

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Diplomová práce

ANIMUJEME

BcA. Denisa Kalinová

Plzeň 2023

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění
Studijní program Audiovize
Specializace Animace**

Diplomová práce

ANIMUJEME

BcA. Denisa Kalinová

Vedoucí práce: Doc. MgA. Vojtěch Domlátil
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Denisa KALINOVÁ**
Osobní číslo: **D21N0003P**
Studijní program: **N0211A310006 Audiovize**
Specializace: **AU – specializace Animace / MgA.**
Téma práce: **Autorský projekt**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

*Koncepce – grafický návrh – animační zkouška – animace – zkouška tisku – tisk
celkový rozsah: 1 – 10 min.*

Tvůrčí záměr: Vytvořit sešit pro děti a mládež s gify.

Způsob realizace: Grafický návrh / Tisk / Digitální animace.

Cíl: Dokončený autorský sešit (min. 15 stran) s gify (min. 4 gify).

Předpokládaný charakter výstupu: Vytisknutý sešit (min. 15 stran) / Gify (min. 4 gify).

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany (5400 znaků včetně mezer).

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 9788073312534.
KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

Vedoucí diplomové práce: **Doc. MgA. Vojtěch Domlátil**
Katedra audiovize
Konzultant diplomové práce: **MgA. Martin Bůřil**
Děkanát
Datum zadání diplomové práce: **31. května 2022**
Termín odevzdání diplomové práce: **28. dubna 2023**



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 13. září 2022

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023

.....
podpis autora

OBSAH:

1. Téma a důvod jeho volby.....	5
2. Reflexe a dokumentace procesu tvorby	7
3. Výzkum použitelnosti sešitu v praxi.....	36
4. Závěr	39
5. Resume.....	40
6. Seznam použitých zdrojů.....	41

1. Téma a důvod jeho volby

Téma knížky Animujeme jsem si zvolila z několika důvodů. Při mém studiu v ateliéru animace jsem si prošla několika fázemi nadšení pro animovaný film. "Animáky" jsou pro mě zálibou a potěšením již od dětství. Příležitost naučit se tvořit vlastní animáky jsem si nemohla nechat ujít.

Během studia jsem měla možnost vyzkoušet si různé techniky, formáty a poznala jsem spoustu zajímavých animátorů. Netrvalo dlouho a uvědomila jsem si, že jsem lepší divák než autor. Začala jsem tak přemýšlet o tom, v jaké formě s animací dál pracovat.

Jako bakalářskou práci jsem vytvořila sešit pro děti mladšího školního věku, který byl propojen s mobilní aplikací a doprovázen animacemi. Při této práci jsem si uvědomila, že bych ráda tvořila díla, která jsou hravá, naučná a tištěná. Kde uplatním své ilustrační a grafické nadšení. Postupně tak vznikl i nápad na další téma a moji diplomovou práci.

Věděla jsem, že bych chtěla vytvořit sešit či knihu pro děti. Napsat pohádku, ilustrovat básně nebo pokračovat ve výukových materiálech? Chtěla jsem ilustrovat, chtěla jsem tvořit. Zaujaly mě knížky pro malé děti, které je seznamují s jednotlivými prostředími (nemocnice, vlakové nádraží, příroda). Jak ale takovou knihu uchopit? Později jsem narazila na knihu Můj dům od nakladatelství Pipasik, která hravou formou (vystřihovánky, omalovánky..) představí dětem práci architektů. To mě nadchlo! Říkala jsem si, kolik toho takové dítě ví o animátorech? Jestli vůbec vědí, že jejich oblíbené animáky tvoří lidé, nikoli sama televize. Brzy jsem si vzpomněla na chvíle, kdy jsem se učila na státnicové otázky, konkrétně z dějin oboru. Hledání potřebných informací zabralo hodiny času. Nakonec se mi podařilo vytvořit skripta, která mi odpověděla na všechny otázky. Během studia jsem si uvědomila, jak moc významné tvůrce máme a jak málo je proces a historie animace představena okolí, přitom na animovaných filmech vyrůstal každý. V tu chvíli mi došlo, jakým směrem bych chtěla práci směřovat.

Tématem se tedy stala kniha o animaci. V knize jsem se pokusila o shrnutí důležitých momentů v historii, snahu vysvětlit celý proces při tvorbě animovaného filmu a na závěr představit animační techniky. Jelikož se zaměřuji opět na mladé publikum, byť doufám, že se do knihy začte širší věkové spektrum, záměrem bylo zpracovat knihu jednoduchou a hravou formou.

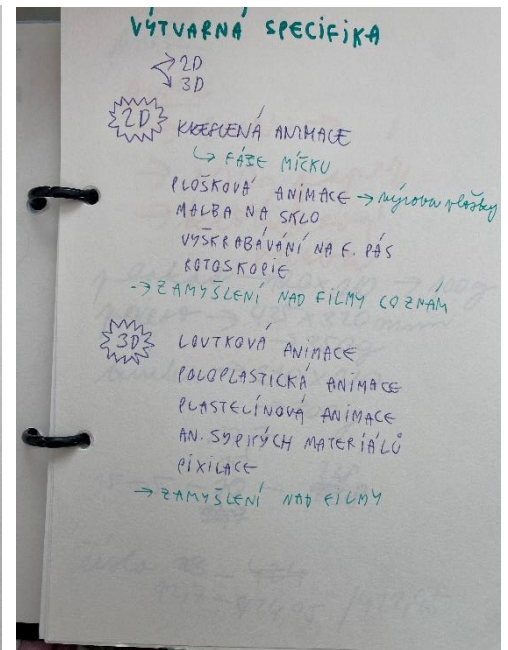
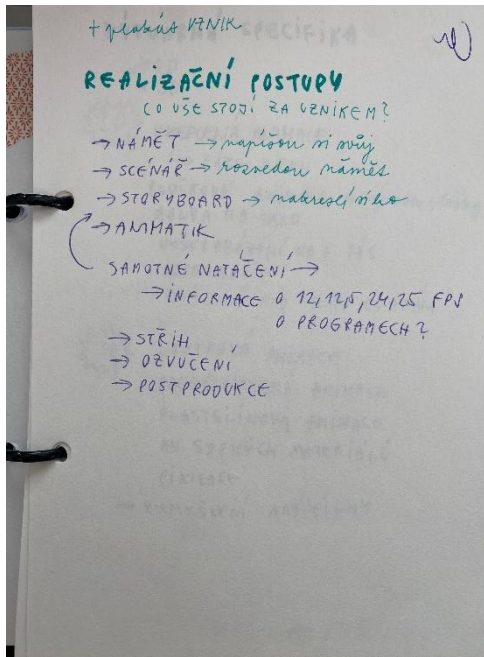
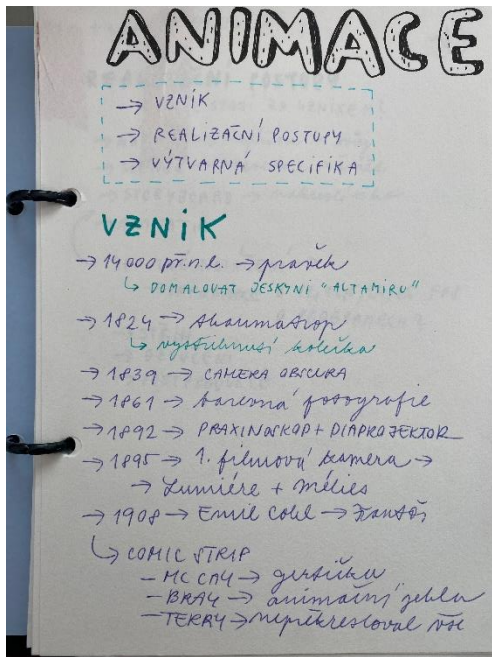
Abych udržela pozornost mladého čtenáře, přidala jsem do knihy několik hravých úkolů, které pomůžou přiblížit jednotlivá témata. Díky nim se čtenář na chvíli ponoří do role animátora. Kniha je tištěna černobíle na 300g papír, což znamená, že všechny ilustrace poslouží též jako omalovánky.

Závěrem bych ráda zmínila, že informace obsažené v knize jsem vybírala ze svých studijních materiálů, které jsem následně ověřovala v odborné literatuře a u filmových teoretiků. Ke knize se současně váže plakát, který obrazně shrnuje vznik animace od jejích počátků, pexeso, které zobrazuje 32 autorů z různých zemí a jejich filmy.

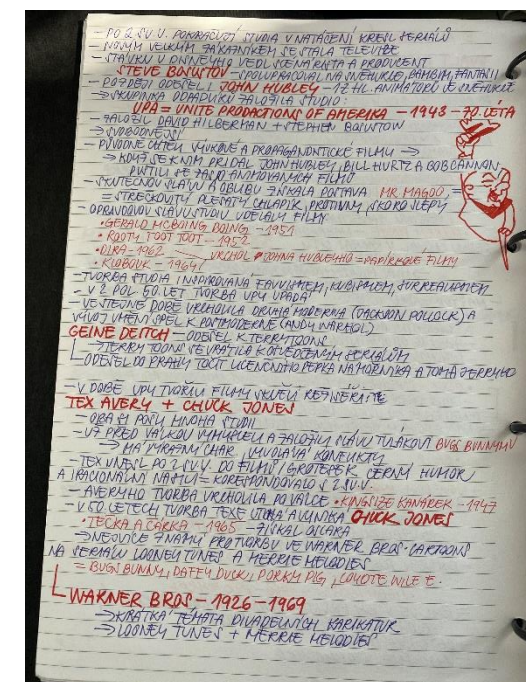
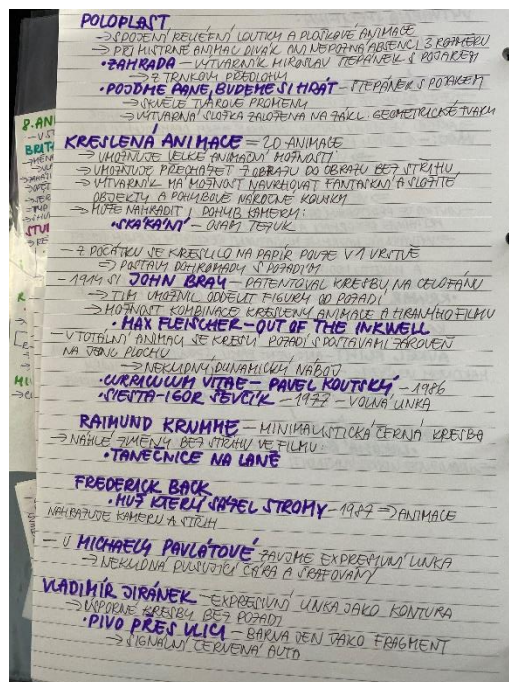
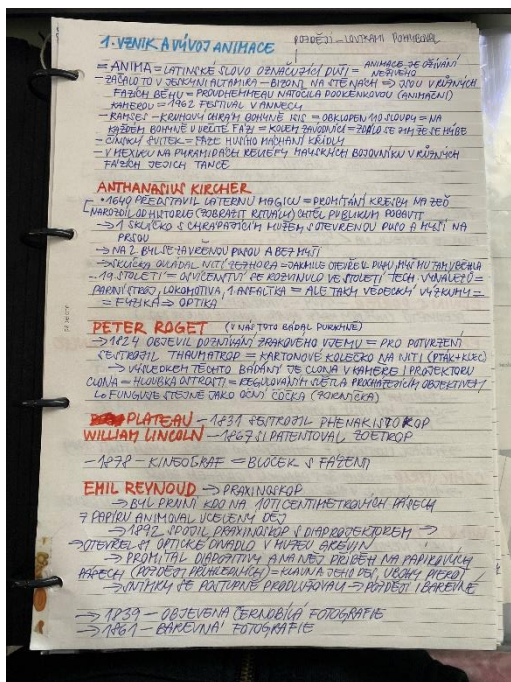
Ráda bych se pokusila sešit alespoň trochu zpropagovat a dostat do povědomí širší veřejnosti, a tak jsem vytvořila instagramový profil, který bude obsahovat drobné ukázky z knihy, pár jednoduchých gifů a produktové fotografie.

2. Reflexe a dokumentace procesu tvorby

Jako první jsem se zamýšlela nad tím, co všechno bude kniha o animaci obsahovat. Jelikož cílím na mladé čtenáře, musí být obsah jednoduchý, stručný a hravý. Jako první část jsem zvolila vznik animace. Další částí byly realizační postupy, výtvarná specifika, neboli techniky animovaného filmu a na závěr významné osobnosti a významná studia, která jsou rozdělena do jednotlivých zemí.



Současně jsem důkladně zvažovala jednotlivé úkoly tak, aby si z nich mladí čtenáři odnesli zajímavý zážitek a zkušenost v průběhu vlastního tvoření.



Jelikož jsem měla tak nějak ve zkratce sepsán obsah knihy, rozhodla jsem se vytvořit dokument v InDesignu a začít knihu dávat dohromady. Jak jsem zmiňovala v úvodu, vycházím ze svých studijních materiálů a výběr autorů či filmů je můj.

V InDesignu jsem už mimo obsah začala hledat vizuální identitu celé knihy. Ta se v průběhu ještě několikrát změnila. Jako úplně první myšlenka byla udržet knihu graficky čistou, bez nějakých přehnaných kreseb. Vybrat zajímavý bezpatkový font a hrát si s jeho řezy.

VZNIK

14 000 př.n.l.

