

UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA

MAGISTERSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM

2013–2015

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Lucie Zichová

Vývoj postav v animovaném filmu

Praha 2015

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Soňa Štroblová

JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE

MASTER FULL-TIME STUDIES

2013-2015

DIPLOMA THESIS

Lucie Zichová

Development of characters in animated film

Prague 2015

The Diploma Thesis Work Supervisor: PhDr. Soňa Štroblová

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená diplomová práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne

Lucie Zichová

Poděkování

Chtěla bych poděkovat PhDr. Soně Štroblové, vedoucí této práce, za trpělivost a shovívavost při poskytování odborných konzultací a rad, díky kterým tato práce vznikla.

Anotace

Diplomová práce se ve své teoretické části zabývá animovaným filmem a jeho vývojem. Rozebírá jednotlivé druhy animace, režiséry a jejich tvorbu. Stručně analyzuje vývoj animovaného filmu u nás, v USA a Japonsku. Práce se zabývá typizacemi a charakteristikami postav, jejich historií, která je ukázána na konkrétním příkladu. Práce stručně popisuje vývoj témat a hudbu animovaného filmu. Okrajově se také věnuje divákům tohoto žánru. Praktická část na základě dotazníkového šetření odpovídá na otázky: Sklízí v dnešní moderní době největší úspěch 3D animace? Je možné, že jsou dětští diváci ovlivněni postavami z animovaných filmů? Je v animovaných filmech mnoho násilí a nevhodných slov? Sledují animovaný film převážně děti?

Klíčová slova

Animace, animátoři, anime, animovaný film, autor, divák, hudba, loutka, námět, postava, režisér, snímek.

Annotation

The theoretical part of the thesis deals with animated movie and its development. It analyses particular types of animation, directors and their outputs. The thesis briefly analyses development of animated movies in the Czech Republic, USA and Japan. It deals with standardization and attributes of characters, their history which is shown on particular examples. The thesis briefly describes development of main topics and music used in animated movies. Marginal interest is also put onto types of spectators within the movie genre. On the basis of questionnaire search, practical part of the thesis answers the following questions: Is 3D animation the most popular type of animation these days? Is it possible that child spectators are influenced by characters from animated movies? Is there much violence and unsuitable rude words in animated movies? Are animated movies watched mainly by child spectators?

Key words

Animated film, animation, animator, anime, author, director, character, marionette, movie, music, spectator, topic.

OBSAH

ÚVOD	9
TEORETICKÁ ČÁST	11
1. HISTORIE POSTAV V ANIMOVANÉM FILMU	11
1.1 Šmoulové	11
2. KATEGORIZACE ANIMOVANÉHO FILMU	16
2.1 Kreslená animace.....	16
2.2 Pixilace.....	17
2.3 Loutková animace.....	18
2.3.1 Klasická loutka.....	19
2.3.2 Plastelína.....	20
2.3.3 Poloplastická loutka	20
2.3.4 Animace objektů	20
2.3.5 Neobvyklé technologie	21
2.4 Plošková animace	21
2.5 Počítačová animace (2D a 3D).....	22
3. DIVÁCI ANIMOVANÉHO FILMU	25
4. ANIMOVANÝ FILM V USA	29
4.1 Walt Disney.....	30
5. ANIME JAPONSKO	35
5.1 Vyobrazení postav a děje	36
6. ANIMOVANÝ FILM U NÁS	38
6.1 Loutková animace.....	41
7. REŽISÉŘI ČESKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU	43
7.1 JIŘÍ TRNKA	43
7.2 Hermína Týrlová	46
7.3 Karel Zeman.....	48
7.4 Břetislav Pojar	50
7.5 Jiří Barta.....	52
7.6 Jan Švankmajer.....	55

8. TYPIZACE A CHARAKTERISTIKA POSTAV V ANIMOVANÉM FILMU	58
9. ANIMACE A EFEKTY	60
10. VÝVOJ TÉMAT V ANIMOVANÉM FILMU	63
11. HUDBA	65
11.1 Hudba	65
11.2 Ruchy	66
11.3 Mluvené slovo – dialogy.....	67
11.4 Hudební složka a téma	68
11.5 Titulková hudba.....	70
PRAKTICKÁ ČÁST	72
12. DOTAZNÍKOVÝ PRŮZKUM.....	72
13. VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ VÝZKUMU.....	75
ZÁVĚR	99
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	101
SEZNAM ZKRATEK	107
SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK.....	108
SEZNAM PŘÍLOH	110

ÚVOD

Tématem diplomové práce je vývoj postav v animovaném filmu. Cílem této práce je popsat a specifikovat vývoj postav v animovaném filmu a jejich vliv na diváky.

Animovaný film je v současnosti stále více aktuálním tématem, a to především díky značnému nárůstu premiér nejen v České republice a rovněž díky oblibě u široké oblasti společnosti. Díky přízni, kterou chovám k animovanému filmu, jsem se téměř ihned rozhodla, že se diplomová práce bude zabývat právě tímto tématem.

Animovaný film jako obor je v dnešní době mnohými vnímán jako méněcenná umělecká disciplína. Tento různorodý obor mají lidé často spojený s dětinskými a mnohdy až kýčovitými postavičkami, které se objevují na televizních obrazovkách a na monitorech počítačů především u mládeže. V kinematografii se u animace nejedná výhradně o technologický doplněk, ale můžeme v ní nalézt určité velmi kvalitní umění.

Ve své práci sleduji nejvýznamnější filmářské osobnosti ve světě a především pak u nás, jejich vliv na postupný vývoj a utváření animovaného filmu. Součástí představení autorů je i stručný popis jejich děl. Česká animace má bezesporu značný význam ve světové animační kinematografii. Pro tuto oblast jsem zvolila několik publikací zabývajících se danou problematikou, například publikace Miroslava Kačora: Zlatý věk české loutkové animace.

Vývoj postav a stručná historie je naznačena na konkrétním příkladu, na Šmoulech. Díky jejich intenzivní oblibě u širokého spektra diváků prošli Šmoulové vizuální proměnou od prvotní formy kreslené animace až po dnešní 3D počítačovou verzi. V práci jsou rovněž představeny jednotlivé typy postav, které jsou používány v animovaném filmu, a jejich základní charakteristika. Část této práce je věnována divákům, a to především dětskému divákovi.

Práce objasňuje pojem animace a rozebírá jednotlivé druhy animací. Zásluhou změn, kterými prošel animovaný film, se dají druhy animací rozdělit dle metody tvorby, a to na dvourozměrné a třírozměrné. Individuální metody animací jsou stručně a jednotlivě charakterizovány. Krátce je představen i rozvoj témat, a to od počátku třicátých let devatenáctého století až po dnešní dobu.

Audio složka je bezesporu neodmyslitelnou součástí animace. Zvuk a hudba jsou předně nositeli emocí. Použití hudby závisí na několika pravidlech, která jsou určována pravidly daného filmového žánru a vazbou k obsahové stránce díla.

Postup zpracování této práce se opírá o studium odborné literatury, deskripci a analýzu dokumentů v tištěné i elektronické formě. Metody komparace a dedukce byly využity ke zpracování dat a vyvození závěrů.

TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORIE POSTAV V ANIMOVANÉM FILMU

1.1 Šmoulové

Pierot le Jeune, znám také jako Peyo, byl tvůrcem komiksu pro časopis „Le Journal de Spirou“. *„Tady vidíme úplně první obrázek modrých skřítků. Je to jen malá modrá ručička a k tomu pod obrázkem text. Něco se tam hýbe v trávě, ale nikdo ještě neví, co to vlastně je. Tento obrázek se objevil v komiksu o středověkém rytíři Johanovi a jeho příteli Pirlouitovi. Až o několik týdnů později se Šmoulové ukázali čtenářům úplně.“*¹

Dne 8. května 1958 vychází příběh „Flétna s šesti otvory“, kde se poprvé objevují Šmoulové. Peyo chtěl přijít s novými kouzelnými skřítky, kteří by žili v lese. Inspiraci pro tyto skřítky získal ve studiu „CBA“, kde dříve pracoval a kde vznikl snímek „Vílí dar“, v němž se objevili růžoví skřítkci vytvoření z okvětních lístků. Jediné, co se Peymu nelíbilo, byla právě růžová barva, která mu připadala, pro skřítky příliš lidská.

Jeho žena Nina tedy vylučovací metodou přišla na tu správnou barvu. *„Skřítkci měli žít v lese obklopeném zelení, nemohli tedy být zelení – splynuli by s pozadím; oproti tomu červené postavičky by z pozadí vystupovaly příliš a žluté by byly považovány za smolné, což se nehodilo; jedinou volbou tedy podle ní byla modrá barva.“*² Aby své skřítky pokud možno co nejvíce odlišil od lidí, rozhodl se, že musejí mluvit vlastním jazykem. Šmoulí jazyk vznikl vlastně omylem, když si Peyoův přítel nemohl vzpomenout, jak se řekne solnička, a místo toho vyslovil šmoulidlo.

Šmoulové se zprvu objevovali jen zřídka, ale hned poté, co je svět spatřil v celé jejich kráse, dočkali se nevídaného obdivu. Díky své oblibě se museli objevit hned v následujícím díle. S postupem času dostali Šmoulové v časopise „Spirou“ nový formát

¹ RADIOŽURNÁL. *Století Šmoulové slaví 50. narozeniny*. [online]. [cit. 2015-01-29]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/zzz/_zprava/510659

² MURRAY, M. *Šmoulové a jejich svět*. 1. Vyd. Brno: CPress, 2012, s. 25. ISBN 978-80-264-0068-4.

vydávání. Šlo o samostatnou přílohu o velikosti pohlednice a o čtyřiceti osmi stranách, která se dala z časopisu vyjmout.

Roku 1959 se v příběhu „Le Voleur des Schtroumpfs“ (v překladu „Zloděj Šmoulů“) poprvé objevují Gargamel a Azrael. Gargamel vstupuje do příběhu jako osamělý alchymista, který se snaží vyrobit kámen mudrců. Při listování v kouzelné knize objeví kapitolu o Šmoulech a společně s Azraelem se vydávají na lov Šmoulů. Jednoho Šmoulu uloví, ale záhy o něj přijdou, protože mu přijde na pomoc Taťka Šmoula s ostatními Šmouly z vesnice. V tu chvíli všem Šmoulům Gargamel přísahá pomstu.

Vydavatelství „Dupuis“ přichází s jednoduchým marketingovým plánem. Výroba malých pěticentimetrových latexových figurek se jim vyplatila. Zprvu byly vyráběny jen tři postavy o jedné velikosti, to se ale za pár let změnilo a prodej se rozrostl o další velikosti: patnáct centimetrů, což byla předpokládaná životní velikost Šmoulů, a neuvěřitelných třicet centimetrů. Díky neobyčejné oblíbenosti se tyto figurky začaly prodávat i v zahraničí. Díky propracovanosti některých prodejních společností začali figurky vyhledávat nejen fanoušci, ale také sběratelé. Roku 1980 společnost „Schleich“ získala výhradní právo na výrobu Šmoulů v celé Evropě a všechny společnosti zabývající se výrobou Šmoulů se stávají jejím majetkem. Díky tomu se výroba figurek rozrostla na neuvěřitelné množství podob, velikostí či barev. Výroba se rozšířila o šmoulí vesnici, Gargamelův hrad či pahýl stromu, který je mezi sběrateli velice hodnotný.

Roku 1963 přiházejí Šmoulové ve zcela novém sešitu, který vycházel každý týden a obsahoval čtyřicet stran. „*Větší formát umožňoval hlubší popis postav a stvoření velkého množství nových Šmoulů, kteří si užívali anonymity modré masy.*“³

Roku 1966 rozšíří příběh Šmoulinka⁴, která je výtvozem Gargamela. Ten ji stvořil za jediným účelem, aby pro něj zjišťovala informace ve Šmoulí vesnici, a tím zajistila zkázu všech Šmoulů. Šmoulinka si ale Šmouly velice oblíbí, a tak se z ní za pomoci kouzla Taťky Šmouly (jedná se pouze o kosmetickou úpravu – z brunety se stane blondýna) stane stejný Šmoula jako jsou ostatní. Proč je Šmoulinka jedinou ženskou postavou? Willem De Graeve na toto téma říká: „*To je jednoduché. Šmoulové*

³ MURRAY, M. *Šmoulové a jejich svět*. 1.Vyd. Brno: CPress, 2012, s. 38. ISBN 978-80-264-0068-4.

⁴ viz příloha A

vznikli v roce 1958 a jejich příběhy byly psané pro děti, hlavně pro kluky. Šmoulové jsou vlastně zrcadlem Bukovského světa, takže je to normální, že je tam jen jedna dívka. Je to vlastně obrázek klukovské party v 50. a 60. letech.“⁵

Téhož roku se Šmoulové poprvé objevili mimo svoje domovské vydavatelství „Dupuis“. Firma „Kellogg“ zažádala o použití Šmoulů na krabice cornflaků coby jejich maskotů, a to pouze ve francouzsky mluvících zemích. Mimo jiné uzavřeli smlouvu na výrobu šmoulích postaviček a přidávali je k zakoupeným kukuřičným lupínkům a rýžovým cereáliím. Po této události se rozhodlo o nové podpoře prodeje za pomoci reklamy. A tak Peya vytvořil celostránkový šmoulí komix, který byl vydáván v konkurenčním „Le Journal Tintin“ a v mnoha dalších evropských publikacích.

Roku 1969 se „... Šmoulové stali mluvčími Biscuiteries Nantaises, francouzské společnosti na výrobu sušenek. Společnosti k propagaci nestačil jejich výrobku jednostránkový komiks, nechali si vytvořit celý komiksový sešit o Šmoulech a prodávali ho v obchodech, ve kterých byly k dostání i jejich sušenky.“⁶

Sedmdesátá a osmdesátá léta se stala pro komiks nevhodná. Více než komiks lidi zajímalo obchodování se šmoulími výrobky. A tak nastal čas, aby se Šmoulové dostali do animovaného filmu.

„Do televize se Šmoulové dostali v roce 1965, kdy vznikl první černobílý film o délce 90 minut. Na další šmoulí příběhy si pak diváci museli počkat dlouhých 11 let.“⁷

Roku 1975 vzniká animovaný film „Šmoulové a kouzelná flétna“. Příběh byl napsán výhradně pro filmové plátno. Peyo, Delporte a tým výtvarníků pracovali společně na tvorbě příběhu s jedinečným hudebním podtextem. „Příběh byl díky přítomnosti flétny již ze své podstaty muzikální a tým skladatelů písní včetně držitele Oscara Michela Legranda složil písně, které naprosto přesně dotvořily svět Šmoulů a staly se jejich trvalou součástí.“⁸ Některé písně ve filmu měly svůj speciální úkol, jako např. představení jednotlivých Šmoulů, nebo naučení a pochopení šmoulštiny. Hlasy postavám propůjčili slavní francouzští herci. I přes veškerou snahu se film dočkal

⁵ RADIOŽURNÁL. *Století Šmoulové slaví 50. narozeniny*. [online]. [cit. 2015-01-29]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/zzz/_zprava/510659

⁶ MURRAY, M. *Šmoulové a jejich svět*. 1.Vyd. Brno: CPress, 2012, s. 40. ISBN 978-80-264-0068-4.

⁷ DĚTSKÝWEBÍK.CZ. *Fenomén jménem Šmoulové*. [online]. [cit. 2015-01-29]. Dostupné z: <http://www.detskywebik.cz/fenomen-jmenem-smoulove/>

⁸ MURRAY, M. *Šmoulové a jejich svět*. 1.Vyd. Brno: CPress, 2012, s. 46. ISBN 978-80-264-0068-4.

kritiky, a to za nedokonalou animaci. Nicméně i přes tento fakt se film stal téměř ihned klasikou a Šmoulové se stali multimediálními hvězdami.

Od roku 1979 se začíná vysílat animovaný seriál. Největším hitem se stal seriál roku 1981, který v sobotní rána přilákal v průměru 42 % diváků. Zprvu měli Šmoulové vlastní barevné provedení, aby se podobali slavným filmovým hercům. Šmoulinka měla růžovou barvu, Šprýmař byl jako Marpo Marx a kvůli zabránění případným konfliktům s afroamerickým publikem dostali původní Černí Šmoulové a Mouha Bzz fialovou barvu. V seriálu se objevovalo mnoho dalších postav, jejichž role nikdy nezastínily Šmouly. Zvláštní postavou, která se v jednom z dílů objevuje, je Mlčenka, která nemluví a učí Šmouly znakové řeči. Devatenáctého listopadu 1983 byl odvysílán díl „Šmoulové ve znakové řeči“, který se stal prvním americkým animovaným filmem, který použil znakovou řeč jako formu komunikace.⁹

V letech 1988-1993 se začal seriál poprvé vysílat i v Československu. Šlo o padesátku dílů odvysílaných v pořadu „Magion“ a ve „Studiu kamarád“. V roce 2010 odvysílala „TV Barrandov“ všech 426 epizod.¹⁰

Roku 2011 přichází americký rodinný 3D film „Šmoulové“. „*Bob Osher, prezident digitálního studia Sony Pictures, a Hannah Minghellaová, ředitelka výroby v Sony Pictures Animation, se zasadili o to, aby se místo běžného animovaného filmu natočil snímek propojující počítačovou animaci s hraným filmem.*“¹¹ Pro tuto filmovou verzi vzniklo i pár nových Šmoulů: Směloun, Hakus a Vexy. Natáčely se nejprve hrané scény, kde se používalo nejrozličnějších pomůcek coby Šmoulů, aby herci věděli, kam se mají dívat. Poté se do filmu vložil zvuk a následně se vkládaly animace Šmoulů. Vzhledem k tomu, že chtěli zachovat původní podoby postav, setkali se s několika překážkami. Asi největší byla kůže. U původních kreslených Šmoulů se kůže nemusela nějak řešit, byla prostě modrá. Tvůrci chtěli nabýt dojmu, že Šmoulové jsou z našeho světa, a tak použili všechny dostupné informace o lidské kůži. Na rozdíl od kreslené animace v tomto snímku Šmoulové umějí i skákat. „*Díky animátorům ze Sony víme, že Šmoula může běžet rychlostí až 11 km/h a vyskočí do výšky 1,2-3,6m; teď už je jasné, proč si nemohou rozumět s Gargamelem.*“¹²

⁹ MURRAY, M. *Šmoulové a jejich svět*. 1. Vyd. Brno: CPress, 2012, s. 52-58. ISBN 978-80-264-0068-4.

