

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

## DIPLOMOVÁ PRÁCE

Stop-motion animace jako týmový projekt školní a volnočasové výtvarné  
činnosti.

Stop-motion animation as a team project of school and leisure art activities

Bc.Kateřina Weinhartová

Vedoucí práce: doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.

Studijní program: Učitelství výtvarné výchovy pro 2. stupeň základní školy a střední  
školy a základní umělecké školy (N0114A300100)

Studijní obor: N VV 20 (0114TA300100)

2024

Odevzdáním této diplomové práce na téma *Stop-motion animace jako týmový projekt školní a volnočasové výtvarné činnosti* potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha 11.7.2024



Poděkování :

Ráda bych poděkovala vedoucímu práce doc. PhDr. Martinovi Raudenskému, Ph.D. za odborné rady a doporučení, dále za pomoc s formátováním práce. V praktické části a děkuji Mgr. Martině Voráčkové ze sdružení Animanie. Dále bych ráda poděkovala MgA. Pavle Šnajdarové ze spolku Ultrafun za možnost podílet se na průběhu workshopů animace. Jsem velmi vděčná kolegyni Mgr. MgA. Kláře Smíškové za pomoc a podporu při tvorbě animovaných filmů na ZUŠ Štefánikova 19. Praha 5. Děkuji také dětem, které se podílely na vzniku všech filmů. V neposlední řadě děkuji své rodině za podporu a trpělivost během studia.

## **ABSTRAKT**

Má diplomová práce se zaměřuje na filmovou animaci. Stručně se věnuje její historii a současnosti v kontextu českých zemí. Stop motion animací se zabývám jako aktivitou, kterou lze zahrnout do výuky nejen výtvarné výchovy na základních školách, ale i na základních uměleckých školách a volnočasových organizacích. Jsou zde popsány možnosti animované tvorby ve spolupráci se spolky zabývajícími se výukou stop motion animace. V praktické části se zaměřuji se témata a motivy vhodnými k uchopení žáky a jejich rozvinutí do krátkých filmů. Podstatnou částí diplomové práce je mezipředmětová provázanost a uplatnění diskurzivního pojetí projektové výuky. Popisuji zde, jak pomocí filmových profesí, které si žáci vyzkoušejí při práci na animovaném filmu, vznikají hodnotná pedagogická díla. Zkoumám vliv tvorby animovaného filmu na rozvoj dětské imaginace a v neposlední řadě mapuji spolupráci škol a organizací zaměřených na výuku animace.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

projektová výuka, filmová výchova, výtvarná výchova, animace, animovaný film, stop-motion animace, hra, mezipředmětová provázanost

## **ABSTRACT**

My diploma thesis focuses on film animation. I briefly address its history and present it in the context of the Czech countries. I deal with stop-motion animation as an activity that can be included in the teaching of art not only in elementary schools but also in elementary art schools and leisure organizations. Here are described the possibilities of animated creation in cooperation with associations dealing with the teaching of stop motion animation. In the practical part, the focus is on topics and motifs suitable for grasping the pupils and developing them into short films. An essential part of the diploma thesis is the inter-subject connection and the application of the discursive concept of project teaching. I describe here how valuable pedagogical works are created with the help of film professions, which the pupils try out while working on an animated film.

I examine the influence of the creation of an animated movie on the development of children's imagination, and last but not least, they map the cooperation of schools and organizations focused on teaching animation.

## **KEYWORDS**

project-based learning, film education, art education, animation, animated film, stop-motion animation, game, cross-curricular coherence

Úvod	8
Teoretická část DP :	9
1. Film a audiovizualizace jako součást výtvarné a hudební výchovy	9
2. Co je to stop motion animace a jak funguje?	14
3. Proč dělat s dětmi animovaný film?	14
3.1 Výzkumně pedagogická metoda artografie	15
4. Začátky filmové animace	17
4.1 Manželé Dodalovi	19
4.1.1 Elektra Journal	20
4.1.2 IRE- Film	22
4.1.3. Druhá světová válka - konec I.R.E. filmu	25
4.1.4. Poválečná léta	26
5. Animace nástroj pravdy	28
5.1. Česká animace po roce 1945	28
5.2. Cenzura v českém animovaném filmu.	29
6. Návrat k úspěchům	31
7. Nabourání kulturních stereotypů	35
Didaktická část	36
8. Složky animovaného filmu	37
8.1. Dvoučlennost obrazu.	37
8.2. Vnitřní skladba - kompozice záběru	37
8.3. Scénář jako text vázaný na čas	38
8.3.1. Význam času	38
8.3.2. Právo veta	39
8.4. Námět	40
8.5. Audio	40
8.6. Střih	41
9. Konceptová analýza animace	41

10. Animace jako tvořivá úloha	42
10.1. Koncept a prekoncept v animaci	44
10.2. Příklad z praxe	45
11. Diskuzivní pole v animaci	47
12. Exprese v animaci	47
<b>Praktická část</b>	<b>49</b>
13. Filmová řeč	49
14. Práce s celkem a detailem	49
15. Storyboard	51
16. Příběh? Nemusí být.	52
17. Animační techniky:	53
18. Výuka na základní škole s Animánii	57
19. Animační dílny v muzeu Karla Zemana.	62
20. Výuka animace na ZUŠ	65
20.1. Rozhovor se žákyní ZUŠ Štefánikova 19, Praha 5	69
21. Jak moje zkušenosti z praxe korespondují s vizí nové revize rámcových vzdělávacích programů.	70
<b>Závěr</b>	<b>71</b>
<b>Seznam tištěných publikací:</b>	<b>73</b>
<b>Seznam elektronických zdrojů:</b>	<b>73</b>
<b>Seznam vyobrazení:</b>	<b>76</b>

## Úvod

Ve své diplomové práci popisuji aktuální tendence projektové výchovy. Odkazuji na současnou problematiku školní revize a nahlížím na její možné následky. Ohlížím se za více než stoletou tradicí toho umění v českém prostředí. Dále si všímám současných úspěchů českých animátorů a animátorek, zamýšlím si nad tématy jejich tvorby.

Na konkrétních příkladech z mé praxe zaznamenávám přístupy k filmové tvorbě. Popisuji spolky a organizace, které se u nás zabývají výukou stop motion animace. Mapuji jejich lektorské programy a metodické přístupy. Ukazuji možnosti animace ve školním prostředí i volnočasových institucích. Zaznamenávám zde získané vzdělávací zážitky dětí. Představuji vlastní realizované edukační programy animace. Odkazuji v nich na různá témata, která lze s dětmi animovat. Popisuji, jak v animaci s dětmi dosáhnout přirozené expresivity. Na příkladech uvádím, jak vytvářet scénáře, loutky, pracovat s několika animačními technikami nebo jak se chopit postprodukce z pozice žáka i učitele.

Cílem mé práce je podpora žáků v autentickém vyjadřování, rozvíjení sebereflexe a kritického myšlení, empatie a respektu k ostatním prostřednictvím tvorby animovaných filmů. Tato práce má ukázat čtenáři, jak lze pomocí animace poskytnout žákovi prostor pro seberealizaci.

Má diplomová práce čerpá z metod a oficiálních kurikulárních dokumentů. Její praktická část je založena na mém pozorování a zkušenostech z praxe na výrobě animovaných filmů s dětmi.

Tvorbu stop motion animací s dětmi se snažím přiblížit jako diskurzivní pole, kde každá výpověď jednoho z tvůrců filmu je stejně důležitá a zásadní a jako všechny ostatní. Ukazuji, jak se děti i lektori při práci s filmem a animací učí respektující přístup k druhým i k sami sobě. Dočtete se v ní také, jak animace pomáhá motorickému i kognitivnímu rozvoji. Prospívá imaginaci, protože se zde posouvají hranice toho, co je ve světě dospělých možné.

## Teoretická část DP :

### 1. Film a audiovize jako součást výtvarné a hudební výchovy

V samém úvodu mé diplomové chci upozornit na nedávnou hrozbu návrhu koncepce Strategie 2030+<sup>1</sup>, které čelila výtvarná výchova a hudební výchova. Ty kvůli revizi školství měly přijít o svou hodinovou dotaci na úkor další nové implementaci **filmové a audiovizuální výchovy** (dále jen FAV). Ráda bych zde použila argumenty proč je tento návrh nesmyslný už z podstaty mezipředmětovosti, která je pro film typická.

Jako reakce na tento problém vyšel koncem loňského roku článek s názvem: **Výtvarná výchova už dávno není vyučovaná jen tradičním způsobem aneb proč nevyučovat filmovou a audiovizuální výchovu jako samostatný obor.** Autorem polemiky je PhDr. Jan Mašek, Ph.D., který se zaměřuje na pedagogiku umění v oblasti nových médií na multigramotnostní didaktiku. Působí více než 30 let na Pedagogické fakultě v Plzni. Ten v článku vysvětluje, proč neprosadit implementaci samostatného oboru Filmová/audiovizuální výchova (dále už jen FAV). Proč by FAV neměla být autonomní, ale měla by se více integrovat především a mj. do výtvarné a hudební výchovy. Oba tyto obory disponují propracovanou metodikou a didaktikou výuky a jsou jedním z pilířů pedagogiky umění. V roce 2010 byl v rámci MŠMT schválený vzdělávací obsah předmětu filmová/audiovizuální výchova pro ZŠ a Gymnázia. Vzdělávací obsah byl tehdy zodpovědně připraven a koncipován s odborníky, tak aby byly naplněny potřebné kurikulární cíle jako umělecké reflexe v kontextu uplatnění subjektivity, smyslového vnímání kreativity a fantazie včetně prohlubování komunikačních dovedností. Tento více než desetiletí propracovaný koncept je implementován na katedrách. Z níže zmiňovaných argumentů vyplývá, že nový návrh revize školství v oblasti Umění a kultura je bezkonceptní.<sup>2</sup>

Dle aktuálního stavu se podle revize rámcových vzdělávacích programů do výuky na základních školách implementuje v oblasti Umění a kultury Výtvarná a **filmová** výchova. Zahrnuje nyní i **Audiovizuální tvorbu** kam spadá film, video a animace.

---

<sup>1</sup> Velká revize RVP [13]

<sup>2</sup> Časopis výtvarná výchova 1-2 2023 [8] str.: 62-23

Mezi vyjadřovací prostředky jako jsou linie, barvy, tvary objemy, textury a kompozice přibývá také pohyblivý obraz, zvuk, střih.

Vlastnostmi uměleckého audiovizuálního díla jsou:

- Nezávislost na čase a podmínkách vzniku: Umělecké dílo komunikuje nezávisle na svém autorovi a době svého vzniku.
- Možnost reprodukce: Díla mohou být reprodukována bez ztráty své hodnoty.
- Nepřímý kontakt: Na rozdíl od performativních umění nevyžaduje přímý kontakt s divákem

Tvůrčí proces ve Výtvarné a filmové výchově zahrnuje několik klíčových fází:

1. Záměr: Definování cíle a konceptu díla.
2. Realizace: Hledání vhodných prostředků a experimentování s nimi, samotná tvorba díla.
3. Reflexe: Kritické hodnocení vlastního díla.
4. Sdílení a prezentace: Prezentace výsledků ostatním.
5. Postprodukce: Dodatečné úpravy a finalizace díla.

Hlavní cíle jsou:

- Podpora autentického vyjadřování: Pomoc žákům vyjádřit jejich myšlenky a pocity originálním způsobem.
- Rozvoj smyslové citlivosti: Posílení vnímání detailů a jemných nuancí ve vizuálním umění.
- Sebereflexe a kritické myšlení: Podpora schopnosti žáků kriticky hodnotit vlastní práci a práce ostatních.
- Empatie a respekt: Učení žáků empatii a respektu vůči různým kulturním a uměleckým projevům.
- Seberealizace: Poskytnutí prostoru pro osobní růst a seberealizaci.

Žáci si rozvíjí různé kompetence:

- Kulturní kompetence: Porozumění kulturnímu kontextu a dějinám umění.
- Digitální kompetence: Schopnost pracovat s digitálními technologiemi a médií.
- Komunikační kompetence: Efektivní komunikace myšlenek a konceptů.
- Kompetence k podnikavosti a řešení problémů: Kreativní a inovativní přístup k řešení úkolů.
- Personální a sociální kompetence: Spolupráce a sociální interakce.
- Čtenářská a pisatelská gramotnost: Schopnost interpretovat a vytvářet texty.



- Matematicko-logická gramotnost: Logické myšlení a řešení problémů.

Obsahy oboru Výtvarná a filmová výchova jsou rozděleny do tří hlavních tematických okruhů:

1. Interpretace, vlastní tvorba a její sdílení: Zahrnuje tvůrčí proces od počátečního záměru až po sdílení výsledků.
2. Recepce a reflexe uměleckého díla: Zaměřuje se na kritickou analýzu a hodnocení uměleckých děl.
3. Kulturní povědomí a jednání: Podporuje porozumění kulturním kontextům a rozvíjení kulturní identity.

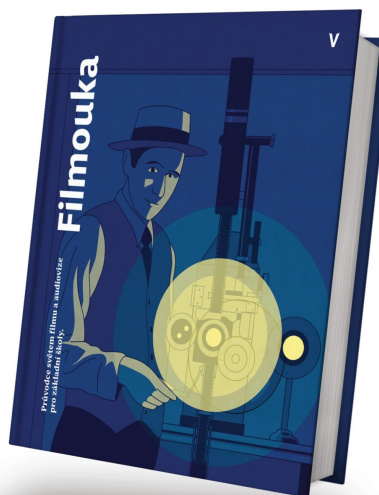
Tento strukturovaný přístup umožňuje žákům komplexně rozvíjet své schopnosti a dovednosti, což jim poskytuje pevný základ pro budoucí uměleckou činnost a kulturní vnímání.<sup>3</sup>

Koncept multigramotnostní výchovy zahrnuje však celé komunikační paradigma. Pojem gramotnost se v posledních třech desetiletích změnil v návaznosti na nových možnostech komunikace. V současném multimediálním světě je potřeba připravit žáky na daleko širší spektrum možností komunikace a tvorby než je pouze film a audiovizíze.

Současné hnutí **ASFAV** (asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu, z.s.), které vzniklo v roce 2017 s předsedou asociace Pavlem Bednaříkem se snaží prosadit FAV jako samostatný předmět do osnov základních škol. Asociace nabízí materiály i



Obr.1: logo Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu



Obr.2: kniha Filmouka

<sup>3</sup> Velká revize RVP [13]

kurzy pro učitele, dále sleduje a sdílí aktuality v oboru, ale mají pouze obecnou a didakticky velmi povrchní terminologii. I Když v loňském roce Vydavatelství Univerzity Palackého dalo do prodeje knihu Průvodce světem filmu a audiovize. Jedná se graficky velmi pěkně zpracovanou knihu s názvem **Filmouka**.<sup>4</sup> Ta je rozsáhlým průvodcem světem filmu a audiovize a je prezentována jako učebnice. Dle mého názoru se však nedá využít jako didaktická opora přímo do hodin pro výuku ve školním prostředí. I když je tato kniha velmi komplexní a pracovalo na ni mnoho autorů, vyžaduje další učitelovu přípravu a transformaci obsahu. Nalezneme v ní spoustu informací, ale kniha příliš nenabádá k projektové výuce. Například o animovaném filmu se kniha téměř nezmiňuje, nenajdeme zde návrhy, jak ve školním prostředí film realizovat. Oproti tomu povzbuzuje čtenáře ke skenování QR kódů, které jsou téměř na každé straně, pod kterými něj čekají další rozsáhlé informace<sup>5</sup>.

Autora polemiky Jana Maška dále znepokojuje, že by se FAV měla stát ze zájmové klubové činnosti nebo projektové výuky pětiletým vzdělávacím cyklem. Na základě zkušeností ze současné učitelské praxe sami zařazujeme recepci a audiotvorbu do výtvarné výchovy, také jsme do toho přirozeně poháněni znalostmi a dovednostmi žáků. Dodává, že chytrý mobil je významnou audiovizuální učební pomůckou. Současné možnosti zařízení jako jsou smartphony a tablety mají vliv a možnosti pro fotografování i střih, které se může uplatnit např.: v animaci, klíčování obrazu. Souhlasím s autorem, že pedagogika umění počítá s digitalizací a vítá rozvoj množství aplikací, které zjednodušují dostupnost multimediální výuky a tvorby. Je důležité aby žáci byli připraveni na život ve 21. století a uspěli v něm. Dále je pro ně podstatné, aby práci s obrazem a zvukem vnímali komplexně v souvislostech především s výtvarnou a hudební výchovou, dále pak např. literární výchovou. Mnoho literárních děl se dočkalo adaptací např.: komixem, multimédií a celkovou historií umění, protože žádné umění neexistuje samo o sobě. Výtvarná výchova cíleně pracuje s propojením řady možností audiovize a statického vizuálního umění. Výuka může oživovat a rozpohybovat klasickou kresbu a grafiku (animace a motion design). V praxi je pak podstatné uchopit výuku audiovize metodickým způsobem vhodný pro příslušný vzdělávací stupeň.

V nedávné době vznikl na FAMU nový institut, který se zabývá **filmovou a audiovizuální výchovou**.

FAMU integrovala projekt vzdělávání v pedagogických vědách do svého profilu prostřednictvím programu celoživotního vzdělávání. Cílem studia je získání kvalifikace učitele 2. stupně základní a střední školy. Program umožňuje získání pedagogické kvalifikace rovnocenné magisterskému studiu. Během dvou let si

---

<sup>4</sup> film a výchova [14]

<sup>5</sup> Filmouka 2023 [9]

studenti osvojí techniky filmové a audiovizuální výchovy a metodiku výuky, čímž získají certifikovanou kvalifikaci v oboru. Příprava programu probíhá již téměř pět let pod vedením RNDr. MgA. Alice Růžičkové. V prosinci 2017 se na AMU konala konference „Filmař – Pedagog“. Vývoj programu podporují Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu, NIPOS, CinEd a pilotní Gymnázium a hudební škola hlavního města Prahy. Absolventi získají pedagogickou průpravu, status oficiální aprobační pro učitelství povolání na základních a středních školách, a dovednosti v oblasti vývojové psychologie a oborové didaktiky. Mají také kompetence pro práci s publikem, lektorskou činnost, festivalovou a kino dramaturgii, a schopnost realizovat kulturní a umělecké projekty. Studium připravuje filmaře a teoretiky k pedagogické, osvětové a popularizační činnosti, využívajíc specifika filmové řeči pro pedagogické cíle.<sup>6</sup>

Ve své práci bych chtěla představit konkrétní dovednosti potřebné k výstavbě animovaného filmu, tak aby byl zároveň rozvíjen princip asociací, který je nezbytným faktorem rozvoje tvořivosti u dětí. Současná “nová vizuální média” ve spojení s výtvarnou výchovou mají obrovský potenciál rozvíjet žáka také v harmonickém spojení s uměleckou tvorbou v žitém prostoru.

FAV je v současnosti integrována do vzdělávací praxe výtvarné a hudební výchovy, její specifika je však nutné rozvíjet i ve spolupráci s dalšími stávajícími obory ve školním kurikulu. FAV je ve všech svých formách zastoupena v digitálních kompetencích, což pro současnou mládež, která vyrůstá s platformami jako YouTube nebo Tik Tok není vcelku problém. Trendy založené na tvorbě a prezentaci krátkých videí na internetu neformálně posouvají digitální gramotnost mládeže. Text nezpochybňuje význam filmu a audiovize, ale není zde důvod proč by podle návrhu Pavla Bednaříka v koncepci revize vzdělávací oblasti Umění a kultura je FAV povýšena na obor.<sup>7</sup>

Autor článku Jan Mašek dále vysvětluje nekonceptnost a populismus záměru zavedení FAV jako povinný pětiletý obor na ZŠ. Zmiňuje, že tím pádem opomíjíme v reformě kurikula např. velmi aktuální oblast interaktivních audiovizuálních her, když podle různých výzkumů zasahují hry naši mládež více než film. Jan Mašek se ptá „proč také nevyučovat základní škole také fotografickou výchovu? Vždyť fotografie má delší historii než film. V článku je nastíněna jen část problému, další jsou spojeny např. s nepřipraveností učitelství veřejnosti. Vlastní audiovize má samozřejmě pro rozvoj žáka významný potenciál, ale koncept školního kurikula by měl tuto oblast využít především didakticky vhodným začleňováním prvků filmové výchovy do stávajících výtvarných a hudebních a dalších předmětů a v jejich rámci

---

<sup>6</sup> www.famu.cz [15]

<sup>7</sup> Časopis výtvarná výchova 1-2 2023 [8]

tak rozšířit spektrum témat.<sup>8</sup> V této diplomové práci představuji možnosti, jak tvořit s žáky animovaný film, ale pro žádnou z nich nemusí vznikat nový předmět.

## 2. Co je to stop motion animace a jak funguje?

Slovo animace má původ v románských jazycích, pochází z výrazu „anima“ (= duše) V latině znamenalo také oživení. Slovo „animace“ můžeme přeložit jako naplnění životem, resp. duchem (dechem), který oživuje.<sup>9</sup>

V angličtině podle cambridgeského slovníku znamená nadšení a entuziasmus.<sup>10</sup> Například větu Her voice was full of animation. Můžeme volně přeložit jako: V jejích hlase bylo plno nadšení.

Stop Motion animace v kontextu mé diplomové práce znamená zejména techniku, používanou ve filmech nebo video produkci, vznikající snímek po snímku. Je to způsob animace založený na focení jednotlivých snímků filmu, přičemž se vždy mezi jednotlivými snímky o malý kousek pohne s objekty ve scéně.<sup>11</sup>

Neživé předměty, jako jsou kresby nebo loutky, se v ní následně rozpohybují tím, že snímky přehráváme rychle za sebou.<sup>12</sup>

Lucie Sunková, režisérka a výtvarnice, definuje filmovou techniku takto: „Animace je propojení práce hlavy, oka, ruky a štětce.”<sup>13</sup>

## 3. Proč dělat s dětmi animovaný film?

Již v březnu roku 2014 vyšel v časopise Art Education článek s názvem: **Stop Motion animace jako nástroj pro sebedotazování a osobní evoluce.** Jeho autor Jeremy Michael Blair v něm kombinuje autobiografii a etnografii se stop motion animací. Autografie je metoda kvalitativního výzkumu. Poskytuje seberefektivní cestu s vědomím tím, že se pokouší propojit více vědních disciplín. Také proto animaci vztahoval k autoetnografii.

Autorovi žáci vytvářeli stop motion animace pomocí malých objektů a hraček, které měli běžně k dispozici. Z jeho výzkumu vyplývá, že studenti se během tvorby videa učili sami o sobě a vytvářeli společně smysluplné zážitky se spolužáky.