První náznaky kresleného pohybu nacházíme již v pravěku. Vznikaly ve formě nástěnných maleb v jeskyních, které sloužily jako druh lovecké magie. To znamená, že zobrazovali zvířata, aby měli při lovu více štěstí. Barvy k malování však museli hledat kolem sebe (hlíny, uhlí, krev...) Jak to ale souvisí s animací? Když se kouknem na ukázky z jeskyně Altamira, kde jsou zobrazeni bizoni v pohybu, můžem vypozorovat snahu o zobrazení pohybu ve fázích.



Domaluj si svou jeskyni a zkus použít barvy, které v obchodě nekoupíš :-)
(káva, ovoce, uhlí, hlína,...)

4

Od toho jsem však posléze ustoupila a začala hledat vizuál, který by byl bližší mladším čtenářům. Rozhodla jsem se hledat cestu v kreslených tučných nadpisech doprovázených bezpatkovým fontem Archivo. Kreslené nadpisy dodaly strohému fontu živost a zároveň font dodal knize celistvost a snadnou čitelnost textů. Font Archivo jsem zvolila z důvodu dobré čitelnosti, dostupnosti a kvality fontu.

VZNIK

14 000 př.n.l.



14 000 př.n.l.



14 000 př.n.l.

Mezi hledáním vizuálu jsem doplňovala knihu o klíčové informace a přidávala jednotlivé úkoly.



14 000 př.n.l.

První náznaky kresleného pohybu nacházíme již v pravěku. Vznikaly ve formě nástěnných maleb v jeskyních, které sloužily jako druh lovecké magie. To znamená, že zobrazovali zvířata, aby měli při lovu více štěstí. Barvy k malování však museli hledat kolem sebe (hlíny, uhlí, krev...) Jak to ale souvisí s animací? Když se kouknem na ukázky z jeskyně Altamira, kde jsou zobrazeni bizoni v pohybu, můžeme vypořizovat snahu o zobrazení pohybu ve fázích.



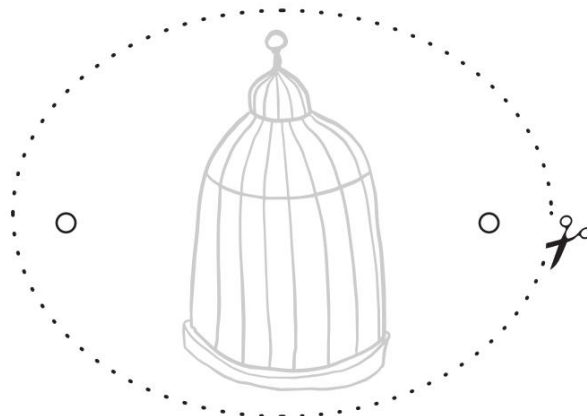
Domaluj si svou jeskyni a zkus použít barvy, které v obchodě nekoupíš :-)
(káva, ovoce, uhlí, hlína,...)

1908

Emil Cohl patří mezi první tvůrce animovaného filmu na světě. Možnosti animovaného filmu zkoumal v Americe, z které přivezl do Francie americký pohyb. Zezačátku využíval praxinoskopu pro projekci kreseb na filmový pás. Emil byl také první, kdo dával postavám charakter s psychologii, což se objevuje pak až u Disneyho. Typická je pro něj bílá kresba na černém pozadí, kterou vidíme v seriálu Fantoš. Byl bývalým karikaturistou, takže jeho kresby a pohyb jsou vynikající. Také však zkoušel i loutkový filmy (Hračky na klíček, Malý Faust).

1824

Peter Roget, britský vědec, objevil roku 1824 doznívání zrakového vjemu, na jehož potvrzení vytvořil thaumatrop. Thaumatrop je kartonové kolečko na nitě. Na jedné straně je nakreslený pták a na druhé klec. Když kolečko na nitě roztočíme, oko spojí obrázky do sebe a vidíme ptáka v kleci. Výsledkem těchto bádání je nám známá clona v kameře či projektoru. Clona nám reguluje procházení světla objektivem a tím nám určuje hloubku ostrosti.



COMIC STRIP

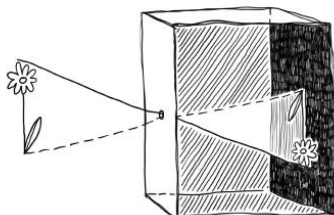
To co předcházelo animovaným filmům byl comic strip. Je to série 3 – 5 obrázků, které se objevovaly v novinách, pro ulehčení situace to byly humoristické příběhy. Jejich tvůrci pak často přecházeli k animovanému filmu. Od 40. let 19. století je přílohou novin do dnes.

Mezi první tvůrce patří Winsor McCay, který z comic stripu udělal film. Malý nemo je příběh malého chlapce Nema, který má fantastický sny. Winsorův nejnámější dílo je Brontosaurus Gertička z roku 1914. Je to interaktivní dílo, kdy Gertičce před plátnem přikazoval co má dělat a ona to opakovala.

Když jsem doplnila stránky, pokračovala jsem s jednotlivými ilustracemi. Ilustrace jsem kreslila na grafickém tabletu Wacom Cintiq v aplikaci Adobe Photoshop. Z bakalářské práce jsem se poučila, že ilustrace kreslené ručně, bez vyhlazení, působí o dost lépe než ilustrace vektorové. Jelikož bude kniha sloužit i jako omalovánky a děti do ní budou vyplňovat různé úkoly, je třeba, aby kniha působila lidsky, a člověk se tak do ni nebál tzv. "čmárnout".

1839

Mezi nejstarší způsoby „fotografování“ a co je základ každého fotografického přístroje je kamera Obscura, kterou si lze vyrobit i doma. V temné komoře, kterou může být i kovová krabice, se skrz malý otvor promítne na světlocitlivý papír obraz. Doba promítnutí se pohybuje však v rámci minut, až vteřin. Poté se ve tmě papír vyndá, ustálí a vznikne nám fotografie. Větším předchůdcem fotografie však byla daguerrotypie. Je to chemický proces, kdy obraz vzniká na postříbené měděné destičce.



Vypracovala jsem jednotlivé části a knihu jsem prezentovala na školním „pitchingu“.

VZNIK:

VZNIK

14 000 př.n.l.

První náznaky kresleného pohybu nacházíme již v pravěku. Vznikaly ve formě nástěnných maleb v jeskyních, které sloužily jako druh lovecké magie. To znamená, že zobrazovali zvířata, aby měli při lovu více štěstí. Barvy k malování však museli hledat kolem sebe (hlíny, uhlí, krev...). Jak to ale souvisí s animací? Když se kouknem na ukázky z jeskyně Altamira, kde jsou zobrazení bizoni v pohybu, můžeme vypořádat snahu o zobrazení pohybu ve fázích.

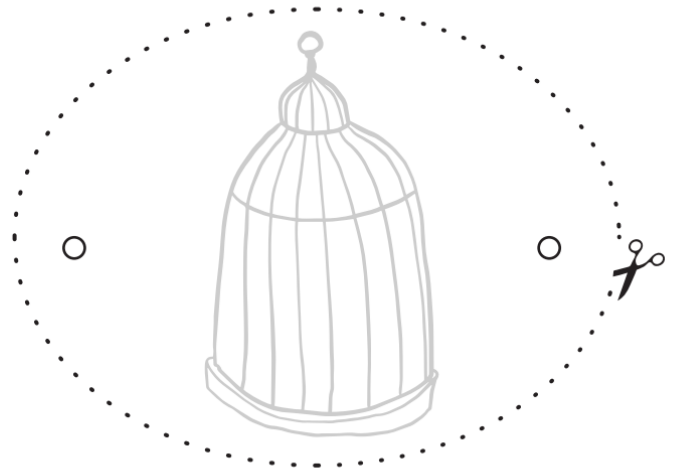


Domaluj si svou jeskyni a zkus použít barvy, které v obchodě nekoupíš :-)
(káva, ovoce, uhlí, hlína,...)

4

1824

Peter Roget, britský vědec, objevil roku 1824 doznívání zrakového vjemu, na jehož potvrzení vytvořil thaumatrop. Thaumatrop je kartonové kolečko na niti. Na jedné straně je nakreslený pták a na druhé klec. Když kolečko na niti roztočíme, oko spojí obrázky do sebe a vidíme ptáka v kleci. Výsledkem těchto bádání je nám známá clona v kameře či projektoru. Clona nám reguluje procházení světla objektivem a tím nám určuje hloubku ostrosti.



5

REALIZAČNÍ POSTUPY:

REALIZAČNÍ POSTUPY

CO VŠE STOJÍ ZA VZNIKEM
ANIMOVANÉHO FILMU?

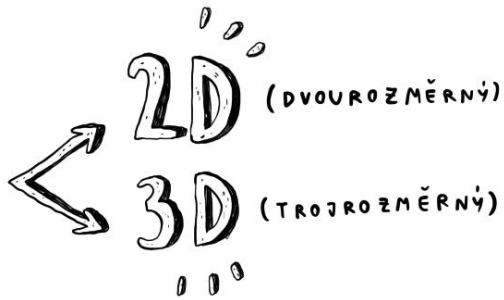
NÁMĚT

Námět je úplně první krok při realizaci animovaného filmu. Je to první myšlenka či nápad.

MÁŠ V HLAVĚ NÁMĚT NA FILM? SEM S NÍM!

VÝTVARNÁ SPECIFIKA:

VÝTVARNÁ SPECIFIKA



STOP MOTION = pookénková animace = každý pohyb je rozfázován do jednotlivých framů, které při spuštění vytvoří pohyb



KRESLENÁ ANIMACE

Mezi nejstarší a nejrozšířenější druhy animace patří kreslená animace. Zpočátku se kreslilo na papír pouze v jedné vrstvě, což znamená, že se postavy kreslily spolu s pozadím. 1914 si John Bray patentoval kresbu na celofánu (průhledné folii), čímž umožnil oddělit figury od pozadí.

Kreslená animace umožňuje velké animační možnosti. Umožňuje přecházet z obrazu do obrazu bez využití stříhu, může nahradit i pohyb kamery.

- Osam Tezuk - Skákání - 1984 - Japonsko
- Frederick Back - Muž, který sázel stromy - 1987 - Kanada

Výtvarník má možnost navrhovat fantastní a složité objekty a pohybově náročné kousky. Jedním odvětvím kreslené animace je totální animace. V ní se kreslí pozadí s postavami zároveň na jednu plochu. To přináší nekliný a dynamický náboj.

- Pavel Koutský - Curriculum vitae - 1986 - Česko

Mezi kreslenou animací patří i japonský styl Animé, v překladu Japan Animation, vyobrazován výtvarným stylem Manga. Vznikl okolo roku 1917 a název vymyslel Hacaika Hokusai, který tak pojmenoval své čmáranice (manga = čmáranice, nedbalé). Manga kresby se vyznačují disproporčním tělem, výraznými očima a malým špičatým nosem.

- Hajao Miyazakiho - Cesta do Fantazie - 2001, Princezna Mononoke - 1997 - Japonsko

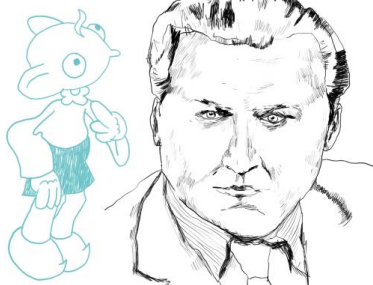
VÝZNAMNÉ OSOBNOSTI A STUDIA:

VÝZNAMNÉ OSOBNOSTI + STUDIA



KAREL DODAL 1900-1986

Jedním z prvních animátorů v Čechách byl Karel Dodal. Začal jako kreslíř divadelních kulís v pražském divadle Uranie, odkud poté pokračoval jako filmový kreslíř v jedné pražské společnosti, kde dělal i animované reklamní spoty. Ploškovou animací využíval pro geometrické a levné zakázky a kreslenou animací využíval pro ty těžší a lépe placené. Jelikož náročnost animací byla čím dál větší, vzal si na pomoc Herminu Týrlovou, která se stala i jeho první ženou. Natočili spolu první český loutkový film *Tajemství lucerny*, který sloužil jako reklama na boty. Jeho druhou ženou se stala Irena Dodalová, která se ukáže jako skvělá produkční a založí spolu studio Irefilm. Vyrobili spolu spoustu reklamních spotů, jako například *Všudybylovo dobrodružství*, které je o rozhlasovém vysílání. Využili v něm postavičku Huirvínka, různé velikosti záběrů a multiplánovou kameru. Karel emigroval před druhou světovou válkou do Ameriky a Irena byla držena v Terezíně, odkud se nakonec taky dostane do Ameriky. Nicméně tam jejich kariéra brzy vyhasne.



44

HERMÍNA TÝRLOVÁ 1900-1993

Hermína měla zájem o loutky už od dětství díky svému tátovi, který byl fezbář. Zaměřuje se tedy na loutkovou animaci a na dětské publikum. Její první autorský film byl *Ferdá mravenec* z roku 1944. Roku 1946 natočila *Vzpouru hraček*, kde viditelně přiznává loutky. Podle divadelní hry je film *Míček Filček*, z roku 1956, ve kterém je originální stylizace míče a nepersonifikuje ho tak moc jako v předloze. V kombinaci s živým hercem točí *Uzel na kapesníku*, roku 1957.



45

Kniha se rázem vyšplhala na necelých sto stran. Na pitchingu jsme se všichni shodli, že je to přehlčené a je třeba ubrat. Rozhodla jsem se tedy smazat část s osobnostmi, využít je pouze na pexeso. Tím se kniha zmenšila o polovinu a stal se z ní spíše sešit.