¹⁰ DĚTSKÝWEBÍK.CZ. *Fenomén jménem Šmoulové*. [online]. [cit. 2015-01-29]. Dostupné z: <http://www.detskywebik.cz/fenomen-jmenem-smoulove/>

¹¹ MURRAY, M. *Šmoulové a jejich svět*. 1. Vyd. Brno: CPress, 2012, s. 106. ISBN 978-80-264-0068-4.

¹² Tamtéž, s. 120.

Šmoulové jsou v podstatě všichni stejní, liší je jen jejich vlastnosti. Šmoulové jsou vysocí zhruba jako tři jablíčka. Jak již bylo zmíněno, Šmoulové jsou mužského rodu, sami od sebe se nereprodukuje. Malý Šmoulíček se objevil díky vzácnému kouzlu Modrého měsíce. Šmoulové jsou oblečeni do bílé čepičky a kalhot, které mají otvor na ocásek. Šmoulové nemají chlupy, výjimkou je Tatka Šmoula, který má díky svému věku a postavení plnovous a nosí červené oblečení. Šmoulové žijí na tajném místě, kam se lidé dostanou pouze za pomoci tajného přenosu, nebo je tam Šmoulové zavedou sami. Ve šmoulí vesnici se žije v domečcích z hub. Základní potravinou je „salsepareille“, jinak také „přestup pravý“. Tato rostlina nebyla pro Američany ničím exotická, a tak ji v animovaných filmech nahradili šmorůvky a šmorůvkové keře.

Šmoulové se ve svých příbězích setkávají s mnoha dalšími bytostmi. Gargamel provází Šmouly prakticky po celou dobu a stal se společně se svým kocourem Azraelem nedílnou součástí jejich příběhů. Balzar je zlý čaroděj a Gargamelův kmotr. Tlamoun je protivný obr, který si zprvu rozuměl jen s Gargamelem. Později, když dokázal porozumět šmoulí řeči, začal vycházet i s nimi. Hogata je čarodějnice barokního typu, která se svoji pleš snaží zakrývat parukou. Stojí na straně padouchů a byla stvořena výhradně pro animovaný seriál. Homnibus je kouzelník z komiksové řady, ale své místo našel i v animovaném seriálu. Johan je královským panošem, který se záhy stane rytířem. Král má vládu nad Prokletou zemí, v níž Šmoulové žijí. Má také příbuzného Jiříka, kterému v jednom z dílů Šmoulové pomáhají. Pírko je čáp, který přepravuje Šmouly na místa, kam potřebují. Mlčenka je němá lesní víla. Matka příroda je v příbězích zodpovědná za chod ročních období. Pét'a je kluk, který se sám pasoval na dvorního šaška. Papík byl darem od Homnibuse. Postava byla vytvořena za účelem přilákání širokého publika. Kluk Fuk je Gargamelovým synovcem a jeho učněm, a tak rozšířil stranu padouchů.¹³

¹³ MURRAY, M. *Šmoulové a jejich svět*. 1.Vyd. Brno: CPress, 2012, s. 88-91. ISBN 978-80-264-0068-4.

2 KATEGORIZACE ANIMOVANÉHO FILMU

Animovaný film prošel v průběhu své existence řadou změn. Je možné ho rozdělit podle způsobu tvorby, a to na dvourozměrné a třírozměrné kategorie.

Do dvourozměrné kategorie patří kreslená animace, plošková animace, neobvyklé technologie a počítačová animace 2D. Do trojrozměrné kategorie patří pixilace, loutková animace, animace objektů a počítačová 3D animace. Jednotlivé kategorie animace budou rozepsány v následujících podkapitolách.

2.1 Kreslená animace

„Neboli cartoon, hand-drawn himation či animated drawing.“¹⁴ Tato metoda spadá do kategorie dvourozměrné animace a disponuje poměrně rozsáhlými možnostmi. Jedná se o nejstarší a donedávna nejrozšířenější metodu animace. Na základě proměnnosti malby je uskutečnitelné přecházení z jednoho obrazu do druhého bez pomoci stříhu. To dává autorovi nebývalé možnosti při vytváření postav a prostředí.

Když byla tato metoda na samém začátku, vše se zaznamenávalo na jednu vrstvu papíru. S postupem času se postavy oddělily od pozadí. Stalo se tak roku 1914, kdy Jahn Randolph Bray použil pro svoji tvorbu celofán. To umožnilo lépe propracovat samostatné pozadí i postavy.

„Animátor obrázky či fáze kreslí buď na papír nebo na průhlednou fólii (ultrafán), ty si připevňuje na tzv. prosvětlovací stůl, jehož součástí je průsvitné sklo a lampa, která svítí pod ním a tím prosvítí jednotlivé papíry, takže má animátor přehled o nakreslených fázích. Většina animátorů - kreslířů si nejprve nakreslí hlavní fáze, kde zachytí nejdůležitější momenty pohybu a pak mezi ně dokresluje jednotlivé mezifáze.“¹⁵ Mezifáze je taková fáze, která probíhá mezi dvěma hlavními fázemi. V mezifázích se využívá tzv. „kresby do vajíčka“, kdy je celá kresba vymalována pouze do základních geometrických tvarů. Tím se docílí snadného rozkreslení pohybu.

¹⁴ANIMUJ. *Kreslená animace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/kreslena-animace/>

¹⁵Tamtéž

Když je vše nakreslené, přijde na řadu kamera, s jejíž pomocí se na animačním stole postupně výkresy natočí, a tím se naskytne pohled na pohyb. Tomu se říká „tužková zkouška“. V případě, že je vše schváleno, předávají se kresby na vyčištění. Zde přijdou na řadu barvy a inkoust, to co dosud bylo nakresleno pouhou tužkou se obtáhne inkoustem a potřebná místa se barevně vybarví.¹⁶

Techniku kreslené animace dovedl téměř k dokonalosti Walt Disney. Díky technologii kingu dosáhl neuvěřitelně reálného pohybu. Šlo o to, že danou scénu nejprve odehrál reálný herec. Jeho pohyby se záhy okénko po okénku promítly na skleněný stůl a obkreslovaly se. Tuto techniku použil Disney ve svém celovečerním filmu „Sněhurka a sedm trpaslíků“.

U kresleného filmu vzniká technika tzv. „totální animace“, kdy se animace v podstatě vrací na svůj začátek. Jednotlivé snímky jsou kresleny dohromady – jak pozadí, tak postavy. Tato technika je jednou z nejvíce náročných technik animace. Dnes se jí už téměř žádný tvůrce animovaného filmu nevěnuje.

S příchodem techniky se i průběh zpracování mění. Dnes už se kreslené filmy jen zřídka kdy kreslí ručně na papír. Pokud ano, naskenují se jednotlivé obrázky nakreslené tužkou do počítače, kde se barevně upraví.

2.2 Pixilace

V tomto druhu animace se animují živé bytosti nebo předměty. Jde tedy o metodu pookénkového snímání skutečných předmětů, herců nebo i loutek. „*Objektem animace se pohybuje velmi pomalu. Princip je založen na stop motion animaci – frame by frame. Každý drobný pohyb jednoduše nasnímá fotoaparát.*“¹⁷ Pixilace vznikla někdy kolem čtyřicátých let 20. století.

Tato metoda je velice oblíbená u studentů filmových škol. Není zapotřebí vytváření loutek a není zapotřebí trávit dlouhé hodiny za kreslicím stolem.

V pixilaci jde o animaci lidí, kde je loutkou sám herec, který se pohybuje jen po malých částech dle pokynů samotného animátora. Výsledek musí vytvářet

¹⁶ KERLOW, I. *Mistrovství 3D animace: ovládněte techniky profesionálních filmových tvůrců*. 1. Vyd. Brno: Computer Press, 2011, s. 306. ISBN 978-80-251-2717-9.

¹⁷ ANIMUJ. *Pixilacee*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/animace-zivych-lidi/>

dokonalou iluzi pohybu. Jak dlouho se bude natáčet záleží zcela na herci. On je ten, který musí dlouhé minuty stát nehybně v nepřírozených polohách. Ty se po úspěšném nafocení dané polohy jen nepatrně mění a tím herec změní pózu. Když je vše nafocené, poskládají se fotografie za sebe a při promítání se objeví dokonalý plynulý pohyb. V pixilaci je možné kombinovat to, co bylo nafoceno s filmovým obrazem. Při rychlém střídání těchto dvou záznamů se rovněž docílí plynulého pohybu. Ideálním množstvím fotografií pro docílení plynulého pohybu je 12 snímků za sekundu.

Tato metoda se užívá k surrealistickým efektům a k vytváření neuvěřitelných věcí, jako je změna tvaru, barvy, nebo k úplnému zmizení. Má nesčetné množství vlastností, které jsou shodné s reálným světem. Kdybychom si vzali hraný film a stejný film tvořený pixilací a oba zastavili, byl by obraz v okénkách shodný.

Kromě toho, že je tato metoda poměrně rychlá na výrobu, je i relativně levná. Nemusí se vynakládat vysoké finance na výrobu loutek a dekorací. Animátor si v podstatě vystačí s tím, co má, nebo dle potřeby dokoupí a dodělá, ale film vytvořený touto technikou není tak finančně náročný jako při užití jiných technik.¹⁸

Pixilaci si oblíbil např. Jan Švankmajer, který tuto metodu použil ve snímku „Možnosti dialogu“ v druhé části tzv. „Vášnivém dialogu“.

2.3 Loutková animace

„Česká loutková animace je díky svému specifickému charakteru známa po celém světě. I přesto, že jsme poměrně malá země, tvůrci české loutkové animace se inspirovali dokonce i současní režiséri a umělci z různých koutů světa. Nejčastější to jsou jména jako Jiří Trnka, Jiří Barta či Karel Zeman. Abychom ale nezůstali jen u nás, pro začátek je důležité zmínit i zahraniční tvůrce animovaných loutkových filmů jako Tim Burton, Nick Park a Peter Lord.“¹⁹

Loutková animace užívá tzv. „stop motion“ principu. Jedná se o to, že se s daným objektem v průběhu zaznamenávání hýbe, a tím se docílí dojmu, že se objekt hýbe sám. I zde se využívá pookénkové snímání.

¹⁸ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOVIČ, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1. Vyd. Praha: Animation People, 2010, s. 203-204. ISBN 978-80-254-5920-1.

¹⁹ ANIMUJ. *Loutková animace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/loutkova-animace/>

Při práci s loutkou je důležité mít na paměti, že jde o prostorový objekt, tudíž se při návrhu scény musí brát zřetel na plastičnost. Důležitá je i samotná velikost loutky, protože od této velikosti se dále odvíjí velikost scény. Optimální velikost loutky je mezi 20 až 30 centimetry. Adekvátně k této velikosti se musí vyrobit kulisy, které jsou připevněné. Vše musí být vyrobeno a upevněno tak, aby s tím mohl pohnout pouze tvůrce, a to jen tehdy, kdy potřebuje.

„Ke snímání loutkové animace se používaly speciální kamery na třicetipětimilimetrový kinematografický filmový negativ. Speciální proto, že byly zkonstruovány nebo upraveny pro prkénkové snímání. Každá expozice musela být naprosto stejná a přitom mezi stávající a předchozí expozicí mohl uplynout dlouhý čas. Proto se filmový pás na místě expozice fixoval a používaly se motory a převodky, které se vyznačovaly vysokou stálostí všech parametrů.“²⁰

Do loutkové animace je zahrnuto i několik oblastí, které se odlišují materiálem výroby loutek. Jedná se o klasické loutky, plastelínu, poloplastické loutky, animaci objektů nebo neobvyklé technologie.

2.3.1 Klasická loutka

Loutky musejí mít speciální kostru, díky níž se mohou dobře pohybovat. Kostra by měla být vytvořena z kovu s klouby, nebo by měla být vytvořena alespoň z drátů. Část kostry tedy musí být ohebná a část pevná. Tělo je ve většině případů vytvořeno z latexu. Na tělo, které už dává samotné loutce tvar a určitou podobu, přijde ušitý kostým. Hlava může být zhotovena z jednoho kusu, kdy se dle potřeby vymění za jinou s jiným výrazem tváře, či se dá vyměnit jen její část, např. ústa.

Příkladem loutkové animace je např. „Mrtvá nevěsta“ Tima Burtona.

²⁰ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOVIČ, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1. Vyd. Praha: Animation People, 2010, s. 196. ISBN 978-80-254-5920-1.

2.3.2 Plastelína

Plastelínová loutka se příliš neliší od loutky klasické. I zde mají loutky kovovou kostru, která je potažena plastelínou, moduritem či keramickou hlinou a oči jsou vytvořené z korálků. Plastelína se vyrábí jen v několika málo odstínech, a tak když je třeba, musí se barva namíchat. Vzhledem k potřebě materiálu je výroba této loutky značně levnější.

Plastelínové figurky se u stěžejních postav modelují hned několikrát. A to díky tomu, že se s loutkami stále hýbe, a tím se plastelína poměrně opotřebovává. Nohy loutek se dělají tlustší, aby dokázaly unést zbytek těla.

Příkladem plastelínové animace je např. „Slepičí úlet“ Nicka Parka.

2.3.3 Poloplastická loutka

Jedná se o propojení loutky a ploškové animace. Jde tedy o rozhraní mezi dvojrozměrnou a trojrozměrnou animací. Poloplastické loutky zanechávají určitou plastičnost loutkové animace a přitom dokáží vytvořit mnohem lépe plynulý pohyb. Je to dáno tím, že lze jejich části rozebrat na jednotlivé díly.

„Používají se při ní loutky, které jsou ze zadní strany ploché, aby bylo možno položit je na animační sklo, kde s nimi pak animátor pohybuje. Loutky jsou řezané na půlku, hraje se na skle, kombinace s kresleným filmem, kresleno na ultrafán bílou barvou (kreslená část) loutka vyřezaná z močoviny, sklo musí být stále čisté.“²¹

Příkladem poloplastické animace je např. seriál Břetislava Pojara „Potkali se u Kolína“.

2.3.4 Animace objektů

Jedná se o další z řady pookénkové animace. Hlavní úlohu zde nehrají loutky, ale nejrůznější objekty a předměty, jako např. židle. I zde se snímá po okénku jako je tomu u loutky. Daným předmětem se hýbe o pouhé dva milimetry.

²¹ ANIMUJ. *Poloplastická animace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/poloplasticka-animace-reliefni-film/>

Rozpohybovaným objektem může být téměř cokoliv, s čím se dá pohnout. Může jít tedy o nábytek, auto nebo třeba kapesník. Díky využití těchto věcí je autor poněkud omezen co se týká výrazu. Nicméně každý dobrý animátor si i s tímto poradí. Některé předměty je nutné předem připravit kvůli jejich hmotnosti a ukotvení.

Příkladem pro animaci objektů je např. „Klub odložených“ Jiřího Barty.

2.3.5 Neobvyklé technologie

Do této kategorie spadá např. malba na sklo, animace písku, či animace špendlíkového plátna.

Při malbě na sklo se používají olejové barvy, akvarelové barvy či inkoust. Olejových barev je v této metodě nejvíce užíváno, a to z prostého důvodu – tyto barvy schnou poněkud pomaleji, a tak dávají animátorovi dostatečný čas na práci. Snímání probíhá při samotném animování.

Animace písku – v této metodě animování dochází k sypání materiálu na skleněnou plochu, která je podsvícena. U některých případů je těžko rozpoznatelné, zda se jedná o malbu na sklo či o malbu pískem. Díky podsvícení je možné plynule přecházet z jednoho obrazu do druhého.²²

Špendlíkové plátno je v podstatě otočný rám, v němž je síť a v ní je umístěno několik milionů špendlíků. Když se špendlíky nasvítí, vznikne stín. Díky zasouvání a vysouvání špendlíků vzniká jiná kompozice obrazu, a tím vzniká samotná animace. Tuto techniku užíval např. Břetislav Pojar.

2.4 Plošková animace

Plošková animace spadá do kategorie dvourozměrné animace. Jedná se o rozpohybování plochých objektů. Pozadí, rekvizity i samotné postavy jsou nejprve nakresleny na papír, z kterého se následně vystříhnou. Papír je nejpoužívanějším materiálem pro tuto metodu animace, ale může se použít i látka, fotografie, plech, plast či pohlednice.

²² KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2004, s. 91. ISBN 80-7331-019-8.

Tento druh animace není nijak finančně nákladný, neboť zhotovené výtvary z papíru se dají neustále používat, dokud nejsou zcela zničeny. Mimo jiné jde o nejrychlejší metodu animování.

K animaci je zapotřebí v první řadě vytvoření postav. Postavy se nejprve nakreslí na vybraný druh materiálu, se kterým se bude pracovat, a poté se vystříhnou. Tyto postavy jsou tvořeny ze spousty částí, které se dle potřeby skládají a vyměňují.²³

Když jsou všechny části připraveny, hlava, ruce, nohy i tělo, sestavuje animátor na skleněné ploše potřebnou scénu. Pod hlavní skleněnou plochou, na níž se vytvářejí postavy, je ještě jedna plocha, kde je vyobrazeno pozadí připravované scény. Podle náročnosti připravované scény se mohou další patra přidávat. Postavy jsou díky přemisťování jednotlivých částí pomalu rozpožbovány okno po okně. Kamera je upevněna vertikálně nad stolem.