---

<sup>8</sup> časopis Výtvarná výchova str.:61-66 1-2/2023 Polemika autor článku: Jan Mašek [8]

<sup>9</sup>Animace Michal Kaplánek str.:12 [6]

<sup>10</sup> Cambridge English [16]

<sup>11</sup> Martin Bakeš Stop motion animace [17]

<sup>12</sup> Oxford Reference [18]

<sup>13</sup> Česká televize: Kroky a skoky české animace 2024 [19]

Jejich pomocí získávali přístup ke strachům vykonstruovaných kulturou a společností. Odkrývali citlivé momenty z dětství a představovali unikátní reprezentaci sami sebe. Různé příklady studentů v článku prezentují modelové situace, které povzbuzují vlastní rozvoj. Animování autor zaměřil tématicky na osobní zkušenost dětí jako: hledání klidu v chaosu, vítání neznámého, přijímání nejistoty. Ukázalo se, že díky animaci žáci například zvládli proměnit i ostudu v veselou vzpomínku. Během doktorského studia začal autor využívat vyprávěné nepříjemnosti ze života jako témata pro vlastní stop motion animované filmy. Zajímalo ho, u jakých uměleckých aktivit lze zaznamenat zvýšený výskyt kritického reflexivního dialogu.

Autoetnografii lze také definovat jako formu vlastního vyprávění, kde vlastní já stojí mimo sociální kontext. Je to také autobiografický žánr psaní, který zobrazuje více vrstev vědomí a spojuje osobnost s kulturou. Autoetnografie je vynalézavá metoda kvalitativního výzkumu, objevuje se na celém poli edukace ve třídách, časopisech nebo konferencích.<sup>14</sup> Animace i autoetnografie mají kapacitu provokovat diváka k překročení hranice horizontu, kriticky reflektovat zkušenost, empaticky vstupovat do života ostatních a aktivně se podílet na dialogu ohledně sociálních důsledků.<sup>15</sup>

### 3.1 Výzkumně pedagogická metoda artografie

Dílo je prostorem vytváření významu, jehož jsou výpovědi součástí.

Je třeba si stále uvědomovat zrušení konceptu hierarchie. Rovnocenné postavení pedagoga (z hlediska A/r/tografie též umělce či výzkumníka) a žáka ve specifickém sémiotickém prostoru výtvarné výchovy. To je základním předpokladem pro rozvíjení dialogu za účelem sdělování či sdílení myšlenek i emocí.<sup>16</sup>

Animace snímek po snímku je fotografický proces, který je vytvořen za pomoci iluze pohybu. Animace přivádí do života neživé předměty nebo obrázky na obrazovce. Je podstatou animace vyprávět myšlenky, příběhy a vize překvapivou a nepředvídatelnou cestou. Stop motion animace je proces pohybu fyzických objektů jako je loutka, plastelína nebo člověk za použití malých pohybů fotografovaných jednotlivými snímky. Když snímky pustíme rychle po sobě, dosáhneme perzistence vidění a vytvoříme iluzi pohybu. Z toho vyplývá, že animace vyžaduje vysokou míru trpělivosti, vášně a jasného pochopení pohybu. V kombinaci s autoetnografií může zapouzdřit zážitky a povzbudit dialog ve třídě.

---

<sup>14</sup> Autoetnografie [20]

<sup>15</sup> J.M. Blair, Animated Autoethnographies str.: 6-7 [21]

<sup>16</sup> J.M. Blair, Animated Autoethnographies str.: 6-7 [21]

Animace existuje 2D a 3D. 2D je kreslená, vystřihování loutek, obrázková, písmo, nebo kombinace různých materiálů. Pokud se rozhodneme pro 3D animaci jsou vhodné materiály jako plastelína, LEGO, hračky, loutky, lidi, domácí předměty. Velmi oblíbená forma animace u dětí se nazývá pixilace, ta využívá lidské tělo jako nástroj pro animaci. Kouzlo stop motion animace a unikátní cesta jejího výrazu je stále oblíbená většinou profesionálních animátorů i nadšenců pro ni. Většina tvrdé práce, inovací a umění stop motion animace se objeví na obrazovce, ale lze je pozorovat také prostřednictvím materiálů a pohybů postav. Stop motion je náročný proces a vyžaduje podrobné plánování a spojuje prvky vědy a optické iluze k vytvoření pohybu. Kvůli těmto vlastnostem stop motion animace apeluje na vzdělávání napříč obory např.: matematiky, vědy a umění. <sup>17</sup>

Animace a autoetnografie souvisí s primárním sebezkoumáním, proto může být stop motion animace považována jako umělecký prostředek pro výzkum. Pokud jasně specifikujeme skupině výzkumnou otázku a cíle animace. Žáci si navrhnou ve skupině vlastní příběh a vytvoří si animaci, která se zabývá výzkumnou otázkou. Součástí animace je také zachycení všech procesů a finální prezentace filmů ve třídě. Výsledkem studentů Jeremyho Michaela Blaira bylo, že si sami začali uvědomovat, že umění a osobní zkušenost mohou být a měli by být považovány za cenné. To je vedlo k vývoji promyšlených sebevýzkumných otázek.

Otázky zahrnovaly příklady jako:

- Který z mých sociálně konstruovaných nedostatků přijímám?
- Jaký byl nejšťastnější den mého života?
- Díky čemu se cítím nejzranitelnější?
- Kdyby moje paměť byla zítra vymazána, co bych chtěl znovu prožít?

Stop motion animace má schopnost citlivě rozebrat příběh a rozpitvat osobní příběh na fragmenty a jemné momenty do formátu jedné minuty. <sup>18</sup>

Studenti Jeremyho Michaela Blaira si mohli sami vybrat animační techniku. Několik z nich volilo hybridní techniku pro nejlepší ztvárnění jejich příběhu. Aby jejich film mohl být považován za experimentální, měli pro něj využít alespoň tři techniky animace. V článku autor potvrzuje, že i když několik žáků ještě nemělo povědomí o animaci, učili se rychle. Stop motion techniky představovala bílá tabule ve třídě, na kterou kreslili, pixilace, animace plastelíny, malé objekty k manipulaci a papírové loutky. Všechno vytvořené s ohledem na nízký rozpočet a limitované zdroje. Studenti po dokončení animace své autoetnografické práce prezentovali ve třídě. Během prezentace vysvětlovali svou výzkumnou otázku a proces tvorby, četli vlastní

<sup>17</sup> J.M. Blair, Animated Autoethnographies str.: 10 [21]

<sup>18</sup>J.M. Blair, Animated Autoethnographies str.:13 [21]

poznámky a emocionálně reagovali na své animace během promítání na zadní stěnu třídy.<sup>19</sup>

Tato studie, která vyšla před deseti lety, měla za cíl prozkoumat jaký přínos má animace ve spojení s vlastním příběhem ve vzdělávání. Jakým způsobem rozšiřuje pole v metodách bádání v oblasti uměleckého vzdělávání. Autoetnografický přístup v animaci umožňuje žákům studovat sami sebe a vytvořit reflektivní dialog se třídou v naději, že významy vložené do jejich životních příběhů mohou mít význam také pro ostatní. Animace ve spojení s autoetnografií podporuje sebereflexi a vytváří soucitné prostředí ve třídě a to i mezi mládeží v narušeném kolektivu.<sup>20</sup>

Naše společnost je čím dál tím více založená na technologiích a vyžaduje nové inovativní metodiky, které přistupují k technologiím a kultuře, osloví učitelskou veřejnost a pedagogický výzkum. Stop motion animace poskytuje působivý prostředek pro emociální a sebeutvářející se zážitky. Animace může obsadit místa v mysli, která slova nedokážou. Seznamování učitelů s novými technologiemi pro výuku se může zdát nedoceněné. Ve skutečnosti tvůrčí přístup pedagoga v syntéze s technologickými nástroji, výukovými strategiemi a obsahem nabízí trvalé a neocenitelné přístupy pro poutavé vzdělávání. Stop motion animace může být využita jako umělecký prostředek pro autoetnografický výzkum a art based research. Jedinečné kvality a vlastnosti autoetnografie pomáhají odhalit a znovu objevit nenormativitu v životě, podobně jako v umění. Animování autoetnografie je navrženo tak, aby pracovalo s chybou, přiznávalo neúplnost, vyjadřovalo lítost, ukazovalo nedokonalost. Díky němu mohou učitelé výtvarné výchovy být lépe připraveni na nedokonalou cestu své praxe. Stop motion animace může být skvělým průsečíkem ve výzkumu uměním. V kombinaci s autoetnografií má navíc uvolněné hranice. Tento přístup povzbuzuje studenty, aby si vytvořili vlastní badatelské postupy umění, tak aby nejlépe odrážely jejich dovednosti a výchovu.<sup>21</sup>

## 4. Začátky filmové animace

Animovaný film je tu přibližně sto let, to je v řádu dějin svou délkou naprosto zanedbatelná etapa. Chápeme tedy, že film jako takový je historicky nový prostředek. Přesto od doby jeho vzniku prošel neuvěřitelným rozvojem a nesčítelným množstvím změn, přístupů a adaptací. Když v 90. letech 19. století nová profese vznikla, přilákala desítky a stovky profesionálních i amatérských kreslířů. Výtvarníků,

---

<sup>19</sup> J.M. Blair, *Animated Autoethnographies* str.:13 [21]

<sup>20</sup> J.M. Blair, *Animated Autoethnographies* str.:12 [21]

<sup>21</sup> J.M. Blair, *Animated Autoethnographies* str.:14 [21]

architektů i umělců, přesvědčených o narativních a výrazových možnostech filmové trikové techniky nehledě na nejisté a složité ekonomické podmínky.<sup>22</sup>

Karel Čapek v textu z listopadu roku 1910 s názvem *Biograf* popsal své dojmy z kreslených filmů. „Pro kinema není nic nemožného. Zde se uvolňují neživé předměty, hýbají se a jednají: figurka nakreslená dětskou rukou oživne a běhá po světě, je stíhaná osudem, žije třeba tragicky a umírá, lvové vyrazí ze své klece a pobíhají po městě, lahev může oživnouti, státi se člověkem nebo psem a opět zaniknouti ve světelném čtverci, nebo zde vystupují lidé a propadají nejnešťastnějším nebo nejgrotesknějším osudům.” Podle popisu můžeme soudit, že figurka nakreslená dětskou rukou byl Cohlův Fantoche (panáček).<sup>23</sup>



Obr.č.3 Práce berlínského týmu animátorů Lotte Riniger, Nahoře Carl Koch a pískovou malbu upravuje Bertold Bartosh.



Obr. č. 4: snímek z filmu Dobrodružství prince Ahmeda (1926) od Lotte Riniger

<sup>22</sup> Strusková str.23 [11]

<sup>23</sup> Strusková str.21 [11]



Na počátku animovaného filmu využívali tvůrci často ploškový, papírkový, siluetový film, tedy techniku ekonomicky i finančně výhodnou.

Skupina nadšenců, v jejichž čele stála Lotte Reinigerová vytvořila mezi lety 1919 až 1922 pět animovaných vystřižovaných snímků. V roce 1926 byla po třech letech dokončena práce na celovečerním filmu *Dobrodružství prince Ahmeda*. Na jeho výrobě se společně s Lotte podílel její manžel Carl Koch, který byl vzdělaný specialista ve východních kulturách. V malém týmu plnil funkci produkčního, kameramana, a když bylo potřeba také animátora. Dalším členem byl i Bertold Bartosh (1893-1968), zkušený experimentátor který se narodil v Polubném na českém území, jeho rodným jazykem byla němčina. Začínal svou kariéru ve Vídni, později se dostal do Berlína a od roku 1930 žil v Paříži.<sup>24</sup>

## 4.1 Manželé Dodalovi

Roce 1925 stála u vzniku českého trikového filmu společnost Elektra Journal, kde získal místo malíře Karel Dodal. Před tím pracoval v holešovickém divadle Uranie, kde se potkal s Hermínou Týrlovou, která v Uranii pracovala již dříve. Mladé lidi sblížoval zájem o umělecký svět. Karel Dodal se rozhodl pro kreslený film. Hermína Týrlová se pokoušela psát a kreslit, ale především byla nápomocná svému partnerovi a jeho filmařské dráze. Týrlová ve svých vzpomínkách napsala: „Snažila jsem se mu pomáhat, ale nevyznala jsem se v tom. Nezbylo, než aby mě učil. Učíval mě dost trpělivě, ale někdy v návalu práce trpělivost ztrácel. Stávalo se, že jsem se popletla a tu bývalo velmi zle. Nepomohlo mi ani to, že jsem byla jeho ženou. Snad jen proto, že jsem se jeho hněvu tolik bála, stala jsem se postupem času jeho spolehlivou spolupracovnicí, kolečkem v mašinérii jeho práce. A pak, když jsem viděla vlastní kresbu v pohybu, naplňoval mě zvláštní pocit radosti a pýchy a práce mě začala těšit.“<sup>25</sup>

Dějiny animovaného filmu jsou také dějinami obětavých partnerek a manželek, které nejen udržovaly v chodu rodinný krb a finance, ale byly i nezastupitelnými kresličkami a fázačkami- výjimkou nebyla na počátku dráhy svého manžela ani paní Lillian Disneyová. Díky vzpomínkám Hermíny Týrlové máme představu, jak v té době vypadalo vybavení ateliéru trikového filmu, které bylo podle ní velmi jednoduché. „Stůl na němž se kreslilo, měl do dřeva zapuštěný kovový rámeček s dvěma pevnými kolíčky, na ně se navlékaly čtvrtky papíru, ty ležely na skleněné ploše zdola podsvícené žárovkou. Mezi počáteční a konečnou fází pohybu se dokreslovaly takzvané mezifáze. To znamenalo, že kreslíř hleděl celý pracovní den

---

<sup>24</sup> Strusková str.30 [11]

<sup>25</sup> Strusková str.43 [11]



Obr.č.5: Hermína Týrlová



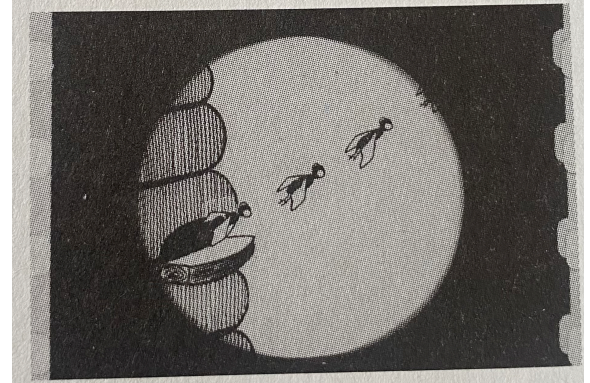
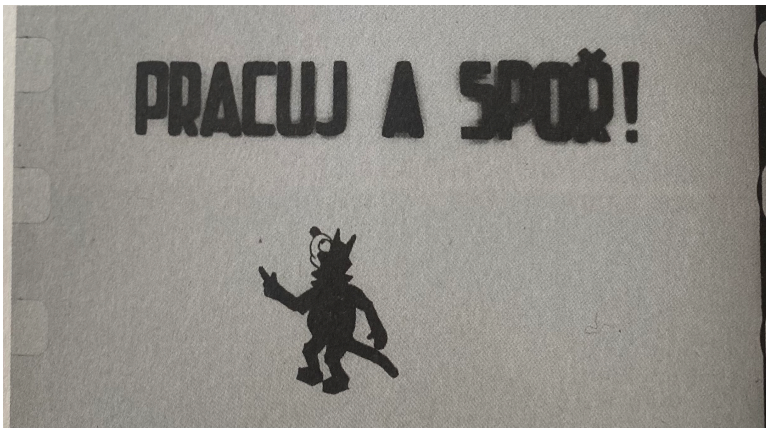
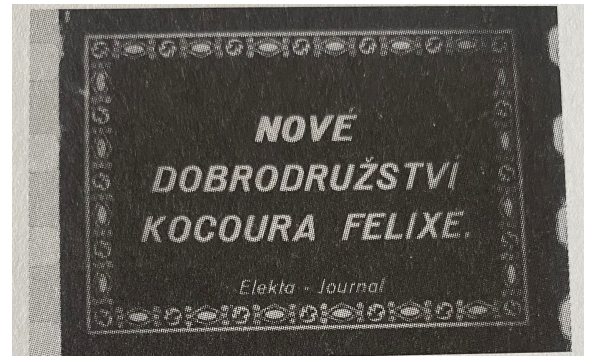
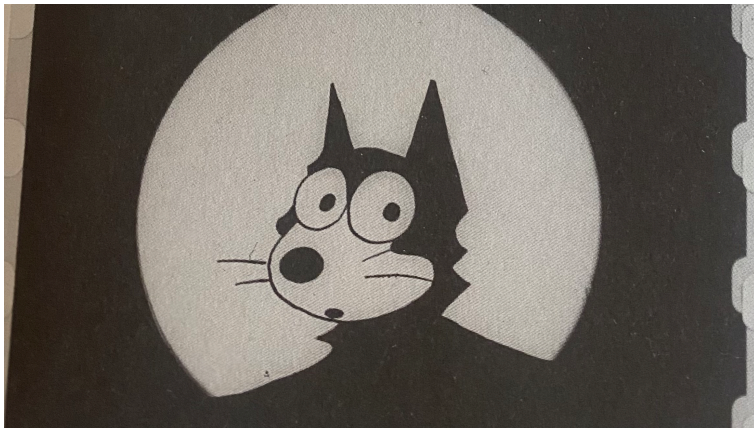
Obr.č.6:-Karel Dodal

do umělého světla, které prosvětlovalo fáze pohybu předchozí i následující kresby včetně té, kterou mezi ně dokresloval. Snímání bylo ještě horší. Snímalo se na nejméně citlivý materiál, protože černá a bílá barva na něm vždycky fotograficky vyšly. Zato se naplno svítilo, a prudké světlo není pro každé oči. Mým očím umělé světlo nikdy nevadilo, ale Karel Dodal měl zrak citlivější, práce pro něj byla neobyčejně vysilující. Lékař mu doporučoval, aby se povolání vzdal, ale copak se mohl vzdát toho, k čemu se tak těžce propracoval a čemu tolik věřil?"

#### 4.1.1 Elektra Journal

Karel Dodal byl ve firmě Elektra journal zaměstnán zejména proto, aby měla odborníka na trikové a animované pasáže různých zakázek - jednalo se hlavně o filmy reklamní a naučné. V těchto klientských zakázkách se zřídka kdy stávalo, že se jméno autora animací objevilo v titulcích. Tyto zakázkové, mnohdy anonymní práce ovšem Karla Dodala nenaplňovaly. Tvůrčí uspokojení mu nepřinášely ani reklamní snímky s kocourem Felixem, protože musel respektovat podmínky zadavatelů. Kocour Felix končil apelem: „Ukládej své úspory do spořitelny?“ nebo „Pracuj a spoř!“ Vznikaly filmy jako *Kocour Felix hospodářem* nebo *Co dělá kocour Felix každé odpoledne*(1930). Tyto reklamy v Elektra Journalu s Kocourem Felixem již nabízely publiku více: oblíbeného hrdinu, jenž se dostává do potíží, který se v závěru





Obr.č.7,8,9,10 Dodalovi str, 63-64

stává hlasatelem určitého reklamního apelu. Můžeme jen litovat, že se tento první český reklamní seriál nezachoval v úplnosti. Stalo se ale, že Karel Dodal odešel z Elektra Journálu pod záminkou příslibu mecenáše. Sám pak investoval prostředky do vybavení nového studia. Záhadný dobrodinec ho však zklamal a plán skončil velkou finanční ztrátou. Týrlová o svém partnerovi vypověděla: „Málem se nervově zhroutil a celý rok trvalo, než se vzpamatoval.“ Nezbylo, aby rodinu živila Týrlová, která v Elektra Journálu zůstala. Neúspěch velko filmu Svatý Václav však na počátku 30. let způsobil krizi ve firmě a řada zaměstnanců na ni i doplatila. Mezi nimi byla i Týrlová. Když Hermína Týrlová ztratila práci v Elektra Journálu, byla finanční situace manželů svízelná. V té době se zhoršily Dodalovy potíže se zrakem a podle Týrlové jeho léčba odčerpala část hotovosti. Jediné východisko manželé viděli v samostatném podnikání, které na sebe vzala Hermína, která získávala tou dobou zakázky. Později vypověděla: „Neúspěch ve vlastním podnikání předznamenal nejen konec spolupráce s Karlem Dodalem, ale v začarovaném kruhu nesnází jsme jeden druhého ztratili. Došlo k rozchodu.“

## 4.1.2 IRE- Film

K „osudovému setkání“ rozvedené paní Ireny Rosnerové-Leshnerové a pohledného filmaře na volné noze Karla Dodala došlo na počátku léta 1932 v pražské kavárně Mánes. Na tomto elegantním místě se pořádaly odpovědi čaje, módní přehlídky, nebo hrál orchestr E. F. Buriana, scházela se zde pražská elita. Irena Rosnerová se narodila 29. listopadu 1900 v Ledči nad Sázavou jako dcera židovského učitele. Dochovaná vysvědčení dokládají, že se jí dostalo na tehdejší dobu dobré vzdělání.