LOTTE REINIGER
1899 – 1981

Bernat vides rectemquia atium delis et et ant quas aut ilibus quissi inimusam voluptas at labo. Ugliandit eumqui totas exerumquas de dipiciusa et, nem utem rendit unt andest offic temquo que apel magnis et facea a abo. Berum earion corerum nestiam, conesequo tem es sinum vero dolesequo vilibusam, consedit ut am, conseqis porereni adita et volupta tempedi ctlandebis reicaecum auditen itatem qui verimagnit id utetur am quo qui dipis essitibus.

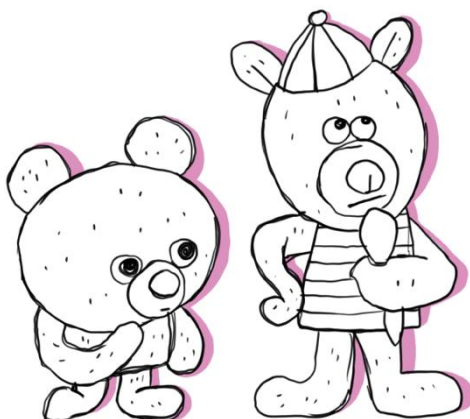
WALTER RUTTMAN
1884 – 1941

Bernat vides rectemquia atium delis et et ant quas aut ilibus quissi inimusam voluptas at labo. Ugliandit eumqui totas exerumquas de dipiciusa et, nem utem rendit unt andest offic temquo que apel magnis et facea a abo. Berum earion corerum nestiam, conesequo tem es sinum vero dolesequo vilibusam, consedit ut am, conseqis porereni adita et volupta tempedi ctlandebis reicaecum auditen itatem qui verimagnit id utetur am quo qui dipis essitibus.

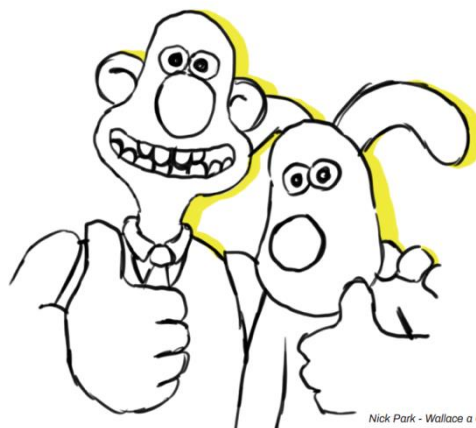
92

93

Velkou otázkou pro mě byla barevnost sešitu. Zprvu jsem si vybrala růžovou a žlutou barvu, abych zjemnila černé ilustrace a trochu je oživila.



Břetislav Pojar - Počkali se u Kolína - 1985



Nick Park - Wallace a Gromit - 1989

Ilustrace jsem kreslila „nahodile“, aby působily jako skica. U některých filmů to však nefungovalo, a tak jsem je překreslovala více přesněji.



Po estetické a finanční stránce jsem na barevnosti ilustrací upustila a barvu zachovala jen u titulní strany. Vizuál sešitu se začal pročišťovat a dostávat do finální podoby. Rozhodla jsem se tedy udělat zkušební tisk. Vytisklý sešit vypadal dobře, jen bylo třeba dorovnat úkoly, které byly oboustranné a neseděly.

ANIMACE SYPKÝCH MATERIÁLŮ

Při této technice se využívá sypkých materiálů, animovaných na ploše stolu se svícením. Světlo je jeho důležitou složkou, neboť mu dodává prostor díky stínům. Materiál umožňuje měkké tvary a také přecházení z jednoho záběru na druhý bez použití stříhu, podobně jako u kreslené animace.

- Caroline Leaf - O sově, která se oženila s husou - 1974 - Kanada

PIXILACE

Pixelace je druh animace při které animujeme živé bytosti pookénkovou animací. Herec tedy vytváří pohyb po okénku, což vytváří trhavý až zpomalený pohybový efekt ve srovnání se skutečným lidským pohybem.

- Norman McLaren - Sousedi - 1952 - Kanada

ANIMACE SYPKÝCH MATERIÁLŮ

Při této technice se využívá sypkých materiálů, animovaných na ploše stolu. Světlo je jeho důležitou složkou, neboť mu dodává prostor díky stínům. Světlo je použito i zespodu, aby prostupovalo skrz materiál. Sypký materiál umožňuje měkké tvary a také tvůrcům umožňuje

PIXILACE

Pixelace je druh animace při které animujeme živé bytosti, předměty, či dokonce i zvířata pookénkovou animací. Herec tedy vytváří pohyb po okénku a umožňuje scény co by ve skutečnosti nešly. Jako třeba létání lidí.

Po konzultaci s grafikem byly nutné úpravy v sazbě. Zde patří velké díky Davidovi Novákovi, který se nebál mi knihu zkritizovat a dal mi spoustu skvělých rad. Jednalo se například o srovnání nadpisů na stejnou stranu, provzdušnění prostoru či nápad ručně psaného číslování stránek. Dalším krokem byla kontrola teoretické části, aby sešit neobsahoval faktické a gramatické chyby. O kontrolu se mi postarala Michaela Mertová, které děkuji za konzultace a čas. Úprav po konzultaci nebylo mnoho, ale byly to podnětné připomínky. Shodly jsme se, že je třeba texty ještě více zjednodušit, aby děti obsahu porozuměly, a zároveň nebyly přehlceny zbytečnými informacemi, které by je spíš nudily.

1824

Peter Roget, britský vědec, objevil roku 1824 doznívání zrakového vjemu, na jehož potvrzení vytvořil thaumatrop. Thaumatrop je kartonové kolečko na niti. Na jedné straně je nakreslený pták a na druhé klec. Když kolečko na niti roztočíme, oko spojí obrázky do sebe a vidíme ptáka v kleci. Výsledkem těchto bádání je nám známá clona v kameře či projektoru. Clona nám reguluje procházení světla objektivem a tím nám určuje hloubku ostrosti.

1839

Camera Obscura, neboli dirková komora, je jednoduché optické zobrazovací zařízení. Má tvar krabičky, v jejíž jedné stěně je malý otvor, který na protilehlou stěnu promítne obraz na základě přímočařého šíření světla. Tato krabička byla jedním z kroků ke vzniku fotografie.

Nejnáročnější částí sešitu pro mě byla část o realizačních postupech, které i mně samotné daly na začátku studia zabrat. Podat je hravou formou dětem byl pěkný oříšek. V téhle části děkuji za pomoc Martinu Búřilovi, který se mnou tuto část dával trpělivě dohromady.

NAMĚT

Námět je úplně první krok při realizaci animovaného filmu. Je to první myšlenka či nápad. Slouží autorovi jako inspirace.

ZKUS NAPSAT SVŮJ NAMĚT NA FILM
PRO INSPIRACI SE ZAMYSLI NAD TÍM,
CO LEGRAČNÍHO SE TI V POSLEDNÍ DOBĚ STALO.
MŮŽEŠ VYUŽÍT I PŘÍBĚH TVÉ OBLÍBENÉ KNIHY ☺

Kdyby tě nic nenapadlo, rozťmíh tato slova, zamíchej a následně vylosuj 3 - 4 slova, na které zkus vymyslet krátký příběh.

KOČKA pes RAJČE ŽELÍ rybička
HVĚZDA KYTKA PIVO bahno
LITÁ ČTE skáče CVIČÍ VAŘÍ
KRESLÍ STAVÍ peče DORT UKROVÍ
POLÉVKU knihu dopis BUNDU jógu

12

1. EXPOZICE

Jednoho dne...

15

SCÉNÁŘ



Scénář, přesněji literární scénář, je více dopodrobna rozvedený námět. Obsahuje odstavce, ve kterých je popis akce, co se děje v obraze a také dialogy.

VYUŽIJ PŘÍBĚH NAMĚTU A ROZVEĎ HO DO SCÉNÁŘE

Scénář lze rozdělit na tři části, které by ti mohly pomoci :-)

1. EXPOZICE
na začátku se seznámujeme s prostředím
a hlavními postavami

2. KONFRONTACE
ve druhém dějství je zvrát, s kterým
se hrdina musí poprat

3. ROZUZLENÍ
konec, který končí nejčastěji nějakou
písní, nebo nečekaným vyvrcholením děje

14

2. KONFRONTACE

Když ro som...

16

Další zkušební tisk jsem realizovala již na 300g papír. 300g papír nevolím náhodně. Jelikož sešit obsahuje i vystřihované úkoly, tvrdý papír vydrží mnohem více. Zároveň se děti nemusí bát vybarvovat například fixami, které by na tenčím papíru propíjely. Sešit už víceméně vypadá dle mých představ, přesto jsem se vrhla na další estetické úpravy.

ROTSKOPIE

Rotoskopie využívá předložené záběry a herci. Nejprve se natočí hraný film a pak se políčko po políčku překresluje. Tuto techniku si nechali patentovat bratři Fleischerovi, kteří rotskopií vytvořili postavičku Klauzu Koko. Betty Boop nebo film Gulliverovi cesty.



MAX A PAVL FLEISCHER - KLAUZ KOKO - 1924

31

ROTSKOPIE

Rotoskopie je animace převedená z hraného filmu. Nejprve se natočí hraný film a pak se políčko po políčku překresluje. Vznik této techniky patří bratrům Fleischerovým, kteří rotskopií vytvořili postavičku Betty Boop.

Tomáš Lufek - Alois Nebel - 2011 - Česko



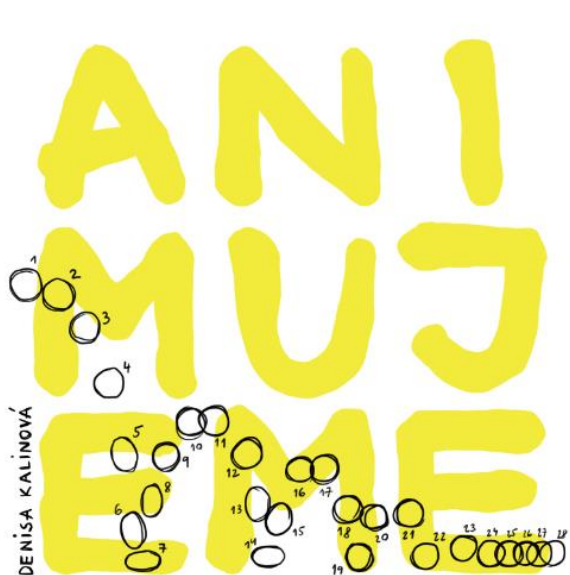
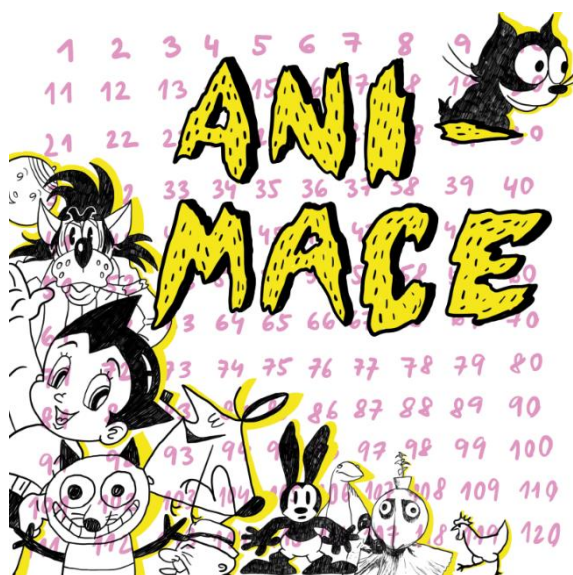
Walt Disney - Sněhurka - 1937

38

14

Vzhled titulní strany se vyvíjel postupně. Dlouho jsem přemýšlela i nad samotným názvem sešitu. Od začátku jsem se držela názvu „animace“. Nakonec jsem došla k závěru, že takto obecný název by měla nést více rozsáhlá práce plná teorie.

ANIMACE



Rozhodla jsem se tedy pro hravý a akční název „animujeme“, který už sám o sobě naznačuje, že obsah nebude pouze teoretický, ale i praktický. Obsahuje ručně psaný název ANIMUJEME, který je rozdělen na tři části a ilustrace známých/významných animovaných postaviček napříč různých zemích a dat.