První zmínka o ploškové animaci u nás je z roku 1920, kdy chtěl Bohuslav Šula v Praze rozpožbovat Karafiátovy „Broučky“. S ploškovou animací pracoval také Karel Zeman v díle „Čarodějův učeň“, nebo Zdeněk Smetana a jeho „Rákosníček“.

I přes veškerou snahu a nenáročnost nebyla tato metoda dostačující. Oproti kreslené animaci ztrácela hodnotu kvůli ne příliš vydařenému a věrohodnému pohybu jednotlivých postav.²⁴

V dnešní době se plošková animace vrací díky využití počítačů, kde se místo dvourozměrných předmětů skládá z dvourozměrných obrázků. Mezi nejznámější programy na tento druh animace patří Adobe After Effects. Touto metodou vznikl např. dnešní seriál „South Park“. Díky uvedení tohoto seriálu se plošková animace stala opět populární mezi tvůrci animovaných filmů.

2.5 Počítačová animace (2D a 3D)

Zpočátku se animátoři používání počítačů vyhýbali. Přišlo jim chladné a neosobní vše, co z počítačů vznikalo. Změna názoru přišla ve chvíli, kdy John Lasseter uvedl svůj několikaminutový snímek „Luxa Jr.“, který vznikl ve studiu „Pixar“

²³ ANIMUJ. *Plošková animace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/ploskova-animace/>

²⁴ DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. 2. Vyd. Praha: Akademie múzických umění 2012, s. 144. ISBN 978-80-7331-253-4.

roku 1986. Snímek byl na svoji dobu a počítačovou animaci neuvěřitelný. Obsahoval příběh a měl prakticky vše, co divák očekával.²⁵

Díky mechanicky řízeným počítačovým programům získala animace jednu obrovskou výhodu. *„Tvůrce si mohl dopředu nasimulovat – naprogramovat několik variant pohybu ať už šlo o choreografii, gesta, mimiku, lipsynchu²⁶ a přehrát si je před samotným ostrým snímáním v reálném čase. Po jejich vyhodnocení mohli snímat naostro pohyby se známým výsledkem.²⁷“²⁸*

Počítačové animace se tvoří za pomoci příslušné počítačové techniky. Je tedy zapotřebí speciálního softwaru. V tomto způsobu animace se rozlišují dva druhy, a to buď dvourozměrný - 2D, nebo trojrozměrný - 3D.

1) 2D

Za pomoci příslušného programu se zhotoví potřebný obrázek, který již má náležitosti jako je barva či patřičný tvar. Poté se obrázek umístí do obrazovky a za pomoci programu jej dle potřeby rozpohybujeme. Stačí pouze zadat body, jakým směrem se má daný obrázek pohybovat, a počítač si jednotlivé mezifáze dodělá sám. U dvourozměrných obrázků je možnost pohybu omezena na dva směry, a to na pohyb ze strany na stranu a zezdola nahoru.

Počítačovou animaci lze tvořit dvěma způsoby. U prvního způsobu jde o animaci objektů metodou fáze po fázi nebo také okénko po okénku. Tato metoda je podobná jako metody klasické kreslené animace, ploškové či loutkové animace. Potřebné objekty za pomoci potřebného programu naskládáme za sebe. U druhého způsobu jde o animaci za pomoci klíčových fází, u nichž mezifáze tvoří patřičný program.²⁹

²⁵ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2004, s. 101. ISBN 80-7331-019-8.

²⁶ Lipsynch – animace řeči

²⁷ Tvůrcovia si mohli dopredu nasimulovať – naprogramovať niekoľko variánt pohybu čo do choreografie, gest, mimiky, lipsingu a prehrať si ich pred samotným ostrým snímaním v reálnom čase. Po ich vyhodnocení mohli snímať naostro pohyby so známym výsledkom.

²⁸ MALÍK, V. *Vývoj animačních technologií od „Cesty do praveku“ po „Jurský park“*. 1. Vyd. Bratislava: VŠMU, 2008, s. 61. ISBN 978-80-85182-96-5.

²⁹ Tamtéž, s. 16-17.

2) 3D

V tomto způsobu animace je důležité každou postavu vytvořit zvlášť a poté ji naanimovat. U této techniky se nejprve vytvoří síťový model, teprve poté se z něj vytvoří potřebná postava či věc. V trojrozměrné animaci je možnost pohybu rozšířena o hloubku. V poslední době je 3D animace velice oblíbená a žádaná. V Americe se tomuto žánru věnuje především studio „Pixar“ a u nás firma „UPP“. První český 3D animovaný film se jmenuje „Kozí příběh – pověsti staré Prahy“.

U této metody animace je použit i záznam reálných 3D objektů. Tyto objekty jsou reálné věci v reálném prostoru a z reálných materiálů, které jsou za pomoci speciálního 3D skeneru přeneseny do počítačového programu. Následně se převádějí do virtuálního prostoru. Zpravidla se u tohoto typu animace nevytváří objekty společně s pozadím. Pozadí je tvořeno vrstvami, které se vytvoří jednotlivě a poté se spojí v kompozičních programech.³⁰

³⁰ MALÍK, V. *Vývoj animačních technologií od „Cesty do praveku“ po „Jurský park“*. 1. Vyd. Bratislava: VŠMU, 2008, s. 18-19. ISBN 978-80-85182-96-5.

3 DIVÁCI ANIMOVANÉHO FILMU

Animovaný film si postupem času a s příchodem nových technologií získal diváky nejen z řad dětí, ale i z řad dospělých. Diváci animovaného filmu by se dali rozdělit do tří kategorií. V první kategorii jsou diváci, kteří animované filmy milují – především děti. Animované filmy se pro tyto diváky staly nevylučitelnou částí jejich života. Přináší jim pocit radosti a odpočinku. V druhé kategorii jsou diváci, kteří se na animované filmy dívají, ale nic jim to nepřináší. Jde o diváky, kteří se na tento druh filmu dívají, nikterak jim nevadí a ani je nijak neobohacuje. V třetí skupině jsou diváci, kteří se animované filmy nedívají. Nic jim nepřináší a mnozí prohlašují, že jde o „nesmysly“. Do této kategorie by se dali zařadit lidé středního věku a důchodci.

Animace jako forma sdělení překonala hranice svého prvotního účelu. Nyní by se dalo říci, že animace vstupuje do veškerých oborů komunikace. I přes toto všechno si nadále drží prvenství ve formování dětského diváka. S rozvojem médií se rozšířila skupina příjemců právě o dětského diváka, který se stává nejvýhodnější součástí.³¹

Dětský divák je snadno ovlivnitelná cílová skupina díky malým vědomostem a zkušenostem ze života, chybějící zkušenosti s médii, ale také díky jejich velké schopnosti učit se novým věcem. Díky vnímavosti dětí je zapotřebí z děje vyloučit všechny prvky, které je mohou rozptylovat. Autor snímku má tedy za úkol vyloučit nepotřebné věci, které jindy mají jen doplňující funkci, a musí určit jednu či dvě hlavní postavy.

Množství lidí žije s předsudkem, že dítě má omezené chápání, a tudíž dokáže vnímat pouze jednu rovinu příběhu. „*Praktickým důsledkem tohoto hlubokého omylu je, že vzniká příliš filmů – dětinských. Celá řada výzkumů dnes nezvratně potvrzuje, že děti jsou více pozornější, než jsme si ochotni připustit, a že jsou schopné přijmout*

³¹ McNEAL, J. U. *The kids market: myths and realities*. 1. Vyd. Paramount Market, 1999, s. 156. ISBN 09-671-4391-8.

i náročnější vizuální informaci. Nezanedbatelný je tu pravděpodobně vliv televize, kterou předcházející generace nejsou poznačené.^{32,33}

Pro dětského diváka existují dva druhy dětské poezie, které se dají lehce použít pro tvorbu animovaného filmu.

1) *„Poezie vycházející z reálné situace, ze skutečného světa, v kterém dítě žije.*^{34,35}

Vše, co se v dané pohádce či příběhu odehrává, má základy v reálném životě. Jakékoliv nápady a emoce, které chce autor ve svém díle uskutečnit, musejí vycházet ze skutečností, které děti prožívají ve svém prostředí. Děje by měly být situovány do současného světa, a to za pomoci příběhu dětí či dospělých, nebo prostřednictvím zvířat, loutek či hraček. Příběhy nemusí být přísně umístěny v současnosti, díky pestrosti a mnohotvárnosti lze přetvořit příběhy ze vzdálené doby do reality.

2) *„Poezie s charakteristickou volnou hrou obrazotvornosti, imaginární dětská krajina, plná fantazie.*^{36,37}

Zde může do děje vstupovat dospělý, ale pouze jako nenápadný pozorovatel. V tomto druhu poezie se dítě samo propracovává k poznání. Právě tady se naskýtá velký prostor pro animátora, který musí bravurně ovládat dětskou psychologii a nesmí mu chybět ani velká dávka fantazie.

Dětský divák se rozlišuje podle věku:

1) Batolecí věk 2. - 3. rok

V tomto věku je charakteristická vlastnost napodobování jak slova, tak nejrůznějších činností. Díky spontánním reakcím dítěte se stává dětský divák

³² Praktickým dôsledkom týchto hlbokých omylov je, že vzniká priveľa filmov – detinských. Celý rad výskumov dnes nezvratne potvrdzuje, že deti sú oveľa pozornejšie, ako sme ochotní pripustiť a že sú schopné prijať aj náročnú vizuálnu informáciu. Nezanedbateľný je tu pravdepodobne vplyv televízie, ktorým predchádzajúce generácie nie sú poznačené.

³³ URC, R. *Animovaný Film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980, s. 124. ISBN 70-037- 80.

³⁴ Poézia vychádzajúca z reálnej situácie, zo skutočného sveta, v ktorom dieťa žije.

³⁵ URC, R. *Animovaný Film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980, s. 122. ISBN 70-037- 80.

³⁶ Poézia s charakteristickou voľnou hrou obrazotvornosti, imaginárna detská krajina, plná fantastiky.

³⁷ URC, R. *Animovaný Film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980, s. 123. ISBN 70-037- 80.

nejupřímnější. Díky spontánním reakcím jako je smích či pláč můžeme pozorovat, zda se dítěti film líbil či nikoliv.³⁸

V tomto období je asi nejvíce oblíben „Krtček“. „*Krtek režiséra Zdeňka Milera může posloužit jako příklad postavičky, která má všechny vlastnosti vzbuzující sympatie a zájem publika.*“³⁹ „⁴⁰

2) Předškolní věk 4. – 5. rok

V tomto věku je charakteristická vlastnost rozlišování poznatků a schopnost řídit své jednání díky návodům druhých. V tomto období dochází k rozpoznávání celků.

Dítě má rádo pohádky, které jsou blízko jeho způsobu myšlení, a začíná vnímat umisťování příběhů do tajemných míst. Díky představivosti začíná být dítěti blízké i přeměňování lidí ve zvířata a naopak. Začíná rozdělovat postavy na dobré a zlé.

3) Mladší školní věk 6. – 11. rok

V tomto věku je charakteristickou vlastností soutěživost a spolupráce. Děti v tomto věku začínají oddělovat realitu od fikce. Nicméně ještě stále považují to, co vidí v televizi, za reálné a skutečné.

„*V tomto období ale děti začínají podléhat stereotypům. Na to reagují tvůrci reklam.*“⁴¹ Tvůrci využívají touhy dětí o zařazení do kolektivu.

4) Starší školní věk 12. – 15. rok

V tomto věku je charakteristickou vlastností pohlavní dospívání a emoční nevyváženost. Děti v tomto věku prožívají vše hlouběji a mají určitý problém se sebehodnocením. Dochází ke značnému oslabení pout mezi dítětem a rodičem. Větší vliv než rodič má skupina přátel.

³⁸ ČÍŽKOVÁ-ŠIMÍČKOVÁ, J. *Přehled vývojové psychologie*. 1. Vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 1999, s. 95. ISBN 80-7067-953-0.

³⁹ KRTKO režiséra Zd. Milera může posloužit jako příklad figurky, která má všechny vlastnosti vzbuzující sympatie a zájem publika.

⁴⁰ URC, R. *Animovaný Film*. 1. Vyd. Martin: Osveta, 1980, s. 63. ISBN 70-037- 80.

⁴¹ BAKAN, J. *Dětství pod palbou: jak velký byznys ovlivňuje děti*. 1. Vyd. Praha: Triton, 2013, s. 89. ISBN 978-80-7387-653-1.

Děti v tomto věku již dokáží vnímat podstatné názory a mají již rozvinuté logické myšlení. Začínají projevovat zájem o věci a zábavu, které jsou učeny pro dospělé.

4 ANIMOVANÝ FILM V USA

V roce 1906, 11 let po epochálním vynálezu kinematografu bratří Lumierových, u Ediosna v newyorském „... *Vitagraphu nějaký pan Clark vymyslel, jak u filmové kamery netočit klikou, ale snímat každé filmové okénko zvlášť (frame by frame camera)*“.⁴²

V té samé společnosti jiný technik přizpůsobil filmovou kameru na polookénkové snímání. Díky tomuto činu vznikl tzv. americký pohyb; jedná se o metodu frázování, kterou nyní známe pod termínem animace.

Tohoto zařízení využil newyorský žurnalista James Stuart Blackton, jenž nakreslil celou řadu humorných kresbiček, „... *kteří sám Edison novým vynálezem naexpanoval, a vznikl tak naprosto první kreslený film Humorné fáze směšných tváří*“.⁴³ Zde jsou jednoduchou černou linkou humorně vypodobněny karikatury měnících se tváří žen i mužů. Snímek se těšil velkému úspěchu, především záběr, kdy muž v cylindru vypouští kouř na svoji ženu a ta koulí očima. Blackton po tomto úspěchu natočil u Edisona ještě jeden krátký film a to „Kouzelné plnicí pero“, v němž plnicí pero samo maluje obrázky.

První američtí výtvarníci a tvůrci prvotních animovaných děl byli autoři novinových a časopisových komiksů. Postupem času se z těchto výtvarníků stávali karikaturisté zabývající se vytvářením „comic stripů“. Jednalo se o řadu „... *tří až pěti obrázků s obsahem situačního nebo slovního gagu*“.⁴⁴ Díky tomu, že obratní animátoři vycházeli pouze z humorných a komických podnětů, není divu, že se na ideovou a uměleckou stránku díla příliš nehledělo. Cíl byl prostý, pouze diváka pobavit.

Nejinak tomu bylo i u Winsora McCaye, prvního významného karikaturisty. Proslavil se v roce 1909 nebo 1912 (datace původního filmu nejasná, kombinovaný film vznikl až 1914) kresleným filmem „Gertička Dinosaur“.⁴⁵ S tímto dílem objížděl McCay vaudevillová divadla po celých Státech. Dílo se charakterizovalo jednoduchou kresbou a obsahovalo mluvené slovo, které zajišťoval vypravěč mimo plátno během toho, kdy postava na plátně kývala hlavou. Vždy po představení pořádal lekce

⁴² DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. 2. Vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2012, s. 12. ISBN 978-80-7331-253-4.

⁴³ Tamtéž, s. 12.

⁴⁴ Tamtéž, s. 15.

pro zájemce o technice kreslené animace a získal pro toto umění mnoho později významných animátorů, např. Paula Terryho (Terrytoons), Maxe Fleischera a mnoho dalších.

Max Fleischer tvořil společně se svým bratrem Davem. Velkým přínosem byl Maxův vynález „rotoskopie“. *„Přístroj byl založený na systému zadní projekce živé filmové akce na skleněnou desku s ultrafialovou fólií. Max na ni akce postavy překresloval a stylizaci barvy přizpůsoboval kreslené figurce.“*^{45,46} Touto metodou společně vytvořili seriál „Ven z kalamáře“, díky němuž si mohli založit studio. Zde tvořili filmy o „Klaunu Cocovi“, kde propojovali kresby s reálnými fotografiemi. Když se na scéně objevil zvuk, opustili figurku klauna a začali pracovat na nové postavičce „Betty Boop“. Pro vyzývavost byla cenzurou zakázána. Roku 1933 přichází na scénu „Pepík Námořník“, zde jako první uvedli na plátno postavu lidské podoby.

Pat Sullivan roku 1925 vytvořil postavičku „Kocoura Felixe“. Díky oblibě, které se Felix těšil, jej Sullivan vytvářel celých 35 let. Kvůli konkurenci v podobě „Myšáka Mickey“ byl Sullivan nucen s příběhy o Felixovi nakonec skončit. Sullivan byl známý tím, že svým postavám dával lidské vlastnosti a prohnalost.

Za největšího tvůrce animované tvorby v USA je plným právem považován Walt Disney, kterému je věnována následující podkapitola.

Za zmínku stojí i režisér, scénárista a filmový výtvarník Tim Burton. Jak v oblasti hrané, tak animovaného filmu zaznamenává tento umělec vysoké úspěchy. Asi nejznámější animované dílo je z roku 2005 „Mrtvá nevěsta“, pohádka a motivy skutečného příběhu. Postavy jsou vyrobeny z kovové konstrukce a potaženy latexem. Dalším neméně známý je loutkový muzikál z roku 1993 „Ukradené vánoce“.

4.1 Walt Disney

Walter Elias Disney se narodil 5. prosince 1901 v Chicagu v irsko-kanadské rodině. Ve čtyřech letech se spolu s rodinou přestěhoval Walt na strýcovu farmu

⁴⁵ Prístroj bol založený na systéme zadnej projekcie živej filmovej akcie na sklenenú dosku s ultrafialovou fóliou. Max na ňu akcie postavy prekresľoval a štylizáciu kontúry prispôboval kreslenej figurke.