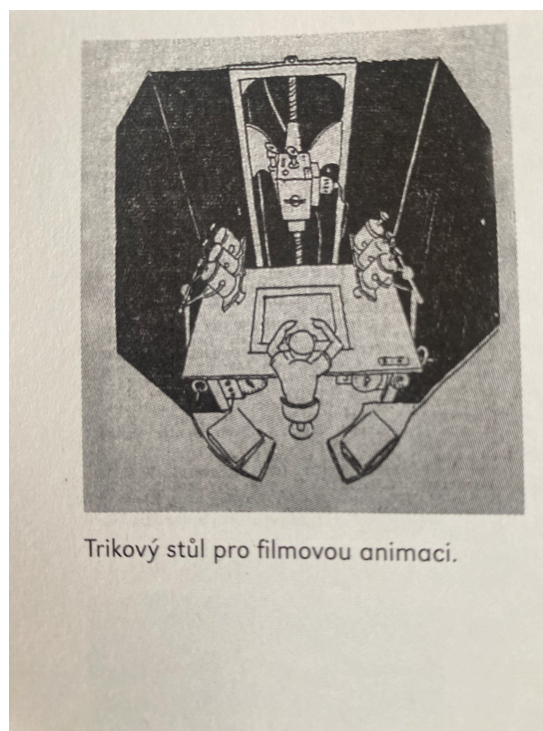
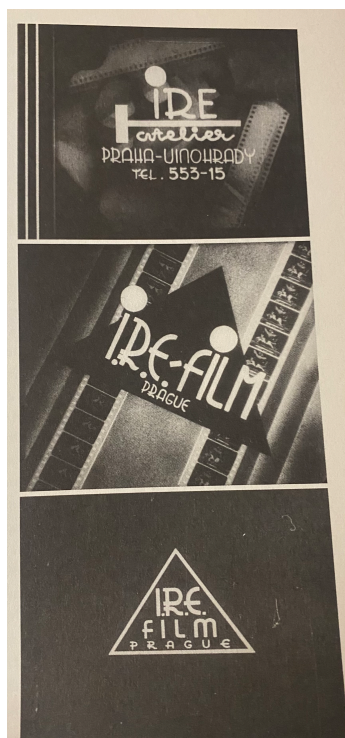


Obr. č.11

Spolu s Dodalem se vzali v roce 1932. Z roku 1935 máme doloženo, že se Týrlová vrací ke svému dívčímu jménu a v té době je již zaměstnaná v IRE Filmu, který řídila Dodalova druhá manželka. Irenino vzdělání v hudbě a divadle vytvářelo předpoklad k tomu, aby Dodalovy představy dovedla do konkrétních plánů. Manželé odjeli do Itálie a později do Německa, kde Karel poznal pracovníky krátkého filmu Fishingera, jehož koncept abstraktního filmu pak využil ve svých filmech Hra bublinek (1937) či Myšlenka hledající světlo (1938). Dále Maxe Fleichera, v jeho ateliéru se také poprvé seznámil se systémem barevného filmu Gasparcolor, jehož patent si později zakoupil. Viděl techniku vystřihování loutek, po té se seznámil z tvůrci z Paříže. Navštívili ruského průkopníka Stareviche, který animoval okénko po okénku stíny,



kteře vrhaly jehly zabodnuté v plátně ve filmu Noc na Lysé hoře (1933), poznal také geniálního fotografa Man Raye. Zmínka o vystřihovaných figurkách z papíru vede nejspíš k návštěvě alteliéru Lotty Reiniger a jejího manžela kameramana Carla Kocha. Tato zahraniční cesta měla ještě další účel. Jak psala později Dodalová: „Ale muselo se zde něco stát s jeho očima... Francouzský lékař mu doporučil koupání očí ve slané mořské vodě... odleji jsem na jih, k moři... Karel se skutečně v moři uzdravil... Vrátili jsme se do Prahy.”<sup>26</sup>



Obr. č. 12. Různá verze loga společnosti IRE film    Obr.č.13 zdroj Dodalovi

Formulace dokládají, že v této době souhrn označení pro animovaný film ještě neexistovalo. V úředních výkazech se zejména zařazovaly snímky pod hrané veselohry, případně krátké filmy či „dodatky”. Rozlišovaly se pouze techniky (film kreslený, loutkový) nebo s ohledem na programová zaměření (film absolutní, abstraktní). Až v padesátých a šedesátých letech minulého století se pro tento druh filmu, který se zakládá na pookénkovém snímání, vžil v řadě jazyků souhrnný termín animovaný film.

<sup>26</sup> Strusková str. 40-75 [11]

Dodalovi využili odkaz na americký film a svou činnost nově charakterizovali takto: „ První umělecké filmové studio pro kreslené a barevné grotesky - avantgardní krátké filmy - průmyslové a kulturní filmy - Irena a K. Dodal”. Tím vznikl IRE film, který se v titulcích objevoval v různých obměnách: Atelier Ire, IRE atelier, IRE FILM, I.R.E.- FILM, I.R. E. Film. Tento podnik se stal do značné míry rodinným. Jako prvním zaměstnancem ateliéru se stala někdejší Dodalova manželka Hermína, která zde pracovala na pozici kresličky, což ji umožnilo řešit svízelnou životní situaci, v níž se ocitla po rozvodu s manželem, protože v Praze tenkrát neexistovalo žádné jiné studio, které by se animací zabývalo. Chod filmového ateliéru vylíčila Irena dolarová svým osobitým hektickým stylem: „Co scházelo, byl personál technický... Ten jsem musela vyplnit svou osobou. Bylo mnoho práce... idea.. rozvedení idea pro Karla... text dialogu, text písní... filmovací script, rozveden na okénka, příprava na recording a zvukový záznam... montáže zvuku a obrazů... filmování na filmovacím stole... supervision celé produkce.. styk s budoucími zákazníky... finanční problémy... reprezentace na filmových festivalech evropských...<sup>27</sup> Můžeme si všimnout, že tyto body jsou při výrobě animovaného filmu určitě zapotřebí dodnes. I.R.E. vyráběl od začátku zvukové filmy a v týmu byl zapotřebí hudební skladatel. Stal se jím mladičký Bedřich Kerten z Teplic a později Jaroslav Ježek, klavírista a hudebník známý z Osvobozeného divadla. Komponování pro animovaný film vyžadovalo mimořádný cit pro čas a rytmus kresleného pohybu. Podobně jako u Walta Disneye vznikaly hudební artikuly ještě před začátkem vlastní výroby filmu, po dokončení se zpracovávala definitivní verze hudebního doprovodu. Stopky a metronom byly v ateliéru nezbytnými pomůckami.

Je nepochybné, že složitě období prožívala v IRE-filmu první Dodalova manželka Hermína, která měla funkci kresličky. Za slovy, jimiž po letech Týrlová shrnula tuto kapitolu svého života cítíme velké emoce a životní trauma: „Po nějakém čase mě Karel Dodal vyzval ke spolupráci. Obnovili jsme minulé obchodní spojení se zákazníky a navázali na ně prostřednictvím jeho druhé ženy, která naší práci naprosto nerozuměla, ale uměla ji prodat. Byla mým pravým opakem: sebejistá, odvážná, ctižádostivá a dovedla jít bezohledně za svým cílem, vydělat hodně peněz. Celkem se jí to dařilo. Šlo přeci jen o pracovní výkon dvou lidí, kteří za nepředstavitelných podmínek, pod dobu šesti let, od rána do noci a bez nedělního odpočinku s největším vypětím všech sil pracovali. Stále jen stohy a stohy

---

<sup>27</sup> Strusková str.160 [11]

pokreslených celuloidů, jejich kolorování, snímání a zase mytí a znovu kreslení, den za dnem, bez zastávky a bez konce. Až později nám byly přiděleny dvě pracovní síly, které nám trochu odlehčily v práci. Nemám slov, abych vypověděla, jak jsem ráda toto nejtvrdší a nejponížejší období svého života zapomněla a jen z upřímné zповědi se o něm zmiňuji, aby nezůstala vyplněna mezera v rozmezí oněch hořkých šesti let.” Je to pohled ženy, která se léta musela podřizovat nové partnerce svého bývalého manžela.<sup>28</sup>

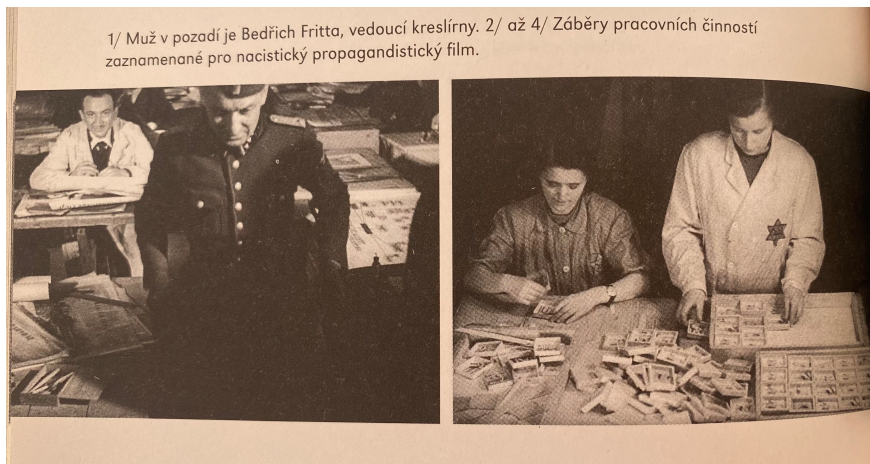
#### 4.1.3. Druhá světová válka - konec I.R.E. filmu

Na podzim roku 1938 manželé ukončili činnost. Mnichovské události prožívali Dodalovi ve Francii a koncem roku odcestoval Karel Dodal do USA. Na počátku roku 1939 se musela Irena Dodalová vrátit do Prahy. Její přítomnost v Praze vyžadovala úřední úkony a rodinná situace. Dodalová žádala také o povolení k odjezdu do USA na pozvání Roberta Kissacka z minnesotské univerzity, avšak odcestovat z Protektorátu Čechy a Morava se jí už nepodařilo. Podle citovaného dopisu Jaroslavu Ježkovi se Dodal snažil z USA získat přímluvu pro víza pro svou manželku: „Je to moc správná dívka, a ačkoliv mám moc vlivné známé zde, nenašel jsem tu správnou cestu, jak ji sem dostat. Kdybyste něco vhodného věděl, moc bych se vám odměnil.” Cesta se nenašla a Dodal se setkal se svou ženou až po válce v New Yorku. Irena v roce 1942 byla jako udána, že cestovala autobusem, což bylo pro všechny Židy zakázané a na základě toho se dostala i s matkou do terezínského ghetta. „Po heydrichiádě, když byli všichni intelektuálové zastřeleni, unikla jsem jako zázrakem. V Praze byli všichni přesvědčeni, že nežijí.” popisovala svou situaci manželovi v dopise z dubna 1945. Podmínky v ghettu si lze těžko představit. V dopise manželovi Irena píše o pocitech: „Snažila jsem se pochopit, proč musím tolik trpět. Snažila jsem se vždy být slušným člověkem. Na to však neexistovala žádná odpověď.” Mezi lety 1942-1945 se v terezínském ghettu filmovalo třikrát. Filmování se v těchto letech účastnila Irena Dodalová. Narozdíl od filmů z jiných koncentračních táborů se na jeho výrobě podíleli samotní vězni. Filmy se dochovaly jen z části. I když navenek filmy reprezentovaly umělecké osobnosti, ve skutečnosti natáčení řídilo SS a terezínská komandatura. V roce 1942 se začal psát scénář o ghettu jako o stručné filmové reportáži. Synopse je pozoruhodná svou výpovědí o příznačné atmosféře města. Měl zachycovat hlad a strádání,

---

<sup>28</sup> Strusková str.166 [11]

nedostatečná lékařská zařízení, bídu starých a nemocných, děsivou úmrtnost, despotické rozkazy a vyčerpávající úkoly. Scénář hovořil i o nejstrašnější a nejvíce obávané skutečnosti života v ghettu: o transportech na východ. Závěrečná část pak byla sarkastickým komentářem bědných podmínek života. Počítala s využitím triku jednoduché animace. Profesionálně vytvořený podklad pro film byl v Berlíně zamítnut.<sup>29</sup>



Obr.14:Zdroj : dodalovi str.:266

#### 4.1.4. Poválečná léta

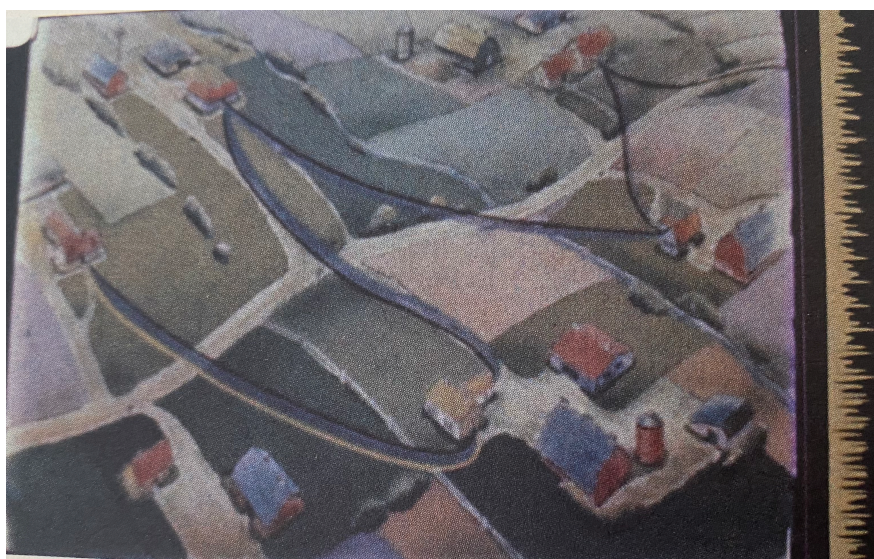
Po skončení války se Dodalovi setkali v New Yorku. Irena si příjezd do velkoměsta představovala jako odpočinek, aklimatizace, ale hned v prvních dnech se konfrontovala s realitou. Neuměla anglicky a po čtyřech letech v izolaci se ztrácela v nepředstavitelném labyrintu s visutými drahami, světlem, hlukem, lidmi všech národností a barev. Karel Dodal každý den do noci pracoval, proto neměl čas pomáhat své ženě v adaptaci na nové prostředí. Další starosti přišly s tím, že společnost, pro kterou Karel Dodal pracoval, skončila a chtěla neprodleně vrátit studio. Irena vypověděla, že již v tenkrát nebylo v NY volný prostor pro byt, natož pro ateliér.<sup>30</sup> O pracovním vytížení v té době Karel Dodal svým přátelům v dopise napsal: „Omlouvám se, že nepíšu, protože skutečně nemám čas. Pracujeme denní

<sup>29</sup> Strusková str.250 [11]

<sup>30</sup>Strusková str.288 [11]



šichtu od 6 do 11 v noci v druhé. Jedem vozem domů a to je 12 a k jedné jsme v posteli a ráno to jde znovu dokola.” V roce 1946 natočili manželé snímek o historii mlékařství *The Indie Story of Milking* a také film *One People*. Barevný kreslený snímek líčil dramatický příběh Ameriky. Snímek byl zaměřený proti rasové nesnášenlivosti, to odpovídalo přesvědčení tvůrců. V roce 1947 dokončili film *There Where Three Men* (Byli tři muži).



Obr. č. 15 :Karel Dodal jako výtvarník dospěl ve filmu *There Were Three Men* k výrazné stylizaci prostředí a figur.

Autoři jej označili jako artwork, čímž chtěli naznačit, že nejde o běžný propagační film. Přes jejich produkci byla jejich situace v USA stále nejistá a nedařilo se jim získávat další zakázky. Řešením se pro ně stala nabídka argentinského ministra výchovy Oscara Ivanisseviche. Obsahem dvouleté smlouvy bylo vybudovat v Buenos Aires produkci animovaných výukových filmů. Z popisu počátku argentinské spolupráce Ireny Dodalové víme, že přes ubohé podmínky, pronásledování z důvodů československých pasů, obviňování ze stran nepřátel a znalost španělštiny pouze ze slovníku, přesto setrvali a rozvinuli v Argentině produkci animovaných filmů. Následovala další katastrofa v podobě vykradení Dodalova studia. Dvojice se z existenčních důvodů uchýlila k výrobě reklamních snímků pro firmy Cinzano, Colgate, Radio Aparato a další. Později se manželé rozešli a Karel Dodal odjel již natrvalo do USA, zatímco Irena zůstala v Buenos Aires, kde našla okruh lidí z

umělecké oblasti. Začala se zde věnovat nátáčení hraných filmů o tanci a baletu. Na filmech pracovala až do roku 1965, kdy jejím posledním snímkem byl krátký barevný film *La tierra canca* (Země zpívá). S Karlem Dodalem dodržovaly celá léta telefonický a korespondenční kontakt. Naposledy se manželé shledali v roce 1984 v New Jersey, kam Irena přiletěla, při její návštěvě se jeho zdravotní stav zlepšil. Když o dva roky později 6. července Karel Dodal zemřel znamenal jeho odchod pro Irenu i po letech odloučení velkou ztrátu. Zprávu zaslala i Hermíně Týrlové do Zlína, neboť celá desetiletí byli bývalí partneři v kontaktu. Všichni tři navzájem sledovali (někdy žárlivě) své profesní kariéry a své další životní příběhy. Odchodem Karla se uzavřely důležité kapitoly v životě obou žen.

## 5. Animace nástroj pravdy

V knize *Ostrov animace* zaměřuje autorka Kateřina Sumarová svoji pozornost na animovanou tvorbu takových etnik a národů, jejichž historickou zkušenost poznamenává trauma útlaku, mocenské, vojenské nebo politické intervence ze strany jiného národa. Toto téma souvisí s občanskou a kulturní výchovou nebo dějepisem či literaturou. Ptá se do jaké míry můžou politické mechanismy burcovat uměleckou kreativitu. Klíčová je teze, že animace se často stává hlásnou troubou umlčovaných společenských skupin, protože ji oficiální struktury pokládají za bezvýznamnou dětskou zábavu. „Disneyfikace“ uctivé napodobování amerických vzorů je jev, který nahradil originální britskou animací tvorbu. Britský vědec a filmař Charles deCosta podotýká, že pokud už se v britské animaci objeví černošská postava není součástí všední normality, ale má pouze epizodickou roli tzn. Nejsou tu černí poštáči, účetní nebo učitelé. To stejné platí pro animované filmy z Afriky, Austrálie, Kanady nebo Irska. De Costa proto vytvořil animovaný snímek, který vrací černošskou postavu do každodenních rituálů s struktur. Z toho vyplývá, že animace může být vhodným nástrojem, jímž umlčované skupiny narušit monolit jediné pravdy.<sup>31</sup>

### 5.1. Česká animace po roce 1945

Tradice animovaného filmu po roce 1945 tvoří významnou součást českého kulturního dědictví a národní identity. Komunistický režim poskytoval animaci podporu. Ta zažívala vzestup v počtu vznikajících filmů, ale i v jejich kvalitě a

---

<sup>31</sup> Surmanová [3]

kulturnímu přínosu. Na druhou stranu komunistická cenzura striktně diktovala a uměleckou svobodu omezovala. Je poněkud paradoxní, že pod nadvládou totalitního režimu zaznamenala animovaná tvorba takový rozmach a mezinárodní úspěchy. Po zavedení demokracie u nás výroba animovaných filmů poklesla a s ní zastoupení na mezinárodních filmových festivalech. Jeden z nevýznamnějších faktorů poklesu animovaných filmů u nás byla privatizace animačních filmových studií, tím výrazně klesla finanční podpora ze strany státu. Před rokem 1989 animátoři využívali důmyslné taktiky maskování politických témat. Nabízí se tedy otázka, jestli cenzurní omezení neposkytlo filmařům potřebnou motivaci k jejich výjimečné tvorbě. Tím, že umělci reprezentovali prostřednictvím tvorby své politické názory, pozvedli úroveň animovaného filmu nad pouhou zábavu.<sup>32</sup>

## 5.2. Cenzura v českém animovaném filmu.

V zemích socialistického bloku představovala cenzura nástroj totalitní moci. Stát díky ní upravoval veřejné mínění i způsob vzdělávání společnosti. Český animovaný film nebyl mezinárodně uznáván pouze díky svému preciznímu zpracování, ale i díky své moci vyprávění a schopnosti komunikovat s divákem na různých úrovních za použití metafor. Za známý příklad dodatečně zakázaného animovaného snímku zde uvádím krátký loutkový film *Ruka* (1965) od Jiřího Trnky (1912-1969). Trnka, mezinárodně uznávaný loutkář, je považován za zakladatele české loutkové animace. Jeho lyrické filmy zobrazují jedinečné způsoby, jak projevit lásku. Trnka však nikdy nevstoupil do KSČ, proto často čelil obvinění z nedostatku politické angažovanosti a nepodílení se na budování socialismu. Film *Ruka* byl jeho vrcholným dílem. Jedná se o nesmlouvavou politickou alegorii, kde Trnka otevřeně kritizuje státem řízenou uměleckou tvorbu. Loutkový snímek je příběh umělce, který spokojeně modeluje květináče pro svoji milovanou květinu až do okamžiku, kdy do jeho práce zasáhne obří ruka. Ta mu přikáže, aby vytvořil právě její plastiku. Sochař se pokouší vzepřít, ale všemocná ruka mu zabránil dál modelovat hliněné vázy a uvězní ho do doby, než bude její plastika hotová. V té době československé publikum rychle rozpoznalo alegorický obrázek vlastní existence uprostřed totality.