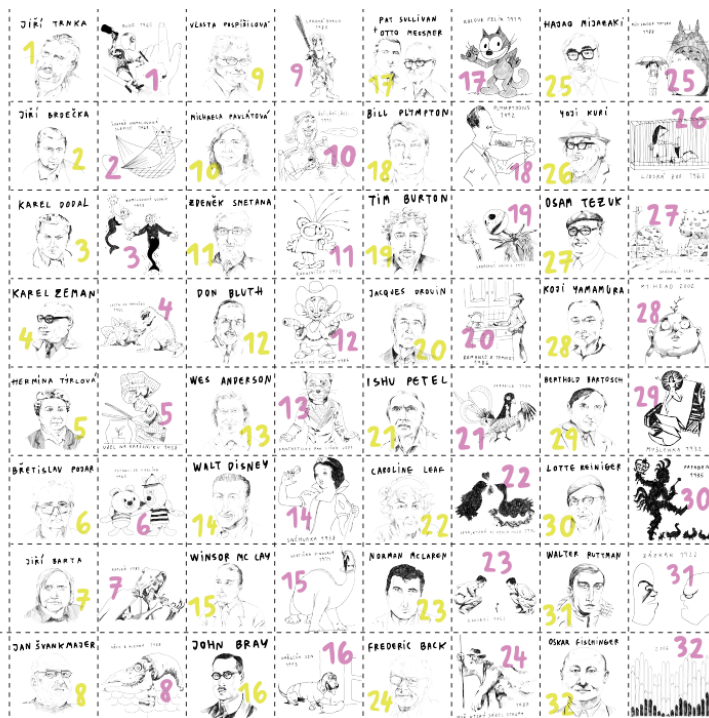


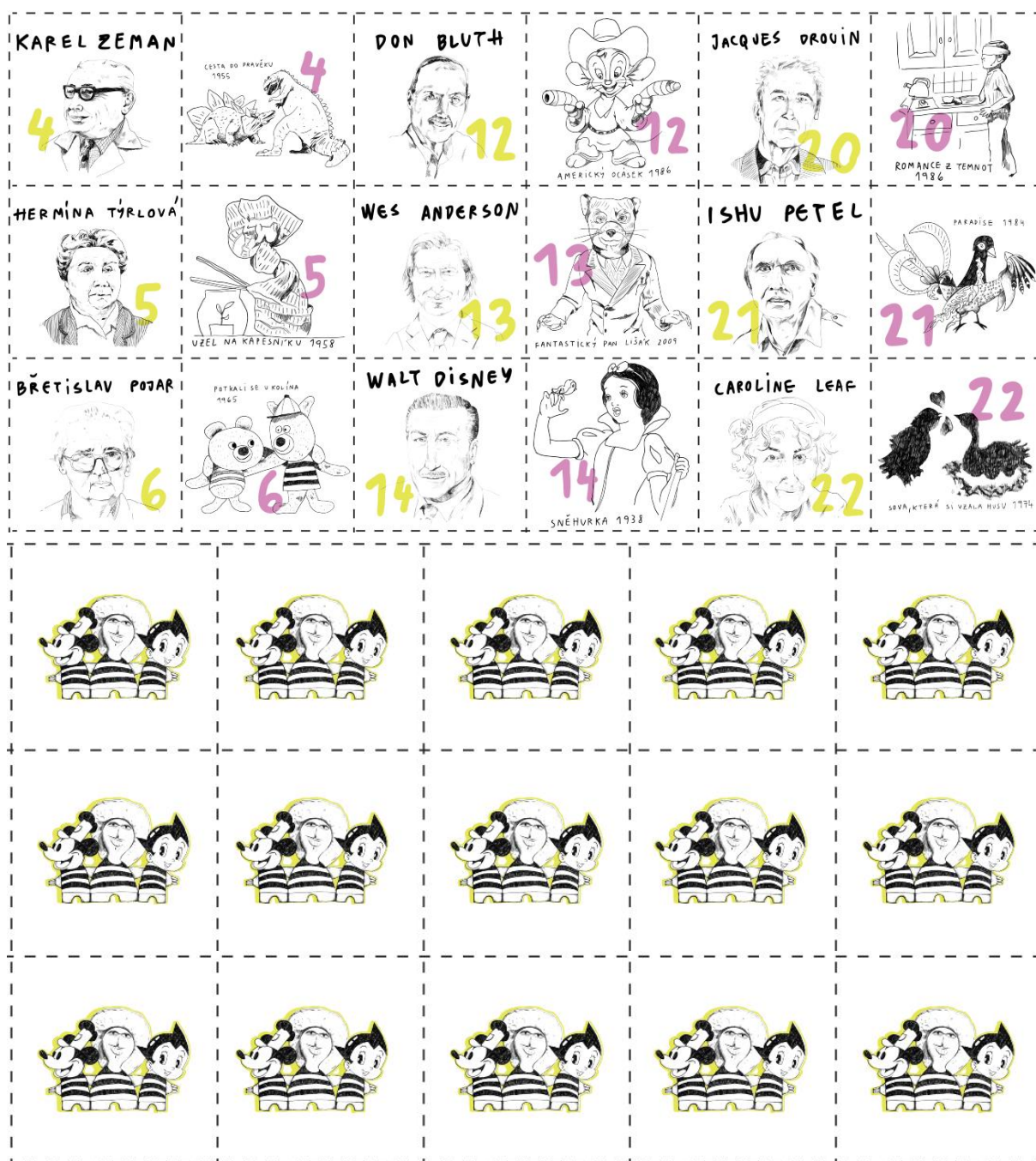
Další součástí sešitu je pexeso. Pexeso obsahuje 32 osobností, ke kterému hráč hledá správný film. Osobnosti jsou opět z různých zemí. Ilustrace některých osobností jsem již měla nakreslené, jelikož měly být součástí knihy, a tak zbývalo dokreslit stejným stylem zbytek. Osobnosti jsem kreslila s lehkým nádechem karikatury.

💡 VÍDĚL JSI UVEDENÉ FILMY? JESTLI ANO, DOKÁŽEŠ POZNAT JAKOU TECHNIKOU JSOU ZPRACOVÁVÁNY? :-)

PRAVIDLA HRŮ:

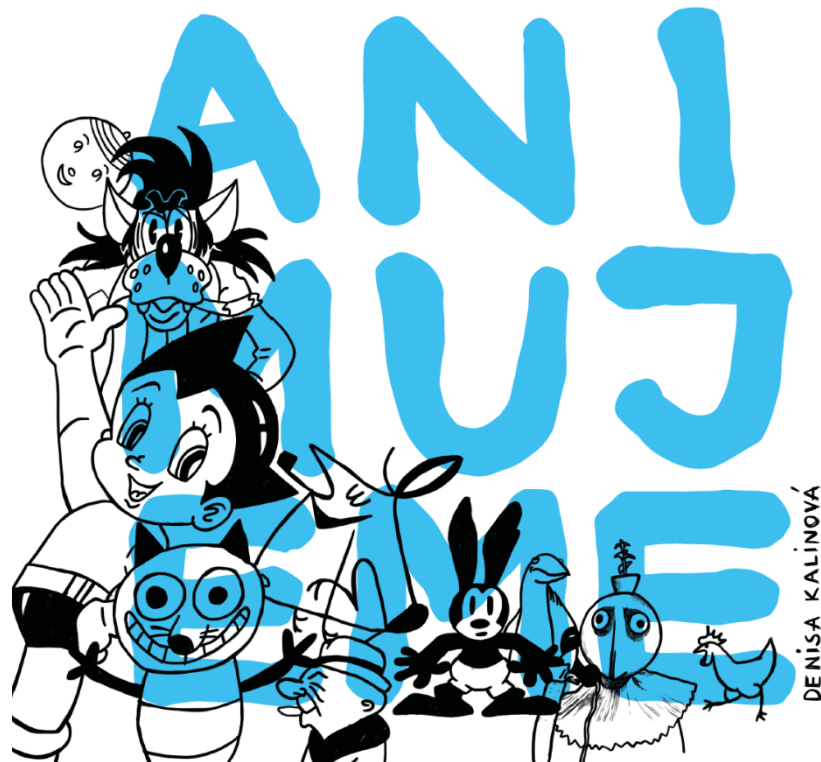
ZAHŘÍVANÉ KARTY ROZLOŽÍME OBRÁZKY, DOLŮ NA STŮL. HRÁČ, KTERÝ HRÁČE PRVNÍ, OTOČÍ DŮE KARTY. PRVNÍ NAJDE SPRÁVNOU DVOJICI ANIMÁTORA A JEHO FILMU. KARTY ODEBERE A POKRAŽUJE VE HRĚ. KDYŽ SE DVOJICE NESHODUJÍ, OTOČÍ JE NAOPĚT A POKRAŽUJE DALŠÍ HRÁČ. HRÁČ S NEZVÍCÍ DVOJICÍ VYHRÁVÁ. :-)





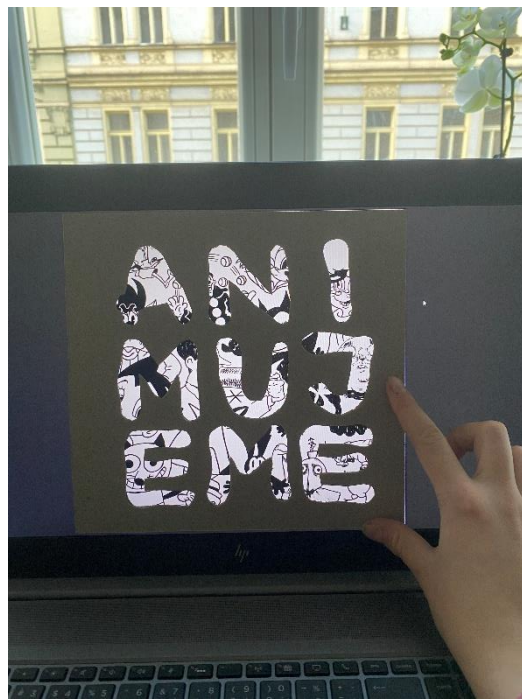
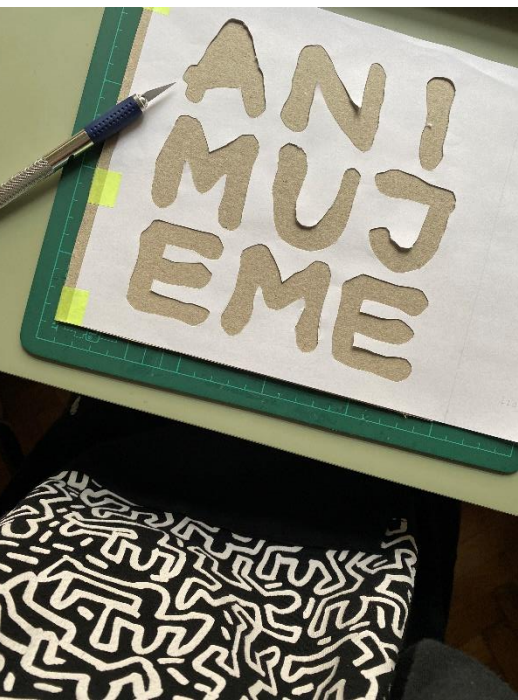
Na druhou stranu kartiček pexesa jsem vytvořila ilustraci Bratrů v triku, kteří mají hlavu Mickey Mouse, hlavní postavu z Árie prémie a Astro Boye. Touto ilustrací jsem chtěla vypíchnout moje nejoblíbenější země a tvůrce.

Když jsem vytiskla první pexesa a zahrála si je s kamarády, došlo mi, že žlutá barva čísel je nečitelná a je třeba zvětšit jména autorů. Bylo tedy třeba změnit žlutou barvu, kterou však obsahoval i sešit. Rozhodla jsem se, že žlutou barvu kompletně eliminuju a nahradím ji světle modrou barvou, díky které vynikne i titulní strana sešitu. Pexeso tak bude obsahovat růžovou a modrou.

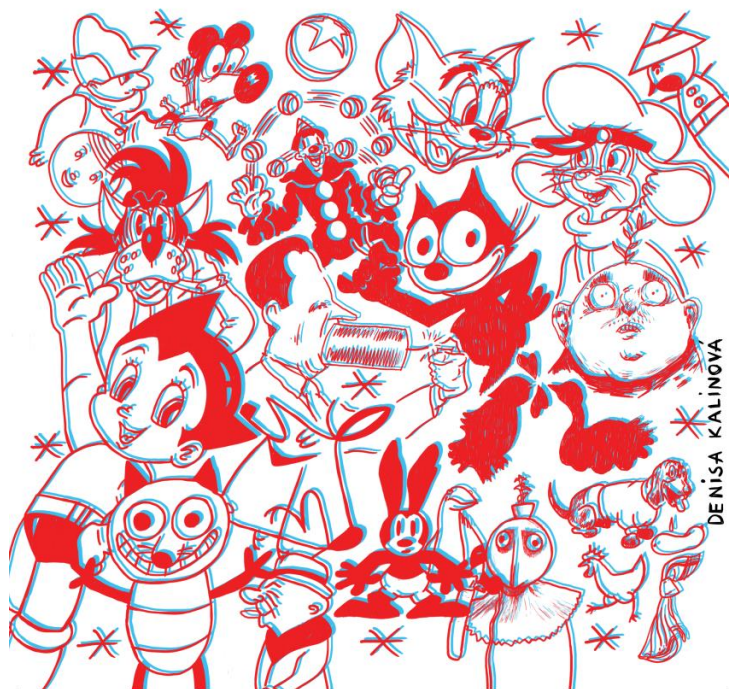


DENISA KALINOVÁ

Po změně barvy jsem začala více přemýšlet nad titulní stranou. Nelíbila se mi představa, že bude pouze tištěná. Chtěla jsem ji více ozvláštnit. Jelikož bude mít sešit kroužkovou vazbu, která působí trochu „lacině“, napadlo mě, že na desky použiji lepenku, která knihu zpevní, aby se neohýbala. Do lepenky jsem vyřezala název knihy, kterým vznikne průhled na první stránku, na které budou ilustrace různých postaviček.



S vyřezanou titulní stranou jsem byla spokojená, ale jelikož pexeso obsahovalo barvy, tak by byla škoda sešit nechat úplně černobílý. Když jsem byla u kamaráda, objevila jsem u něj staré papírové 3D brýle. Jedny jsem si vzala a začla zkoumat tvorbu anaglyfových ilustrací.