⁴⁶ URC, R. a BENEŠOVÁ, M. Dejiny animovaného filmu I. 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1995, s. 30. ISBN 80-85182-39-4.

do Marceline v Missouri. Zde se u malého Walta objevila láska ke kreslení, na farmě bylo pořád „... *co kreslit a bostonská teta dala Waltovi krabici pastelek.*“⁴⁷

V roce 1917 se rodina přestěhovala do Chicaga, kde Walt začal navštěvovat třikrát týdně večerní kurzy na „... *McKinleyově High School, kde se poprvé setkal s živými modely a mohl kreslit a fotografovat na školní papír.*“⁴⁸ Zde se stal karikaturistou školního časopisu „Tiny“ (Hlásek) a jeho kresby byly i přes zuřivou válku značně vlastenecké. Kvůli tomu ho v šestnácti letech ze školy vyhodili.

Po roce se rozhodl, že se svým přítelem z pošty narukují do armády. Pro nízký věk byl odmítnut, a tak za pomoci své matky padělal doklad o narození. Díky tomu byl přijat a zacvičen v South Beach v Connecticutu coby řidič sanitního vozu. Roku 1919 se Walt vrátil z armády domů do Chicaga, kde svému otci oznámil, že se chce stát umělcem.

Po nějaký čas se mu nedařilo najít práci. Na radu kamarádů ukázal Walt své kresby z Francie v reklamní agentuře zabývající se inzercí pro zemědělské stroje a práci získal. Zde se setkává s karikaturistou „... *Ubbem Iwwerksem, který ho zasvětil do efektů retuše a naučil ho práci s pantografem.*“⁴⁹ O několik měsíců později byli propuštěni, a tak se společně rozhodli, že si založí vlastní studio. S vydavatelem časopisu „The Restaurant News“ se Walt dohodl, že pro ně upraví grafickou stránku časopisu za bezplatné používání provozní místnosti. Netrvalo to dlouho a první zakázky se jen hrnuly. Roku 1920 objevil Walt inzerát, kde společnost „Kansas City Slide Company“ hledá grafika. I přes poměrně výdělečný podnik Walt neodolal, o místo grafika se ucházel a ještě téhož roku nastoupil. Tímto rozhodnutím podnik, který založil s Iwerksem zkrachoval.

Ve společnosti „Kansas City Slide Company“, později přejmenované na „Kansas City Film Ad Company“, se Walt poprvé podílel na výrobě animovaného filmu. „*Šlo o reklamní šot, kdy vystříhané figurky s údy přišpendlenými k tělu byly animovány na papírovém pozadí.*“⁵⁰ Po nějaké době u společnosti si půjčil kameru od svého šéfa a spolu s Iwerksem a Royem v garáži vytvořili svůj první kreslený film,

⁴⁷ JACHNIN, B. *Walt Disney*. 1. Vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 16. ISBN 80-7004-037-8.

⁴⁸ Tamtéž, s. 20.

⁴⁹ Tamtéž, s. 22.

⁵⁰ Tamtéž, s. 23.

díky kterému se stal producentem. Jejich práce sklízela velký úspěch. Časem jim krátké šoty přestaly stačit a rozhodli se, že chtějí točit až sedmiminutové pohádky. Prvním dílem byla pohádka „O Červené Karkulce“, následovala „Popelka“ a „Brémští muzikanti“. Práce byla příliš vyčerpávající, a tak se rozhodli ze společnosti odejít a založit si opět vlastní podnik s názvem „Laugh-O-Gram Films Inc“.

Společnost se stala proslulou svým inovátorstvím. Po čase přišla nabídka, díky níž Walter zůstal v odvětví kresleného filmu. Jednalo se o snímek „... Alice v zemi kreseb, v němž šestiletá Virginia Davisová hrála před prázdným pozadím – na tuto plochu pak s Iwerksem doplnili trikovým postupem animovaná zvířátka.“⁵¹ Přes veškerou snahu snímek nedokončili včas a opět byli nuceni své studio zavřít.

V srpnu roku 1923 se Walt přestěhoval do Hollywoodu, kde prorazil díky seriálu „Alice in Cartoonland“. Společnost se díky jeho nadání pomalu rozrůstala, avšak jeho touha po novátorství je stála stále více peněz. Alice se postupem času, i přes veškerou snahu, stávala stále méně atraktivní, a tak přichází na scénu Mintzům „Králík Oswald“. Díky tomuto seriálu se Walt Disney zapsal do světa kreslených filmů. Při tvorbě Oswalda „... pracovali se třemi vrstvami průhledné fólie, z nichž vrchní obsahovala kresbu popředí, v prostřední vrstvě byla animovaná figurka a v dolní vrstvě pozadí, jež vytvářelo atmosféru.“⁵² Když přišel o autorská práva k Oswaldovi, a tím o značnou část zaměstnanců, potřeboval vymyslet další postavičku. A tak dala společnost bratrů Disneyových světu „Myšáka Mickeyho“.

Disney se opravdové popularity dočkal až s příchodem grotesky již zmíněného „Mickey Mouse“; podobu mu dal Ub Iwerks a hlas mu propůjčil sám Walt Disney. V době zvukového filmu nebyly Mickeyho začátky vůbec jednoduché. Walt se nedal odradit a po dvou neúspěšných filmech se rozhodl zcela přepracovat scénář. Třetí film nesoucí název „Mickey kormidelníkem“ v délce trvání osm minut byl prvním zvukovým filmem ze studia Disney.⁵³ V tomto snímku Walt „... dokázal, že spojení kresby a hudby může vést k objevení nejniternější podstaty kresleného filmu a že se z tohoto spojení může zrodit nový druh překvapivého humoru, že zvukovým kontraproduktem vzniká nová dimenze. Hudba a zvuk se mu nestal doprovodním

⁵¹ JACHNIN, B. *Walt Disney*. 1. Vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 29. ISBN 80-7004-037-8.

⁵² Tamtéž, s. 36.

⁵³ URC, R. a BENEŠOVÁ, M. *Dějiny animovaného filmu I*. 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umění, 1995, s. 50. ISBN 80-85182-39-4.

*článkem, ale samostatným prvkem ve stejné úrovni jako obraz.*⁵⁴ Skloubení zvuku a obrazu slavilo velký úspěch. Jak ubíhal čas, tuto techniku ještě více zdokonalil a dovedl ji v té době téměř k dokonalosti.

Dlouhá léta čekal a toužil po barevném filmu, což mu roku 1932 umožnil vynález „Technicolor Motion Picture Corporation“. Ti vyvinuli „... *náročnější metodu, při níž speciální kamera dělila barevné paprsky do tří cest na tři filmové pásy, které bylo možno natisknout na černobílý film, který už měl naexponovanou zvukovou stopu.*“⁵⁵

Waltovy postavy, náměty a styl byly vždy komerčního charakteru, na kterém si zakládal. Vše bylo orientováno na popularitu a na masovou distribuci. Postavičky se postupem času „zlidštily“, ale charakter zůstal stejný. Celou podstatou Waltových výtvorů bylo, aby vždy vykouzlily divákovi úsměv a „... *poskytovaly lehkou, nenáročnou zábavu, tak charakteristickou pro únikovost i ostatních filmových žánrů americké kinematografie.*“⁵⁶

Roku 1937 vzniká Waltův první celovečerní film „Sněhurka a sedm trpaslíků“. Tento film vynesl Waltovi téměř sedm milionů dolarů, díky nimž vybudoval zcela nové a dle svých představ vybavené studio v Burbanku. Tento snímek stál prakticky na prahu zániku Waltovy tvorby. Ve Sněhurce bylo použito nejnovějších technik, díky kterým se animace posunula ke kýčovitosti. I přes obrovský finanční úspěch se Walt dostal do finanční tísně, a tak hledal cesty, jak z této situace vyváznout. Jednou z těchto cest bylo propůjčování názvů pro reklamu.⁵⁷

Dalším neméně významným dílem je snímek „Fantazie“ z roku 1940. Toto dílo se vyznačuje především stereofonní hudbou. Jedná se o ilustraci vážné hudby Bacha, Beethovena či Stravinského za pomoci animace.⁵⁸ „*Tehdy dovedl Disney speciální etniku animace k určitému stupni mechanizace. Figurky byly vytvořeny kolem kostry,*

⁵⁴ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965, s. 45.

⁵⁵ JACHNIN, B. *Walt Disney*. 1. Vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 58. ISBN 80-7004-037-8.

⁵⁶ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965, s. 46-47.

⁵⁷ URC, R. a BENEŠOVÁ, M. *Dejiny animovaného filmu I*. 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1995, s. 53-54. ISBN 80-85182-39-4.

⁵⁸ Tamtéž, s. 54.

*jež pozůstávala z kruhových a eliptických tvarů a jejich pohyb byl vymezen ladnými liniemi pohybu.*⁵⁹

V tomtéž roce se vyskytly problémy ve studiu, a tak se Walt dal na konzervativní politiku. V období krize se držel takového druhu populismu, který nevěřil bankéřům a monopolním praktikám četných podnikům,⁶⁰ což zapříčinilo, že se stal antikomunistou.

Z období války vznikla série „Slůněte Dumba“ z roku 1941 a pár filmů, z nichž jeden s názvem „Tři pánové“ z roku 1944 byl kombinací herce a animace. V poválečném období se již Walt netěšil téměř žádnému ohlasu. Výjimkou byl snímek „Hudební skříňka“ z roku 1946, který mu přinesl Velkou cenu v kategorii animovaného filmu v Cannes 1946. Poté natočil ještě celou řadu snímků, jako např. „Popelka“ 1949, „Alice v zemi divů“ 1951, „Petr Pan“ 1953 a „Melodie“ 1954.

Walter Elias Disney zemřel na bronchogenní karcinom 15. prosince 1966 ve věku šedesáti pěti let. Krátce po jeho smrti bratr Roy uveřejnil prohlášení, v němž říká, že i nadále budou spravovat Waltovu organizaci tak, jak ji on vybudoval a spravoval. Veškeré projekty do budoucna, které ještě Walt započal, se budou stále uskutečňovat.⁶¹

⁵⁹ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965, s. 48.

⁶⁰ Barrier, M. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. University of California Press, 2007, s. 243.

⁶¹ Gabler, N. *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*. Knopf Publishing Group, 2006, s. 631.

5 ANIME JAPONSKO

Anime je pojmenování animovaných filmů a seriálů, které jsou malovány japonským stylem manga - japonské pojmenování pro komiks. U nás ho využíváme pro činnost japonských autorů. Základním, na první pohled zřejmým, rysem je kontrastní černobílá dynamická kresba.

Termín pochází od mistra Osamu Tezuka, který zkombinoval dva znaky, kdy „man“ je použit ve smyslu „volný či uvolněný“ a „ga“ znamená „obraz“. Myšlenka vyprávět historku za pomoci obrázků byla v Japonsku uplatňována už od 18. století. Osamu Tezuka v manze využíval nejrozličnější filmové postupy, jako je střih a pohled na akci z různých úhlů. Byl také jedním z prvních autorů, kteří dospěli k závěru, že ne každý konec musí nutně končit happy endem.⁶²

Anime je jakýsi typ masového média, který se snaží u diváků všech věkových kategorií vyvolat fantazii, a tím jim umožňuje proniknout do iluzivního světa. Může se zdát překvapivé, že množství japonských animovaných filmů je zaměřeno na dospělé diváky. První japonský animovaný film vznikl již v roce 1914.

Anime má mnoho uměleckých stylů. Je prakticky nemožné spojit jeden titul s jedním žánrem. Odlišuje se od umělce k umělci nebo od studia ke studiu. „*V poměrně spleťtém světě japonské mainstreamové animace neboli anime se dá dobře orientovat podle jmen důležitých animačních studií.*“⁶³ Typickými rysy anime jsou velké kulaté roztomilé oči, vlasy mají téměř jakoukoliv barvu, detailně propracované hudební pozadí a postavy stylizované v různorodých scénách a příbězích. Díky typické vizuální a dějové stránce je anime lehce rozpoznatelný, a utváří si tak svůj vlastní svět s příslušnými zákonitostmi.⁶⁴ Duchovní základnou pro anime je provázanost japonské kultury, prostředí, jejich tradice a v neposlední řadě i jejich vnímání světa. Díky tomu je anime jedinečné a nedá se věrohodně napodobit.

⁶² RICHIE, D. *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History*. Tokyo: Kodansha International, 2001, s. 250. ISBN: 4-7700-2682-X.

⁶³ VESELÝ, K., SÝKORA, J., TESAŘ, A., MIŠKOV, J., FLÍGL, J. A KŘIVÁNKVÁ, A. *Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře*. 1. vyd. Praha: Labyrint, 2014, s. 64. ISBN 978-80-87260-63-0.

⁶⁴ NAPIER, S. J. *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. 1. vyd. New York: Palgrave, 2001, s. 10. ISBN 0-312-23863-0.

Pestrost barev a velikost očí se změnila v letech 1960 - 1970. Bylo to v době, kdy japonská animace vstupovala do popředí zábavního průmyslu. V tomto období se ujímají tvorby „shoujo mangy“⁶⁵ ženy. Před rokem 1960 se shoujo mangou zabývali hlavně muži. Pro „Shounen manga“⁶⁶ bylo typické, že se veškerá pozornost věnovala ději a samotný vývoj postav byl odsunut do pozadí. Shoujo manga je pravým opakem. Ta se věnovala hlavně vývoji postav, ale postrádala naopak děj. Dnešní anime je kombinací shounen mangy a shoujo mangy.⁶⁷

Značná část autorů animovaných filmů tvrdí, že japonské anime nemá nic společného s animací. V něčem mají nepochybně pravdu. Animace by měla být používána pouze tehdy, když je jí třeba a je účelná. Japonská anime bohužel takový cíl nemá. Anime je využívána pouze z ekonomických důvodů, protože tvorba animovaného seriálu stojí mnohem méně než vytvoření hraného filmu.

5.1 Vyobrazení postav a děje

U anime je typické, že v dílech vystupují pouze lidé a zvířata. Pro zvířata je typické, že nemluví lidskou řečí. Všechny postavy si vždy pamatují, co se stalo v předchozích dílech, což je zapříčiněno tím, že anime je zaměřen na děj příběhu.⁶⁸

Ve většině sci-fi anime se zrcadlí progresivita samotného Japonska. Doba příběhů se mnohdy odehrává již v zastaralé době, ale je zde vyobrazeno myšlení a japonská přítomnost. Příběhy odehrávající se v budoucnosti vyobrazují některé ze současných japonských míst, která byla nějakým způsobem zničena a tím dostávají punc, který je pro anime typický.

U postav jsou nejtypičtějším prvkem již zmiňované oči⁶⁹. Čím je postava starší, tím užší má oči. Řasy lemují oči jak chlapců, tak dívek – většinou jen na horních víčkách. Jejich délka a hustota je jakýmsi podpisem samotného autora.

⁶⁵ Shoujo manga - dívčí manga, pro ženy

⁶⁶ Shounen manga - chlapecké manga, pro muže

⁶⁷ FILA, K. *Rychlokurz o japonské animaci alias anime na pokračování: část II*. Cinepur č. 28, Praha, 2003, str. 11.

⁶⁸ Tamtéž, s. 10 – 11.

⁶⁹ viz příloha B

Nos⁷⁰ je zpravidla malý a bez nosních dírek. Občas je linie nosu protáhlá až k obočí, jindy je naznačena jen špička nosu. Tvar i délka nosu jsou samozřejmě dány charakterem samotných postav.

Účesy⁷¹ se v průběhu děje mění. Vlasy jsou u chlapců i dívek ve většině případů dlouhé a bohaté. V pozdějších dobách byla pro vlasy v anime charakteristická jejich různobarevnost a pestrobarevnost. Neobvyklost barev má samozřejmě svůj význam. Růžová barva značila roztomilé dívky, modrá je typickou barvou pro demony a bílá značí mystické hrdiny.

Zuby se v dnešní době objevují jen zřídka kdy. V těch několika málo případech, kdy se zuby objeví, je vidět, že nejsou oddělené, a tvoří tak celistvou bílou plochu. V dřívějších dobách, kdy se zuby objevovaly běžně, byl vyobrazen každý zvlášť.

Ústa⁷² byla dříve vyobrazována normálním způsobem. Dnes se objevují pouze v případě, když se namalují rtěnkou, nebo v případě, že jsou bezpochyby charakteristickou částí postavy.

Ne vždy mají všechny postavy dostatečný prostor na to aby se projevíly, a tak jsou vyobrazeny typickými znaky. Běžná dívka je vyznačována jako zdvořilá, hodná a domácky založená. Její barva vlasů je vždy černá. Vlasy nosí rozpuštěné a v některých případech v nich má mašli. Oblečení nenosí odvážné a není pro ni problém obléci si kimono.⁷³

Pozadí je u anime výrazně realistické a vyjadřuje náladu scény. Charakteristické vyobrazení anime se dá snadno poznat podle zobrazení vody. Značně věrně jsou zakresleny odlesky světla a zčeřená hladina. Dnes se pro přírodní elementy používá zpravidla metoda 3D. Mnohdy můžeme sledovat slunce, jak prostupuje korunou stromu.

⁷⁰ viz příloha B

⁷¹ viz příloha B

⁷² viz příloha B

⁷³ FILA, K. *Rychlokurz o japonské animaci alias anime na pokračování: část II*. Cinepur č. 28, Praha, 2003, str. 10.

6 ANIMOVANÝ FILM U NÁS

Počátky animovaného filmu jsou u nás značně opožděné. Ve společnosti „Praga-film“ se roku 1919 začal natáčet první animovaný film Bohuslava Šuly na motivy Karafiátových „Broučků“. Česká tvorba je tedy založena na filmové předloze již od prvopočátku – na rozdíl od americké tvorby, kde byly počátky založeny na tradici novinových kreseb a komiksů. Bohuslav Šula využíval techniku ploškové animace, svým figurám lepil kapsy, do nichž zasouval vyměnitelné končetiny a hlavu. Tento jediný Šulův film nebyl nikdy dokončen kvůli krachu společnosti „Praga-film“.