---

<sup>32</sup> Surmanová [3]

Ruka tak byla, mezinárodnímu úspěchu navzdory, roku 1970 zavřena do trezoru, kde zůstala až do roku 1989.<sup>33</sup>

Podobným problémům čelily i filmy Jana Švankmajera, který letos v únoru oslavil 90 let. I on se řadí mezi nejvlivnější osobnosti českého animovaného filmu. Obohatil tradiční loutku o surrealistickou formu plnou bizarností, temna a absurdna. Jeho filmy nabádají k přemýšlení a nepřestávají zneklidňovat. Švankmajerův film *Byt* (1968) byl zakázán hned po svém uveřejnění. Umožňoval totiž náhled do komunistické společnosti, kde „právo“ a „zákon“ neznamenaí totiž co poctivost a spravedlnost. Hrdina filmu uvízne v nuzném bytě, kde čelí útoku neživých předmětů. Všechny jeho snahy proniknout na svobodu jsou marné. Příběh končí cynicky, za dveřmi stojí zeď popsaná jmény těch, které se pokoušeli utéct před ním. *Byt* je zobrazením falešných nadějí, které prožívají lidé zbavení svobody a jsou uvězněni v mašinérii totalitního režimu.<sup>34</sup> Cenzoři je ale nebyli schopni přesně interpretovat, proto jej označili za ideologicky zmatený snímek. Podobně staženy byly i další autorovy filmy jako *Rakvičkárna* (1966), *Týden v tichém domě* (1969), *Možnosti dialogu* (1982), *Do sklepa* (1982), *Kyvadlo, jáma a naděje* (1983). Švankmajerovy filmy mají většinou politický podtext, Filmař ale dodává, že nejsou zaměřeny výlučně na totalitní režim, ale zůstávají otevřené řadě dalších interpretací. V rozhovoru pro *Context* v roce 2008 Švankmajer uvádí, že mnoho jeho filmů z šedesátých až osmdesátých let bylo zakázáno proto, že si je diváci vyložili jako politické stanovisko. Dělali si legraci ze situace, kterou sami zažívali. Když cenzoři viděli, že se lidi smějí, a nevěděli čemu, museli zapojit vlastní fantazii a výklad, aby mohli film zakázat. Bylo povinností cenzora mít fantazii!<sup>35</sup> Důvody k zákazu filmů nebyly vždy logické ani opodstatněné. Tyto filmy však vzbuzovaly divácký zájem právě díky kouzlu „zakázaného ovoce“.<sup>36</sup> Diváci tušili, že filmy obsahují více pravdy, než je komunistický režim ochoten přiznat. Českou animovanou tvorbu v tomto období slučovala idea odporu, národní identity a hrdosti. S nástupem demokracie se veřejný nepřítel vytratil a čeští umělci

---

<sup>33</sup> Edgar Dutka, Jiří trnka, *Walt Disney of the east*. [22]

<sup>34</sup> Jan Švankmajer (2013) [12]

<sup>35</sup> Said Said, *After the revolution, the shit!*, Jan Švankmajer [23]

<sup>36</sup> Surmanová [3]

potřebovali delší čas na vyrovnání s novými podmínkami a nalezení nových smysluplných podmětů. Podobný osud zasáhl i polský film.<sup>37</sup>

Výstava **DISEGNO INTERNO** Probíhá v letošním roce v Galerii Středočeského kraje (GASK) Výstava vznikla k 90. narozeninám Jana Švankmajera představuje jeho tvorbu v oblastech koláží, grafiky, objektů, knižních ilustrací, mediálních kreseb, taktilních experimentů, sběratelství a filmu. Hlavním tématem je „vnitřní uspořádání“, spojující rudolfinský manýrismus a surrealistický „vnitřní model“. Součástí výstavy je také dílo jeho manželky Evy Švankmajerové (1940–2005). Doprovodný program se zaměřuje na různá témata Švankmajerovy imaginace.<sup>38</sup>

V roce 2020 byl natočen o Janu Švankmajerovi celovečerní dokument

**Alchymistická pec**. Ten zachycuje práci na posledním filmu Jana Švankmajera, *Hmyz*. Střihač Jan Daňhel a kameraman Adam Ol'ha byli požádáni producentem Jaromírem Kallistou a režisérem Švankmajerem, aby dokumentovali tvořivé procesy filmové společnosti Athanor. V Athanoru, středověké alchymické peci, soupeří tři principy: Rtuť, Síra a Sůl, přičemž třetím je Janova manželka Eva Švankmajerová, která byla jeho ženou 45 let a nadále ovlivňuje jeho práci i po své smrti v roce 2005. Film zkoumá, jak se producent a surrealista mohou vzájemně doplňovat, a zda je možné zpeněžit proces tvorby. Tvůrci měli obavy z pověstné uzavřenosti Jana Švankmajera, ale byli překvapeni jeho otevřeností. Dokument rozkrývá Švankmajerovo myšlení a tvorbu, snaží se být živým, imaginativním a hravým situačním filmem. Ukazuje, že i světová kinematografie může vznikat "na koleně" a že autentický prožitek magického světa může zvítězit i nad smrtí.<sup>39</sup>

## 6. Návrat k úspěchům

V minulé dekádě částečně na styl Jiřího Trnky navázal Jiří Bárta loutkovým filmem *Na půdě aneb kdo má dneska narozeniny?* (2009). Film opět obrací pozornost směrem k tzv. kolektivnímu vědomí díky kterému může divák citlivě rozpoznat skryté narážky a metafory, které do příběhu včlenil scénárista Edgar Dutka. Je tu postava Hlavy v podobě bronzové busty politického vůdce. Hlava neomezeně ovládá svoji

---

<sup>37</sup>Marek Haltof, Polish cinema after the 1989 [24]

<sup>38</sup> Výstava Disegno interno GASK [25]

<sup>39</sup>Film: Alchymistická pec 2022 [26]

zemi, využívá principu poslušnosti a strachu. Tyto narážky mají vyvolat v českém obecnstvu vzpomínky na dobu dávno minulou.<sup>40</sup>

Atribut českého animovaného filmu se v poslední době opět otevírá veřejnosti. Koncem loňského roku šel do kin snímek, který aktualizoval českou loutkovou tradici *Tonda, Slávka a kouzelné světlo*.<sup>41</sup> V roce 2023 zahájil Zlín film festival stejný snímek 63. ročník. Zlín film festival nabídl 295 filmů z padesáti zemí. Byla to světová premiéra dobrodružného loutkového režiséra Filipa Pošivače. Ten vypráví o Tondovi, jehož tělo svítí, a tak ho rodiče pořád mají potřebu chránit před světem. Také je o Slávce, dceři baletky na konci kariéry, která se přistěhuje k Tondovi do jeho podivuhodného starého domu. Režisérem je sedmatřicetiletý Filip Pošivač. Příběh vystavěli spolu s Janou Šrámkovou na vstřícnosti vůči odlišnostem, toleranci a citlivosti. Výtvarně se režisér inspiroval Jiřím Trnkou, loutkovou animací následně doladil digitálními vizuálními efekty. Zjevná je ale i pocta Japonci Hajaovi Mijazakimu, jednomu z globálně nejslavnějších tvůrců anime. Pošivač aktualizuje tradici tuzemského loutkového filmu pro současné mladé publikum. Jeho film je laděný pastelovými barvami ve velmi pestré škále. Tematicky vrstevnatý a silně atmosférický snímek vytvořený tradiční stop-motion animací vyniká jak po výtvarné, tak po animační stránce. Je postaven na scénáři, který se vymyká tomu, na co jsme v celovečerní rodinné animaci zvyklí. V Annecy snímek získal cenu poroty v sekci Contrechamp.<sup>42</sup> „Film o Tondovi a Slávce je vlastně obyčejný příběh, jaký může potkat každého z nás. Je to 'pouze' zpodobnění pohádkové krásy ukrývající se ve všech dobrých skutcích, které vykonáme pro druhé, protože každý z nás v sobě nosí alespoň malé světýlko, které může zahořet, kdykoliv projevíme empatii, toleranci či pomůžeme někomu druhému. Kdokoliv z nás se může stát hrdinou velkého příběhu,“ říká režisér filmu Filip Pošivač, hlavní výtvarník animovaného seriálu *Mlsné medvědí příběhy* nominovaného na Českého lva. Malí čtenáři znají také jeho knižní ilustrace.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Film *Na půdě* aneb *Kdo má dneska narozeniny* 2009 Film [27]

<sup>41</sup> Rozhlas Vltava: rozhovor s tvůrci filmu: *Tonda, Slávka a kouzelné světlo* [28]

<sup>42</sup> Anifilm Liberec 2024 [29]

<sup>43</sup> Česká televize - Zlín film festival [30]

V roce 2021 se mezi pěti nejlepšími evropskými celovečerními animovanými filmy se dostaly i české *Myši patří do nebe* od tvůrčí dvojice Denisy Grimmové a Jana Bubeníčka. Zvláštnímu uznání se mu dostalo od porot domácího Zlín Film Festivalu a Anifilmu, kde obdržel také Cenu diváků. *Myši patří do nebe* vypráví o mezidruhovém přátelství myšky a lišáka na onom světě. Využívá k tomu kombinaci loutkové a počítačové animace.<sup>44</sup>

*Moje Slunce Mad* (2021) režisérky Michaely Pavlátové dostal v loňském roce 2023 cenu francouzské akademie César za nejlepší celovečerní animovaný film. Snímek vypráví příběh Heleny, která začíná v Kábulu novou životní etapu po boku svého manžela Nazira, se kterým se seznámila na univerzitě v Praze. Pod jménem Herra si zvyká na nový životní styl Nazirovy velké afghánské rodiny, kde nemají všichni tak velké srdce jako on. Do jejího života vstupuje citlivý chlapec jménem Mad, i s jeho pomocí začíná Herra hledat domov. Režisérku Pavlátovou uchvátila novela Frišta novinářky Petry Procházkové díky ironickým komentářům Evropany, která se ocitla v intimitě muslimské rodiny, kam by se člověk běžně nepodíval. Animaci zvolila záměrně, i tak lze totiž vyprávět mnohovrstevnatý příběh.<sup>45</sup>

Lidé často mylně věří, že animace je žánrem, tak jako komedie, fantasy, pohádka, drama atd. Ovšem animace je technika – umění, jímž přivádíme žánrově pestré příběhy k životu. Vynikající ocenění se může dostat i animovaným filmům, které sami nejsou čistě narativní neboli jsou bezdějové.<sup>46</sup>

Jako příklad můžeme uvést film *Elektra*, který natočila v roce 2023 Daria Kashcheeva

Nejnovější film režisérky a animátorky Kashcheevy užívá kombinaci hned několika animačních technik. Jedná se o jedinečné dílo, s velkými ambicemi a mistrovsky zvládnutým řemeslem. Námětem je ve společnosti častá traumatická zkušenost, pocházející z rodiny a dětství, kvůli které vzniká elektřin syndrom. V propojení se silnou uměleckou vizí a zpracováním se jedná o perfektní film, na kterém si lze ukázat pixilaci, tak loutkovou animaci. *Electra* je 26 minutový film, s několika herci a hlavní herečkou. Natáčení trvalo déle než půl roku, jelikož herci – „loutkami“ autorka

---

<sup>44</sup> i Rozhlas-kultura-film [31]

<sup>45</sup> Česká televize, *Moje slunce Mad*

<sup>46</sup> Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu [33]

pohybovala jen o malinké kousky, za den se nestihlo víc než jen několik sekund animace. Předměty okolo herců byly také animovány, jako loutky. Snímaly se i barbie loutky lidské velikosti, vytvořené tak, aby fungovaly pro animaci. V takovém případě se musí vše animovat najednou, nemůžete si nejdřív naanimovat věc A a poté věc B. Vyžaduje to velké množství soustředění, kontrolování, že jste v každém novém framu pohnuli se vším, s čím jste měli a samozřejmě animátorské zručnosti.<sup>47</sup>

V roce 2019 Daria Kashcheeva natočila film *Dcera*. Tento krátkometrážní loutkový film získal mnoho ocenění, včetně Ceny české filmové kritiky, Českého lva za nejlepší studentský film, Ceny poroty za animaci na festivalu Sundance, studentského Oscara a nominace na Oscara za krátkometrážní animovaný film. Bezeslovnou etudu režisérka natočila s unikátní dynamikou a autenticitu, kterou věnovala svým rodičům. Vidíme v něm jak v nemocničním pokoji leží starý muž a sleduje svou dceru. Zvuk rozbitého skla, do kterého narazil ptáček, přeruší jejich tichý okamžik. Dcera si při pohledu na ptáčka vybaví nepříjemnou vzpomínku na otce, který jí nikdy neprojevil lásku, a nedokáže se s ním nyní otevřít. Pro loutkovou animaci *Dcery* Kashcheeva poprvé použila ruční kameru a pracnou animaci přemalováváním loutek.

„Chtěla jsem udělat film, který diváka silně zasáhne. Nositelem emoce jsou právě oči, a tak jsem dlouho přemýšlela, jak dosáhnout toho, aby byly co nejživější,“ líčí Kashcheeva detaily tvůrčího procesu. „Věděla jsem, že nemůžu použít obvyklé plastové kuličky, to by byl pohled strnulý. Pomohla mi právě malba. Po každém záběru jsem oči přemalovala.“ Zároveň vždy o milimetry pohnula kamerou. Okénko po okénku kvůli tomu detailně studovala filmy Larse von Triera a hnutí Dogma, pro které je neučesaný pohyb ruční kamery charakteristický. V animovaném filmu to bylo dosud něco nevídaného. V příběhu o ztraceném objetí z dětství a nepochopení, které se protáhne na dlouhé roky, však tato technika zafungovala skvěle.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu [33]

<sup>48</sup> Forbes online článek Jak se dělá oscarový animák? [34]



## 7. Nabourání kulturních stereotypů

V současném uměleckém poli narůstá počet dokumentárních filmů, které dokazují výjimečnost role animace pro společenskopolitickou reprezentaci. Autorka Kateřina Surmanová ve své knize *Ostrov animace* ukazuje, jak může animace pomoci lépe pochopit následky a funkce dominantních kulturních mechanismů. To že se některé kultury považují za nadřazené a nazývají se “objeviteli” jiných kultur vede k pocitu práva na „osvojení těch druhých”. Právě jejich obraz byl v masmédiích často zkreslován a oni byli umlčováni. Ten kdo je aktuálním nositelem moci ovládá nástroje a média, která “objektivně” zachycují realitu.<sup>49</sup> Animace je jednou z inovačních forem zobrazení, která umožňuje zobrazit mnohost současných realit. V našem světě je potřeba upozorňovat, že nelze definovat jednu konečnou pravdu. Animace nepoužívá naturalistických obrazů, animace svojí konstruovanost nezastírá to ústí v tzv. vnitřní konflikt animovaných dokumentů. Animace umožňuje zakomponovat i to, co nemůže být jinak zobrazeno. Například fantazie, vzpomínky, osobní interpretace nebo specifická hlediska. Animace je médium, nad kterým se klene fantazie a představivost. Schopnost animovaného dokumentu ukázat známé reality novým způsobem může vytvářet zcizovací efekt. (*Verfremdungseffekt*) o kterém hovoří Bertold Brecht. Brecht usiloval o to, aby se lidé naučili přemýšlet a pochybovat o pravidlech podle kterých žijí. Toho lze podle něj dosáhnout pouze díky distancování, které člověka nutí věci znovu objevit a přehodnotit. K tomu je potřeba nového způsobu prezentace.<sup>50</sup> Animované dokumenty neskrývají svojí udělanost v souvislosti s politickými kontexty, tím nastolují otázku nakolik jsou reality okolo nás zaměnitelné. V roce 2009 vznikl francouzský animovaný film založený na autobiografickém románu o dospívání v Íránu *Fatenah*, jeho tvůrcem je Ahmad Habash. Film i román vycházejí z vyprávění mladé ženy, která žije v Pásmu Gazy, kde zobrazují její život pod diktátem izraelské okupace. Animované filmy často čelí kritice pravdivého zobrazování faktů, jejich tvůrci používají osobní příběhy rozhovory jako spojení s realitou. Spojení animace a autobiografického obsahu je inovační forma, která může přitáhnout pozornost dnešních diváků. Ti jsou

---

<sup>49</sup> Surmanová [3]

<sup>50</sup> Surmanová [3]

z necitlivění a obrazově zahlceni mediální kulturou. Zdůraznění kulturních stereotypů je v dnešní kultuře patrné a přesahuje umělecký svět. Rasová profilace vytváří takový obraz kultury, který ignoruje a umlčuje jednotlivce. Animace je jedinečná právě proto, že dokáže prezentovat jednotlivce, zároveň upozorňuje na faktickou nepřítomnost v rámci daného narativního prostoru. Reprezentační model vytváří ten, kdo je aktuálním držitelem moci a prostředí, proto již tolikrát v dějinách i v současnosti nemají domorodí žádnou moc nad podobou, v jaké budou v systému reprezentací existovat. Animace na druhou stranu usnadňuje tvorbu kulturních stereotypů, může být využita jako jednoduchá vizuální zkratka, která vypouští nebo přidává žádoucí prvky. Z toho důvodu ji hojně využívala propaganda. Animace může také odhalit zažitá předsudky a vykonstruované kulturní stereotypy, tím že schválně upozorňuje na svou přirozenou konstruovanost. Narozdíl od dokumentárních filmů může také využít neantropoidní vyobrazení a položit důraz na zvukovou složku.<sup>51</sup>

## Didaktická část

---

<sup>51</sup> VANČÁT, Jaroslav, SMETANA, Matěj, BERAN, Vladimír: *Učit se film. Metodika výuky filmové tvorby*. ZUŠ Police nad Metují, Police nad Metují 2015. [3]

## 8. Složky animovaného filmu

### 8.1. Dvoučlennost obrazu.

Každý záběr je dvoučlenný. Obsahuje předmět nebo předměty hlavní a předměty doprovodné neboli prostředí. Bez těchto složek nemůže žádný záběr existovat, i když máme v záběru postavu nebo věc před zcela neutrálním prostředím. Představme si, že jsme před šedou zdí, máme před sebou dvojici, která má k sobě určitý vztah. V animaci můžeme využít několika případů, jak se z vedlejších předmětů stanou hlavními. Např. Z davu někdo vystoupí a začne řečnit nebo se dav vzbouří. Stane se tedy sám hlavní složkou. To je jen na okamžik, protože si pak vytvoří své pozadí, ulici nebo náměstí, kde pokřikuje.<sup>52</sup> Při animování je důležité si uvědomit, že každý člen má nesmírně možností se měnit. Např. Jednočlenný hlavní předmět se zmnoží nebo naopak úplně zmizí. Takto se může vrstvit nebo zjednodušovat prostředí. V animaci můžeme dát také příkladem záběry, kdy je nečinný člověk uprostřed pusté rovné zasněžené krajiny. Po chvíli člověk ze záběru odejde. Záběr však trvá další sekundy. Planina je zde důležitá, kdyby zde byly třeba hory, tak se planina stává v prostředí vedlejší a hory v pozadí by byly hlavní složkou, divák by tím tušil, že postava možná jen odešla do hor. Když necháme na plátně pozadí pusté zasněžené krajiny, není to jednočlenný záběr. Ve skutečnosti je tu osoba stále přítomna ale negativně. Dá se říci, že muž v onom místě chybí, nebo že krajina osiřela. Zřejmé nám to bude i z příkladu, kdy po silnici přejíždí auto, po chvíli za ním jede auto policie, obě auta odjedou ze záběru a slyšíme skřípání brzd a ránu. Následující záběr může být na převrácené poškozené auto. Divák i policajt se domnívá, že v rozbitém autě bude pronásledovaný řidič, patrně raněný nebo mrtvý. Nyní využijeme detail na řidičské sedadlo: Není tam nikdo, vůz je prázdný. Tím docílíme efektu napětí z “negativní přítomnosti” v krátkém časovém úseku.<sup>53</sup> Tyto příklady rychlého budování napětí vítáme při vytváření filmu s dětmi, protože máme časově omezený formát, ve kterém chceme u diváka probudit emoce.

### 8.2. Vnitřní skladba - kompozice záběru

Do každého záběru vkládají autoři materiál k vyjádření úseku myšlenky a současně podmínky pro jeho vazbu s předešlými a následujícími záběry. Každý záběr je vždy samostatný. Je plně závislý na ostatních a na obě strany otevřený-nehotový. Cíl kompozice je vnitřní organizace záběru, která podmiňuje jeho individuální

---

<sup>52</sup>KUČERA 2016 Str. 108 [7]

<sup>53</sup> KUČERA 2016 Str. 109 [7]

samostatnost a k vnější organizaci, která umožňuje těsnou a plynulou vazbu záběrů a všech článků díla. V hotovém díle tedy samostatný článek mizí. Z jednotlivých částí se stává živý, plynulý, úplný, jednotný organismus, jako v oné pohádce, kdy se údy člověka, které byly odděleny spojka živý pod účinkem kouzelné živé vody. Tyto dva smysly kompozice záběru jsou v podstatě vytvářené na vzájemném protikladném vztahu. Vzniká ale skladebná, slučovací síla, které je v divákově vědomí dokonale sváže. Záběr musí být konzistentní, tak aby všechny části k sobě šly. Záběr musí být komponován s ohledem na divákův pocit, že částice jsou ohraničené stejným rámem uvnitř kterého se navzájem vyživují. Pokud některé části zasahují mimo pomyslný rám, divák má pocit neklidu, syrovosti, že materiál záběru není zvládnut.<sup>54</sup> Když vytváříme s týmem žáků animovaný film je třeba dbát na to, aby jednotlivé záběry zapadaly do pomyslného rámu uceleného pedagogického díla.

### 8.3. Scénář jako text vázany na čas

Je lépe nevyprávět krátkou akci dlouze a naopak? Doba nutná k přečtení scénáře se musí víceméně blížit délce promítání filmu. Je to banální, ale prosté: Hlasité čtení obrazu a dialogu by mělo trvat asi tak dlouho, jako hotový film. Nemá smysl popisovat na pětadvaceti řádkách něčí pád z okna anebo naopak jedinou větou chování postavy, která u téhož okna sní, čte si a dlouze hledí do kraje. V takovém případě musíme upřesnit, co vidí, a vykreslit plynoucí čas. Scénář má zkrátka poskytovat co nejpřesnější obraz budoucího filmu.<sup>55</sup>

#### 8.3.1. Význam času

Dát pocit plynutí času je úskalí, které láme hlavu v hraném filmu, natož v animaci. Filmový čas se narozdíl od toho reálného nedá změřit, plyne jinak. Pro ztvárnění průběhu času, nejen v animaci, můžeme využít rytmické opakování, měnící se počasí, střídání nocí a dní, ztmavení a rozsvěcování expozice nebo probíhanou smyčku pozadí.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup>KUČERA 2016 Str. 115 [7]

<sup>55</sup> Jean-Claude Carriere (2019) Str. 70. [1]

<sup>56</sup> Jean-Claude Carriere (2019) Str. 15. [1]

### 8.3.2. Právo veta

Tento empirický postup objevili Luis Buñuel se Salvadorem Dalím, při práci na Andaluském psu (UN Chien mandalou, 1929). Tento osobní trik je vázaný na partnerství, na způsob bytí, který prožívají i žáci při práci na animaci.

Andaluský pes vycházel ze snů obou tvůrců, o ruce pokryté mravenci a snu o rozříznutém oku. Okamžitě si spolu stanovili pravidla, jeden navrhoval a druhý říkal ano či ne. A protože se na postatě svého příběhu dohodli společně, říkali obvykle ano.<sup>57</sup> Podobná pravidla, jako používali tito dva surrealisté, můžeme stanovit i při vymýšlení příběhu k filmu s dětmi. Každý může navrhnout nápady, které mohou vycházet z osobních zážitků. Všichni mohou zároveň přijímat či odmítat nápady pro animaci. Budeme překvapeni, jak se děti vzájemně inspirují a přijímají.

---

<sup>57</sup> Jean-Claude Carriere (2019) Str. 98. [1]

## 8.4. Námět

Krátké příběhy mají tendenci ustavit mezi námi zvláštní vztahy, bez nichž se neobejdeme a které vznikají za pomoci smíchu.