Zkusila jsem vytisknout první zkoušku, včetně barev. Tiskla jsem i na finální papír Munken Pure 300 g, který má lehce nažloutlý odstín. Při pohledu skrz brýle byly ilustrace sice trochu v prostoru, ale ne nějak znatelně. Zjistila jsem, že prostor vytvořím tehdy, kdy posun modré a červené barvy rozhodím různě. Tzv. když je modrá více odsazená od červené, ilustrace vystoupí do popředí více. Postavičky jsem tedy různě odsadila, aby nebyly všechny ve stejné vrstvě v prostoru.

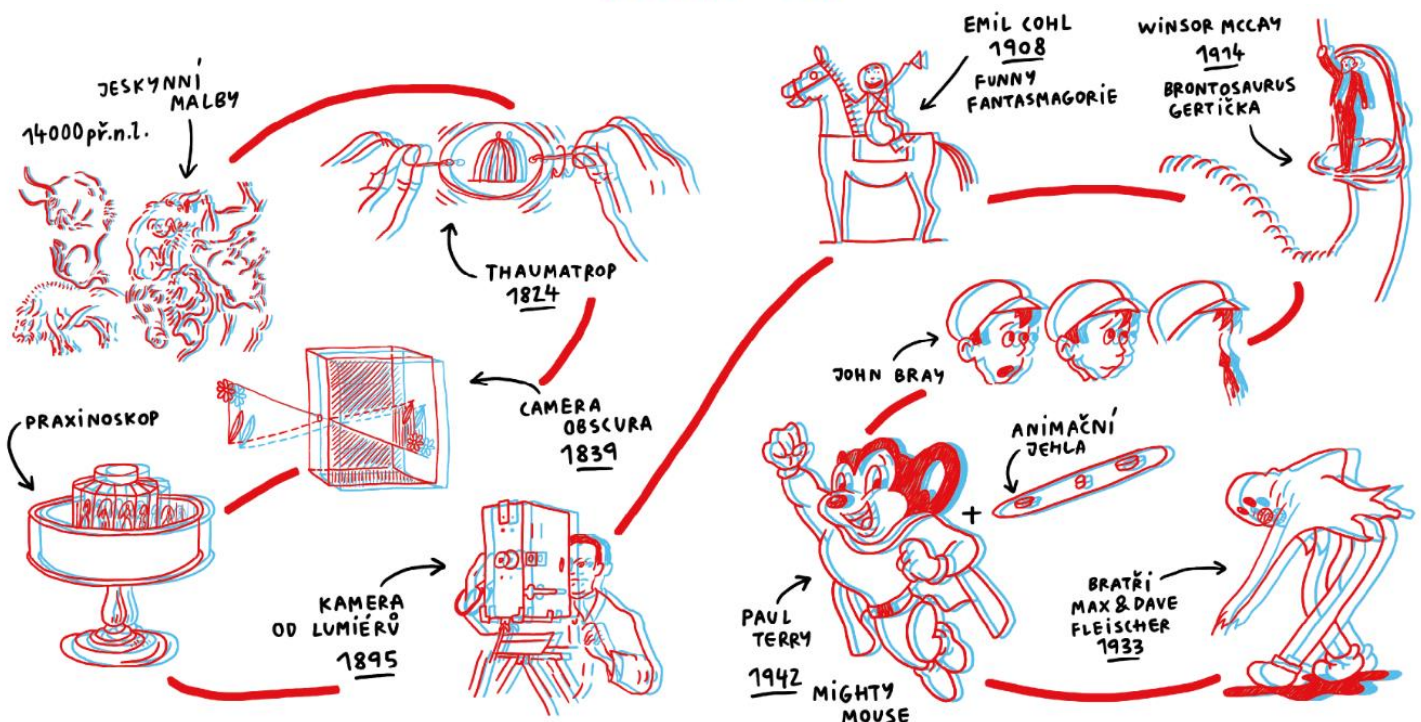




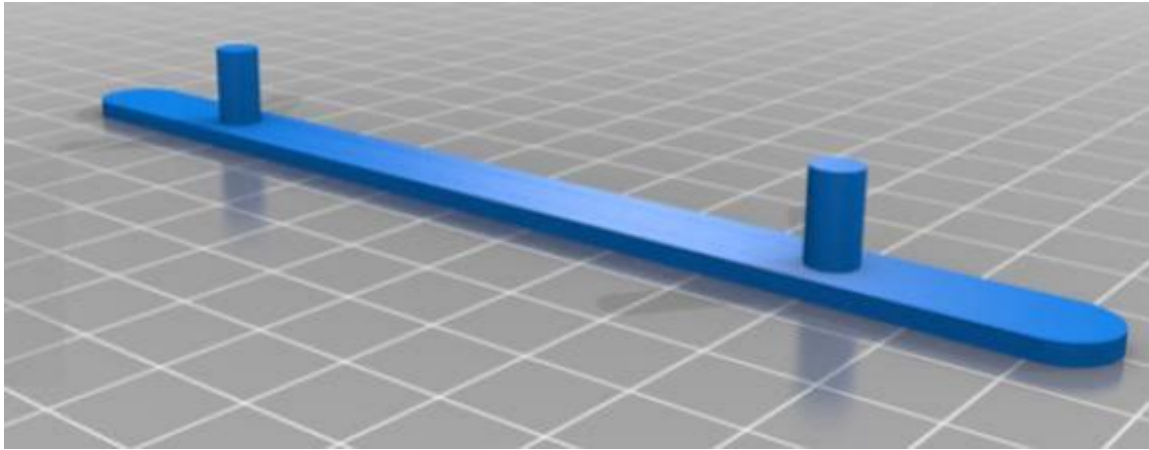
Na stejném principu jsem překreslila i plakát, který bude vložen přehnutý do vazby sešitu před kapitolou vzniku.

VZNIK

VE ZKRATCE



Po konzultaci s Michaelou Režovou jsem se rozhodla ze sešitu udělat jakýsi „tool kit“, který se bude skládat z více částí. Jednou z částí bude samotný sešit, dále pak pexeso, 3D brýle a animační jehla vytištěná na 3D tiskárně. Zde bych ráda poděkovala Vojtěchu Leischnerovi za noční tisk animačních jehel. Čtenář si tak bude moci naložovat papíry klasickou děrovačkou s roztečí 8 cm, a zkusit si tak kreslenou animaci na animační jehle.



Všechny tyto komponenty jsem měla v plánu zakomponovat do jedné krabice. Aby to ale všechno v krabici sedělo, bylo nutné změnit velikost pexesa, které bylo mnohem větší než samotný sešit. Udělala jsem ho tedy skládaný na třetiny s výslednou velikostí sešitu 210x210 mm. Součástí změny byla i jeho barva.



Další změnou v sešitu byl font. Na konzultacích jsme se shodli, že font Archivio moc dobře nezapadá do celkového vizuálu sešitu. Resp. nesedí k ručně kresleným nadpisům a ilustracím. Po zdlouhavé hledání správného fontu jsem narazila na font Nunito. Nunito má na rozdíl od Archiva zaoblené hrany a tím líp zapadá k ilustracím.

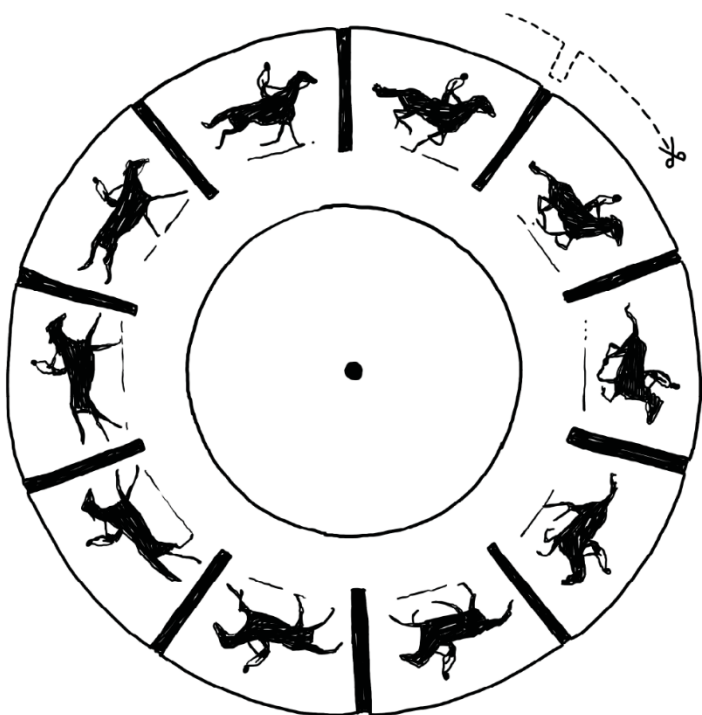
COMIC STRIP

To co předcházelo animovaným filmům byl comic strip. Je to série 3 – 5 obrázků, které se objevovaly v novinách. Pro ulehčení situace to byly humoristické příběhy. Jejich tvůrci pak často přecházeli k animovanému filmu. Od 40. let 19. století je přílohou novin do dnes.

1839

Camera Obscura, neboli dírková komora, je jednoduché optické zobrazovací zařízení. Má tvar krabičky, v jejíž jedné stěně je malý otvor, který na protilehlou stěnu promítne obraz na základě přímočarého šíření světla. Tato krabička byla jedním z kroků ke vzniku fotografie.

K sešitu jsem jako další prvek přidala list na výrobu Zoetropu.



ZOETROP

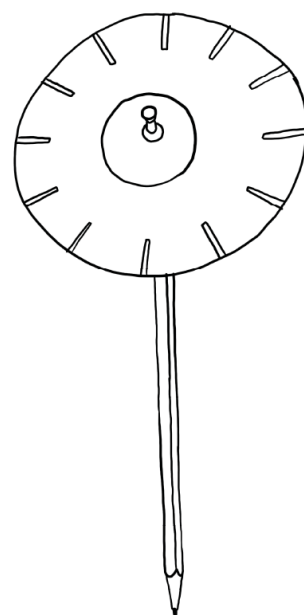
Zoetrop je jedním z několika předfilmových animačních zařízení. Vytváří pohyb pomocí nakreslených jednotlivých fází pohybu v kruhu. Když kruh roztočíme, tak se kresby rozpohybují.

Nejčastěji měl podobu válce, do kterého se vkládaly papírové pásy s kresbami.

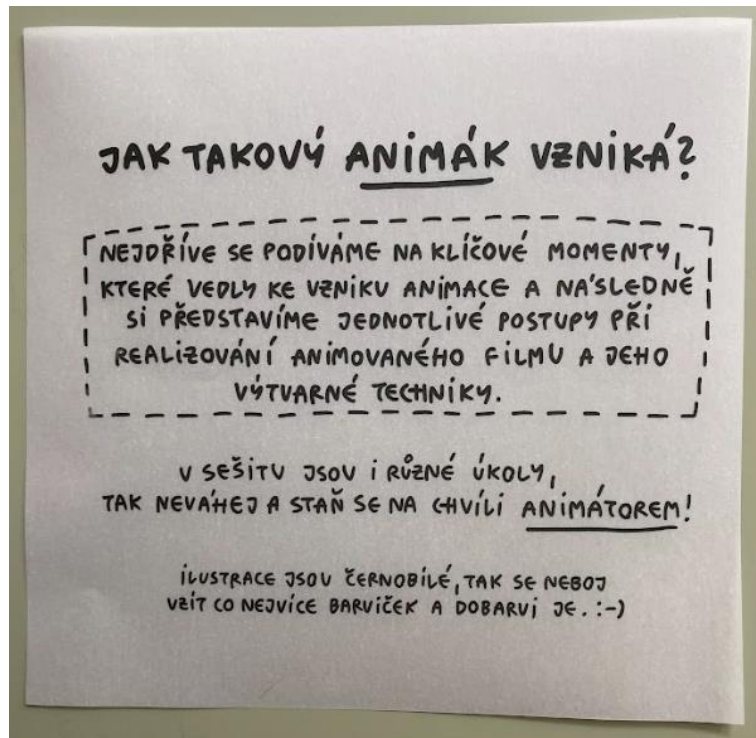


Vystřihni si kolečko zoetropu včetně černých štěrbin. Přišpendli ho ke gumové části tužky a poté otoč obrázky do zrcadla. Následně zoetrop roztoč a skrz štěrbinu sleduj, jak se kůň rozběhne. :-)

Zkus dokreslit pozadí za koně :-)



Další důležitou částí je návod k sešitu, který jsem tiskla na pauzák.



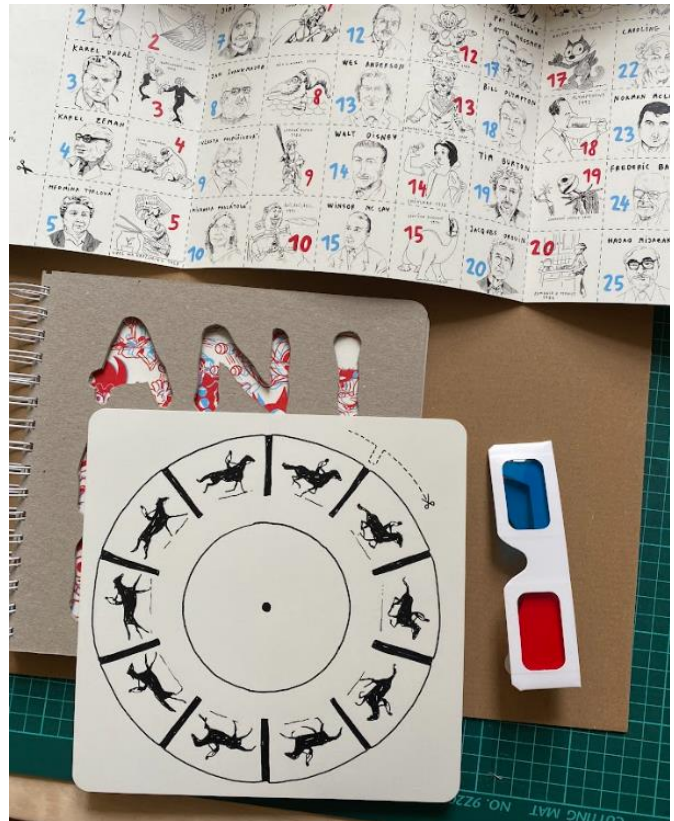
JAK TAKOVÝ ANIMÁK VZNIKÁ?