Studio „Pojafilm“ stálo u zrodu prvního dokončeného českého animovaného filmu „Dobrodružství v Africe“. Tento snímek byl dokončen roku 1920. Autoři snímku Ferdinand Fiala a Svatopluk Innemann spolu natočili ještě další dva snímky „Americký výstředník Ten-Tam“ a „Živé karikatury“, které prezentovali následujícího roku v pražské „Lucerně“. Ovšem kvůli cenзуře se snímky netěšily velkému zájmu. V zapomnění upadly i siluetové filmy Antonína Friče „Pohádka o Popelce“ a „Tvrdohlaví milenci“ z roku 1923.⁷⁴

Samotný začátek animovaného filmu je spojován se jménem Karel Dodal, a tak mu náležitě patří titul průkopníka českého kresleného filmu. Karel Dodal začínal kolem roku 1926 jako výtvarník a režisér reklamních filmů. Nejprve tvořil kreslené dodatky k novinám, které měly propagační záměr. Po technické stránce to byly pouze jednoduché kresby čar a malé rozhybané objekty. Díky inspiraci americkou groteskou si propůjčil „Kocoura Felixe“.⁷⁵

Roku 1928 se setkává s Hermínou Týrlovou a začínají spolupracovat. Hermíně Týrlové se budeme věnovat v následující kapitole. „*S ní natočil roku 1928 první český kreslený film „Zamilovaný vodník“, míněný jako dodatek k filmovému týdeníku. Nebyla to však ani zdařilá replika americké grotesky. O výtvarné hodnotě v ní ještě nebylo možno hovořit.*“⁷⁶ Po tomto neúspěchu přinášejí roku 1930 další, méně úspěšný snímek s názvem „Dimbovo smutné dobrodružství“. Text k tomuto snímku napsal filmový odborník a historik Karel Smrž. Roku 1935 pak vytvořili pro reklamu na boty první

⁷⁴ STRUSKOVÁ, E. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2013, s. 23-26. ISBN 978-80-7004-152-9.

⁷⁵ URC, R. *Dejiny animovaného filmu II*. 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1999, s. 15. ISBN 80-85182-58-2.

⁷⁶ POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1990, s. 18. ISBN 80-207-0159-1.

loutkovou sekvenci u nás s názvem „Tajemství lucerny“. Roku 1936 vzniká kombinovaný film „Všudybylova dobrodružství“, kde se zabývali rozhlasovou technikou. Společně na filmu pracovali ještě Jiří Trnka, coby výtvarný spolupracovník, hudební stránku měl na starosti Jaroslav Ježek.⁷⁷

Roku 1935 je v Praze ve Štěpánské ulici č. 33 založen AFIT neboli „Ateliér filmových triků“. Pracovala zde skupina šesti lidí, kteří se postupně vypracovali na specialisty v oblasti filmového triku. V době okupace roku 1941 zabírají ateliér Němci a šéfem se stává Rakušan Richard Dillenz. Plánem je z Atifu vybudovat jakési „superstudio“, které by bylo schopno konkurovat Waltu Disneymu a jeho ateliérům. Aby svého plánu docílili, zvýšili kapacitu pracovníků z šesti na sto dvacet. Práci zde našli především studenti vysokých škol z řad architektů a malířů, kterým byla škola uzavřena. Prvním projektem nového ateliéru byla kreslená opera „Orfeus a Euridika“, která kvůli své náročnosti nebyla dokončena. Po neúspěchu této opery hrozila podniku likvidace. Několik málo nadšenců se proto dalo do práce a vznikl snímek „Svatba v korálovém moři“. Šlo o příběh z podmořského světa, kde zápasí dvě zamilované rybičky s chobotnicí. Ateliér ATIF byl Němci zavřen roku 1944.

*„Za osudové datum našeho animovaného filmu považuji 29. květen 1945, kdy několik mladých animátorů přišlo za Trnkou do Košíř a požádali ho, jestli by jim nedělal šéfa, že znárodnili ATIF a chtějí dělat kreslené filmy.“*⁷⁸ Jiří Trnka souhlasil, a dal tak vzniknout novému studiu s názvem „Bratři v triku“, který sám vymyslel. Grafickou podobu logu studia dal Zdeněk Miler. Logo mělo podobu tří kudrnatých kluků v modrobílých tričkách, kteří se vždy způsobně ukloní.⁷⁹ První úspěch studia přinesl snímek z roku 1946 „Zvířátka a Petrovští“, který vyhrál na festivalu v Cannes. Následovaly snímky z téhož roku „Dárek“ a „Pérák a SS“. Tímto snímkem práce Jiřího Trnky ve studiu „Bratři v triku“ končí. Po úspěchu v Cannes Trnka ze studia odchází, aby se mohl realizovat v odvětví loutky. Samotné práci Jiřího Trnky se budeme věnovat v následující kapitole.

⁷⁷ TIBITANZI, J. *Panáčci na plátně*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 23.

⁷⁸ DUTKA, E. *Scénaristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. Vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2012, s. 47. ISBN 978-80-7331-252-7.

⁷⁹ HOVORKA, J. *Mistři českého animovaného filmu: Bratři v triku*. Česká televize, 2004. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://ulozto.cz/xxtx74s/mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-bratri-v-triku-avi>

Karel Zeman přišel s úplně novým způsobem animace, když ve snímku z roku 1948 s názvem „Inspirace“ rozpohyboval figurky zhotovené z foukaného skla. Více se Karlu Zemanovi budeme věnovat v následující kapitole.

Po Trnkově odchodu se vedení studia ujímá Eduard Hofman. K jeho nejvýznamnějším snímkům patří „Andělský kabát“ z roku 1948, který získal „Meliésovu cenu“ v Paříži. Mezi nejznámější snímky patří šestice filmů z let 1950-1954 s názvy „Jak pejsek a kočička myli podlahu“, „Jak si pejsek s kočičkou dělali dort“, „Jak si pejsek roztrhl kalhoty“, „O pyšné noční košilce“, „O panence, která tence plakala“, „O pejskovi a kočičce, jak psali dětem psaní“. Během práce na těchto snímcích tvoří Hofman poetickou bajku s názvem „Jablůňka se zlatými jablky“ z roku 1952, za tento snímek byl vyznamenán „Národní cenou“. Samotným vrcholem Hofmanovy tvorby byl snímek z roku 1956 „Stvoření světa“. Film byl prvním celovečerním dílem studia „Bratři v triku“. Komentář k tomuto filmu nadaboval Jan Werich. Film byl oceněn několika cenami, nejvýznamnější z nich je „Velká cena CIDALC“. Jedná se o cenu mezinárodního výboru pro šíření umění a písemnictví filmem.⁸⁰

Na samotném konci padesátých let vstoupil do studia Zdeněk Miler. Roku 1957 natočil jeden ze svých nejlepších snímků „Jak krtek ke kalhotkám přišel“. Zde krtek poprvé a také naposledy mluvil. Snímek byl oceněn na Mezinárodním filmovém festivalu v Benátkách. Po šestileté odmlce, kdy Miler pracoval na jiných snímcích, se ke krtečkovi opět vrátil a vytvořil o něm celý seriál.

Jiří Brdečka, scénárista, režisér a mimo jiné spolupracovník Jiřího Trnky a Zdeňka Seydla roku 1958 natočil kreslený snímek, který byl kombinací animace, fotografie a dokumentu, s názvem „Jak se člověk naučil létat“. Tento snímek bezpochyby vynikal svou jedinečností, humorem a zpracováním. „V roce 1962 byl Brdečka režisérem barevného širokoúhlého filmu „Rozum a cit“/1962/, v kterém se zabýval filosoficky náročným a společensky závažným problémem vztahu kultury a techniky v životě moderní společnosti.“⁸¹ Pro Brdečku bylo typické neustálé hledání nových hranic žánru a výtvarných postupů.

⁸⁰ TIBITANZI, J. *Panáčci na plátně*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 26-28.

⁸¹ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965, s. 31.

Své místo mezi významnými tvůrci české animace má dozajista i Břetislav Pojar, známý především díky svému seriálu z roku 1964 „Podťe pane, budeme si hrát“. Více se Břetislavu Pojarovi budeme věnovat v následující kapitole.

Zdeněk Smetana působil od roku 1946 ve studiu „Bratři v triku“. „V roce 1962 natočil kreslenou protikuřáckou agitku „Jediná radost“. Okamžitě zaujala brilantní animací a humorem.“⁸² Do podvědomí diváků a příznivců české animace se zapsal večerníčkem „Pohádky z mechu a kapradí“, „Štaflík a Špagetka“ z let 1966-1970 a seriálem „Rákosníček a hvězdy“ z roku 1975. Mezi další umělce spojené s večerníčkem lze zařadit: Ladislava Čapka a jeho dílo z roku 1967 s názvem „O loupežníkovi Rumcajsovi“, Václava Bedřicha a jeho dílo z roku 1973 s názvem „O víle Amálce“, „O makové panence“, a seriál „Maxipes Fík“ a Jaroslav Doubrava se seriálem „Mach a Šebestová“.

6.1 Loutková animace

Karel Dodal a Hermína Týrlová se nechali inspirovat sovětským kombinovaným filmem a v roce 1936 rozhýbali loutku Hurvínka ve snímku „Všudybylovo dobrodružství“. Samotnou loutku Hurvínka jim na zakázku vytvořil sám Jiří Trnka. Týrlová se v roce 1941 přestěhovala do Zlína a v „Baťových ateliérech“ zřídila výrobu loutkového filmu.

Začátky nebyly vůbec jednoduché. Týrlová musela nejdříve přijít na správnou konstrukci loutek. Sama vyprojektovala klouby, díky nimž měly loutky souvislý pohyb. Další problém, s kterým si bravurně poradila, bylo ohýbání prstů a způsob, jak loutku připevnit k povrchu scény. V neposlední řadě musela najít správnou vhodnost materiálu jak samotných loutek, tak i jejich koster.

Vlasta Pošpišilová nejprve tvořila pro Jiřího Trnku. Teprve v roce 1984 vznikl její samostatný projekt „Paní Bída“, na kterém spolupracovala s výtvarnicí Šárkou Váchovou a hudbu k tomuto snímku napsal Michael Kocáb. Snímek byl oceněn na Mezinárodním festivalu v Chicagu. Zde byla ještě z části ovlivněna svým učitelem. O několik let později nachází sama sebe a vzniká další dílo „Lakomá Barka“, které dává

⁸² HOVORKA, J. *Mistři českého animovaného filmu: Bratři v triku*. Česká televize, 2004. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://ulozto.cz/xKPZE6r/mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-cs-dokument-tvrip-avi>

základy nadcházejícím projektům „Fimfárum Jana Wericha“ a „Fimfárum 2“. Značnou část své kariéry věnuje „Broučkům“. Za pozornost stojí i legendární seriál „Pat a Mat“, kde Pospíšilová natočila šest dílů.⁸³

Mezi významné tvůrce loutkové animace patří Jiří Trnka a jeho „Bajaja“; Karel Zeman a jeho celovečerní trikový film „Cesta do pravěku“; Jan Švankmajer a jeho „Žvahlav aneb Šatičky Slaměného Huberta“; Jiří Barta a jeho jedinečný snímek „Krysař“.

„Animovaný film zdaleka nevytvářejí jen režiséři, ale i scenáristé, výtvarníci, kameramani, animátoři, muzikanti, střihači, zvukaři, dramaturgové, produkční, výrobci loutek, kostříček k nim, malíři pozadí, osvětlovači a různí asistenti, kteří se jednou vypracují třeba až k režii.“⁸⁴

Zvláštností loutkového filmu byla jeho náročnost na výrobu. Bylo zapotřebí několika malých, ale zato dostatečně vybavených dílen, které byly rozděleny podle materiálu ze kterého se tvořilo (dřevo, kov, plast, latex, atd.). *„Mnoho péče se v dílnách věnuje každé rekvizitě, ale práce na loutce budoucímu herci je nejnáročnější. Za léta zkušeností byl vypracován důmyslný způsob jejich konstrukce. Soustava jejich kloubů umožňuje volný, tvárný, ale i jistý pohyb.“⁸⁵* Poté co se loutky vyrobily, pokračovaly přes parukárnu, kostymérnu, až skončily v malírně, kde loutky dostaly finální podobu. Ateliéry musely mít pro natáčení loutkových filmů dřevěnou podlahu a stropy měly výšku 9 metrů.

⁸³ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOVIÁ, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1. Vyd. Praha: Animation People, 2010, s. 137-140. ISBN 978-80-254-5920-1.

⁸⁴ Tamtéž, s. 143.

⁸⁵ HOVORKA, J. *Mistři českého animovaného filmu: Studio Jiřího Trnky*. Česká televize, 2004. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://ulozto.cz/xkcuq6r/mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-studio-jiriho-trnky-avi>

7 REŽISÉŘI ČESKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU

7.1 JIŘÍ TRNKA

Jiří Trnka⁸⁶ se narodil 24. února 1912 v Plzni. Byl to významný malíř, ilustrátor, režisér a výtvarník loutkových a kreslených filmů. Trnka vyrůstal na malé vesnici a nadevše miloval tradice. Loutky ho provázely již odmalička. Jeho dědeček vyřezával nejruznější hračky a loutky. Následně se setkal se svým učitelem kreslení Josefem Skupem, který je zakladatelem novodobého českého loutkářství. Josef Skupa působil v Plzni v divadle „Feriálních osad“, kam později Trnku vzal, aby jim pomáhal. Z počátku Trnka opravoval rozbité loutky, maloval kulisy a později se na scéně divadla objevila jeho první loutka. Trnka vystudoval Vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze. „V roce 1955 byl jmenován zasloužilým umělcem a v roce 1963 umělcem národním. Nejznámější ceny a čestná uznání z filmových festivalů doma a v zahraničí: Cannes – 1946, Benátky – 1947, Paříž – 1950, Anneey – 1965, Sorrento – 1969.“⁸⁷

Po vystudování pražské školy mu J. Kuncman navrhl, aby spolupracovali. Trnka souhlasil, a tak vzniklo dílo „Mořský pán“, kde Trnka vyřezal a oblékl veškeré loutky, navrhl scénu, namaloval kulisy a ujal se i režie. Dílo se těšilo nevídanému úspěchu, a tak se Trnka rozhodl postavit na vlastní nohy. V září roku 1936 zakládá „Dřevěné divadlo“, které v pražském divadle „Rokoko“ uvedlo hru „Mezi broučky“ a „Vasil a medvěd“. Po uvedení druhé hry zájem diváků opadá a Trnkovi nezbylo než divadlo zavřít. Poté pracoval opět jako kreslíř. V této době ilustroval např. Karafiátovy „Broučky“.⁸⁸

„Stal se průkopníkem kresleného i loutkového filmu v bývalém Československu a postupně vzorem pro mladé animátory z celého světa. Svými prvními snímky v poválečné době konkuroval Waltu Disneymu a jeho dominantnímu monopolu.“⁸⁹

Roku 1945, tedy když mu bylo pouhých 33 let, přišla nabídka, aby se stal uměleckým ředitel studia „Bratři v triku“. Nabídku přijal a ještě téhož roku zde vytvořil svůj první snímek s názvem „Zasadil dědek řepu“. Snímek byl vytvořen podle scénáře

⁸⁶ viz příloha C

⁸⁷ ŠTOCHLOVÁ, H. *Animovaný film*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1985, s. 17.

⁸⁸ TIBITANZI, J. *Panáčci na plátně*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 40.

⁸⁹ NEDĚLA, J. *Animace ilustrace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010, s. 39. ISBN 978-80-904515-3-7.

Eduarda Hofmana a Josefa Váchy, hudbu složil Václav Trojan. Trnka v tomto snímku rozvíjí myšlenku, že i pomoc od nejmenšího může být nejen prospěšná, ale i rozhodující.

Velký průlom ve své profesi zaznamenal po uvedení snímku „Dárek“ z roku 1946, šlo o společenskou satiru. Jednalo se o kombinaci hraného a kresleného filmu. Se svými spolupracovníky „... předvedli realitu, dobové problémy a v grafickém pojetí vyzdvihli fantazii a hravost. Svědčí o tom například scéna z „Dárku“, v níž sochař přemýšlí a divák v jeho hlavě vidí rotující kolečka.“⁹⁰ Snímek „Dárek“ ovlivnil velkou řadu tvůrců animovaného filmu jak u nás, tak v zahraničí.

„Pouhými osmi filmy vytvořil pevné základy naší kreslené animované tvorby a inspiroval i její další vývoj.“⁹¹

V roce 1947 se Trnka začíná plně věnovat loutkovému filmu a zakládá „Studio Trnka“. Téhož roku vzniká první český celovečerní animovaný film „Špalíček“ neboli „Český rok“, snímek o lidových tradicích a zvycích od jara do zimy. „Je to zároveň první loutkový film na světě doprovázený pouze hudbou. Tu složil Václav Trojan a stal se pak celoživotním spolupracovníkem Jiřího Trnky.“⁹² Snímek trvá 76 minut a má šest dílů „Betlém“, „Jaro“, „Legenda o sv. Prokopu“, „Masopust“, „Posvícení“ a „Pout“. „Betlém“ byl prvotním dílem celého cyklu, kde vyobrazil události narození Jezulátka v České zemi. Šlo o tedy o první loutkový film. Paradoxem je, že i když byl snímek natočen jako první, v cyklu se objevil až jako poslední. Jako hudební podklad k celému cyklu posloužily české koledy, které Václav Trojan upravil. „Špalíček“ se stal významným mezníkem v Trnkově animované tvorbě a dal základ pro zcela novou éru loutkového filmu ve světovém měřítku.⁹³

Roku 1949 přichází snímek „Císařův slavík“ na motivy Andersenových pohádek, v němž jsou loutky dosti podobné loutkám z „Betlému“. Snímek vypráví o čínském císaři a je kombinací trikového a hraného filmu. Trnka „... byl ale za něj pokrokovými kritiky napaden, a to pro údajný kosmopolitismus, formalismus, politickou neuvědomělost a nedostatek stranickosti, tkvící v buržoazních přežitcích.“

⁹⁰ NEDĚLA, J. *Animace ilustrace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010, s. 40. ISBN 978-80-904515-3-7.