Je to odvěký boj proti osamění, jsou to doteky, které nic nenahradí, které spočívají vždycky v zájmu, jej se pokoušíme probudit u toho druhého a udržet jej. Rovněž v touze být mu příjemní, připravit mu pěknou chvíli, předat mu něco cenného, co nikomu jinému nenáleží a co si zase on sám bude moci vybrat k obdarování někoho dalšího. Ať je příběh, který přijímáme a předáváme jakýkoliv, alespoň trošku nás mění. Někdy jej zapomene ve stejné chvíli, však jindy se zapíše do nejtajnějších útroby paměti a zůstává tam poklidně čekat, až jej zase jednou budeme vyprávět my. Kromě pobavení jsou příběhy, které mají za úkol nás taky něco naučit. Dělají to mnohokrát drsným způsobem, který nás obrací do vlastního nitra. Je pravidlo mezi pravidly: Člověk se nemůže líbit všem a platí to i o příběhu. Možná, že právě v tomto rozdílu má náš svět existovat. Podstatná otázka ohledně příběhu nezní: Jaký je smysl toho příběhu? Kolika způsobí jej mohu chápat? Je možné aby měl jeden význam? Skutečná otázka zní: Může onen jedinec, kterému je příběh předáván, získat nějaký užitek z toho, co mu budu vypravovat?<sup>58</sup>

Abychom inspirovali žáky k vytvoření dobrého příběhu nebo zápletky pro animaci, můžeme si přečíst pár krátkých literárních námětů.<sup>59</sup>

## 8.5. Audio

Střiháč, mistr zvuku, skladatel, dabér, sound editor, sound designer, asistent zvuku. To všechno jsou profese, které si žáci při vytváření vlastního animovaného filmu mohou vyzkoušet. Hlavní starostí lektora v roli zvukaře je zajistit skupině funkčnost nahrávacího zařízení, neboť zodpovídá za to, aby byl film správně ozvučen. Proto by měl mít znalosti v technickém směru.<sup>60</sup> Při natáčení řeší mistr zvuku podobné problémy jako snímač obrazu, tedy vlivy prostředí. Snažíme se proto pro nahrávání najít klidné místo, kde se okolní ruchy dají eliminovat. Můžeme využít prázdnou třídu nebo kabinet. Zvuková složka spadá do období dokončování tedy postprodukce. Natočený materiál se třídí a dotáčejí se další potřebné zvuky, znovu se vytvářejí či vybírají z archivu. Závěrečná mixáž je pak vizitkou zvukařova

---

<sup>58</sup> Jean-Claude Carriere (2019) Str. 144-146. [1]

<sup>59</sup> Jean-Claude Carriere (2019) Str. 98. [1]

<sup>60</sup> Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla str.:9 [36]

talentu a citu. Musí se umět vyrovnat s náročným úkolem citlivě skloubit množství zvukových pásem probíhajících v souslednosti. Přizpůsobit zvuk akci a prostoru v obraze, uplatnit vhodné prostředky stylizace.<sup>61</sup>

## 8.6. Střih

Konečně je tedy dlužno si uvědomit, že střihová skladba dodává dílu ukončeného vnějšího vzhledu, tedy onu pokožku, tektoniku, jenž se dotýká vnímající. Proto záleží, jak jemný, rozčleněný i úderný kontakt budou moci diváci s dílem navázat. Střihová skladba bere na sebe zodpovědný úkol reprezentovat celé tvůrčí úsilí i schopnosti všech autorů díla. Střihová skladba poskytuje nové možnosti výrazových prostředků přestříhané fáze, je proto základem dalšího učení, dalšího vývoje autorů filmu. Střihová skladba zřetelně ukazuje objevy tvůrců a dává je k posouzení ostatním.<sup>62</sup> Proto by se měl učitel se žáky během střihání filmu držet storyboardu a domluvy dětí, na jaké podobě filmu se shodly. Je však nezbytné, aby měl střihač (lektor) vytrénovanou citlivost a věděl, jak se střihem pracovat. K tomu pomůže například sledování stop motion filmů.<sup>63</sup>

## 9. Konceptová analýza animace

Reflexe výuky animace je podstatná, protože právě na jejím podkladě je učitel schopný ovlivnit její kvalitu. Reflexe umožňuje učiteli propojovat praxi a teorii, analyzovat tvořivé stránky své profesionální činnosti. Strukturovaná reflexe tvořivých úloh využívá jako metodický nástroj konceptovou analýzu. Ta může být využita při hospitaci v běžné vzdělávací praxi a jako metoda kvalitativního empirického výzkumu. Je důležité aby konceptová analýza podporovala reflektivní praxi a rozvíjela učitelovo pedagogické myšlení. Práce s obsahem je specifická, proto učiteli jako nástroj sebehodnocení nemůže stačit zaškrťovací dotazník. Neumožňuje totiž rozebrat sémantickou strukturaci obsahu, tedy to podstatné, co se žák učí prostřednictvím edukačních úloh a na čem v konečném důsledku rozvíjí svoje kompetence. Dotazník je prospěšný tehdy, pokud jsou doplňovány o epistemologickou analýzu obsahu výuky a podněcováním koncepčního

---

<sup>61</sup> Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla str.:12 [36]

<sup>62</sup> KUČERA 2016 Str. 8 [7]

<sup>63</sup> KUČERA 2016 [7]

didaktického myšlení učitelů. Toto pojetí přesahuje obor výtvarné výchovy a má transdisciplinární povahu, proto jej označujeme jako transdisciplinární didaktiku.<sup>64</sup> Učitelé jsou zodpovědni za svou práci. Mají posuzovat její kvalitu a v závislosti na tom ji zlepšovat. Tuto potřebu vnímám i při výuce animace. Kvalita každé výuky se skládá ze dvou hlavních komponent: hodnocení *procesu* – co učitel animace a žáci reálně ve výuce dělají, a hodnocení *výstupů* (filmů) – co se žáci skutečně naučili. Didaktická transformace obsahu je jedinou částí výuky, o které rozhoduje pouze učitel, tím že ovlivňuje její kvalitu. Podmínkou pro hodnocení kvality výuky má být analýza a posouzení úrovně didaktické transformace obsahu (učiva). Výběr látky závisí na propojení teorie s praxí. Reflexe je specifickou složkou systému kvality vzdělávání v tom smyslu, že v učitelské praxi obrací pedagoga pozornost k procesu výuky a k jeho analytickému posuzování.<sup>65</sup> Učitelovo pozorování spojené se zaznamenáváním údajů z výuky slouží jako informační nástroj. Získávat a rozvíjet důvěryhodné přínosné poznatky o praxi na podkladě jejího bezprostředního pozorování je principem empirického výzkumu. Didaktické porozumění vztahům mezi osvojováním učiva a rozvíjením kompetencí se proto musí opírat o dokumentační typ pozorovacího záznamu.<sup>66</sup> Z článku vyplývá, že již od začátku výuky je důležité animace zapisovat si své pozorování. Tento způsob projektové výuky vyžaduje učitelovu inovaci, orientaci v oboru, technickou zdatnost ze kterého vybere vhodné prvky pro aktivity se žáky. Pokud se při výukové praxi něco nepovede, je nutné problém zaznamenat a dále s ním pracovat, aby se předešlo jeho opakování. Svě poznámky dále používá jako materiál pro zlepšení a posouvání svých metod pro další skupiny žáků.

## 10. Animace jako tvořivá úloha

V pedagogice se opíráme o strukturální charakteristiky učitelovy práce. Tento přístup je nejběžnější hlavně v přírodovědných oborech (fyzika, chemie, biologie, matematika), kde se týká významové struktury obsahu. W.Carlsen zaznamenal potřebu aplikace poststrukturalistického přístupu v souvislosti s postmoderním sociálním konstruktivismem. Vyzývá pedagogiku k většímu zájmu o reflexi způsobů, jak se v kontextu společenského diskurzu „konstruuje skutečnost dané society“. Poststrukturalistický přístup tedy zohledňuje sociokulturní podmínky a vlivy, které

---

<sup>64</sup>Slavík, Fulková 2010 článek: Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe [37]

<sup>65</sup> Spilková 2005, s. 170 [1é]

<sup>66</sup> Slavík, Fulková 2010 článek :Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe str.37 [37]



jsou obsaženy ve zkušenosti učitelů nebo žáků.<sup>67</sup> Vytvořením animace s dětmi získáme skvělou možnost pozorování takovýchto sociokulturních jevů, které se nám budou přímo odrážet v práci dětí.

K uplatnění didaktických znalostí obsahu (DZO) ve výuce, je nutné chápat řád významů a forem vypracovaný specializovaným oborem, zároveň zohledňovat jeho příslušnost do aktuálních kontextů kultury a její historie. Takový přístup umožňuje učiteli opírat se o analýzu učiva jako jádra toho, co chce naučit, ale brát ohled i na rozvíjení obecných kompetencí žáků. Funkčním DZO jsou učební úlohy pro žáky. Úlohy mají tři shodné příznaky: 1) Vyzývá žáka k aktivní činnosti. 2) Vychází z oboru a směřuje k cíli učení. 3) Zakládá edukativní situaci a podmiňuje její formu, organizaci, průběh. Tyto příznaky vypovídají o tom, že učební úlohy jsou klíčové elementy výuky, které rozehrávají edukační proces a podmiňují jeho dynamiku. Proto jsou východiskem pro analýzy didaktické transformace obsahu. Tyto úlohy mohou být také založené na tvořivých činnostech. Jedno ze tří základních kritérií je tvořivý proces těchto úloh. Poststrukturalistický přístup je zaměřený na interakci učitelova vyučování s učením žáků, tím proces vnáší do výuky podstatné kritérium inovace, které je spolu s imaginací a hodnotou podkládáno za jedno ze tří hlavních kritérií tvořivosti ve vzdělávání.<sup>68</sup>

Inovativní pedagogické dílo je originální a neočekávané. Tím však vzniká paradox mezi učením a vyučováním. Nelze totiž vyučovat něco, co ještě nebylo objeveno. Toto vedené tvrzení je parafrází známého argumentu K. R. Poppera o nemožnosti předpovídat vývoj poznání: Kdybychom předvíдали, co budeme vědět zítra, věděli bychom to již dnes a růst poznání by neměl smysl. Inovaci nemůže znát přesný výsledek, ale je možné pro něj připravit vhodné podmínky.<sup>69</sup> V případě animace jsou to např.: technika, osvětlení, materiály. Seznámení s principy animace, námět filmu. Míru inovace vybírá učitel, tak aby přihlížel k aktuálním možnostem žáka. Otázka míry je kategorie, kterou je v animaci vhodné stanovit. Je potřeba žáky seznámit s omezeními, která v prostředí třídy jsou. Představme si situaci, kdy se žák nebo skupina snaží vymyslet, jak vytvořit animovaný film, který bude příliš dlouhý. Budou předkládat různé filmové koncepty, které znají 3D animovaných filmů. V tom případě upozorníme na rozdíl ve filmové technice na reálnou situaci a na možnosti, které máme k dispozici. Principy animace jsou nezbytnou součástí každé tvorby, vysvětlíme proto, proč je nutné je respektovat.

Představa je subjektivní moment existence vědomí. Je podobná zážitku a může být obdařena významy jako u myšlení a jazyka, pro je sdělitelná. Imaginace si všímáme

---

<sup>67</sup> Slavík, Fulková 2010 článek: Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe str. 40 [37]

<sup>68</sup> Slavík, Fulková 2010 článek: Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe str. 40 [37]

<sup>69</sup> Slavík, Fulková 2010 článek: Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe [37]

v celém procesu animace, zejména během fáze vymýšlení obsahu animace. Právě v té části, kdy tvoříme skupinově obrázkový scénář- storyboard je prostor pro představivost. Je vhodné dát všem žákům v animačním týmu dost prostoru podělit se o své nápady. Právě pak vzniká imaginativní projev, ten se užívá v umění ale i ve vědě a technice. Chápeme jej jako zobecnění obsahu, které je autorsky osobité, ale kulturně podmíněné pravidly tvorby. Imaginativní projev je prostředek k vyjádření subjektivní podoby žákovi zkušenosti.<sup>70</sup> Věřím, že výuka animace má svou strukturu a má být také uspořádána a do obsahových jednotek, které v učitelově praxi znamenají jednotlivé pojmy (koncepty).

## 10.1. Koncept a prekoncept v animaci

Zatímco koncept je pojem obecný a sdělitelný, jeho představa je jedinečná a egocentrická. Konceptu a prekonceptu v animaci si můžeme všimnout při každém vymýšlení scénáře s dětmi. Pokaždé, když zadáváme téma-námět-koncept filmu, začne se do jeho vymýšlení projevovat osobní zkušenost všech členů v týmu. Objeví se nám předobraz pojmu obohacený o vlastní představy či symboliku. Zahrnující i smyslové nebo kinestetické představy a motorické operace. Animace je tvořivá úloha, proto při jejím zadávání a posuzování musíme znát metodologii i metodiku. Tvořivá úloha má vycházet z dosavadních dispozic žáka, do takové míry, aby se neobjevovala hlavně v poli málo vžitých znalostí a dovedností. Proto začíná tzv. *námětem – tematickou výzvou*. To je nabídka obsahu pro tvořivé žákovské zpracování, která umožňuje variabilitu způsobů anebo výsledků řešení. Samotný námět i postup tvorby animace je ohraničen vzdělávacím záměrem učitele. Učitel připravuje námět animace tak, aby odpovídal žákovským zkušenostem i motivacím a byl zakotven v kulturním a kurikulárním rámci. Vzdělávací motiv je s pomocí učitele objevený žáky prostřednictvím reflexe tvorby. Tímto způsobem se z žákovské tvorby stává učivo. S animací můžeme pracovat pomocí konceptové analýzy. Ta jde po struktuře významů, psychosociálních a kulturních kontextech vzdělávacího obsahu v tvořivém projevu žáků, s cílem posoudit kvalitu didaktické transformace obsahu ve výuce. V úvahu při analyzování bereme žákovské prekoncepty projektované v tvůrčím díle a musíme zohlednit koncepty a socio-kulturní kontexty, k nimž se obsah žákovského díla vztahuje.<sup>71</sup> Jako učitelé můžeme naprogramovat vstup konceptů do výuky prostřednictvím úloh, které zadáváme. Koncept, který při zadání animace použijeme, se utváří po celou dobu tvořivé úlohy. V animaci je vizuální vzhled loutek nebo kulís jeden z možných prostředků k poznávání žákova pojetí (prekonceptu) zadaného konceptu.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup> Janík; Slavík 2009, s. 121 [38]

<sup>71</sup> Janík; Slavík 2009 [38]

<sup>72</sup> Slavík, Fulková 2010 článek: Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe [37]

## 10.2. Příklad z praxe

Pro ukázání širších souvislostí vzdělávacích důsledků při výuce, uvádím mnou pozorované jevy, které se objevují při tvořivé úloze animovaného filmu s tematikou dinosaurů. Animované snímky se tvořily v prostředí příměstského tábora pořádaného muzeem Karla Zemana. Filmy vznikaly jako týmový projekt ve skupině 5-7 dětí ve věku 7-15 let. V loňském létě jsem zde vedla tři turnusy, které měly animaci jako hlavní program. Zadání znělo: „Vymyslete a vytvořte krátký film s



Obr.16: Ukázka z filmu dětí *Magický krystal*

tematikou dinosaurů, využijte animaci i hrané scény.” Děti, které se na vymýšlení filmu podílely, měly za úkol překonat automatismus vědomí. Věděly, že dinosauri žili před miliony let, přesto potřebovaly utvářet zápletku, kde budou figurovat lidské postavy. Ve všech třech případech filmů se v příběhu objeví portál, který funguje jako brána pro cestování časem. Pomůže vyřešit otázku spojení pravěku se současností. Ve skupinách se lišilo jeho vizuální znázornění. Žáci zde dělali něco podobného jako velká filmová studia. Předvedli schopnost rychlých zvrátů, aby udrželi divákovu pozornost a hráli si s jeho chápáním. Jediněčná možnost vytvoření portálu umožnila ve všech případech vyřešit rychle zápletku a symbolizovala verze vysokorozpočtových filmových efektů. V této fázi analýzy se dotýkáme společenských a kulturních kontextů. Ty doplníme interpretací subjektivních částí žákovy exprese. Dílo směřuje k jednomu z existenciálních problémů současné euroamerické civilizace. Analogie vzniklých animovaných filmů s těmi komerčními je zde nasnadě. V dětských filmech a seriálech často vidíme, jak se někdo nebo něco propadne, pár vteřin nato se jí nekontrolovatelně řítí „kamsi.“ Portál pro cestování si ale každá skupina představovala jinak a každá na jeho natočení použila jinou



Obr.19. Suzume



Obr.17.Ukázka z filmu Dinosauří vejce



techniku. Podobná zápleтка lze například vyzorovat v japonském animovaném filmu Suzume. „Suzume“ je příběh o dospívání sedmnáctileté hlavní hrdinky, odehrávající se na různých místech Japonska postižených přírodními katastrofami, kde musí tato dívka zavřít dveře, které tuto zkázu způsobují. Dveře se v Japonsku začínají otevírat jedny po druhých a vrhají zkázu na všechny v jejich blízkosti. Suzume musí tyto portály zavřít, aby zabránila další katastrofě. Také pro děti byl portál východiskem, které zabránilo neštěstí.<sup>73</sup> Součástí mé diplomové práce jsou i tyto filmy vytvořené dětmi s hlavním námětem dinosaurů. Z mé praxe vyplývá, že děti musely hledat inovace, které by jim pomohly ztvárnit jejich představy. Významná byla také struktura týmové práce.

## 11. Diskuzivní pole v animaci

Animace ve školním prostředí je činnost, která je ve své zásadě diskurzivní. Již od prvního nápadu, co budou děti animovat nebo od nakreslení prvního okénka storyboardu, jsou důležité všechny výpovědi členů týmu.<sup>74</sup> Lektor nebo učitel stop-motion techniky zde funguje jako odborný poradce. Přináší návrhy a dbá na přívětivé podmínky pro slyšení všech zúčastněných. Během celého procesu na výrobě filmu je lektor/učitel přítomen spolu s žáky. Až v samém závěru, kdy je všechn materiál nasnímaný, vytvořená a vybraná je i zvuková stopa, je na učiteli, aby během postprodukce složil jednotlivé komponenty animovaného filmu k sobě v softwaru pro jeho editaci. Během této činnosti bere v potaz, na čem se společně žáci v roli filmařů dohodli. Respektuje jejich přání, na kterém se shodli. Zejména mladší žáci ještě nemají kompetence proto, aby si film stříhali sami. Starším dětem je možné i tuto závěrečnou aktivitu, po pečlivém vysvětlení funkcí v softwaru, svěřit s tím, že učitel je nápomocen po celou dobu editace. Záměrem je sestavit žákům takový film, na kterém po celou dobu pracovali. Respektovat jejich tvůrčí záměr a nezaskočít je například přidáním nebo naopak vystřížením důležité části nebo efektu.

## 12. Exprese v animaci

Termín „exprese“ použil na přelomu 19. a 20. století italský estetik a teoretik umění B. Croce k označení zvláštního způsobu vyjadřování a poznávání, které je typické – nikoliv však výlučné – pro umělecké anebo estetické aktivity. Russell ve shodě s Crocem odlišoval znalost z bezprostředního smyslového poznání (*knowledge by*

---

<sup>73</sup> Cine Max, Film: Suzume 2023 [39]

<sup>74</sup> Fulková, M. 2008 [4]

*acquaintance*), od zprostředkovaného poznání získaného popisem (*knowledge by description*)<sup>75</sup>. Bezprostřední poznání vyžaduje zážitkovou přítomnost objektu, o který v poznání jde. Proto je důležité při výuce o animaci, umožnit dětem i tvorbu vlastní animace. Jen tak může dojít k pochopení a poznání jejich principů. Tím, že s dětmi film natočíme, reprodukuje bezprostřední poznání, které není nahraditelné popisem. Expresi je nutné bezprostředně vidět, slyšet, zakoušet. Při práci s animací otevíráme prostor ke hledání inovací: Neotřelých spojů mezi vlastnostmi předmětu, jeho funkcemi, materiálovými proměnami a vztahy předmětu k jiným objektům, když se třeba nůžky otevíráním, zavíráním, posouváním můžou proměnit v rybu.

---

<sup>75</sup> Russell 2009 [40]

# Praktická část

V této části práce vycházím ze své pedagogické praxe a pozorování. Opírám se o Rámcový vzdělávací program v oblasti Umění a kultura. V mých příkladech z výuky animace je zahrnuta interpretace, tvorba žáků a její sdílení. Dále recepcce a reflexe uměleckého díla. Popisuji mé zkušenosti ve spolupráci se spolky, které se zabývají výukou animace. Také sdílím svou zkušenost výuky animace na ZUŠ. Vybírám zde animační techniky a principy, které jsou vhodné pro výuku ve školním prostředí. Reflektuji zde klíčové okamžiky, které je potřeba znát a vnímat při tvorbě animovaného filmu.

## 13. Filmová řeč

Jako každé umění má i film své výrazové prostředky, jako je například specifický jazyk. Žákům na začátek vždy vysvětlíme, že filmová řeč je způsob, jakým filmy mluví k divákům. Stejně jako každý z nás mluví slovy a větami, i filmy komunikují s diváky pomocí obrazů, zvuků a příběhu. Když sledujeme film, vidíme a slyšíme, co se děje. Tímto způsobem film vypráví příběh nebo předává nějakou myšlenku. Filmová řeč zahrnuje různé techniky a prvky, které filmy používají k tomu, aby divákům přiblížily postavy, děj, místa a atmosféru příběhu. Patří sem například kamera, která rozhoduje, jaké části příběhu se zobrazí a jak blízko nebo daleko jsou postavy od diváků. Zvuky a hudba také hrají důležitou roli, protože pomáhají vytvářet náladu a pocit, který chce film vyvolat.

Filmová řeč je tedy jako jazyk, který filmy používají k tomu, aby nám řekly příběh nebo abychom pochopili to, co nám chtějí sdělit. Je to způsob, jakým se filmy dorozumívají s diváky a jak mohou ovlivnit naše pocity, myšlenky a zážitky.<sup>76</sup>

## 14. Práce s celkem a detailem

Součástí filmové řeči je také střídání různých záběrů ve filmu, to platí i u filmu animovaného. Tyto záběry by měly být složeny ze několika verzí, kterými jsou: Velký celek, celek, polodetail, detail a velký detail. Při výuce s dětmi nemusíme do filmu zahrnout všechny, ale doporučuji střídat celek a detail. Do filmu je zahrneme již při přípravě storyboardu.

---

<sup>76</sup> RVP článek filmová a audiovizuální kultura [41]



**Celek ve filmu** je jako velký obrázek nebo příběh, na který se díváme. Je to jako pohled na celou krajinu nebo scénu, kde vidíme všechny důležité části najednou. Když se díváme na celek ve filmu, vidíme, co se děje ve všech částech příběhu, jak spolu postavy interagují a jaké jsou důležité události.

**Detail ve filmu** je jako malý kousek toho velkého obrázku. Když se díváme na detaily, zaměřujeme se na jednotlivé části scény nebo na specifické věci, které nám pomáhají pochopit, co se děje. Například detail může být záběr na obličej postavy, který ukazuje její emoce, nebo záběr na předmět, který má důležitost pro příběh.

Představme si, že sledujeme film o dobrodružstvích na opuštěném moři. Když vidíme celkový záběr moře, všimneme si, jak vypadá celá scéna s různými loděmi a postavami. Když se ale zaměříme na detaily, můžeme vidět, jak postavy hovoří nebo jak se blíží nebezpečí.<sup>77</sup>



Obr.20: Celek ve filmu.