NEJDŘÍVE SE PODÍVÁME NA KLÍČOVÉ MOMENTY,
KTERÉ VEDLY KE VZNIKU ANIMACE A NAŠLEDNĚ
SI PŘEDSTAVÍME JEDNOTLIVÉ POSTUPY PŘI
REALIZOVÁNÍ ANIMOVANÉHO FILMU A JEHO
VÝTVARNÉ TECHNIKY.

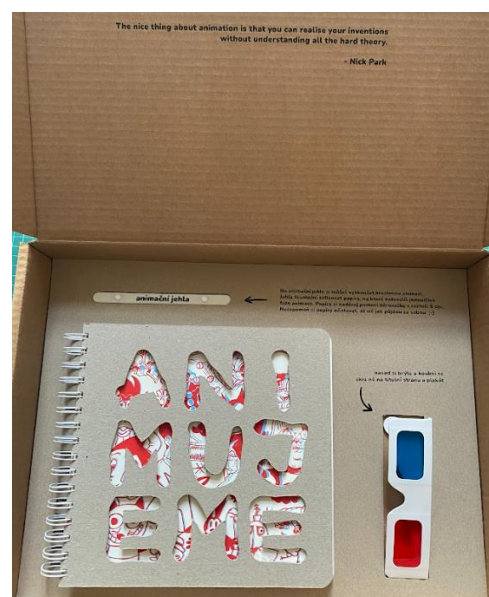
V SEŠITU JSOU I RŮZNÉ ÚKOLY,
TAK NEVAHEJ A STAŇ SE NA CHVÍLI ANIMÁTOREM!

ILUSTRACE JSOU ČERNOBÍLÉ, TAK SE NEBOJ
VŽÍT CO NEJVÍCE BARVIČEK A DOBARVI JE. :-)

Když jsem měla vše vytištěno, nezbyvalo nic jiného než dát celý „tool kit“ dohromady. V této části bych moc ráda poděkovala Papelote, které mi dalo k dispozici svoji kouzelnou dílnu.

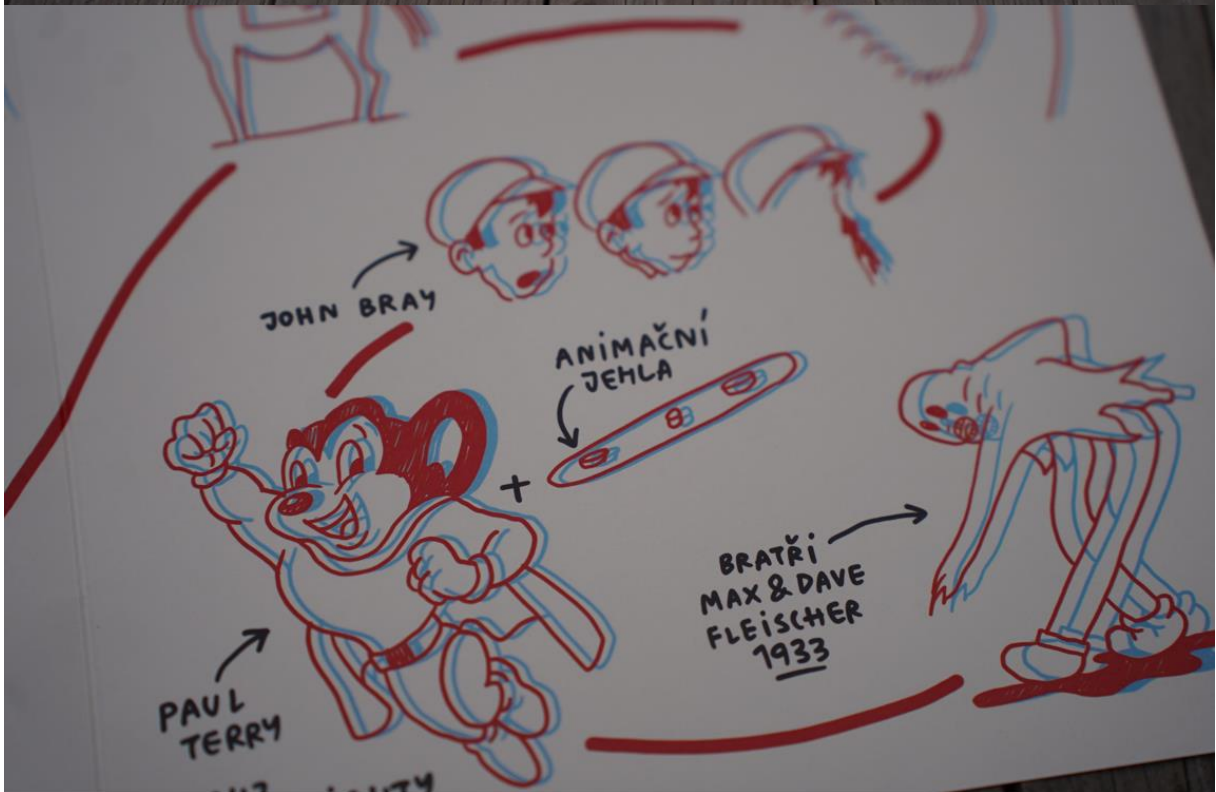


Když jsem dala sešit do kroužkové vazby, ve které jsem využila bílých kovových kroužků, napadlo mě, že bych mohla udělat i potisk krabice s popiskami. Rozhodla jsem se nechat vyřezat texty do černé matné samolepky. Jelikož jsem zvolila písmenka velice malá, zabralo mi vylupování hodně času. Výsledek mě však mile překvapil. Na víko krabice jsem nalepila název sešitu, označila místo otevření a na stranu dopsala své jméno. Dovnitř jsem nalepila popisky k brýlím a animační jehly. Krabici jsem se zprvu pokusila vyrobit sama, ale nikdy nebyla dostatečně pevná. Využila jsem tedy prefabrikovanou kartonovou krabici.



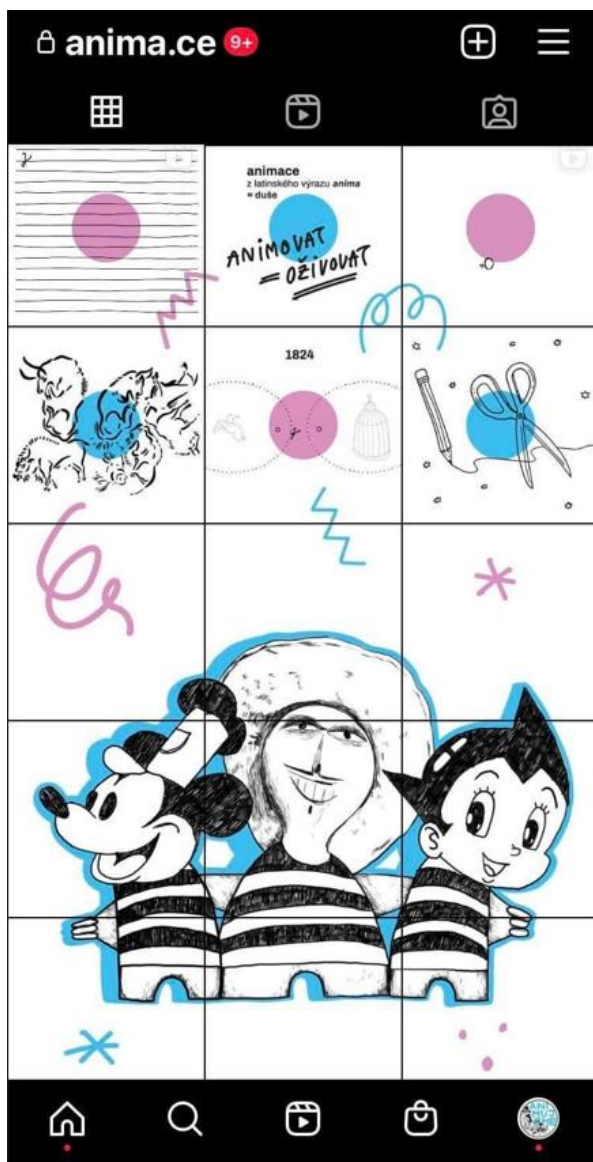
Takto je sešit po vizuální stránce hotov. Na závěr mi práci přijel nafotit kamarád Jakub Cabálek, kterému vděčím za krásné fotky.







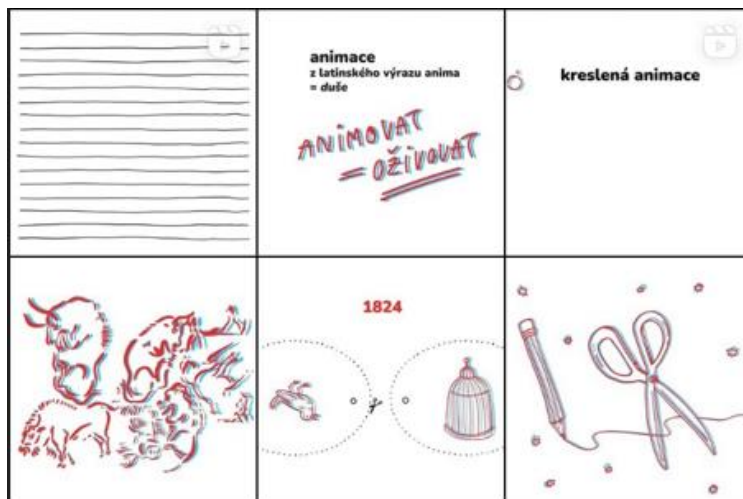
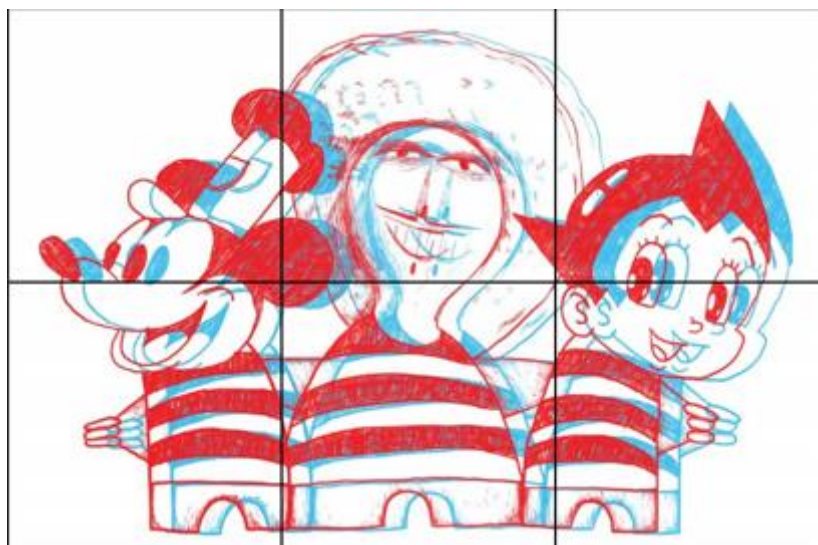
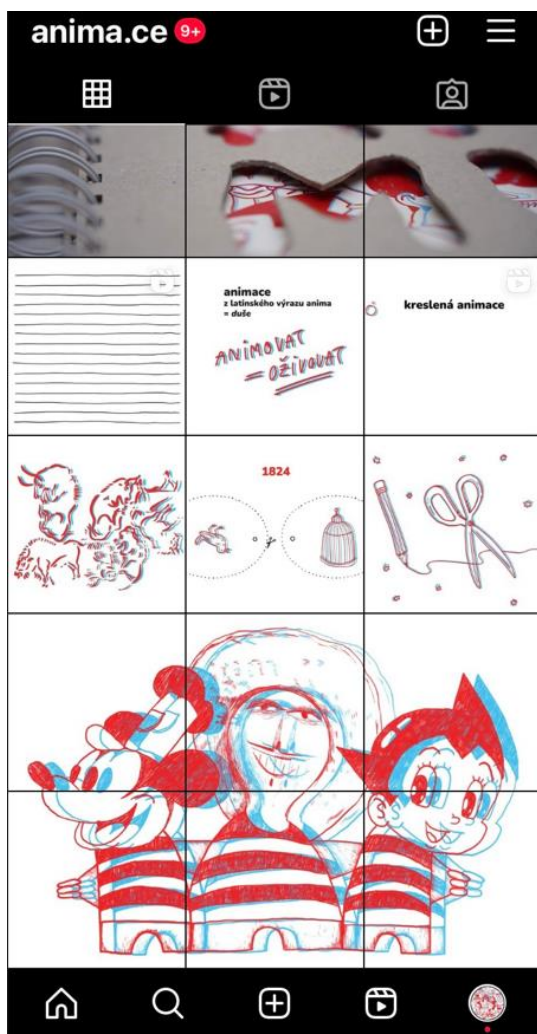
Jako úplně poslední část mi zbývalo vytvořit instagramový profil pro propagaci sešitu. Vzhledem k neustálým změnám na vizuálu sešitu jsem počkala až do finální podoby a profil založila. Zpětně však přemýšlím, že jsem mohla samostný vznik do profilu postupně zaznamenávat a seznámit tak budoucí čtenáře s tím, že změn je během procesu potřeba nespočet. Do příspěvků chci aktuálně přidávat upoutávky/úryvky ze sešitu, představit celý tool kit a sdělit pár informací o animovaném filmu. Cílem profilu je zaujmout potencionální čtenáře či případné nakladatele, kteří by mi pomohli sešit dál distribuovat. Jelikož je vždy těžké najít správné uživatelské jméno, aby nebylo na sítích zabráno, a zároveň aby tematicky korespondovalo s profilem, po chvíli hledání a rozmýšlení jsem našla jméno Anima.ce. Hned při prvním pohledu se mi zalíbilo, neboť o tom můj sešit je a zároveň podtrhuje původ názvu animace ze slova anima = duše. Jako úplně první návrh instagramu byl ve žluté barvě, která v počátcích byla obsažená v sešitu. Tuto verzi jsem nestihla zdokumentovat, ale po změně barevnosti jsem instagram předělávala do modro-růžového vizuálu. Zde jsem se snažila o ucelení příspěvků drobnou grafikou. Do příspěvků jsem použila pár ilustrací ze sešitu a některé i rozanimovala (kreslenou animaci, scénář, střih...)