⁹¹ POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1990, s. 28. ISBN 80-207-0159-1.

⁹² HOVORKA, J. *Mistři českého animovaného filmu: Studio Jiřího Trnky*. Česká televize, 2004.

⁹³ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965, s. 161.

*V nesympatické postavě opice - hvězdáře mohl mnohý vidět karikaturu tehdejšího populárního ministra kultury Zdeňka Nejedlého.*⁹⁴ Následovaly snímky z roku 1949, loutková groteska „Román s basou“ a krátký loutkový film „Árie prerie“.

Roku 1950 Trnka dokončil svůj celovečerní loutkový film „Bajaja“. Film byl natočen podle předlohy dvou pohádek Boženy Němcové, a to „Bajaja“ a „Divotvorný meč“. Trnkův „Bajaja“ se liší tím, že Bajaja není princem, ale chudým mládenecem, co si po strastiplné cestě přivede domů do chudé chaloupky královskou dceru jako svoji nevěstu. „*Příběh rozdělil režisér do šesti částí: Cesta, Bajaja, Zaklínání, Bolest, Námluvy a Svatba.*“⁹⁵ Následují snímky z roku 1951 „Čertův mlýn“, „O zlaté rybce“ a experimentální ploškový film „Veselý cirkus“.

Roku 1953 byl dokončen další celovečerní loutkový film „Staré pověsti české“ na námět Aloise Jiráska. Pro svoji tvorbu si vybral sedm legend: „Praotec Čech“, „Bivoj“, „Dívčí válka“, „O Přemyslu Oráčovi“, „O Horymírovi a Šemíkovi“ a „Lucká Válka“. Celý film byl technicky a umělecky velice náročný. Vždyť jen komparsních loutek ve filmu bylo na sedmdesát. Celé dílo vyzařuje národní český charakter. Loutce Přemysla propůjčil svoji lehce idealizovanou podobu sám Trnka. Ve snímku „Lucká válka“ Trnka zpívá bohatýrskou píseň o hrdinství a životě Čechů.⁹⁶

V letech 1954-1955 přichází Trnka s jedinečným třídílným filmem s názvem „Osudy dobrého vojáka Švejka“⁹⁷ na motivy stejnojmenného Haškova románu. Jména jednotlivých kapitol jsou: „Z Hatvanu do Haliče“, „Švejkovy nehody ve vlaku“ a „Švejkova budějovická anabase“. I v této trilogii se Trnka nechal inspirovat ilustracemi Josefa Lady.

Trnka byl v podstatě renesanční člověk, což dokazuje jeho jedinečný celovečerní širokoúhlý loutkový film z roku 1959 s názvem „Sen noci svatojánské“ na námět Williama Shakespeara. Šlo o propojení loutkového baletu, pantomimy, zanedbatelného množství slov a především hudby.

⁹⁴ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOVIČ, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1. Vyd. Praha: Animation People, 2010, s. 26. ISBN 978-80-254-5920-1.

⁹⁵ Tamtéž, s. 29.

⁹⁶ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965, s. 163.

⁹⁷ viz příloha C

Dalšími filmy jsou „Proč Unesco“ z roku 1960, „Vášeň“ z roku 1961, „Kybernetická babička“ z roku 1962, „Archanděl Gabriel a paní Husa“ z roku 1964, „Ruka“ z roku 1965 a z následujícího roku „Blaho lásky“.

„Trnkova loutka se technologicky ustavičně vyvíjí. Její kloubová ocelová kostra je stále složitější, hlavička už není dřevěná, ale moduritová, tělíčka a údy latexové. Toto zdokonalování však neslouží záměně loutky za živého herce. Je prostě výtvarnou esencí typu, který ztělesňuje.“⁹⁸

7.2 Hermína Týrlová

Hermína Týrlová⁹⁹ se narodila 11. prosince 1900 v Březových horách u Příbrami. Herečka a režisérka loutkových filmů, které otec zemřel v šachtě a matka nedlouho po něm. Týrlová své nadání pro tvorbu získala po svém otci, který byl sice horníkem, ale měl nesmírnou zálibu v řezbaření.¹⁰⁰

Oprávněně je Hermína Týrlová nazývána první dámou animovaného filmu. Byla první, a na dlouhé období dokonce jedinou režisérkou animovaných filmů. Její ženský pohled (v té době pouze v mužském prostředí) jí poskytl vybudovat si jedinečný a osobitý styl, který byl oceňovaný jak u nás, tak i v zahraničí. Celou svoji kariéru zasvětila pouze dětskému divákovi. *„Hermína Týrlová se stala nejen průkopnicí českého loutkového filmu, ale dovedla především loutkový film pro nejmenší děti k vysokému mistrovství, protože pochopila duši a představivost dítěte. Její filmy jsou prodchnuty úsměvnou laskavostí a poezií. Týrlová ve svých filmech osvědčuje cit pro dětskou chápavost a vnímavost a klade na své filmy vysokou uměleckou náročnost.“¹⁰¹*

Její tvorbu je možné rozčlenit dle materiálů, s nimiž ve svých filmech pracovala. Jednalo se o dřevěné korálky, plst' nebo vlnu. Vlastní pozornost zaměřila dokonce i na objekty a materiály každodenní potřeby, jimž vdechovala život s kolosální fantazií a smyslem pro nepatrný detail.¹⁰²

⁹⁸ POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1990, s. 34. ISBN 80-207-0159-1.

⁹⁹ viz příloha C

¹⁰⁰ BENEŠOVÁ, M. *Hermína Týrlová*. Praha: Československý filmový ústav, 1982, s. 17.

¹⁰¹ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965, s. 169.

¹⁰² POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1990, s. 36. ISBN 80-207-0159-1.

Samotné začátky Týrlové u animovaného filmu jsou propojeny s Karlem Dodalem a společnostmi Elekta-Journal a AFIT, kde vytvářeli reklamy a společně se učili animaci. Společně vytvořili i několik snímků jako je „Vodník“ z roku 1928, „Lucerna“ z roku 1935, kde bylo poprvé užito loutek. Roku 1938 Karel Dodal odjíždí ze země a Týrlová se věnuje kreslení dětských časopisů.

Svého snu o vytvoření loutkového filmu se nevzdávala a roku 1944 svůj sen uskutečnila, když vytvořila první český loutkový film „Ferda Mravenec“. Zhotovení filmu bylo velice obtížné. Celý tým musel najít řešení, jak vyrobit loutky, vyřešit otázku pohybovou a především sehnat kameru, která dokáže snímat okénko po okénku. Po dlouhých sedmnácti měsících se povedlo natočit film, který byl zcela nezávislý na americké tvorbě.

Po úspěchu s „Ferdou Mravencem“ zatoužila Týrlová po propojení loutky s hercem, což se jí povedlo roku 1945 ve snímku „Vánoční sen“. Film bohužel před dokončením shořel při požáru ateliéru.

Mezinárodního úspěchu se Týrlová dočkala s filmem z roku 1948 „Vzpouřa hraček“. *„Kamera zde současně snímala živého herce a loutku, takže herec musel svou hru rozložit do jednotlivých fází, stejně jako je tomu u loutky.“*¹⁰³ Je to humorná politická satira v níž chtěla Týrlová upozornit na utlačování lidí během okupace.

Dalšími filmy jsou „Karambol“ a „Ukolébavka“ z roku 1948, „Nepovedený panáček“ z roku 1951, „Devět kuřátek“ z roku 1952, „Pohádka o drakovi“ z roku 1953, první celovečerní film „Zlatovláska“ z roku 1955, „Míček Flíček“ a „Věneček písní“ z roku 1956, „Kalamajka“ z roku 1957, „Pasáček vepřů“ z roku 1958.

Příštího významného úspěchu se Týrlové podařilo dosáhnout až ke konci 50. let, kdy natočila svůj nejznámější film „Uzel na kapesníku“¹⁰⁴ z roku 1958. Jedná se o prostý příběh o uzlíku, který má malého chlapce upozornit na vzkaz od maminky. Film začíná hranou částí a končí animovanou.¹⁰⁵

V roce 1963 natočila snímek „Kulička“, v němž pracovala s dřevěnými špalíčky. Animovala také klubíčka vlny, díky čemuž vzniklo několik „vlněných příběhů“: „Dvě klubíčka“ z roku 1962, „Vlněná pohádka“ z roku 1964, „Sněhulák“ z roku 1966

¹⁰³ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965, s. 167.

¹⁰⁴ viz příloha C

¹⁰⁵ TIBITANZI, J. *Panáčci na plátně*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 57.

a „Vánoční stromeček“ z roku 1968. Po „vlněných pohádkách“ přišly „plstěné pohádky“: „Toulavé telátko“ z roku 1971, „Ukradené dítě“, „Obávaná kačena“, „Kluk dostává filipa“ a „Jak pejsek vyčuchal darebáčka“ z roku 1972, „Vánoce u zvířátek“, „Klukovy klukoviny“ a „Růžové brýle“ z roku 1973. Jednotlivé postavičky do filmu si Týrlová sama upletla a uháčkovala.

„Hermína Týrlová přistupuje k filmové tvorbě jako k přirozené náplni svého života. Nemá pocit výjimečnosti, nechce se lišit od ostatních. A přece je její práce od začátku výjimečná a odvážná.“¹⁰⁶

7.3 Karel Zeman

Karel Zeman¹⁰⁷ se narodil 10. listopadu 1910 v Ostroměři u Nové Paky. Absolvoval obchodní akademii a poté navštěvoval kurz reklamního kreslení a aranžování. Následně pracoval jako kreslíř v ateliérech firmy Baťa v Brně a poté působil ve Francii. Tento český výtvarník a režisér v letech 1957 a 1959 získal titul Lauretát státní ceny, další ceny získal jak u nás, tak v zahraničí: roku 1946 byl oceněn v Cannes a roku 1970 v San Franciscu.¹⁰⁸

Zemanovo dílo „... je charakterizováno smělym pokusnictvím a neúnavným hledáním nových uměleckých a technických forem. Jeho filmy se vyznačují zralým mistrovstvím formy trikového filmu a vyjadřují hluboké všelidské myšlenky.“¹⁰⁹

Zemanovu tvorbu si můžeme rozdělit do 4 etap: první etapa 1945-1948, charakterizuje se navazováním na Trnkův podnět; druhá etapa 1949-1957, charakterizuje se návratem k dětskému divákovi prostřednictvím literárních a ilustračních předloh; třetí etapa 1958-1973, charakterizuje se novými výtvarnými cestami; čtvrtá etapa 1974-1989, charakterizuje se poklesem úrovně tvorby kvůli seriálům tvořeným na zakázku.¹¹⁰

Jeho úspěšný začátek v odvětví animované tvorby odstartoval snímek z roku 1945 „Vánoční sen“. Zde se setkává s Hermínou Týrlovou s Bořivojem Zemanem.

¹⁰⁶ BENEŠOVÁ, M. *Hermína Týrlová*. Praha: Československý filmový ústav, 1982.

¹⁰⁷ viz příloha C

¹⁰⁸ ŠTOCHLOVÁ, H. *Animovaný film*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1985, s. 37.

¹⁰⁹ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965, s. 182.

¹¹⁰ POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1990, s. 42. ISBN 80-207-0159-1.

Jak již bylo zmíněno snímek shořel, a tak se Zeman rozhodl tentokrát již sám snímek znovu natočit. Zde už byl vidět v některých částech vlastní Zemanův styl.

Nevídanému úspěchu u diváků se těšil snímek „Podkova štěstí“, zde je v hlavní roli pan Prokoup, díky němuž dostal Zeman možnost natočit celý seriál o tomto hrdinovi. Jednotlivé díly měly vždy v názvu jméno hlavního hrdiny: z roku 1947 to jsou „Pan Prokoup úřaduje“, „Pan Prokoup v pokušení“ a „Pan Prokoup jede na brigádu“, z roku 1948 „Pan Prokoup filmuje“ a z roku 1949 „Pan Prokoup vynálezcem“. „*Loutkový hrdina Prokoup je jakoby pokračováním umělcovi němé grotesky, jeho humor má specifické, většinou aktuální společensko-kritické cíle.*“¹¹¹ „¹¹² Zeman se k panu Prokoukovi stále vracel v průběhu celé své kariéry.

Novátorským počinem se stal snímek „Inspirace“¹¹³ z roku 1948, šlo o první Zemanův barevný film. Zde použil skleněné figurky, s nimiž ve snímku předvedl baletní pantomimu. Snímek trval 11 minut, a tak se stal doposud nejdelším Zemanovým dílem, které bylo předzvěstí dalších Zemanových experimentů s nejrůznějšími materiály.

Prvním celovečerním filmem se stal „Poklad ptačího ostrova“ z roku 1952. Zeman pro vytvoření pohádkového filmu pro děti použil hned tři techniky, a to kombinaci loutkového, kresleného a ploškového filmu. Výtvarně je film inspirován perskými iluminacemi.

Karel Zeman se proslavil především svými trikovými filmy, z nichž nejznámější je „Cesta do pravěku“ z roku 1955, kde je zřetelná naprosto dokonalá kombinace živých herců s loutkami zvířat. „*Kde se pracuje s perfektně vymyšlenými a propracovanými triky, strhující animací, optickou perspektivou i mistrovským trikem.*“¹¹⁴ Výběr chlapeckých hrdinů nebyl náhodný. Po pečlivém a rozsáhlém konkurzu vybral Zeman různé typy chlapců, aby se malí diváci mohli lépe ztotožnit s hlavními hrdiny. Natáčení nebylo vůbec jednoduché, rozhýbat již dávno vyhynulá zvířata, u kterých si jednotlivé pohyby nemohli po okénkách prohlédnout, vyřešil Zeman tím, že ke spolupráci přizval

¹¹¹ Bábkový hrdina Prokoup je akoby pokračováním komiků nemej grotesky, no jeho humor má specifické, väčšinou aktuálne spoločenskokritické zacielenie.

¹¹² URC, R. *Dejiny animovaného filmu II.* 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1999, s. 15. ISBN 80-85182-58-2.

¹¹³ viz příloha C

¹¹⁴ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOVIČ, M. *Zlatý věk české loutkové animace.* 1. Vyd. Praha: Animation People, 2010, s. 43. ISBN 978-80-254-5920-1.

Josefa Augustu. V tomto filmu se Zeman nechtěl nechat unášet vlastní fantazií, chtěl co nejvíce skutečností podložených vědeckým výzkumem.¹¹⁵

Zemanovým nejgeniálnějším dílem je beze sporu „Vynález zkázy“ z roku 1958, natočený podle románu Julese Verna. Jedná se o hraný film založený na technice filmových triků. Zeman zde zcela ponechal atmosféru Vernova románu, ale vdechl mu naléhavou aktuálnost. „*Principem je koláž, koláž prostorová, akční a především časoprostorová. Je to vztah mezi reálným bytím herce, stylizací jeho projevu a výtvarnou stylizací ireálné reality prostředí, který umocňuje myšlenku díla, karikuje i glorifikuje sílu lidské fantazie i odhaluje absurditu násilí, touhy po moci, nelidskosti.*“¹¹⁶

Na tento snímek navazuje další kombinovaný hraný a kreslený film z roku 1961 „Baron Prášil“. I zde Zeman popouští uzdu své fantazii v takové míře, aby nebylo ubráno kouzlo původní podoby. V tomto filmu již není obsaženo příliš loutkové animace, je zde užito především ploškové, dvourozměrné animace.

Mezi další díla patří snímky „Na kometě“ z roku 1970, „Pohádky tisíce a jedné noci“ z roku 1974, „Čarodějův učeň“ z roku 1977 a „Pohádka o Honzíkovi a Mařence“ z roku 1980.

7.4 Břetislav Pojar

Břetislav Pojar¹¹⁷ se narodil 7. října 1923 v Sušici. Byl český scénárista, režisér, výtvarník animovaného filmu a v neposlední řadě také profesor na FAMU, kde založil katedru animovaného filmu - Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze. Studoval Vysokou školu architektury, kterou nedokončil. Začínal jako kreslíř v „Ateliéru filmových triků“, kde pomalu získával zkušenosti, které záhy uplatnil ve studiu „Bratři v triku“ coby animátor Jiřího Trnky. Když Trna odchází ze studia, Pojar odchází společně s ním a začíná se věnovat loutce.¹¹⁸

¹¹⁵ TIBITANZI, J. *Panáčci na plátně*. Praha: Československý filmový ústav, 1990, s. 66.

¹¹⁶ POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1990, s. 40. ISBN 80-207-0159-1

¹¹⁷ viz příloha C

¹¹⁸ BENEŠOVÁ, M. *Břetislav Pojar: Věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation People, 2008, s. 3. ISBN 978-80-254-1189-6

Ve spolupráci s Jiřím Trnkou se podílel na vzniku snímku „Bajaja“ z roku 1950, „Staré pověsti české“ z roku 1953 nebo na „Osudech dobrého vojáka Švejka I.“ z roku 1954.

Jeho prvním dílem je „Perníková chaloupka“ z roku 1951. Jednalo se o sedmnáctiminutovou pohádku v níž je znám vliv a dozor Jiřího Trnky. To však Pojarovi nevyhovovalo a chtěl se vydat vlastní cestou.

Po osamostatnění vytvořil film „O skleničku víc“ z roku 1954. Film měl na svoji dobu nevídanou sledovanost a uspěl i v zahraničí. Zde se plně ukázala Pojarova silná stránka, kterou byla animace. *„Odstrašující příběh motocyklisty rozehrál Pojar v bohaté výrazové a emocionální škále, ve které příběh lehkomyšlného řidiče dosahuje tragické polohy.“*¹¹⁹ „¹²⁰ Šlo o jakousi agitku proti alkoholu.