Obr. 21: Detail ve filmu



Obr.21: Velký detail ve filmu

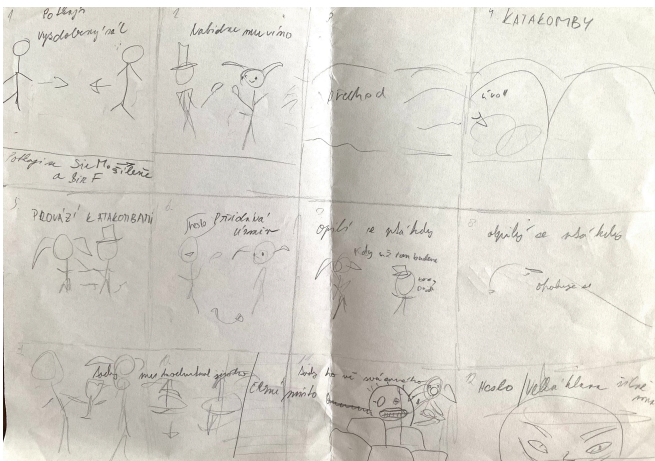
---

<sup>77</sup> [scenar.cz](http://scenar.cz) [42]



## 15. Storyboard

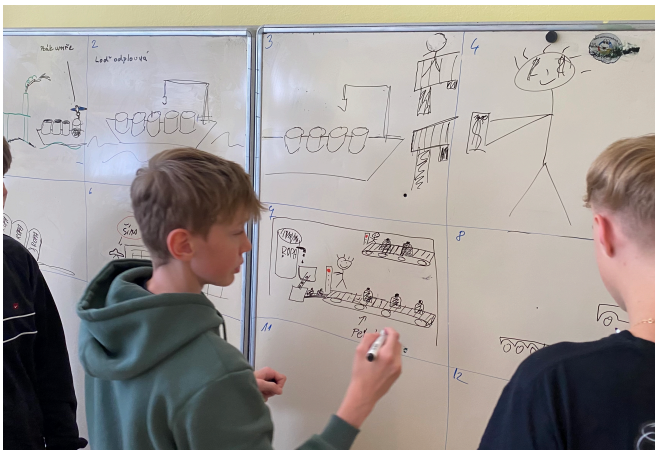
Na začátku každého filmu je scénář a u toho animovaného je storyboard. Dětem často připomíná komiks, tak vysvětlím, v čem je jejich rozdíl. Za prvé, storyboard má všechny políčka stejně velká, protože každé má stejnou důležitost a za druhé, políčka musí být očíslována a v každém z nich je prostor na scénářistické poznámky. Do storyboardu se postupně zakreslují jednotlivé části příběhu, na kterém se žáci ve skupině domluví. Jeho podstata tkví v tom, že si s jeho pomocí dokáží lépe představit, kolik práce je čeká. Animační proces díky tomu vnímají více realisticky. Skupina starších animátorů si mezi sebou zvolí jednoho kreslíře, mladší děti se v kreslení políček střídají. Zde není důležitý výtvarný talent, ale schopnost rychle zachytit myšlenku. Učitel vysvětlí, že do této fáze nepatří propracované obrázky, jde pouze o materiál, který slouží k orientaci během animování scén. Postavy je dobré zjednodušit.



Obr.23: Storyboard 1



Obr.24: Storyboard 2



Obr.25: Storyboard 3



Obr.26: Storyboard 4

Vhodné je, aby kreslíř používal tužku, pak je možné aplikovat změny gumováním. Během jeho výroby učitel povzbuzuje všechny žáky k aktivní participaci na příběhu. Doporučuji tabulku s políčky rozdělit na 9, maximálně 12 polí. Do více políček by mohlo být pro žáky příliš náročné a matoucí rozpracovávat námět. Uvádím zde příklady několika různých storyboardů k filmům dětí. Mnou nasbírané materiály ukazují, jak si děti poradily s návrhy příběhů. Je zde zakreslen pohyb postav, naznačené prostředí, práce s celkem i s detailem. Dětem kreslené poznámky pomáhají ke srozumitelnosti a představě o postupu animace.

## 16. Příběh? Nemusí být.

Často se stává, že námět na film si zadává škola nebo jiná instituce, která si animaci objednala. Dobré je však mít připravené své nápady na krátké příběhy nebo situace. I když profesionální tvůrci většinou vytvářejí delší filmy, které nemají děj, nám se stává, že pro výuku animace máme omezenou svou časovou kapacitu. Stává se, že děti mají na seznámení s animací pouze půl dne nebo jen pár hodin, i toto krátké setkání však může pro děti být velmi přínosné.

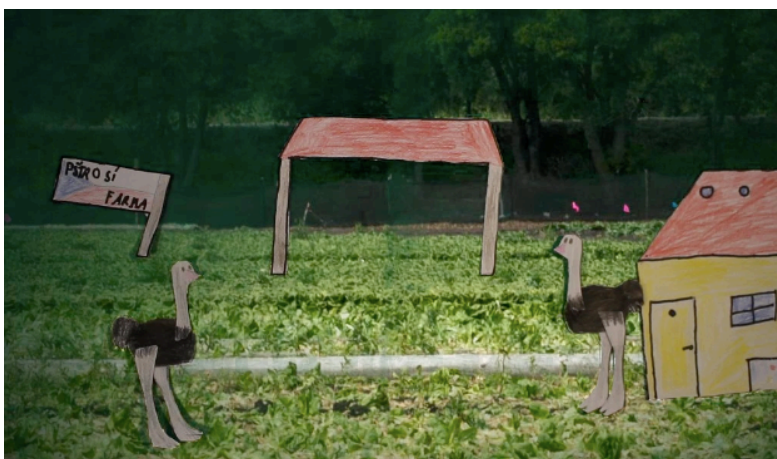
S touto verzí výuky se můžeme setkat na workshopech, které pořádá například kino Ponrepo,<sup>78</sup> potom co skončí pásma dětských animovaných filmů. Dále se tyto krátké workshopy pořádají na dětských dnech nebo výstavách, kde je tématem animace. V tomto případě musí mít lektor vždy připravené téma, na které budou účastníci loutku vyrábět. Vhodné je přinést vlastní ploškovou loutku, aby děti názorněviděly, jak ji vyrobit. Vysvětlíme, proč její části nemají být vystřihované jako příliš tenké. Děti vždy zajímá čím budou spojeny jednotlivé části těla loutky. Nesmíme si sebou zapomenout vzít lepící hmotu, která je pro účel spojení vystřihovanky vhodná. Předvedeme, že je jí potřeba opravdu malé množství. Vystřihovanou loutku během krátkého workshopu volíme z důvodů její snadné výroby, kterou zvládnou i malé děti. Vhodná je zde také animace plastelínou. Lektor má v tomto případě připravené pozadí pro animaci, které bude vhodně korespondovat se zadaným námětem pro děti, můžeme workshop ozvláštnit prosvětlovací plochou, která udělá zajímavý efekt. Jako téma animace, kde není prostor pro příběh, můžeme mít připravené např.: Jídlo, sport, čarodějnice, čert a Mikuláš, oslava, tradice. zkrátka cokoliv, co děti dobře znají a v čem se objevuje pohyb.

---

<sup>78</sup> národní filmový archiv [43]

## 17. Animační techniky:

Animačních technik je dnes veliké množství. Stále více se přechází do počítačového prostředí, protože stop motion animace je časově velmi náročná záležitost. Počítačové techniky jsou např.: Kreslená digitální animace, animace 3D perem, 3D animace nebo VR film. Tyto techniky si na workshopech zatím s dětmi nevyučují. Pokud si děti přejí do stop motion animace zakomponovat reálné pozadí nebo jinou část vytvořenou 3D technikou, může učitel provést v postproduci **efekt greenscreenu**. Animované loutky se v programu vloží na reálné, stažené nebo vygenerované pozadí, které může být i video. Důležité ale je, aby se tyto loutky, snímaly na sytě zeleném pozadí.



Obr.: 27. Ukázka z filmu dinosauří vejce. Zdroj: autorka

Ke stop motion animovaným technikám, které budeme vyučovat, je dobré mít pro žáky připravené krátké **ukázky** profesionálních filmů vyrobené příslušnou technikou. Tyto ukázky by měly být přiměřené věku diváků.

Například při představení techniky malby pískem na sklo, můžeme přehrát žákům krátký film Zepo od Cesar Diaz Melendez z roku 2017, který je zpracován tímto způsobem. <sup>79</sup>

K animačním technikám patří také termín jako je **lip syncing**. Znamená zkratku pro anglické slovo lips (ústa) a synchronizaci. Jde o to, aby když se ve filmu mluví, ústa postavy se pohybovala ve správný okamžik. Když ve filmu chceme aby

---

<sup>79</sup> film Zepo [67]

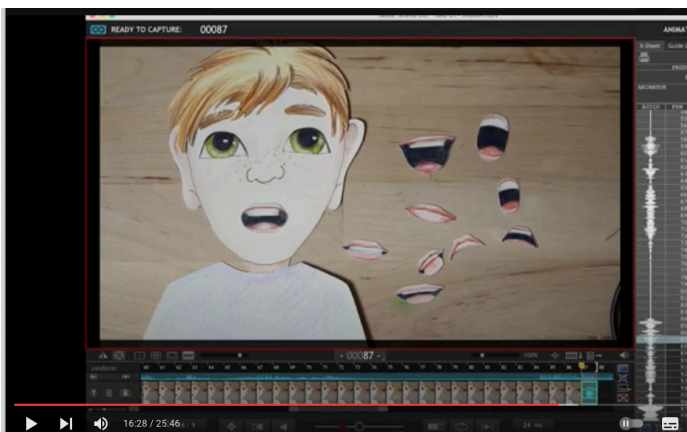




Obr. 28 Ukázka z filmu Zepo

postava mluvila, měla by otevírat ústa a vytvářet mimiku v obličeji.<sup>80</sup> Toho docílíme při položkové animaci snadno dvěma způsoby.

Prvním je papírová loutka, která má několik částí, které se snímek po snímku vyměňují. Jak ji rozmluvit názorně ukazuje Kendra Fleischman na svém video kanálu,<sup>81</sup> který se zabývá stop-motion animací. Její tutoriály se zaměřují na práci v programu Dragon Frame<sup>82</sup> Druhým způsobem lipsyncingu, který se mi při práci se



Obr.29.Ukázka lipsyncingu papírové loutky

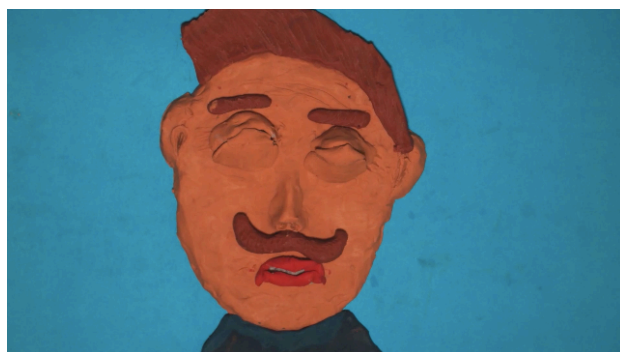
skupinou osvědčil je plastelína. Díky jejím vlastnostem a možnosti vrácení ji do předchozího tvaru, nemusíme mít připravených mnoho kusů loutky, ale na nový

---

<sup>80</sup> Lipsync [44]

<sup>81</sup> In The Studio with Kendra Fleischman [45]

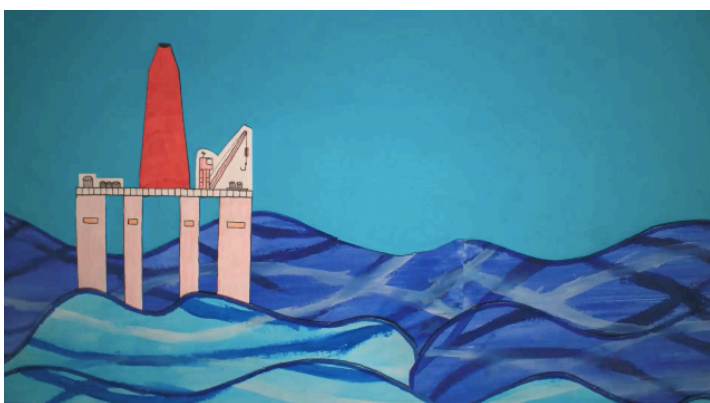
<sup>82</sup> Dragon Frame [46]



Obr.30,31,32: Ukázka z filmu Globální problém z

záběr můžeme jen změnit tvar stejné části. Pak už do konečného efektu zbývá jen nahrát si vlastní dabing nebo stáhnout vhodné zvuky z databáze a následně je v postprodukcí správně synchronizovat.

Žáci vždy ocení, když pro jejich nápad nabídneme více verzí, jak jej zpracovat. Pokud chtějí například animovat vodu, můžeme jim dát na výběr z více možností pro zobrazení. Jednou z oblíbených možností jsou **vystříhané a namalované papírové kulisy**.



Animovat vodní hladinu můžeme pomocí **prosvětlovací plochy** a výstřížků transparentního papíru nebo průhledných fólií v potřebné barvě.

Prosvětlovací deska je animační technika, která využívá průhledných, poloprůhledných a neprůhledných materiálů a jejich vrstvení. Velmi dobře na ní fungují sypké materiály jako písek, mouka, kdy můžeme animovat jejich malbu.



Obr.33: Animace prosvětlovací plochou



Neokoukaný způsob animování vody je pomocí **gelu na vlasy**. Nemusíme se bát velkých nákladů na tento materiál. Koupíme ho ve větším množství za pár desítek korun. Nezapomeňme, že před tím než se do práce s gelem děti pustí, je potřeba nastavit si pravidla, aby od něj nebylo vše upatlané. To se týká zejména ochrany elektroniky před poškozením.



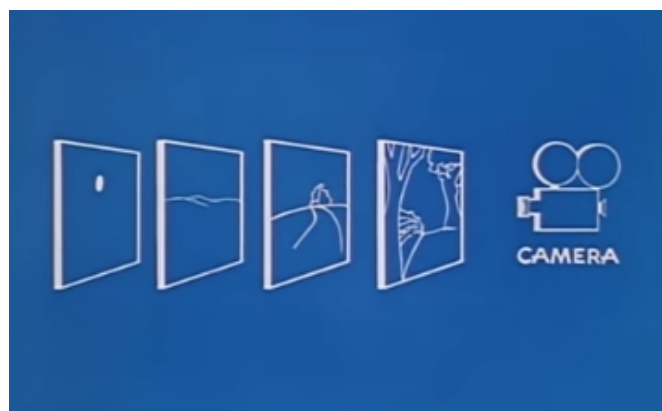
Obr. 34, 35 ukázka použití gelu na vlasy v animaci



Další mocný nástroj, který umožní dodat animacím hloubku a dynamiku je **multiplanová kamera**. S trochou praxe a kreativity můžeme s dětmi vytvářet úžasné animace, které ožíví jejich příběhy a postavy. Umožňuje pohybovat různými vrstvami obrazu nezávisle na sobě. To znamená, že můžete například pohybovat pozadím



Obr. 36 Multiplan od Ultrafunu



Obr. 37 Nákres multiplanu studia Disney z roku

pomaleji než popředím, čímž vytvoříte iluzi hloubky a pohybu.<sup>83</sup> V animaci se multiplaning využívá k vytvoření iluze perspektivy. Scéna se vytvoří pomocí ploch z antireflexního plexiskla v různých vzdálenostech od kamery. Studia využívají profesionální zařízení, ale ve školním nebo domácím prostředí nám postačí plastelína a průhledná antireflexní skla o rozměru 50cmx70cm.

## 18. Výuka na základní škole s Animáníi

S Animáníi po několikáté spolupracuji jako lektorka na projektu Animace imaginace<sup>84</sup>. Lektori z Animánie již od roku 2014 vstupují do základních škol autorskou aktivitou, kterou je natáčení vlastního animovaného filmu v rámci týdenních workshopů. Spolek pochází z Plzně, kde vede pravidelné animační dílny, ale na workshopy vyjíždí po celé České republice. Animace zde v praxi u dětí rozvíjí řadu důležitých schopností a dovedností. Tvůrce musí zvládnout hned několik disciplín. Vymyslet námět filmu, následně napsat literární scénář a ten pak rozkreslit do storyboardu (obrázkového scénáře). Děti ve skupině vytvoří výtvarné návrhy loutek, pozadí, scény a rekvizity. Zde je zapotřebí i jisté řemeslné zručnosti. Samotná animace pak vyžaduje velkou dávku imaginace a časoprostorové představivosti a také trpělivosti a koncentrace. Na závěr se zabýváme stříhem a finální postprodukcí. Obsahem je seznámení s nezbytným softwarem, který se děti učí používat. Výstupem pak je vlastní, krátký animovaný film, který si žáci z dílny odnesou. Projekt se zaměřuje individuálně na každého žáka (jeden lektor pracuje se čtyřmi až sedmi dětmi). Každá škola si může zvolit téma, na které se v rámci projektu zaměří.

Letos v květnu jsem s Animáníi vyjela do Kraslic, které leží až v západním cípu Čech, kde jsem vedla tým chlapců ze třídy 9.A. Tato třída měla skvělé klima, děti byly zvyklé se respektovat a naslouchat si. Všech 6 chlapců v mé skupině se zapojovalo do práce s chutí. Třídní učitelka nám sdělila, že třída má projekt jako odměnu za zdařilé přijímací zkoušky na střední školy. Chlapci měli ve skupině již dopředu vybrané téma, které chtěli animovat. Jednalo se o ekologický námět. Bylo vidět, že téma rozpracovali a věnovali se mu ještě před zahájením kurzu. Pokud třída nemá vlastní vybrané téma pro filmy, Animánie nabízí vlastní témata v závislosti na věku účastníků. Pro první stupeň jsou to např.: Staré české báje a pověsti, Zahrada, Svět hmyzu v obraze a další. Pro straší děti jsou to např.: Lidské tělo,

---

<sup>83</sup> Multiplane camera [47]

<sup>84</sup>Animánie - Animace imaginace [48]

Oživené prvky periodické soustavy, Oživené fyzikální zákony. Zde je vidět, že témata jsou účelově vybírána tak, aby bylo dosaženo co největší mezipředmětové provázanosti. Ráda bych zde popsala průběh tvorby a reflexi animovaného filmu **Globální problém**, který v květnu 2024 s mou skupinou vznikl.

Na začátku týdne se děti seznamují s animací a lektory. Rozebíráme termíny jako je film, animace, filmová řeč, prostředky filmu. Zjišťujeme jak animace funguje. Dozvídáme se o setrvačnosti lidského zraku, díky kterému můžeme animované filmy vidět. Necháváme děti tipovat, kolik snímků za sekundu je potřeba pořídit do animovaného a hraného filmu. Po té je seznámíme s fakty, že pro animovaný film je nutných 12 snímků za vteřinu a pro hraný 24. Učíme se filmařské profese a co obnáší jejich vykonávání. Tato část probíhá v kruhu, abychom rozbouřili běžné frontální uspořádání třídy. Po té co jsou základy objasněny, děti se rozdělí do skupin. V této 9. třídě vše proběhlo snadno. Třída se rozdělila již předem a lektori ani učitelka nemuseli do seskupení zasahovat, navíc to byla časová úspora. Někdo z lektorů mezi tím připraví čtyři snímací stanoviště, která se liší technikou animace.



Obr. 38 Ukázka obsahu kufříků s technikou

Každé stanoviště obsahovalo stativ na animaci z výšky, notebook s programem na animování Dragon Frame<sup>85</sup>, digitální fotoaparát, světla, a další technika, které do

<sup>85</sup> Dragon Frame [46]



sebe musí být správně zapojeny. Pokud je to možné, ve třídě nastavíme konstantní světelné podmínky, tím zajistíme, aby nám film neblíkal z důvodů různé expozice. Dle mé zkušenosti lze s tímto problémem jen těžko něco provést postprodukcí. Prvním stanovištěm byla **kreslená animace**. Spočívala v tom, že na částečně transparentní papír se nakreslí obrázek, pak na další papír se překreslí to stejné pouze s malou změnou v pohybu. Žáci ve skupinách brzy zjistili, jak je tato technika časově náročná. Právě takto vznikaly první animované filmy, které popisují v teoretické části této práce. Při praktickém seznámení s kreslenou animací na tenké papíry, si animátoři umí lépe představit dřinu kreslířů v minulém století. Do svých filmů si ručně kreslenou animaci nevybrala žádná skupina ve třídě. V dnešní době můžeme kreslenou animaci sobě i dětem ulehčit pomocí šablon nebo například tabletu, který má v sobě grafický program umožňující animaci. Dotykové pero dokáže pracovat stejně jako veškeré psací, kreslicí i malovací nástroje. Takové softwary jsou například pro iPad od Apple Procreate<sup>86</sup>, který je však placený. Realitou ale je, že pořízení tabletu a příslušenství si nemůže dovolit každá škola nebo organizace, která animaci vyučuje.

Dalším stanovištěm byla **animace s plastelínou** tzv. claymotion. Na tu je potřeba větší plastová podložka, která neodráží světlo a zároveň na ni hmota nepřilne. Plastelína pro animaci je jiná a má lepší vlastnosti než ta, kterou děti znají ze školy. Někdy mají tendence míchat je do sebe. Když chtějí využívat obě upozorňujeme je na to, že by se jejich smícháním profesionální hmota znehodnotila. Tato technika bývá oblíbená, lze dobře kombinovat s ostatními. Žáci si díky ní umí dobře představit, jak s animací pracovat. Další ukázkou byla animace **malbou do písku**. Připravila se navíc prosvětlovací deska, na kterou se nasypal písek nebo červená



Obr. 39 animování malbou pískem

---

<sup>86</sup> Procreate [49]

čočka a žáci pomocí štětců tvarovali své představy, které snímali po každé provedené změně.

Poslední k vyzkoušení byla připravena **plošková animace z papíru**, kde se leželo několik vystřižených loutek. Loutka z papíru je předem připravená instruktorem, nemusí být nikterak propracovaná, jde hlavně o představení toho, jak s ní v animaci pohybovat. Ukazujeme také, jakým způsobem jsme spojili části loutky k sobě. Máme možnost lepící hmoty na zdi a nebo drobných hřebíčků, ale ty se snadno poztrácejí, jsou vhodnější pro starší žáky. Každá skupina se vystřídala na všech stanovištích. Byl zde daný časový limit 25 minut pro jednotlivou techniku. To byl dostatečný čas na to, aby si všichni vyzkoušeli tyto čtyři možnosti animace a mohli se rozhodnout, které si pro svůj film zvolí. Dále jsme se jako lektoři domluvili, kdo povede jakou skupinu dětí při tvorbě filmu. Jak jsem již popsala, moje skupina chlapců dopředu věděla, že by chtěla vytvořit film, který bude reagovat na globální ekologickou krizi. Vnímala jsem tento námět zajímavý a také jsem zkušenost s ekologickou animací měla už z 1. stupně na škole Lvíčata v Dejvicích. Zde jsem v březnu letošního roku vedla workshopy animace s tématem *Vynález pro lidstvo*. Během čtyř dnů jsem pracovala se třemi skupinami dětí na prvním stupni. Všechny vynálezy, které se ve filmech objevily měly za úkol podle dětí zlepšit životní prostředí na planetě Zemi.