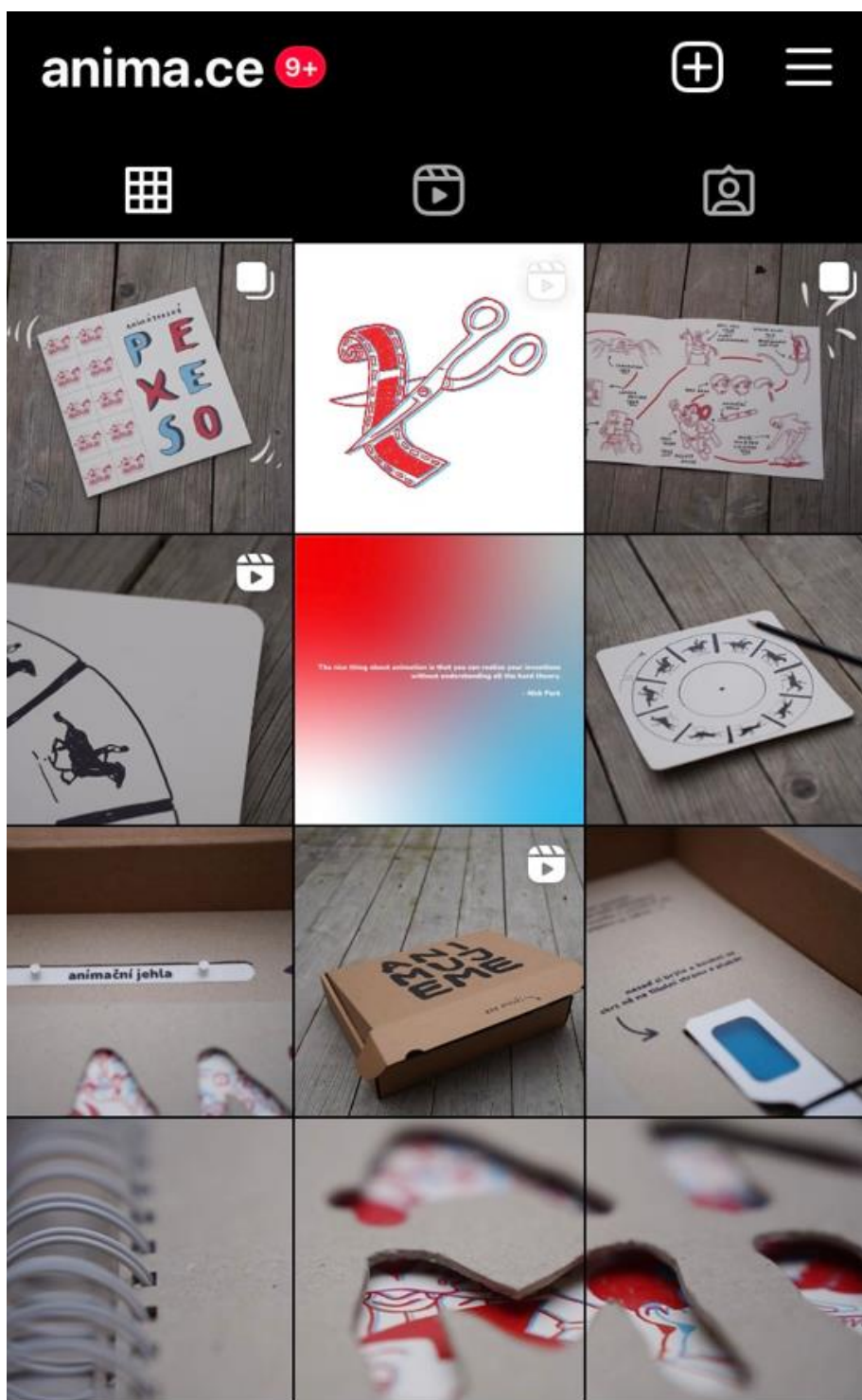
- profilová fotka



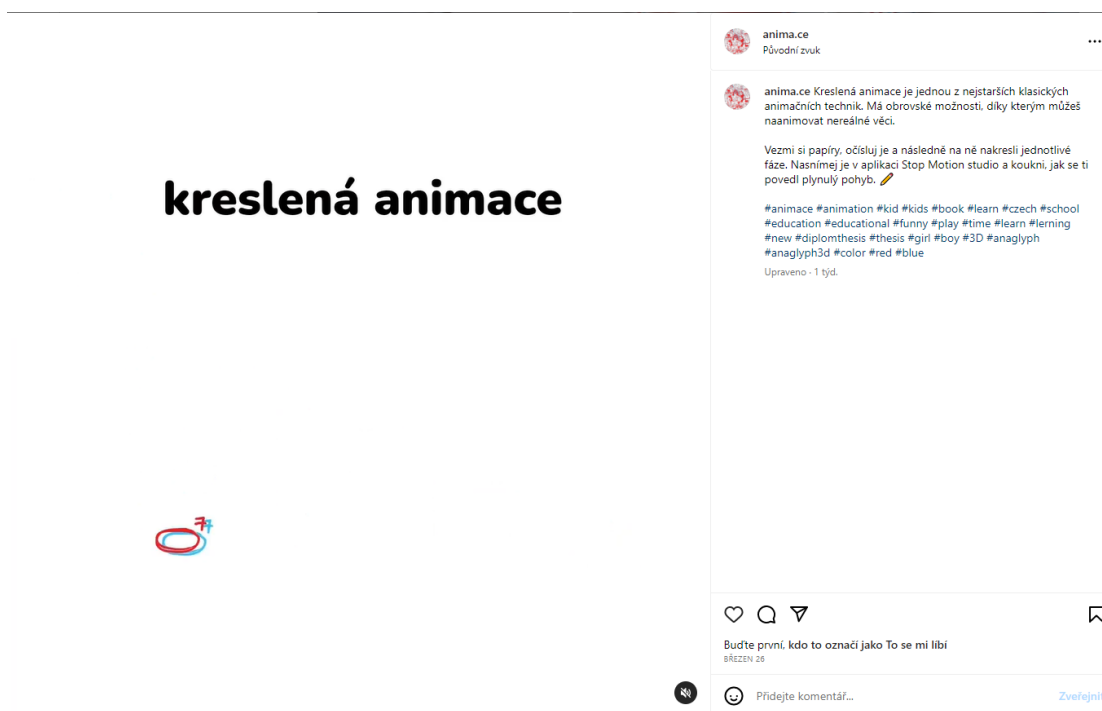
Při dokončení vizuálu sešitu bylo třeba profil znova překopat. Jednotlivé příspěvky jsem z minulého profilu měnila pouze barevností. Ilustrace jsem předělala do anaglyfu tak, aby byly čitelné i bez brýlí.



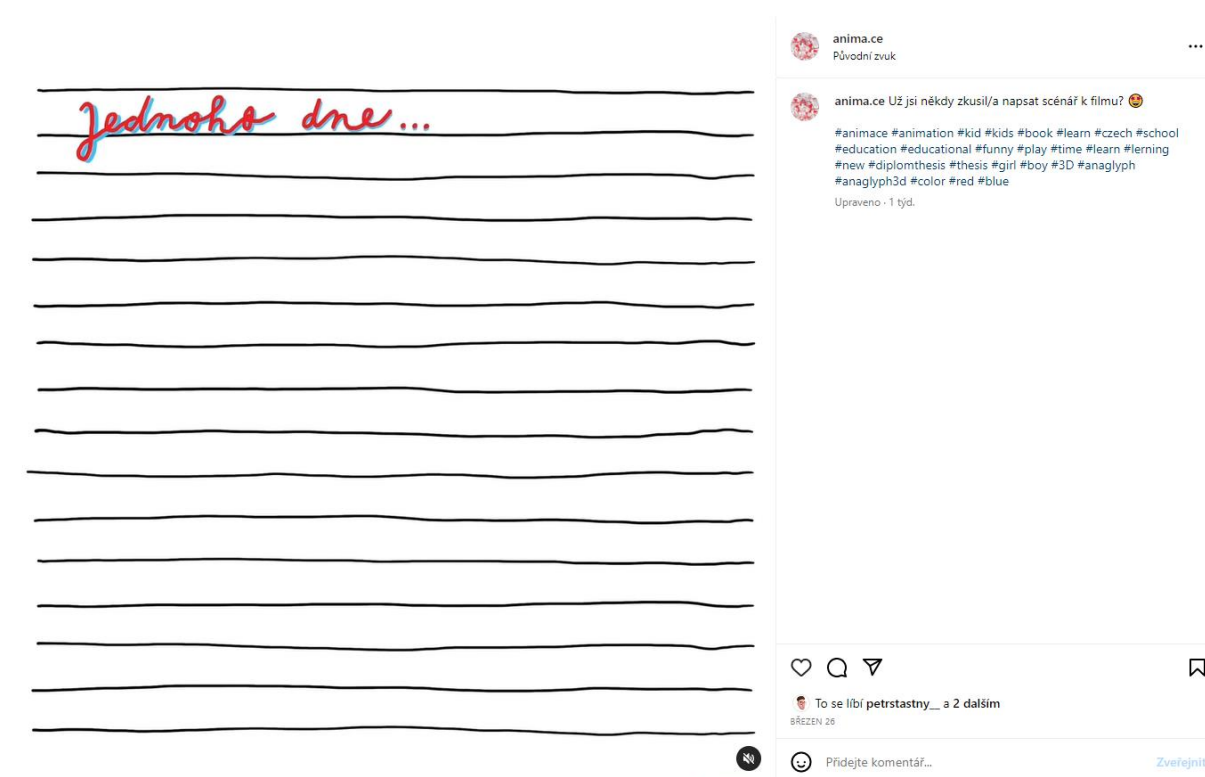
V tvorbě vizuálu mi hodně pomohly fotky sešitu a jeho jednotlivé části. Fotky “rozbily” stereotyp ilustrací a skvěle odprezentovaly vizuál tool kitu. Jako profilovou fotku jsem zvolila ilustrace z titulní strany, neboť dávat text do tak malého okénka je dost nečitelné. Ráda bych dodala, že tvorbu instagramového profilu takto řeším poprvé a tak se vše učím, ale myslím si, že v dnešní době mají sociální sítě v propagaci velký potenciál. Také po zkušenosti s prodejem bakalářské práce vím, že je třeba mít místo, na které lidi odkazovat.



Do příspěvků jsem přidala i pár animací, které fungují do smyčky:



1) Rozpohybovala jsem úkol na kreslenou animaci, kterou čtenář najde v sešitu v části o výtvarných specifikách.



2) Naanimovala jsem nápis k části realizačních postupů, kde se čtenář učí napsat scénář.



anima.ce
Původní zvuk

anima.ce Co vše najdeš v sadě? 🤗

V sadě na tebe čeká sešit plný zajímavých úkolů a zajímavostí o animovaném filmu, pexeso, výroba Zoetropu, papírové 3D brýle, s kterými si můžeš užít titulní stranu či plakát a na závěr animační jehlu. 🤗

#animace #animation #kid #kids #book #learn #czech #school #education #educational #funny #play #time #learn #learning #new #diplomthesis #thesis #girl #boy #3D #anaglyph #anaglyph3d #color #red #blue

Upraveno · 1 týd.