Svůj jediný hraný celovečerní film nazval „Dobrodružství na Zlaté řece“ z roku 1955. Film ve své době ovlivnil řadu malých chlapců a celých partiček. V příběhu zápasí malý hrdina nejen s dravou štikou, ale především se svojí samotou. Pojar v interview s S. Dubreuillovou o svém díle řekl: „... *Chtěl jsem zobrazit citlivé dětské dobrodružství a jeho tajemství. Je v něm mnoho z mých vlastních venkovských zkušeností.*“¹²¹

Břetislav Pojar vytvořil také dva dokumenty, prvním byl dvoudílný snímek o českém malíři „Josefu Mánesovi“ z let 1951-1952. Druhým byl „Sváteční den“ z roku 1956, který byl jakýmsi fejtonem o krásách Prahy.

Pravděpodobně nejkouzelnější Pojarovo dílo je film „Paraplíčko“¹²² z roku 1957. Je to směs barev, různých technik a pohybů. Byl to přímo gejzír neuvěřitelných vystoupení hraček, kde se prolínala kombinace loutky a kreslené animace.¹²³ Sám autor říká: „... *Chtěl jsem si ozkoušet různé materiály, různé techniky pohybu a typu loutek.*

¹¹⁹ Odstrašující příběh motocyklistu rozorál Pojar v bohaté výrazové a emocionální škále, v které příběh lehkomyslného vodiče dosahuje tragickou polohu

¹²⁰ URC, R. *Dejiny animovaného filmu II.* 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1999, s. 17. ISBN 80-85182-58-2.

¹²¹ BENEŠOVÁ, M. *Břetislav Pojar: Věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu.* Praha: Animation People, 2008, s. 8. ISBN 978-80-254-1189-6.

¹²² viz příloha C

¹²³ URC, R. *Dejiny animovaného filmu II.* 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1999, s. 17. ISBN 80-85182-58-2.

Chtěl jsem také, aby oživlé hračky dělali to, co si děti představují, že by dělaly, kdyby ožily.“¹²⁴

V průběhu několika let vytvořil celou řadu kreslených, ale i loutkových snímků jako např. „Sláva“, „Lev a písnička“ a „Bombomanie“ z roku 1959, „Biliár“ z roku 1961, „Jabloňová panna“ z roku 1973, „Motýlí čas“ z roku 1988, televizní seriál „Dášenska“ z roku 1979, nebo „Paleček“ z roku 2006.

*„Důležitým bodem v jeho tvorbě je spolupráce s výtvarníkem Miroslavem Štěpánkem, z níž vzešly slavné snímky, např. cyklus Pojd'te pane, budeme si hrát!“*¹²⁵ Tento šestidílný seriál byl vytvořen poloplastickou neboli reliéfní technikou, kterou Břetislav Pojar vymyslel.¹²⁶ Loutky byly zcela rozkládací a díky tomu bylo možné, že se medvědi mohli najednou proměnit v lokomotivu, balón, hrnec, či v býka a toreadora. Medvědi v každém díle reagují na danou situaci podle svých charakterových vlastností.

7.5 Jiří Barta

Jiří Barta¹²⁷ se narodil 26. listopadu 1948 v Praze, jeho otec byl fyzik a matka sklářská výtvarnice. Studoval na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze, obor filmová a televizní grafika. Loutky byly jeho vášní již od dětství, jako malý kluk si nejraději hrál s loutkovým divadlem. Roku 1968 se stal členem divadelního souboru „Vedené divadlo“, kde se poprvé seznamuje s animací.

Největší předností Bartových filmů je propojení vizuálna se samotným námětem. Velkou výhodou je různorodá tvář jednotlivých filmů, které jsou natolik odlišné, že by bylo možné diskutovat o autorství. Vždy dbá na správnost a dokonalost obličejového vyjádření, aby díky tomu získal požadovaný výsledek. Takřka z každého ze svých snímků zařadil hrané scény.

Jeho prvním snímkem byla absolventská satira „Špirituály“ z roku 1975. Navenek se snímek tvářil jako nenápadná protialkoholová agitka, avšak Barta se zde

¹²⁴ BENEŠOVÁ, M. *Břetislav Pojar: Věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation People, 2008, s. 10. ISBN 978-80-254-1189-6.

¹²⁵ VYPLELOVÁ, H. *Večerníček jako televizní a literární fenomén*. 1. Vyd. Olomouc, 2012, s. 97. ISBN 978-80-244-3354-7.

¹²⁶ HOVORKA, J. *Mistři českého animovaného filmu: Krtek, Medvěd a ti druzí*. Česká televize, 2004.

¹²⁷ viz příloha C

vysmíval alkoholismu. Snímek byl natočen ploškovou animací a byl rozdělen do pěti epizod. V každé epizodě sehrál hlavní roli určitý druh alkoholu: gin, absint, rum, koňak a slivovice. Snímek byl uveden do kin, což Bartovi otevřelo cestu do filmového světa.¹²⁸

Roku 1978 vzniká snímek „Hádky za bonbón“, který je určen dětskému divákovi. Jedná se o kombinaci kresby světa s animací loutek. Hlavní hrdina se společně s diváky snaží rozluštit jednotlivé významy hádanek. *„Loutky, na první pohled z tuhého materiálu, překvapivě hýří imaginativními proměnami. Tyto transformace slouží jako indicie k slovním hříčkám. I když jsou animační triky, především ve spojení se skvělým zvukem, zajímavé a hravé, mohou svou kvantitou na dětského diváka paradoxně působit rušivě v pochopení hádanek. Množstvím obrazových proměn v rámci reliéfní animace Hádky připomínají Pojarův a Štěpánkův seriál Pojd'te pane, budeme si hrát.“*¹²⁹ Tento snímek vznikl ve „Studiu Jiřího Trnky“.

Totální obrat v Bartově tvorbě přichází se snímkem „Diskjockey“ z roku 1980. Již se nejednalo o snímek pro dětského diváka, cílem byl divák dospělý. Barta zde nevynechal motiv kruhu, který byl pro animovanou tvorbu tak zásadní. Snímek zdůrazňuje způsob života a kruhy zde znamenají vyobrazení stereotypu našeho života. Použitá technika se vůbec nepodobá Bártovým předešlým snímkům. Jedná se o papírkový snímek, kde jsou realistické kresby vyobrazeny ve stylu americkém.

Mezinárodní slávu přinesl Bártovi snímek „Zaniklý svět rukavic“ z roku 1982, což bylo jakési přeformulování filmových dějin, které přehrávají rukavice. Jde o kombinaci hraného a loutkového snímku. Hraná část obsahuje pouze bagristovy ruce, které vypínají a zapínají televizi, apod. Rukavice jsou ve snímku snadno rozpoznatelné od rukou.

Nadčasovou adaptací je animovaný velkořím z roku 1985 „Krysař“¹³⁰. Barta zde „... použil hrubě otesané dřevo, aby charakterizoval středověké prostředí a lidi v dávném příběhu o kouzelné Krysařově pišťale, která vyhánil lidskou zlobu

¹²⁸ ZVONÍČEK, P. *Jiří Barta*. 1. Vyd. Praha: Český filmový ústav, 1991, s. 3.

¹²⁹ 25FPS. *Jiří Barta – ikona českého animovaného filmu*. [online]. [cit. 2015-01-18]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2009/jiri-barta-ikona-ceskeho-animovaneho-filmu/>

¹³⁰ viz příloha C

a nenávisť.¹³¹ „¹³² Jako nadčasovost je zde bráno psychologické hledisko, kdy lidská hamižnost a sobectví neznají hranic a jsou věčné. Na tomto čtyřiapadesátiminutovém snímku se hudebně podílel Michael Kocáb, Jiří Stivín hrál na flétnu, kytary se ujal Michal Pavlíček a celý příběh doprovázel orchestr Musici de Praga. Hudební stránka excelentně podtrhuje ponurost děje. Loutky vycházejí ze středověkého řezbářství, a tak je prakticky vše zhotoveno ze dřeva. Děj je zasazen do města ponurých, ostrých, nerovných a špičatých rohů a stěn. Celé město je zcela pokřiveno jak navenek, tak uvnitř. Jedinou výjimkou je loutka Agnes, která je zhotovena v „trnavském stylu“. Její tvary jsou oblé, obličej je namalován na světlém dřevě a působí křehkým dojmem. V průběhu natáčení „Krysaře“, které trvalo dva a půl roku, vzniká dokument „Kronika Krysaře“.

Dalším zcela odlišným dílem je hororový snímek z roku 1987 „Poslední lup“, jedná se o upířskou parodii. Snímek je hraný, ale je postprodukčně upraven. To vše za pomoci projekce, zpomalování a zrychlování pohybu, který je zachycen na trikové kameře. Ruční kolorací je zabezpečen falešný lesk zlatých věcí, barva krve a ústa. Filmová okénka byla promítána na šedou destičku, následně byla ručně dobarvena suchým pastelem a opětovně naexponována na barevný film. Stěžejní v tomto snímku je výraz v tváři jednotlivých postav.¹³³

Dalšími snímky jsou např. sedmiminutový trailer „Golem“ z roku 1987, první počítačově animovaný 3D film z roku 2007 „Domečku vař“, nebo celovečerní pohádka z roku 2009 „Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?“.

Režisér Stanislav Látal o Bartovi říká: „... *Jiří Barta. Ačkoliv Antitrnka, je svým tvůrčím přístupem typicky trnkovský. Umí si každý svůj nový film předem rozmyslet, má výbornou výtvarnou představivost a dokáže přesně, podle druhu námětu, zvolit i vhodný výtvarný styl.*“¹³⁴

¹³¹ použil hrubo otesané drevo na charakterizáciu stredovekého prostredia a ľudí v dávnom príbehu o kúzelnéj potkaniarovej písťale, ktorá vyhánka ľudskú zlobu a nenávisť

¹³² URC, R. *Dejiny animovaného filmu II.* 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1999, s. 18. ISBN 80-85182-58-2.

¹³³ ZVONÍČEK, P. *Jiří Barta.* 1. Vyd. Praha: Český filmový ústav, 1991, s. 22.

¹³⁴ Tamtéž, s. 3.

7.6 Jan Švankmajer

Jan Švankmajer¹³⁵ se narodil 4. září 1934 v Praze, jeho otec byl aranžér výkladních skříní a matka švadlena. Vystudoval pražskou Divadelní akademii múzických umění obor režie a scénografie na katedře loutkohry. Od malička trpěl nechutenstvím, což možná zapříčinilo mnoho jídla v jeho filmech. Švankmajer získal celou řadu ocenění jak u nás, tak i v zahraničí: Oberhausen – 1970, Atlanta – 1974 a Anneey – 1978.¹³⁶

Roku 1958 ukončuje studium absolventskou inscenací „Král jelenem“. Ještě téhož roku se setkává s Emilem Radokem, který mu nabídne práci vodiče marionet v jeho filmu „Johanes doktor Faust“. Během natáčení má několik osudových setkání. Asi nejzásadnější pro Švankmajera je setkání s hudebníkem Zdeňkem Liškou a kameramanem Svatoplukem Malým. Oba pánové se záhy stávají Švankmajerovými spolupracovníky. Ve snímku používá kombinaci loutek a herců v maskách, kteří zde vystupují jako velké živé loutky.

Po odchodu z vojny roku 1960 se stává spoluzakladatelem „Divadla masek“, které patří pod divadlo „Semafor“. Zde se při práci na hře „Škrobené hlavy“ seznámil se svojí ženou Evou, v níž nachází celoživotního spolupracovníka. I přes veškerou snahu se divadlo roku 1962 ruší. To se některým lidem nelíbilo, a tak se „Divadlo masek“ mění v „Laternu Magiku“. Zde od roku 1964 Švankmajer zastává post režiséra a šéfa souboru „Černého divadla“.

Po odchodu z divadla se naplno věnuje filmu. Podle Švankmajera má film totiž oproti divadlu velkou výhodu „... může si na své diváky počkat. To divadlo nemůže. O tom jsem se právě přesvědčil, když jsem dělal divadlo masek. Lidé nechápali, odcházeli během představení. Zatímco moje filmy si těch dvacet let na diváka počkaly. Další důležitou předností filmu před divadlem je střih, který umožňuje mnohem větší dynamiku výtvarných obrazů než divadlo.“¹³⁷

Svým prvním krátkometrážním filmem „Poslední trik pana Schwarcewallda a pana Edgara“ z roku 1964 zapříčinil, že sám odchází z „Laterny Magiky“. Námět pro

¹³⁵ viz příloha C

¹³⁶ ŠTOCHLOVÁ, H. *Animovaný film*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1985, 37.

¹³⁷ ŠVANKMAJER, J. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*. 1. Vyd. Praha: Dauphin; Mladá fronta, 2001, s. 121. ISBN 80-7272-045-7, ISBN 80-204-0922-X.

tento snímek nemusel hledat dlouho, zvolil si jednu ze scén, uváděnou v „Divadle masek“.

Roku 1965 vzniká osmiminutový snímek „J. S. Bach Fantasia g moll“, inspirovaný fotografiemi E. Medkové. Jak sám Švankmajer uvádí: „... *Udělal jsem pokus výtvarně vyjádřit hudbu.*“¹³⁸ Snímek je kombinací Bachovy hudby s obrazy, které mají podobu nerovné zdi.

Roku 1970 Švankmajerovi vstupuje do života surrealistická skupina „Princip slasti“ pod vedením Vratislava Effenbergera. Po zjištění, že tento směr je stále aktuální a že odmítá masovou kulturu, vstupuje do skupiny společně se svojí ženou. Díky tomu se vzorem pro jeho pozdější dílo stávají malíři. Hudba podle Švankmajera není nijak důležitá, a tak ji do některých ze svých snímků nedává.

Snímky jako „Historia naturae“ z roku 1967, „Kostnice“ z roku 1970, „Žvahlav aneb šatičky Slaměného Huberta“ z roku 1971, nebo „Zánik rodu Usherů“ z roku 1980 vznikly přímo „na place“, bez zpracování technického scénáře.

Proti tomu Švankmajerův první celovečerní film „Něco z Alenky“ z roku 1987 vznikl na základě podrobně zpracovaného obrázkového scénáře.¹³⁹ Zde „... *rekapituloval všechny svoje dosavadní výtvary a inspirovaná Lewisem Carrollem dokázal svoji plnou autorskou nezávislost.*“¹⁴⁰ „¹⁴¹

V době, kdy byla Švankmajerovi zakázána samostatná práce, se podílí na práci jiných animátorů jako pracovník s trikovými záběry. Spolupracoval např. s Oldřichem Lipským na jeho filmech „Adéla ještě nevečeřela“ a „Tajemství hradu v Karpatech“, nebo pracoval na filmech „Deváté srdce“ a „Upír z Feratu“ režiséra Juraje Herze.

Roku 1982 vzniká dvanáctiminutový snímek „Možnosti dialogu“¹⁴². Snímek je rozdělen na tři části, první je „dialog věčný“, kde se z navzájem pojídajících hlav stávají jemnější hlavy; druhá část „dialog vášnivý“, kde dvě hliněné postavy vytvářejí

¹³⁸ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOŮVÁ, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1. Vyd. Praha: Animation People, 2010, s. 125. ISBN 978-80-254-5920-1.

¹³⁹ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOŮVÁ, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1. Vyd. Praha: Animation People, 2010, s. 126. ISBN 978-80-254-5920-1.

¹⁴⁰ Rekapituloval všechny svoje dovedadšie výdobytky a inšpirovaný LEWISOM CARROLLOM dokázal svoju plnú autorskú nezávislosť

¹⁴¹ URC, R. *Dejiny animovaného filmu II*. 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1999, s. 19. ISBN 80-85182-58-2.

¹⁴² viz příloha C

sexuální vztah, který vede k hádce, a postavy tak splynou v jednu; třetí část „dialog vyčerpávající“, zde dvě postarší hliněné hlavy proti sobě vyplazují nejrůznější věci.

Náměty pro své filmy hledá u svým oblíbených autorů světové literatury jako je již zmíněný Lewis Carroll, E. A. Poe, či markýz de Sade.¹⁴³

Následovaly snímky „Kyvadlo, jáma a naděje“ z roku 1982, „Zamilované maso“ z roku 1989, „Konec stalinismu v Čechách“ z roku 1990, „Jídlo“ z roku 1992, celovečerní filmy „Otesánek“ z roku 2000, „Šílení“ z roku 2005, nebo „Přežít svůj život“ z roku 2010.

Švankmajerovo dílo ovlivnilo mnoho umělců jak z řad domácích tak i zahraničních.

¹⁴³ KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOVIČ, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1. Vyd. Praha: Animation People, 2010, s. 128. ISBN 978-80-254-5920-1.

8 TYPIZACE A CHARAKTERISTIKA POSTAV V ANIMOVANÉM FILMU

Postavy v animovaném filmu můžeme rozdělit do tří skupin. První skupina by se dala specifikovat jako lidé, kteří odpovídají realitě. Druhou skupinou jsou pouhé karikatury lidí, jedná se o celou škálu karikatur od reálných až po deformované. Třetí skupina je zastoupena zvířaty a nejrůznějšími předměty.¹⁴⁴

Postavy tvoří ve filmech hlavní příběhy, které jsou nepostradatelnou součástí. Bez postav se v podstatě nelze ztotožnit s tím, co se ve filmu děje. Jsou to průvodci filmu, a tak by nám měly být, pokud to je možné, alespoň trochu podobní a sympatiční.

1. Lidé

Lidští hrdinové se objevují především ve snímcích, které našly svoji předlohu v nějakém literárním díle, ať už se jedná o pohádku či o román. Ve většině snímků vystupují lidé jako hlavní hrdinové. Ve snímcích o lidech vystupují i zvířecí hrdinové, kteří zde zastupují roli sekundanta či se v něj hlavní hrdina promění, např. „Princezna a žabák“. Ve snímcích o lidech vystupují i bytosti s nadpřirozenými schopnostmi nebo bytosti, které nacházejí svůj původ v legendách či mýtech. Jsou to bytosti jako víly, antičtí bohové, čarodějnice nebo sudičky. Výrazně se vzhledově od lidí neliší. Dá se tedy říci, že lidská postava se ve filmech objevuje v případě že: tématem příslušného filmu je odlišnost či nějaké postavení, objevují-li se ve snímku nadpřirozené jevy či pohádkové a mytologické bytosti, nebo jde o přeměnu do jiného druhu.