Práce v kraslickém týmu začínala vymýšlením storyboardu. Načrtla jsem na třídní tabuly 12 políček a vysvětlila pár stručných zásad pro práci na kresleném scénáři a to už byl konec prvního dne. V úterý ráno jsme se k němu vrátili a chlapce jsem upozornila na změny, které by v něm bylo dobré udělat. Náš storyboard vypadal spíš jako technický plánek, než jako materiál k filmu. V první verzi storyboardu chyběl hlavně detail, vtip a nadsázka. Společně jsme hledali místa, kde by byl vhodný například detail hlavy nebo symbol evokující v divákovi skrytý význam a emoci. Po srozumitelných úpravách a společnému schválení storyboardu jsme se pustili do výroby kulís a loutek. Žáci si jako hlavní techniku pro animaci vybrali plastelínu, která se měla pohybovat na barevném pozadí z papírových čtvrtek. Kulís do filmu si chtěli chlapci vyrábět velké množství, proto bylo potřeba, aby se práce mezi nimi rozdělila co nejrovnoměrněji. Je pravda, že každý z nich přistupoval k úkolu zodpovědně a svou část plnil svědomitě. I když se u každého z nich lišil přístup k výtvarným činnostem a zájmu o animaci nebo film, všichni žáci pro tým dělali, co mohli. Líbilo se mi pozorovat jejich zapálení a rostoucího týmového ducha. Následovala středa, ta bývá nejnáročnějším dnem. Její většina se odehrává u stolu s animační technikou, to bývá náročné a zdlouhavé, zejména, když se na pozicích animátorů děti nechtějí navzájem střídat. Během samotné animace konkrétního filmu vysvětluji **principy animace** až v okamžiku, kdy na ně narazíme v praxi. Pro děti, které animují v prostředí školy, je potřeba znát alespoň některé z nich. Zde platí stejná pravidla jako ve fyzice. Když například míč padá, padá rychle, když jej ale vyhodíme do vzduchu, pohyb je směrem nahoru pomalejší, proto je potřeba udělat více snímků s menšími pohyby a při pádu nám stačí už jen tři fotky s větším posunutím míče. Když loutka zvedá něco těžkého, zvedá to pomalu, musíme udělat více fotek jen s malým posunem. Oproti tomu, když tíhu pouští na zem, stačí nám vyfotit ji třikrát nebo čtyřikrát, jak věc rychle letí dolů. Principy, které je dobré dodržovat jsou také přítomny při snímání chůze nebo běhu loutky. Když animujeme postavu s loutkou vystřihovanou nebo z plastelíny platí,



Obr. 40, 41 Výroba kulís k filmu Globální problém



že když na ploše chodí, pohybuje svým trupem jen o malý kousíček, proti tomu její končetiny se pohybují výrazněji. Když postava běží, tělo se posouvá o větší vzdálenost a nohy se posunou do extrémních pozic, které si stanovíme na začátku.<sup>87</sup> Ve čtvrtek je opět prací lektora motivovat do vytvoření zbylých scén. Proces animace žákům může přijít zdoluhavý, obzvláště pokud je potřeba dodělat ještě další kulisy, na které se na začátku nemyslelo. Časté vracení se k úkonům ze začátku může žáky odradit, protože mají pocit, že výsledek je stále vzdálený. Po té, co jsou filmové scény dokončené, následuje **výroba titulků**. Lektor opět ukáže některé možnosti jejich animace a děti se mezi sebou domluví, jakým způsobem úvod a závěr svého filmu ozvláští. Ve čtvrtek po škole si lektor stáhne všechny zhotovené části filmu na disk a věnuje se stříhání filmu obvykle po pracovní době. V pátek přinese dětem již kompletně sestříhaný vizuální materiál, kde chybí audio složka. Poslední den projektu panuje nadšená nálada a uvolněná atmosféra. Je potřeba žákům připomínat, že zvuk je nedílnou součástí filmu a může jejich práci mnohonásobně vylepšit, ale také zkazit. Žáci mají ve filmu dabované části, které si pomocí nahrávacího zařízení sami namluvili. Další zvuky jsme stáhli na [freesound.org](http://freesound.org)<sup>88</sup>. Žáci se obvykle ptají, proč nemohou použít svou oblíbenou hudbu. Proto je informuji o autorských právech a že právě [freesound.org](http://freesound.org) disponuje velkou databází zvuků, ruchů a hudby, na které se autorská práva nevztahují. Ještě než se žáci vrhnou do samotného nahrávání a stahování, je potřeba vypracovat seznam zvuků, kde si je žáci konkrétně pojmenují a dopíšou k nim jejich časovou stopu. Může to vypadat například takto: 1) 0:00:00-0:13:20- šplouchání vln. Osvědčilo se mi při práci s žáky, nechat výběr zvuků co nejvíce na nich. Ukázat starším dětem, kam se po stažení audia ukládají, jak je pak mohou importovat do programu, kde je mohou stříhat nebo se zvukovou stopou jinak manipulovat. Žáci ve skupině k práci zvukařů

<sup>87</sup> Jakub Špiřík BP str. 51 [50]

<sup>88</sup> Freesound [51]

přistupovali zodpovědně, navíc si při výběru a nahrávání zvuků užili spoustu humoru. Je důležité být žákům celou dobu po ruce, aby se na nás mohli obrátit, protože musíme mít na paměti, že je to často jejich první zkušenost s editováním v softwaru. Musíme také myslet na čas, který při dokončování projektu ubíhá rychleji. V pátek máme jasný časový limit, do kterého musí být ozvučený film kompletní a připravený na školní premiéru. Ta přichází v závěru týdne, ale ještě před ní je čas na společnou reflexi. Probíhá tak, že se spolu s žáky opět posadíme do kruhu a věnujeme se diskuzi, která má shrnovat celý průběh týdne a nově nabyté poznatky. Mluvíme o aktivitách, kterým jsme se den po dni věnovali. Všechny žáky se ptáme, jaké si vyzkoušeli filmařské profese. Zda zvládnou vyjmenovat animační techniky, které si osahali, nebo které se nakonec v jejich filmech objevily. Ptám se, zda by dokázali popsat prostředky filmového jazyka, o kterých jsme se bavili na samém začátku projektu. Dále pokládám otázky jako: Co pro vás bylo nejtěžší? Co vás během týdne překvapilo? Co vás nejvíce bavilo?

Po závěrečné reflexi je již čas na premiéru. K té je pozváno i vedení školy a další učitelé, kteří chtějí filmaře podpořit a vidět jejich týdenní snahu. Každá skupina animátorů si mezi sebou zvolí mluvčího. Společně předstoupí před tabuli a mluvčí krátce představí svůj film. Poté následuje přehrávání před publikem a závěrečná diskuze. Poslední, na co bych v této fázi upozornila, je nastavení podmínek ve třídě, které jsme schopni ovlivnit, jako třeba tlumení světel během promítání. Projekce bude dobře fungovat, když ji nikdo nebude rušit povídáním si během ní. Ve třídě bude přítomná a nezklame nás ani technika, jako propojení projektoru s počítačem a reproduktory.

## 19. Animační dílny v muzeu Karla Zemana.

**Muzeum Karla Zemana** organizuje filmové letní příměstské tábory. Děti se zde na týden stanou součástí filmového štábu, proniknou do tajů filmového řemesla i animované tvorby. Každý rok mají tábory jiné hlavní téma. Loňském roce to byli dinosauři. Děti se mohly těšit na dobrodružnou cestu do pravěku. Děti se seznámí se základními principy filmu, tvorbou scénáře, postprodukčních úprav a všemi potřebnými kroky k výrobě kvalitního pedagogického díla. V expozici muzea se seznámí s tradičními technikami animované tvorby a nabyté znalosti pak využijí ve výrobě vlastního filmu. Společně tak vytvoří animovaný film s hranými scénami s živými herci, okořeněný filmovými efekty. Tábor je koncipován tak, aby si děti si vyzkoušely filmové natáčení v exteriérech a interiérech i využití klasických filmových triků, dozví se, jak se dělá zvuk k filmu a samy si svá díla ozvučí.<sup>89</sup> Lektorky ze spolku **Ultrafun**<sup>90</sup>, uvedou děti do tajů nejen animace, ale i ostatních vybraných částí filmového řemesla. Sama v Ultrafunu působím již třetím rokem a filmy, které zde představuji vznikly z velké části díky tomu, že jsem jeho součástí. Kromě práce na filmu je program proložen výlety a společenskými hrami. Díky filmovým trikům se

---

<sup>89</sup> Muzeum Karla Zemana [52]

<sup>90</sup> Ultrafun [53]



děti mohou vracet v čase, zaletět si do těch nejzajímavějších časových období nebo vymyslet vlastní fantastický příběh. Poslední táborový den budou pozváni rodiče a kamarádi na slavnostní „kino“ premiéru, pro kterou děti připraví plakáty i vstupenky.



Obr. 42 fotografie z natáčení hraných částí pro film

Harmonogram tábora zde popíšu tak, že v pondělí se děti seznámí s ostatními účastníky i s tvorbou filmu jako takovou, používáme různé seznamovací hry, do kterých zapojíme kresbu a optické hříčky (program probíhá v prostorách muzea). Společně se vymyslí příběh a napíše scénář (storboard), připraví se kostýmy a celá výprava. V úterý je hlavní natáčecí den. Děti se s lektory přesunou na vytipovanou lokalitu, kde je čeká celý den natáčení s úžasnými filmovými kulisami. V roce 2023 Program probíhal v Dinosauria museum Prague<sup>91</sup>. Úkolem lektora animace je vést film mladých filmařů a přimět je k tomu, aby výlet vzali produktivně a zodpovědně vytvořily během něj kvalitní záběry, které použijí do filmu. Táborníci si v týmu musí rozdělit role na herce, zvukaře, kameramany a další pomocné profese, které si film žádá. Během nahrávání scén se společně všichni vypořádávají se studem před veřejností, který by jim mohl bránit ve zvládnutí filmové role. Mám zkušenost, že to děti zvládají skvěle a často překonají samy sebe. Středa je den, kdy bývá práce nejnáročnější. Spousta dětí se zde s animací setkává poprvé a zjišťují její časovou náročnost a jak je důležité soustředit se na její zvládnutí. Navíc bývá velké horko.

<sup>91</sup> Muzeum Dinosauria [54]

K dispozici nemáme příliš velký prostor a tábor se odehrává v blízkosti Karlova mostu, kde v letních měsících proudí davy turistů. Je nutné dbát na to, aby děti dostatečně pily. Lektor dohlíží na vzájemné střídání táborníků v činnostech, aby se každý s animací seznámil a mohl pomoci v týmu. Ve čtvrtek se dodělávají závěrečné animace a titulky. Čtvrteční dopoledne je věnované hlavně postprodukci a ozvučení. Lektor v tento den musí všechen materiál poskládat v softwaru. Pracuji v Premiere pro<sup>92</sup>, ale některé efekty jako greenscreen, jsou náročnější, proto využívám i After Effects<sup>93</sup>. Ten umožní složitější a preciznější editaci. Oba programy jsou od firmy Adobe<sup>94</sup>. V pátek už se dodělávají poslední detaily a děti čeká program, během něj se dozví něco nového ze světa filmu. Odpoledne probíhá slavnostní premiéra dětských filmů pro rodiče a příbuzné. Tento akt završí týden plný nových poznatků. Abychom si je s dětmi upevnili. Věnujeme se zpětnému zhodnocení a přípravě na premiéru. Děti si v týmu zvolí mluvčího a společně ve skupině 6-7 dětí předstoupí jako tým filmařů před publikem a krátce svůj film představí. Lektor pak pokládá mladým filmařům otázky jako:

„Jaké profese jste si vyzkoušeli?“

„Co vás nejvíce na filmu bavilo?“

„Co pro vás bylo nejtěžší?“

„Za co byste se pochválily?“

„Co vás na práci s filmem překvapilo?“

Když si děti tyto reflektivní otázky zodpoví, uvědomí si ony samy i jejich rodiče, jaký kus práce během krátkého času dokázaly odvést. Muzeum Karla Zemana nabízí také jiné formáty animačních dílen jako jsou narozeninové oslavy, teambuldingy, individuální kurzy a také pravidelný kroužek animace, který mohou děti navštěvovat každý týden celý školní rok.



Obr. 43,44 Ukázky filmů o dinosaurech

<sup>92</sup> Premiere Pro [55]

<sup>93</sup> After Effects [56]

<sup>94</sup> Adobe [57]

## 20. Výuka animace na ZUŠ

Na základní umělecké škole Štefánikova 19, Praha 5 jsem navrhla animaci jako součást výuky. Žákům jsem nabídla možnost vytvořit si vlastní animované filmy. Ve třídách jsem ji představila jako týmový projekt, na což nebyli moji žáci zvyklí. Příliš se do animace nehrnuli. Dělal mi problém v každé ze dvou tříd vytvořit skupinku animátorů. Nakonec se to podařilo a v obou třídách se k projektu přihlásili 3-4 děti, takže jsem mohla sestavit tým filmařů. Ještě než se děti pustili do práce, bylo důležité přehrát kvalitní ukázky stop motion animace, které jim dodali chuť pustit se do vlastního snímku. Přehrávám videa ze studia PES<sup>95</sup>, to vytváří skvělé animace plné humoru a momentu překvapení technikou pixilace. Pak vysvětluji, jak animace funguje. K motivaci žáků také pomohlo, že jsem nezádávala žádný námět filmu. Pouze jsem jim říkala, co všechno je možné animovat a že se mají inspirovat tím, co znají ze života. Obě skupiny si vybraly narativní vyprávění příběhů, které znaly ze školy z hodin dějepisu nebo literatury.

Prvním film zobrazoval poslední chvíle života Marie Antoinetty. Ve druhé skupině navrhla jedna z dívek animovat povídku od Edgara Alana Poea: Sud vína amontilladského, kterou právě dočetla. Ostatním členkám se příběh, ze kterého čerpala, zdál zajímavý a souhlasily. Oba filmy dokazují, jak je animace ve své podstatě mezipředmětovou disciplínou a potkává se zde učivo hned z několika oborů, které sami žáci přirozeně propojují.

Animování na ZUŠ pro mě bylo zatím nejnáročnější, protože jsem zde nebyla zastoupena žádným z animačních spolků, tím pádem jsem si vše pro film a jeho snímání obstarala sama. U popravky hlavní hrdinky v prvním filmu se nabízela stop motion animace malby přes sklo. Až tehdy jsem zjistila, že k této konkrétní technice je nutné antireflexní sklo, místo obyčejného, které je ve škole běžně k dispozici, protože běžné sklo odráželo ve snímcích osvětlení nad animační plochou.

Nevyhnula jsem se technickým problémům. Napřed jsem používala vlastní fotoaparát, ten jsem propojila se školním notebookem, do kterého jsem nainstalovala Dragonframe.<sup>96</sup> Ale snímky se ukázaly jako nepoužitelné, protože každý z nich měl jinou světelnost. Horší bylo, že jsem si toho nevšimla okamžitě, ale až po naanimování několika sekvencí. Náhled ukazoval, že snímky jsou v pořádku, ale po exportování film blikal a některé snímky byly opravdu hodně přesvícené. Neuměla jsem si představit, že bych žákům řekla, ať tuto část neanimují znovu. Už

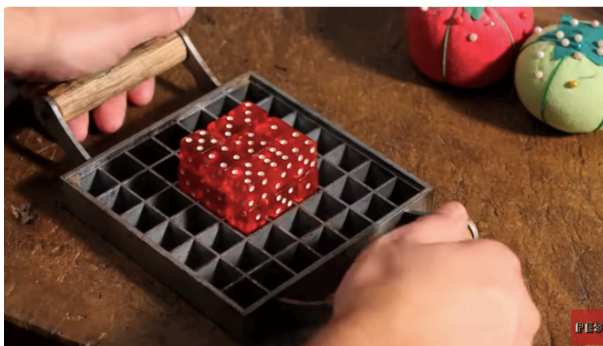
---

<sup>95</sup> Studio PES [58]

<sup>96</sup> Dragon Frame [46]



tak bylo složité je motivovat do práce. Nakonec jsem do programu Topaz AI<sup>97</sup>, který pracuje s umělou inteligencí, vložila náhledy s malým rozlišením a aplikace, je zvládla “dopočítat” do rozlišení snímků pořízených zrcadlovou kamerou. To bylo



Obr. 45 Ukázka z filmu studia PES

východisko pro donedávna neřešitelný problém. Dále jsme pro animaci používali školní už fotoaparát, který byl pro animaci plně funkční.

Když jsem s dětmi animovaný film plánovala, odhadovala jsem, že na jeho kompletní zhotovení bude potřeba 1,5-až 2 měsíce, při tří hodinové dotaci každý týden. Žáci si zvolili ploškovou animaci pro oba filmy. Storyboard byl zhotovený v přiměřeném časovém úseku. Překvapením pro mě ale bylo, kolik času stráví žáci jen nad výrobou loutek. Byli to starší žáci ve věku 12-15 let, kteří byli zvyklí mít své výtvarné práce velmi pečlivě rozpracované a detailně šrafované nebo stínované. I když dosáhli vysoké úrovně vzhledu loutek a kulis, můj časový plán na animaci se rozpadnul. Ukázalo se také, že absence žáků na základních uměleckých školách bývá z různých často vyšší než na základních vzdělávání. Týmy musely proto na projektu pracovat, i když nebyly kompletní. Díky nasazení žáků a chuti filmy dokončit jsme dosáhli cíle, i když asi s měsíčním zpožděním oproti původnímu výukovému plánu. Když jsme sestříhaný film společně zvučili, byla z týmu cítit veselá atmosféra hrdost žáků na svůj výkon.

V únoru letošního roku jsem začala vytvářet film *Cukr* se skupinou tří děvčat (Bára 12 let, Gába 9 let, Julie 12 let). Jejich specifikum je, že se vzdělávají převážně doma a do ZUŠ dochází dvakrát týdně od 9:05 do 11:20. Film vznikl také pod vedením MgA. Mgr. Kláry Smíškové Kulhavé, která téma cukru zpracovávala s různými skupinami žáků celé pololetí.

Náš film vznikl hlavně technikou pixilice. Jde o techniku, kdy je animovaným objektem člověk, doslova se z něj stává animátorova loutka. Často dosáhnete

---

<sup>97</sup> Topaz Labs [59]





Obr.48,49 Ukázky z filmu Velká francouzská revoluce

vtipných a kouzelných efektů, kdy „loutky“ člověka létají, vznášejí se, jezdí po zemi nebo dělají jiné, nadfyzické a nereálné věci. Nevýhodou této techniky je, že vaše „loutka“ není věc, je to člověk, který potřebuje pauzy, dokáže se unavit a nemusí umět všechno, co vyžadujete. Musí být taky připraven na dlouhé hodiny manipulace a nehybnosti, což není vůbec lehký úkol. Pixilace vyžaduje důvěru a respekt mezi „loutkou“ a animátorem. Je to každopádně jedna z nejlepších technik, pokud si animaci chcete vyzkoušet a neumíte třeba dost dobře kreslit, nebo nemáte jiné materiály k použití.<sup>98</sup>

Pro film Cukr jsme se inspirovali Janem Švankmajerem a jeho filmem Možnosti Dialogu.<sup>99</sup>



Obr. 46,47 Ukázky z filmu Sud vína

<sup>98</sup>článek FAVS: Filmy a jejich animační techniky [60]

<sup>99</sup> Film Možnosti dialogu [61]

I když film Cukr není čistě narativní, znázorňuje, jak je cukr zrádná a navyková potravina a závislost na něm může být pomalá a plíživá.

Všechny 3 filmy: *Velká francouzská revoluce*, *Sud vína* i *Cukr* jsme s kolegyní Klárou přihlásily do celostátní soutěžní přehlídky všech ZUŠ s názvem **Oči do kořán**,<sup>100</sup>

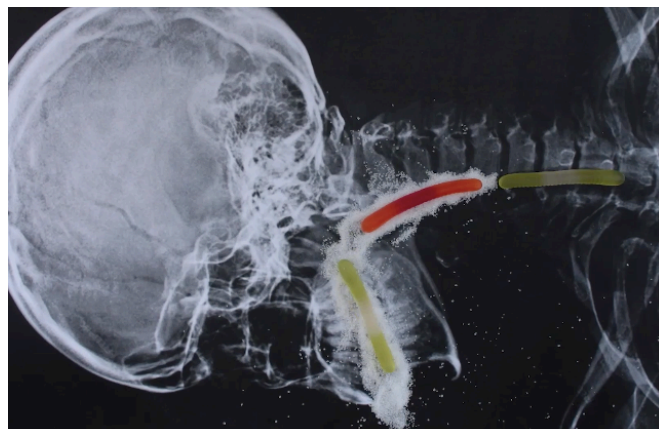
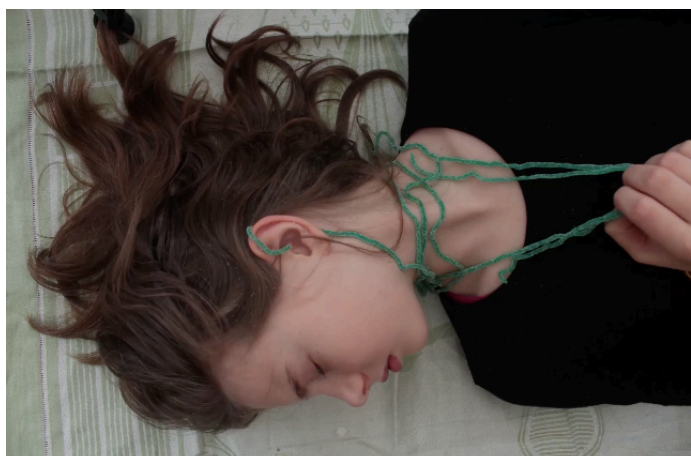


Obr.50:Plakát k filmu Cukr

kteřá se koná jednou za tři roky a vyhlašuje ji Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. Naše tři filmy vyhrály zlaté pásmo s postupem do ústředního kola, jehož výstava se bude odehrávat v bývalém augustiniánském klášteře ve Šternberku

<sup>100</sup> Soutěže ZUŠ [62]





Obr.:51,52,53,54 Ukázky z filmu Cukr



od 27.9.2024-20.9.2025. Film mi přinesl spoustu zjištění, na které body si v příštích projektech dám pozor. Například upevnit stativ tak, aby nebyl vidět na snímcích. Oznámím přesnější časový plán dětem, aby podle něj pracovaly a lépe chápaly, že nad výrobou kulis nemohou strávit většinu času. Je důležité, aby si dokázali žáci představit, jak časově náročná je samotná animace.