👍 🗨 📌

To se líbí lukidoma a 11 dalším
DUBEN 8

😊 Přidejte komentář... Zveřejnit

3) Vytvořila jsem stop motion animaci krabice, která se otevře a zavře.



anima.ce
Původní zvuk

anima.ce Zoetrop je jedním z několika předfilmových animačních zařízení. Vytváří pohyb pomocí nakreslených jednotlivých fází pohybu v kruhu, jejichž točením se rozpohybují. 🤗

I návod na výrobu Zoetropu najdeš v sešitě! 🤗

#animace #animation #kid #kids #book #learn #czech #school #education #educational #funny #play #time #learn #learning #new #diplomthesis #thesis #girl #boy #3D #anaglyph #anaglyph3d #color #red #blue

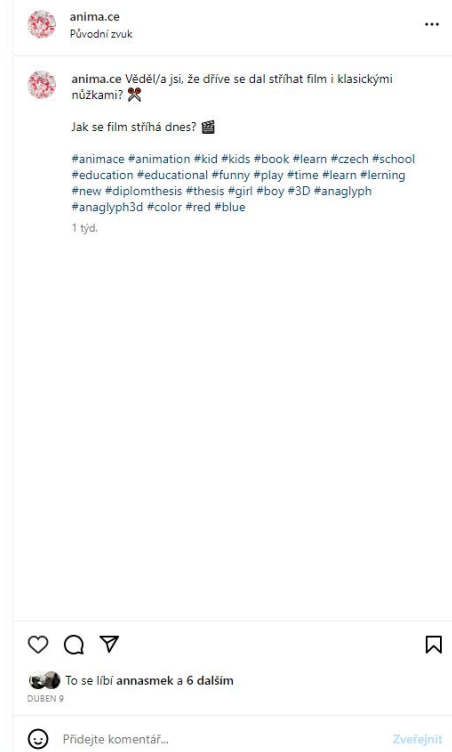
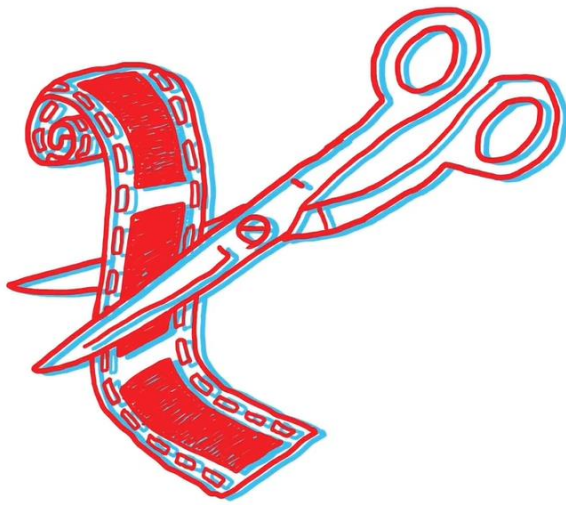
1 týd.

👍 🗨 📌

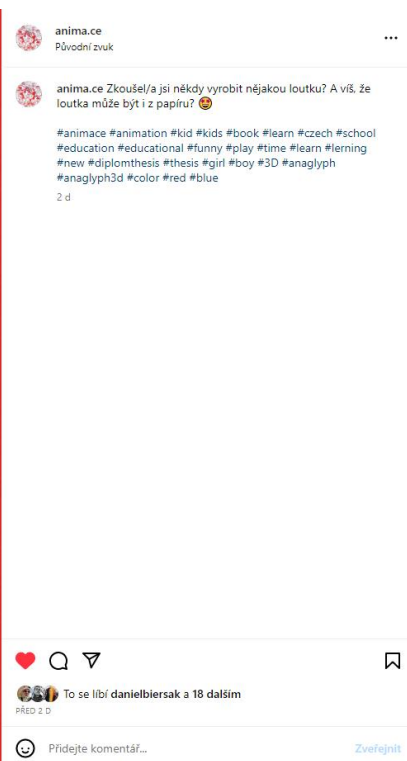
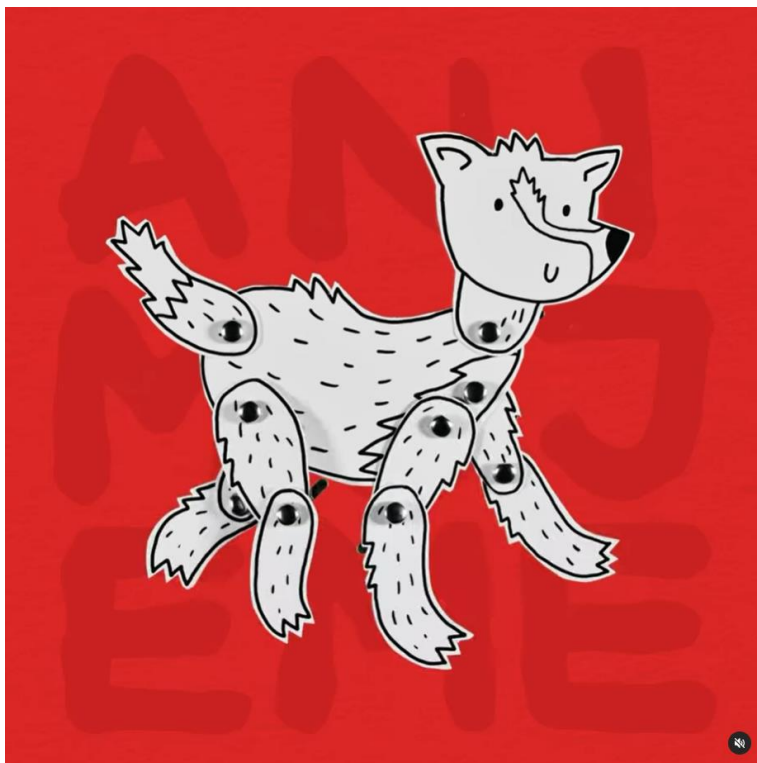
To se líbí simon_storklic a 3 dalším
DUBEN 8

😊 Přidejte komentář... Zveřejnit

4) Na listu na výrobu Zoetropu jsem naanimovala ukázkou stříhu a nůžky.



5) V animaci, kde nůžky přestřihávají film, jsem chtěla naznačit zastaralé principy stříhu filmu.



6) V poslední animaci je rozpohybovaná papírová plošková loutka, kterou si čtenář má možnost v sešitu vyrobit.

V této fázi jsem vše potřebné dokončila a doufám, že to touto prací to nekončí a podaří se mi alespoň pár kusů sešitu či pexesa poslat mezi lidi.

3. Výzkum použitelnosti sešitu v praxi

Velká otázka, která mi vrtala v hlavě, byla, jestli děti, na které cílím, vůbec sešitu porozumí. Pro mě jako pro člověka, který obor animace už nějakou dobu studuje, je sešit srozumitelný dostatečně. Také jsem ho konzultovala s lidmi, kteří jednotlivé části už tak nějak znají, ale co když se sešit dostane do rukou někomu, který se nikdy hlouběji o animovaný film nezajímal? Zaujme ho vůbec takový sešit? Porozumí jeho částem? Které části mu budou připadat nudné? Tyto otázky jsem stále měla v hlavě, a tak jsem se rozhodla, že až bude sešit hotov, zkusím udělat malý průzkum mezi dětmi.

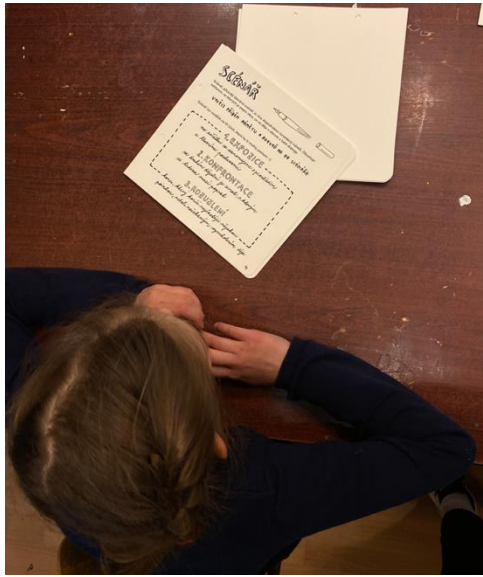
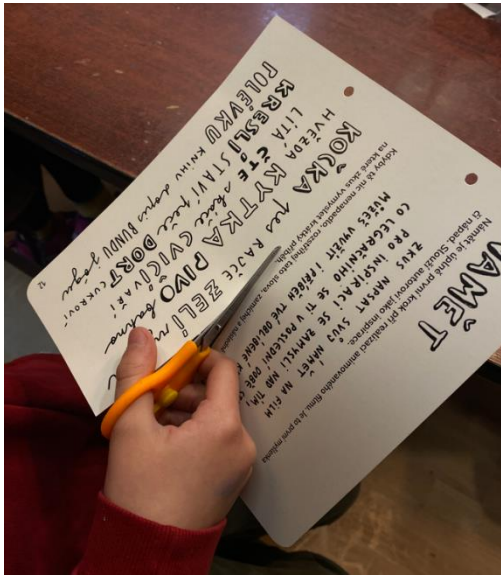
Minulý semestr jsem vedla výtvarný kroužek v Ateliéru Kaštan na Břevnově pro děti základních škol. Už tehdy jsme s dětmi zkoušely vyrábět thaumatrop, který je moc bavil, ale také jsme si vyzkoušely výrobu ploškové loutky, která měla v místech kloubů kovové nýty, aby se částmi dalo hýbat. Jelikož mě následující semestr čekalo dokončení diplomové práce, kroužek jsem z časových důvodů zrušila, a tak pouze zaskakuji v případě absence nové lektorky. Podařilo se mi však domluvit jednu hodinu s dětmi, která mi pomohla odpovědět na otázky ohledně funkčnosti sešitu v praxi. Kroužek navštěvují děti ve věkovém rozmezí 9-11 let. Vytvořila jsem pro ně speciální verzi sešitu, která se lišila pouze ve vazbě. Místo kroužkové vazby jsem použila otevírací kovové kroužky, díky kterým mohu jednotlivé listy snadno vyndat, a následně je vypracované zandat zpět. Jelikož jsem s dětmi měla k dispozici pouze 1,5 hodiny, rozhodla jsem se, že budeme pracovat na jedné knížce dohromady. Každému jsem rozdala pár listů a sledovala jednotlivé práce dětí.

Na začátku lekce jsem dětem ve zkratce představila sešit a obsah následující hodiny. Jako první je zaujaly 3D brýle. O ty se skoro popraly. Následně jsem jim vysvětlila, že je sešit členěn na tři části a ať si vyberou to, co by je bavilo. Většinu nejvíce zaujala část o realizačních postupech, což bylo fajn, protože mohly pracovat v kolektivu. Danielka dostala list s námětem, Adélka psaní scénáře a Tobík měl za úkol nakreslit hrdinu. Přesto, že jsem tuto část sešitu považovala za nejnáročnější, tak ji děti pochopily hned a pustily se samy do práce. Zbytek se dal do tvoření thaumatropů a skládání storyboardu. Danielka, která měla na starost námět, vystříhla slova, kdy poté 4 vylosovala. Na vylosovaná slova „ pes, čte, kreslí, kytky“ měly děti vymyslet krátký a jednoduchý příběh o záchraně psa, jehož součástí byl i superhrdina jménem Piškot.

Dále je zaujala kreslená animace, kde si nejprve zkusily obtahování jednotlivých fází míčku, které snímaly postupně do aplikace Stop motion studio. Představa, že musí kreslit tolik fází je nejdříve odrazovala, ale když viděly plynulý pohyb v telefonu, hned vymýšlely další a další pohyby.

Hodina a půl utekla rychle a všichni si ji náramně užili. Děti ocenily celý vizuál sešitu, který si pečlivě prohlédly, s porozuměním textu neměly potíže, což mě mile překvapilo.





4. Závěr

Závěrem bych ráda zmínila, že si velice cením možnosti volby vlastního tématu diplomové práce. Ačkoli jsem si na samotném začátku nebyla jista, jak téma uchopit, jakým směrem tentokrát práci vést, s výsledkem jsem více než spokojená.

Práce má mít činnostní a edukativní charakter, stejně jako moje bakalářská práce a to se, doufám, povedlo. Čtenáři by měli mít možnost ihned prakticky využít nově nabyté informace, zažít pocit úspěchu, zapojit svou fantazii a třeba najít v této oblasti zálibení pro jejich budoucí studium. Během práce jsem zjistila, že tvorba tohoto typu – práce, které mají přesah a dostávají se blíže ke čtenáři s určitým vzdělávacím potenciálem, mi dávají velký smysl a je to cesta, které bych se i v budoucnu chtěla více věnovat.

Sešit bych ráda dostala do skutečných rukou dětí a nejen těm, kteří milují animovaný film stejně jako já. Jelikož tištěná verze práce je finančně celkem nákladná, čekají mě propočty a různé úpravy, abych sešit dostala na přijatelnou cenu pro potenciální zákazníky. Budu muset zjistit, o kolik by se snížila cena většího množství tisku nebo při volbě jiného materiálu/papíru bez nějakých výrazně viditelných změn.

Beru však tuto práci jako svůj profesní začátek a jsem velice vděčná za všechny podnětné komentáře a podporu, kterou se mi v rámci konzultací nadanou prací dostalo. Věřím, že jsem se posunula o krok vpřed a už teď mám v hlavě nápady k dalšímu tvoření.

5. Resume

In conclusion, I would like to mention that I am grateful for the trust in choosing my own thesis topic. Although at the beginning I was struggling with how to start, in which direction to lead the work, I am more than satisfied with the result.

In the future, I would like to get the notebook into the real hands of children and to everyone who loves the animated film as much as I do. Since the printed work is quite expensive, calculations and various adjustments await me in order to get the notebook at an acceptable price for potential customers. Then, I will have to find out how much the price would be reduced for a larger amount of printing, or when choosing a different material/paper without any extra visible changes.

6. Seznam použitých zdrojů

1. DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 9788073312534.

2. KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

3. JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav, 1990. ISBN isbn80-7004-037-8.

4. *The Animator's Survival Kit*. Bloomsbury House, 74-77 Great Russell Street, London WC1B 3DA: Faber & Faber Limited, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7.