## 20.1. Rozhovor se žákyní ZUŠ Štefánikova 19, Praha 5

**Filmařka Julie 12 let.**

*Jaký máš vztah k animaci a jaké s ní máš zkušenosti?*

Umím ji dobře a chodím už dlouho každý týden v pondělí na kroužek animace.

*Co tě nejvíce na vytváření filmu Cukr bavilo?*

Nejvíc mě na našem filmu bavila práce s karamellem. Pozorovat, jak mění formu a jak praská a tříští se jako sklo. Taky ta část pod rentgenem, kde se gumoví hadi rozrůstají a stávají se bombou v těle.

*Co tě na animaci překvapilo?*

Že to vypadá líp, než jsem čekala.

*Co na ní bylo podle tebe nejtěžší?*

To jak jsem ležela na stole a musela jsem vydržet nehýbat se a děsně to šimralo.

*Jak se vám pracovalo v týmu?*

Vždycky se mi se s Bárrou (12) a Gábou (9) pracuje dobře, protože jsme na sebe zvyklé z jiných kroužků a akcí, trávíme spolu hodně času, takže se známe.

*Chtěla bys příští rok zase vytvářet ve škole animovaný film?*

Jo, proč ne? Bylo to zábavný.

## **21. Jak moje zkušenosti z praxe korespondují s vizí nové revize rámcových vzdělávacích programů.**

V závěru praktické části bych chtěla uvést několik příkladů, jak výuka animace ve výše uvedených příkladech z praxe koresponduje s body revize závazné části RVP (rámcových vzdělávacích programů) v oblasti Umění a kultury ve Výtvarné a filmové výchově pro první a druhý stupeň vzdělávání. Např.: *Žák realizuje svůj tvůrčí záměr prostřednictvím tvořivé hry a experimentu s využitím pohyblivého obrazu*<sup>101</sup>.

K naplnění tohoto doporučení dochází při praktickém seznámení s animační technikou nebo vymyšlení storyboardu. Dále bod znějící: *Vyjádří svůj prožitek ze sledování filmového díla a popíše jeho význam pro sebe sama na základě přímé zkušenosti*.<sup>102</sup> Již při přehrávání dobře vybraných ukázek animovaných filmů lektorem, se žákům otevírá nová zkušenost s filmem, kterou si pro sebe interpretuje. Pro druhý stupeň je doporučený bod : *Žák realizuje tvůrčí záměr v oblasti filmu a audiovize s využitím vhodných oborových pojmů a zařízení*<sup>103</sup> Tohoto bodu se dosáhne při týmové práci na animovaném filmu, na prvním stejně jako na druhém vzdělávacím stupni ZŠ. Očekávané výsledky učení a klíčové kompetence jsou, že *žák využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce*.<sup>104</sup> Výuka stop motion animace je

<sup>101</sup> Revize rámcových vzdělávacích programů: Výtvarná a filmová výchova [63]

<sup>102</sup> Revize rámcových vzdělávacích programů: Výtvarná a filmová výchova [63]

<sup>103</sup> Revize rámcových vzdělávacích programů: Výtvarná a filmová výchova [63]

<sup>104</sup> Revize rámcových vzdělávacích programů: Výtvarná a filmová výchova [63]

založena na kombinaci klasických a digitálních medií, kde se děti učí efektivně zmaximalizovat výsledky svého snažení. Když se uspořádá premiéra ve třídě a žáci představují svůj film a cestu k němu, děje se to, že *reflektují svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímají zpětnou vazbu jako impulz pro další proces tvorby*<sup>105</sup> Z naplnění příkladů těchto bodů vyplývá, že většina revizních úprav v oboru se při týmové práci na animovaném filmu naplňuje zcela přirozeně na obou vzdělávacích stupních ZŠ. Potřebná je hlavně učitelova snaha a nasazení pro realizaci výše popsaných cílů způsobem výuky animace. Tím může učitel zprostředkovat dětem médium filmu prakticky a ne pouze memorováním.

## Závěr

Tato diplomová práce se hlouběji zabývala projektovou výchovou v kontextu animace. Konkrétně se zaměřením na techniky stop motion. Analyzovala jsem v ní, jaké vlivy má tato forma uměleckého vyjádření na výuku a rozvoj dětí. Reflekovala jsem její dlouhou tradici v českém prostředí. Dále jsem se zaměřila na úspěchy současných českých animátorů a animátorek. Přemýšlela jsem nad hlavními tématy jejich tvůrčí činnosti.

Praktická část mé práce vycházela z osobních pozorování a zkušeností z vedení dětí při tvorbě animovaných filmů. Podrobně jsem popisovala přístupy k filmové tvorbě, spolupracovala jsem se spolky a organizacemi, které se v České republice věnují výuce stop motion animace. Mapovala jejich lektorské programy a metodické přístupy. Důraz jsem kladla na možnosti využití animace, jak ve školním prostředí, tak v mimoškolních aktivitách a dokumentovala jsem vzdělávací zážitky dětí, které se této formě umění věnovaly.

S žáky zjišťuji, že stop motion animace přináší unikátní prostor pro autentické vyjádření sebe sama, podporuje sebereflexi, kritické myšlení, empatii a respekt k druhým. Tvorba animovaných filmů dává dětem možnost rozvíjet motorické a kognitivní schopnosti a rozšiřuje jejich fantazii tím, že překračuje běžné meze světa dospělých. Cílem animování s dětmi je také jejich podpora v autenticitě, kterou může divák z výsledných filmů cítit. Děti se během projektové výuky učily realizovat svoje vize a prosadit se v týmu. Díky prezentaci vzniklých filmů mají žáci prostor pro důkladnou reflexi vlastního i týmového díla. Důležitou součástí mé diplomové práce bylo také zdůraznění rovnosti a respektu mezi všemi účastníky procesu tvorby animace. Příspěvek každého tvůrce je hodnotný a důležitý, což napomáhá vytváření

---

<sup>105</sup>Revize rámcových vzdělávacích programů: Výtvarná a filmová výchova [63]

pozitivního vztahu mezi dětmi a jejich lektory a posiluje jejich schopnost spolupráce a komunikace. Na základě mých závěrů a doporučení vidím animaci jako významný nástroj pro celkový rozvoj osobnosti dětí. Může sloužit jako efektivní prostředek k podpoře jejich kreativity, sebevyjádření a osobního růstu. Tato práce má za úkol přispět k šíření povědomí o významu animace ve vzdělávání a inspirovat další pedagogy k začlenění této cenné formy uměleckého vyjádření do svých výukových programů.

## SEZNAM TIŠTĚNÝCH PUBLIKACÍ:

1. CARRIÈRE, Jean-Claude. Vyprávět příběh. Vyd. v ČR 2. Přeložil Tereza BRDEČKOVÁ, přeložil Jiří CZESANY DVOŘÁKOVÁ, Tereza, Ondřej BERÁNEK a Karolína ČÍŽKOVÁ. Jak se dělá film: cesta za filmovým řemeslem pro malé i velké. Ilustroval NIKKARIN. Praha: Argo, 2019. ISBN 978- 80-257-2999-1.
2. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
3. EHRLICH, Nea, SURMANOVÁ, Kateřina, ed. Ostrovy animace: Islands of animation. [Olomouc]: Pastiche Filmz, 2010. PAF. ISBN 978-80-904515-2-0.
4. FULKOVÁ, Marie. Diskurs umění a vzdělávání. Jinočany: H, 2008, 335 s. ISBN 978-80-7319-076-7.
5. FURNISS, Maureen. Theanimation Bible: A Guide to Everything – from Flipbooks to Flash. 1. London: Laurence King, 2008.
6. Kaplánek Michal Animace : studijní text pro přípravu animátorů mládeže. – Vyd. 1. – Praha : Portál, 2013. – 104 s. ISBN 978-80-262-0565-4 (brož.)
7. KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 3. vydání. V Praze: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.
8. MAŠEK, Jan. Výtvarná výchova, časopis pro výtvarnou a obecně estetickou výchovu školní a mimoškolní. Číslo 1-2/2023, Univerzita Karlova Pedagogická fakulta, nakladatelství Karolinum. ISSN 12-3691
9. PLÁTENÍK, Petr. Filmouka. Průvodce světem filmu a audiovize Filmouka. Průvodce světem filmu a audiovize 1. vydání 2023 ISBN 978-80-244-6368-1
10. SPILKOVÁ, Vladimíra, Proměny primárního vzdělávání v ČR, Portál 2005 ISBN 80-7178-942-9
11. STRUSKOVÁ, Eva. Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu. Praha: Národní filmový archiv, 2013. ISBN 978-80-7004-152-9.
12. ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František a Bertrand SCHMITT, ed. Jan Švankmajer: možnosti dialogu: mezi filmem a volnou tvorbou. V Řevnicích: Arbor vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-015-2.

## SEZNAM ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ:

13. Velké revize RVP [online] [cit. 2024-02-06] dostupné z www: <https://velke-revize-zv.rvp.cz/z-ceho-revize-vychazi>
14. Film a výchova kniha Filmouka [online] [cit. 2024-02-03] dostupné z www: <https://www.filmvychova.cz/filmouka/>
15. Famu [online] [cit. 2024-04-03] dostupné z www: <https://www.famu.cz/cs/chci-studovat/filmova-audiovizualni-vychova/>
16. Cambridge English [cit. 2024-04-06] dostupné z www: <https://www.cambridge.org/gb/cambridgeenglish/better-learning-insights/corpusnapříklad>
17. Muni.cz Martin Bakeš Stop motion animace [cit. 2024-04-06] dostupné z www: <https://www.fi.muni.cz/lemma/referaty/10/14>
18. Oxford Reference [cit. 2024-04-06] dostupné z www: <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803095414110>
19. Kroky a skoky české animace [cit. 2024-18-06] dostupné z www: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/15315605462-kroky-a-skoky-ceske-animace/422234100241001/>

20. Psychoterapeutická databáze Autoetnografie [cit. 2024-18-06] dostupné z www: <https://dbterapie.cz/encyklopedie/autoetnografie/>
21. Animated Autoethnographies Jeremy Michael Blair is a PhD Candidate in Art Education at The University of North Texas [cit. 2024-18-02] dostupné z www: <https://www.jstor.org/stable/24766137>
22. Edgar Dutka, Jiří trnka, Walt Disney of the east. [cit. 2024-11-04] dostupné z www: <https://www.awn.com/animationworld/jiri-trnka-walt-disney-east>
23. Said Said, After the revolution, the shit!, Jan Svankmajer talk to Context [cit. 2024-28-04] dostupné z www: <https://journal.animationstudies.org/cathryn-vasseleu-the-svankmajer-touch/>
24. Marek Haltof, Polish cinema after the 1989 Freedom Shock v 48. Ročník, 3. Číslo 1995 15-25 s [cit. 2024-28-05] dostupné z www: <https://www.jstor.org/stable/1213291>
25. Výstava Disegno interno GASK [cit. 2024-08-06] dostupné z www: <https://gask.cz/vystava/disegno-interno-eva-svankmajerova-jan-svankmajer/>
26. Film: Alchymická pec [cit. 2024-02-07] dostupné z www: <https://www.cinemart.cz/filmy/alchymicka-pec/>
27. Film Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny [cit. 2024-02-07] dostupné z www: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/film/45356/na-pude-aneb-kdo-ma-dneska-narozeniny>
28. Rozhlas Vltava- Tonda, Slávka a kouzelné světlo [cit. 2024-02-07] dostupné z www: <https://vltava.rozhlas.cz/film-o-sviticim-klukovi-tonda-slavka-a-kouzelnem-svetlo-dobyva-svetove-festivaly-9110092>
29. Anifilm Liberec 2024 [cit. 2024-01-07] dostupné z www: <https://vp.eventival.com/anifilm/2024/film/982085>
30. Česká televize - Zlín film festival [cit. 2024-01-07] dostupné z www: <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/kultura/zacal-zlin-film-festival-zahajuje-ho-tonda-slavka-kouzelnem-svetlo-i-pavel-novy-5785>
31. i Rozhlas Myši patří do nebe [cit. 2024-03-05] dostupné z www: [https://www.irozhlas.cz/kultura/film/mysi-patri-do-nebe-animace-nominace-evropska-filmova-cena-2111091541\\_kro](https://www.irozhlas.cz/kultura/film/mysi-patri-do-nebe-animace-nominace-evropska-filmova-cena-2111091541_kro)
32. Česká televize, článek o filmu Moje slunce Mad [cit. 2024-03-05] dostupné z www: <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/kultura/film-moje-slunce-mad-od-michaely-pavlatove-uspel-na-francouzskych-cenach-cesar-10227>
33. Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu (ASFV) [cit. 2024-03-05] dostupné z www: <https://www.filmvychova.cz/>
34. Forbes článek o Darie Kashcheevě [cit. 2024-03-07] dostupné z www: <https://life.forbes.cz/jak-se-dela-oscarovy-animak-klicem-je-originalni-napad-a-odhodlani-rika-daria-kashcheeva/>
35. VANČÁT, Jaroslav, SMETANA, Matěj, BERAN, Vladimír: *Učit se film. Metodika výuky filmové tvorby*. ZUŠ Police nad Metují, Police nad Metují 2015. [cit. 2024-13-06] dostupné z www: <https://kvv.upol.cz/images/upload/files/medialni%20vychova%20sazba%20def.pdf>
36. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla [cit. 2024-03-07] dostupné z www: [https://is.muni.cz/el/fss/podzim2019/ZURb1234/um/Zvukova\\_dramaturgie\\_audiovizualniho\\_dila\\_FF.pdf](https://is.muni.cz/el/fss/podzim2019/ZURb1234/um/Zvukova_dramaturgie_audiovizualniho_dila_FF.pdf)
37. Slavík, Fulková 2010 článek: Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe [cit. 2024-13-06] dostupné z www: [https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/files/2013/12/P\\_2010\\_3\\_4\\_04\\_Konceptov%C3%A1\\_27\\_46.pdf](https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/files/2013/12/P_2010_3_4_04_Konceptov%C3%A1_27_46.pdf)
38. Janík; Slavík 2009, s. 121 [cit. 2024-06-06] dostupné z www [https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/files/2014/01/P\\_2009\\_2\\_03\\_Obsah\\_Subjekt\\_116\\_135.pdf](https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/files/2014/01/P_2009_2_03_Obsah_Subjekt_116_135.pdf)



39. Cine Max, Film Suzume [cit. 2024-06-03] dostupné z www <https://www.cine-max.cz/filmy/film/suzume>
40. Internet encyclopedia of Philosophy Knowledge by acquaintance and knowledge by description [cit. 2024-14-03] dostupné z www <https://iep.utm.edu/knowacq/>
41. RVP články filmová a audiovizuální kultura [cit. 2024-19-06] dostupné z www <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/10785/filmova-audiovizualni-vychova.-proc-a-jak.html>
42. scénář.cz [cit. 2024-22-06] dostupné z www <http://scenar.cz/technicky-scenar-4.html>
43. Národní filmový archiv [cit. 2024-22-06] dostupné z www <https://nfa.cz/cs/kino-ponrepo>
44. Lipsync [cit. 2024-22-06] dostupné z www [https://en.wikipedia.org/wiki/Lip\\_sync](https://en.wikipedia.org/wiki/Lip_sync)
45. In The Studio with Kendra Fleischman - Animation Tutorials [cit. 2024-28-06] dostupné z www <https://www.youtube.com/@kendynay>
46. Dragon Frame [cit. 2024-30-06] dostupné z www <https://www.dragonframe.com/>
47. Multiplán v animaci [cit. 2024-30-06] dostupné z www [https://disney.fandom.com/wiki/Multiplane\\_camera](https://disney.fandom.com/wiki/Multiplane_camera)
48. Animácie metodika Animace imaginace [cit. 2024-20-06] dostupné z www [https://cms.animanie.cz/media/files/animace\\_imaginace.pdf](https://cms.animanie.cz/media/files/animace_imaginace.pdf)
49. Procreate [cit. 2024-15-06] dostupné z www <https://procreate.com/procreate>
50. Jakub Špiřík Analýza a konstrukce chůze v počítačové animaci [cit. 2024-30-06] dostupné z www [https://is.muni.cz/th/359725/fi\\_b/bp\\_spirik.pdf](https://is.muni.cz/th/359725/fi_b/bp_spirik.pdf)
51. Freesound [cit. 2024-30-06] dostupné z www <https://freesound.org/>
52. Muzeum Karla Zemana [cit. 2024-27-06] dostupné z www <https://muzeumkarlazemana.cz/>
53. Ultrafun [cit. 2024-27-06] dostupné z www <https://www.ultrafun.eu/>
54. Muzeum Dinosauria [cit. 2024-28-06] dostupné z www <https://pop.cz/dinosauria/>
55. Premiere Pro [cit. 2024-28-06] dostupné z www <https://www.adobe.com/cz/products/premiere.html>
56. After Effects [cit. 2024-28-06] dostupné z www <https://www.adobe.com/products/aftereffects.html>
57. Adobe [cit. 2024-28-06] dostupné z www <https://www.adobe.com/cz/>
58. Studio PES [cit. 2024-28-06] dostupné z www [https://www.youtube.com/watch?v=dNjdJIwCF\\_Y&ab\\_channel=PES](https://www.youtube.com/watch?v=dNjdJIwCF_Y&ab_channel=PES)
59. Topaz Labs [cit. 2024-29-06] dostupné z www <https://www.topazlabs.com/>
60. Film a výchova články Filmy a jejich animační techniky [cit. 2024-29-06] dostupné z www <https://www.filmvychova.cz/filmy-a-jejich-animacni-techniky/>
61. Film Možnosti dialogu [cit. 2024-29-06] dostupné z www <https://www.csfd.cz/film/8788-moznosti-dialogu/prehled/>
62. Soutěže ZUŠ [cit. 2024-29-06] dostupné z www <https://www.soutezezus.cz/souteze/kola/?zus=#soutez77>
63. Revize rámcových vzdělávacích programů: [cit. 2024-11-06] dostupné z www <https://prohlednout.rvp.cz/ovu/uak-vfv-001-zv5-005>
64. Fotografie Lotte Riniger [cit. 2024-11-06] dostupné z www <https://wfpp.columbia.edu/wp-content/uploads/2016/06/WFP2-REI03.jpg>
65. Dobrodružství prince Ahmeda [cit. 2024-11-06] dostupné z www <https://www.csfd.cz/film/210646-dobrodruzstvi-prince-achmeda/galerie/?page=2>
66. Giangrande - Paper Plane [cit. 2024-11-06] dostupné z www [https://www.youtube.com/watch?v=OrFfkeEZHFE&ab\\_channel=Nikko25](https://www.youtube.com/watch?v=OrFfkeEZHFE&ab_channel=Nikko25)
67. Film Zepo [cit. 2024-11-06] dostupné z www [https://www.youtube.com/watch?v=ZwX-hXwBag4&ab\\_channel=cesarlinga](https://www.youtube.com/watch?v=ZwX-hXwBag4&ab_channel=cesarlinga)

## SEZNAM VYOBRAZENÍ:

Obr.1: Logo ASFAV Zdroj: [14].....	11
Obr.2: Kniha Filmouka Zdroj: [14].....	11
Obr.3: Lotte Riniger: Zdroj: [64].....	18
Obr.4:Dobrodružství prince Ahmeda Zdroj: [65].....	18
Obr.č.5: Hermína Týrlová Zdroj: [11].....	20
Obr.č.6:Karel Dodal Zdroj :[11].....	20
Obr.č.7:Dobrodružství kocoura Felixe Zdroj :[11].....	21
Obr.č.8:Dobrodružství kocoura Felixe Zdroj :[11].....	21
Obr.č.9:Dobrodružství kocoura Felixe Zdroj :[11].....	21
Obr.č.10:Dobrodružství kocoura Felixe Zdroj :[11].....	21
Obr.č.11:Svatební fotografie Zdroj :[11].....	22
Obr.č.12:Loga IRE filmu Zdroj :[11].....	23
Obr.č.13:Nákres stolu ve studiu Zdroj :[11].....	23
Obr.č.14: Fotografie Zdroj :[11].....	26
Obr.č.15: There Where Three Men Zdroj :[11].....	27
Obr.č.16: Ukázka z filmu dětí Magický krystal Zdroj: autorka.....	45
Obr.č.17:Ukázka z filmu Dinosauří vejce Zdroj: autorka.....	46
Obr.č.18: Ukázka z filmu Magický krystal Zdroj: autorka.....	46
Obr.č.19: Film: Suzume Zdroj:[39].....	47
Obr.č. 20: Ukázka videa Paper Plane Zdroj:[66].....	50
Obr.č. 21: Ukázka videa Paper Plane Zdroj:[66].....	50
Obr.č. 22: Ukázka videa Paper Plane Zdroj:[66].....	50
Obr.č.23:Storyboard 1 Zdroj: autorka .....	51
Obr.č.24:Storyboard 2 Zdroj: autorka .....	51
Obr.č.25: Storyboard 3 Zdroj: autorka .....	51
Obr.č.26: Storyboard 4 Zdroj: autorka .....	51
Obr.č. 27: Ukázka z filmu Zdroj:autorka.....	53
Obr. č.28: Ukázka z filmu Zepo Zdroj:[67].....	54
Obr.č.29:Ukázka lipsyncigu papírové loutky Zdroj:[45].....	54
Obr.č.30,31,32.:Ukázka z filmu Globální problém Zdroj: autorka.....	55
Obr.č.33: Animace s prosvětlovací plochou Zdroj: autorka.....	55
Obr.č.34,35: Ukázka použití gelu na vlasy v animaci Zdroj: autorka.....	56
Obr. č.36: Multiplan od Ultrafunu. Zdroj: autorka.....	56
Obr.č.37: Disney nákres multiplanu Zdroj [47].....	56
Obr.č.38: Ukázka obsahu kufříků s technikou Zdroj: autorka.....	58
Obr.č.39: Animování malbou pískem Zdroj: autorka.....	59
Obr.č.40,41: Výroba kulís k filmu Globální problém Zdroj: autorka.....	61
Obr.č.42: Fotografie z natáčení hraných částí Zdroj: autorka.....	63
Obr.č.43,44: Ukázky z filmů o dinosaurech Zdroj:autorka.....	65
Obr.č. 45: Ukázka z filmu studia PES Zdroj:[58].....	66
Obr.č. 46,47:Ukázky z filmu Sud vína Zdroj:autorka .....	66
Obr.č.48,49: Ukázky z filmu Velká francouzská revoluce Zdroj:autorka.....	67
Obr.č.50: Plakát k filmu Cukr Zdroj:autorka .....	68
Obr.č.51,52,53,54: Ukázky z filmu Cukr Zdroj:autorka.....	69