2. Zvířata

Zvířecí hrdinové se převážně objevují jako hlavní postavy v krátkometrážních snímcích. Použití hlavního zvířecího hrdiny mělo účel především ve výchově, ať už jde o dětského či dospělého diváka, nebo má naznačit a poukázat na socializaci. Filmy, v nichž jsou hlavními hrdiny zvířata, se dají rozdělit do tří skupin. První skupinou jsou

¹⁴⁴ GREGOR, L. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company, I. díl – Klasická éra a současná 2D produkce*. 1. vyd. Zlín: VeRBUM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4.

zvířata, která nejsou nijak vzhledově pozměněná. Samozřejmostí je, že nemluví s lidmi. Komunikují pouze mezi sebou a zápletka se řeší v kruhu zvířecím. Příkladem může být celovečerní film „Hledá se Nemo“. Druhou skupinou jsou zvířata, která rovněž nejsou fyzicky pozměněná. Tyto postavy již s lidmi ale mluví. Zápletky tedy řeší společně. Příkladem může být již zmíněný film „Princezna a žabák“. Třetí a poslední skupinou jsou zvířata, která jsou stylizována do lidského světa. Příkladem je film „Pan Včelka“.¹⁴⁵

3. Věci

Zprvu se věci coby postavy v animovaném filmu objevovaly jen zřídka, a to v krátkometrážních snímcích, nebo zastupovaly vedlejší úlohu. V anime se oživé věci objevují poměrně často, neboť pro anime je typické propojování techniky a živého organismu, např. robot. Filmy, v nichž hrají hlavní hrdiny hračky, si oblíbili především diváci z řad dětí. Může to být zapříčiněno tím, že jsou hračkami obklopeni, a tak jim nejsou až tak cizí. V těchto filmech se jen zřídka objevují lidští herci. „*Pomocí věci mohou tvůrci zpracovávat téma budování vztahů a jejich trvanlivost, a to ve dvou rovinách. První kopíruje přímo zápletku – čili jde o vztah mezi dětmi a jejich hračkami, druhá rovina vzniká překlopením tohoto tématu přímo do mezilidských vztahů.*“¹⁴⁶ Příkladem může být film „Auta“.

¹⁴⁵ GREGOR, L. *Základy analýzy animovaného filmu*. 1. Vyd. Zlín, 2011, s. 77. ISBN 978-80-7454-112-4.

¹⁴⁶ GREGOR, L. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company, II. díl - Studio Pixar*. 1. Vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, s. 20. ISBN 978-80-87500-31-6.

9 ANIMACE A EFEKTY

Samotný původ slova animace pochází z latinského slova animo – duše. Animovat tedy znamená dávat něčemu život. Animace je tudíž „... jakýkoli proces, při němž je vytvořen umělý pohyb nasnímáním série kreseb, objektů nebo jednotlivých počítačem vytvořených obrazů. Malé změny pozice, natočené okénko po okénku, vytvářejí iluzi pohybu.“¹⁴⁷

Animace je vázána hned na dva zákony, a to na zákon o pohybu těla a na zákon o působení přírodních sil. Pohyb jako takový je v animovaném filmu vlastně jen pouhou iluzí pohybu. To, že se objekt pohybuje, ještě neznámá, že jde o animaci. O animaci se jedná teprve v tu chvíli, kdy se objekt pohne z vlastního rozhodnutí, tedy z hnutí mysli.¹⁴⁸ Jak v animovaném, tak v loutkovém filmu je podstatné samotný pohyb vytvořit a až poté jej nasnímat. Dokonalé iluzi pohybu se docílí za pomoci rychlého zobrazování četného množství snímků. Ideální výsledek zajistí příběh, jenž animované snímky vyprávějí.

*„Animace není umění pohyblivých kreseb, ale umění kreslených pohybů; to, co se odehraje mezi každými dvěma okénky je mnohem důležitější než to, co je na nich; animace je tedy umění manipulace s neviditelnými mezerami mezi jednotlivými okénky.“*¹⁴⁹

Animace je jakási řeč těla, kdy každý předmět má jiné emoce, charakter, mimiku obličejů a pohyb. Animátor tedy za pomoci příslušných technik předává divákovi pocity a životní úvahy postav.

*„Když animujeme předmět, pohybujeme jím před kamerou jako celistvým objektem, animujeme-li kresbu, nemáme skutečný objekt, kterým bychom mohli hýbat. Musíme vytvářet zároveň objekt i pohyb. Výsledkem je pak kreslený film. To znamená, že kreslený film je druhem animovaného filmu.“*¹⁵⁰ Základním materiálem animovaného

¹⁴⁷ THOMPSONOVÁ, K. a BORDWELL, D. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2007, s. 760. ISBN 978-80-7331-091-2.

¹⁴⁸ PLASS, J. *Základy animace*. 1. vyd. Nakladatelství Fraus, Plzeň, 2010, s. 90. ISBN 978-80-7238-884-4.

¹⁴⁹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2004, s. 8. ISBN 80-7331-019-8.

¹⁵⁰ DOVNIKOVIČ, B. *Škola kresleného filmu*. 1. Vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2007, s. 4. ISBN 978-80-7331-091-2.

filmu je nějaký neživý materiál odlišného zdroje a vlastností. Jedná se např. o dřevo, papír, plastelínu, modurit, kov, apod.

„Většina animací, které se netýkají postav, spadá do oblasti animace efektů. Mezi ty obvykle patří přírodní jevy – jako jsou oheň, kouř, vítr, prach, a voda ve všech možných podobách (děšť, sníh, mraky, řeky, vodopády, oceány) – a také speciální světelné efekty, jako jsou jiskry a stíny.“¹⁵¹ Některé ze speciálních efektů v reálném životě vůbec neexistují, a tudíž jsou imaginární. Jedná se např. o blesk při úderu. Tyto efekty nevznikly pouze na popud samotných animátorů, ale mají určitým způsobem podtrhnout situaci v daném momentu.

Animaci živlu můžeme provést hned několika způsoby. Prvním způsobem je, že danou hmotu živlu vhozenou do prostoru rozčleníme na jednotlivé kousky, které následně vrátíme do původní polohy. Příkladem tohoto způsobu je, že vhozením kamene do klidné vody se voda zčeří a jednotlivé kapky se rozletí do vzduchu. O něco později se kapky vrací zpět do vody, která stává zase klidnou. Užitím tohoto způsobu se dosáhne poměrně vysoké reakčnosti a za pomoci vhodně zvolených ruchů se docílí i emoční stránky. Dalším způsobem je kreslení živlu v několika vrstvách, kdy se požadovaného efektu dosáhne úhlovým posunutím. Dnešní studia již vytvořené živly archivují a užívají je dle potřeby v různých dílech.¹⁵²

Oživení vody je v animovaném filmu poměrně náročný proces, a tak se mnohdy animátoři spokojí s vodou „mrtvou“. Ke změně nám poslouží celuloid, na který náhodně štětcem umístíme tečky či čárky.

Animace řeči je poměrně složitý proces. Nejprve se musí přesně popsat záznam řeči. Tento komentář je prozatím namluven nehercem a slouží jen k určité představě. Páska s namluveným komentářem se připevní na stříhací stůl. Poté se dle připraveného storyboardu páska rozstříhá na jednotlivé části a vloží se do patřičného místa ve filmu. Zbylé volné místo se vyplní „blankem“, a tak vznikne stejně dlouhý zvukový pás jako je film. Takto připravený pás zvukař projíždí a pečlivě zaznamenává čas zvuku, hlásky

¹⁵¹ KERLOW, I. *Mistrovství 3D animace: ovládněte techniky profesionálních filmových tvůrců*. 1. Vyd. Brno: Computer Press, 2011, s. 308. ISBN 978-80-251-2717-9.

¹⁵² PLASS, J. *Základy animace*. 1. vyd. Nakladatelství Fraus, Plzeň, 2010, s. 6-9. ISBN 978-80-7238-884-4.

a samohlásky. V případě, že je zvukový záznam připraven a samotná animace je taktéž hotova, namluví se komentář znovu, tentokrát již vybraným hercem.¹⁵³

S nástupem počítačů se tvorba efektů značně zjednodušila. Už není zapotřebí kartáčů, dřevěného uhlí a velkého množství dalších pomůcek pro dosažení požadovaného efektu. Nejvíce efektů lze samozřejmě dělat v počítačové animaci, například světlo. *„Efekt světla odraženého od povrchu pohybující se vody se dá napodobit umístěním reflektorů svítících přes povrch, který představuje vodu a který má animovaný tvar. Efekt vzniklý zablesknutím se dá napodobit vložením dvou bílých snímků do sekvence několik sekund před tím, než se ozve zvuk hromu.“*¹⁵⁴

¹⁵³ PLASS, J. *Základy animace*. 1. vyd. Nakladatelství Fraus, Plzeň, 2010, s.128-130. ISBN 978-80-7238-884-4.

¹⁵⁴ KERLOW, I. *Mistrovství 3D animace: ovládněte techniky profesionálních filmových tvůrců*. 1. Vyd. Brno: Computer Press, 2011, s. 360. ISBN 978-80-251-2717-9.

10 VÝVOJ TÉMAT V ANIMOVANÉM FILMU

Od třicátých let devatenáctého století se neustále vyvíjí technologie, díky nimž se animovaný film mohl neustále vyvíjet jak po stránce výtvarné, technické, tak i po stránce obsahové. „*Tvůrci animovaného filmu mají možnost pracovat s celým žánrovým spektrem literatury, mezi frekventované patří satira, parodie, groteska, romance, alegorie, moralita, horor či pohádka.*“¹⁵⁵ Animovaný film se zprvu věnoval reklamě a až posléze se měnil.

Prvním kreslířem byl Émile Cohl, který pro své kresbičky používal „... *primitivních a naivních kresbiček dětí.*“¹⁵⁶ „*Jeho prostá dětská linka byla akční a působivá a kreslený film ji ve svém vývoji často evokoval.*“¹⁵⁷ Ve stejné době přichází ruský kreslíř Vladimír Starevič se satirou.

Následně přichází éra novinových a časopisových komiksů, z kterých animátoři čerpali své náměty. S přibývajícím technologií se na počátku dvacátého století objevuje zcela nové téma, groteska. Americká kreslená groteska se ve své době těšila nebývanému zájmu a neměla konkurenci. Díky tomu vznikaly první seriály jako „*Pepek námořník*“, který byl původně reklamním spotem, či „*Betty Boop*“.

Díky uplatnění zvuku a barvy vstupuje na scénu Walt Disney a jeho kreslený film. Díky jeho talentu se mu dařilo ve filmech vyprávět lyrické příběhy ze života zvířat. „*Dosavadní grotesku obohatil o poetickou atmosféru, kterou však později přehnal až do libivé sladkosti.*“¹⁵⁸ Disney získával své příběhy z „... *nereálných, pohádkově romantických námětů, jež stály mimo čas.*“¹⁵⁹

Ruská animace přináší do animované tvorby řadu nových témat a námětů, které jsou inspirovány klasickou prózou a dramatem. Tvůrci hledali náměty především v lidových bajkách. Zaměřili se na polickou satiru, agitky a oživlý plakát. Díky tomu se v Evropě rozvíjí lyrický poetický film.

¹⁵⁵ VYPLELOVÁ, H. *Večerníček jako televizní a literární fenomén*. 1. Vyd. Olomouc, 2012, s. 18. ISBN 978-80-244-3354-7.

¹⁵⁶ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965, s. 2.

¹⁵⁷ POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1990, s. 12. ISBN 80-207-0159-1.

¹⁵⁸ Tamtéž, s. 14.

¹⁵⁹ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965, s. 5.

Japonské anime přišlo s propojením diváka s fantaskním světem. Jak již bylo zmíněno, v anime se zrcadlí progresivita samotného Japonska.

„Česká škola kresleného filmu nejen vtiskla svým filmům moderní výtvarně grafické pojetí, ale začala své náměty čerpat ze současných problémů doby, ať šlo o otázky politické, filosofické, sociologické či mravní.“¹⁶⁰

V dnešní době se animátoři nebojí téměř ničeho a žádné téma pro ně není tabu. Cílem je získat si divákovu pozornost za každou cenu a nejsnazší cestou, jak tohoto docílit, je šokovat, například seriály jako „Happy Tree Friends“ či „South Park“.

¹⁶⁰ KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu: kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965, s. 5.

11 HUDBA

U animovaných filmů může hudba plnit funkci samostatné základní tematiky jako je tomu např. v díle „Fantasia“ Walta Disneyho. Pokud se o tento případ nejedná, má hudba i tak poměrně důležitou, ale omezenou funkci. Díky ní je ve filmu podtrženo, kdy a jaké emoce se mají u diváka objevit. V některých případech hudba jen podtrhuje určitý obraz, např. krajinu. U animovaného filmu je na rozdíl od hraného filmu hudba pro diváka druhotným vjemem.

V dnešní době snad „... každý zkušený tvůrce ví, že tajemství úspěchu mnoha animovaných filmů tkví právě v jejich zvuku. V tom, jak koncepčně je pojata a zpracována hudba, ruchy a případně i hlasový doprovod filmu.“¹⁶¹

11.1 Hudba

*„Hudba je dramaticko-uměleckou složkou filmu (a to i v případě archivní hudby) stejně jako obraz a střih. Tak jako zvuková kulisa vyplňuje v ději dlouhá místa bez ruchů. Pro zrušení nežádoucího napětí je aplikována po sekvencích filmu podle potřeby vhodnosti. Další stupeň tvoří hudební doprovod.“*¹⁶² Mimo jiné filmová hudba znázorňuje další pohled na film prostřednictvím hudebního skladatele. Ten dává filmu další rozměr a má i několik zásadních funkcí. *„Můžeme uvažovat například v těchto kategoriích: informační funkce (časovo-prostorové); působení na psychiku diváka; technické funkce. Často se funkce překrývají anebo jsou neurčité, nebo každá situace je jiná a může mít více jak jednu dramatickou implikaci.“*^{163,164} Jednou ze zásadních funkcí hudby je, že má podnítit nebo vyvolat emoce.

Analýzy filmové hudby koncentrují svoji pozornost především na to, zda hudba vychází z pramenu v obraze, což přidává jistý rozměr autenticity a dodává filmu

¹⁶¹ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2004, s. 68. ISBN 80-7331-019-8.

¹⁶² PLASS, J. *Základy animace*. 1. vyd. Nakladatelství Fraus, Plzeň, 2010, s. 21. ISBN 978-80-7238-884-4.

¹⁶³ Můžeme uvažovať napríklad v týchto kategóriách: informačne funkcie (časovo-priestorové); pôsobenie na psychiku diváka; technické funkcie. Často sa funkcie prekrývajú alebo sú neurčité, lebo každá situácia je iná a môže mať viac ako jednu dramatickú implikáciu

¹⁶⁴ GREČNÁR, J. *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. 1. vyd. Ústav hudobnej vedy slovenskej akadémie vied, 2005, s. 27. ISBN 80-89135-04-8.

evidentní dokumentární hodnoty. Může jít také o konvenční filmovou hudbu mimo obraz.

Hudba pro animované dílo nebývá obvykle redukována až v takové míře, jako je tomu u hraných filmů. Hudební složka bezpochyby patří k výtvarně upravené kresbě s nepřetržitou nadsázkou. Divákovi je tímto způsobem vnucováno, aby zapojil všechny smyslové percepce a tím je značně tolerantněji absorboval.

Filmová hudba se dělí v souvislosti k postupu zhotovování snímku. V tomto ohledu rozeznáváme hudbu převzatou - ve většině případů se jedná o hudbu rearanžovanou, nebo eventuálně hudbu archivní a hudbu originální - což je skladba napsaná pro dané dílo.

Převzatá hudba je libovolné hudební dílo, jehož zrod nijak nesouvisí s tvořením daného audiovizuálního díla. V případě, že autorská práva nedovolí užití nahrávky potřebné skladby, je původní nahrávka znovu nahrána a dle potřeby přizpůsobena k užití v animovaném filmu. Využívání archivní hudby má poměrně mnoho předností, jako např. ekonomická stránka, časové rozpětí, ale především koncepční rozpětí, díky němuž můžeme ihned otestovat, zda daná nahrávka funguje s obrazem.

Existuje hudba originální, nebo-li hudba komponovaná. Její povaha a rozsah použití vyplývá z modelu a pojetí díla. U komponované hudby se setkají režisér a skladatel a prohlíží si sestříhaný film. Hudební skladatel v této etapě již musí být seznámen s pojetím díla a se scénářem. Komponovaná hudba v podstatě odpovídá na obraz a shoduje se s akcí v něm. Používá se především díky spontánnímu projevu, který se shoduje se způsobem zprostředkování děje.

11.2 Ruchy

V animovaném filmu „... se musí vytvořit i zvuk, který atmosféru ve smyšleném světě učiní životnou (výkřiky lidí a zvířat, ozvěna kroků, hřmění, praskání ohně atd.). Tuto část filmového zvuku nazýváme ruchy. Můžeme říci, že ve zvukové části filmu nazýváme ruchem vše, co není hudba nebo souvislý dialog.“¹⁶⁵ Ruchy se s velkou chutí a zájmem studují při nejrozličnějších žánrových filmech. Zejména u hororů,

¹⁶⁵ DOVNIKOVIČ, B. *Škola kresleného filmu*. 1. Vydání, Praha: Akademie múzických umění, 2007, s. 169. ISBN 978-80-7331-091-2.

kde nejrůznější skřípoty a rány hrají mnohdy tu nejdůležitější úlohy pro vyvolání potřebných emocí.

Existuje hned několik druhů, podle nichž je možné ruchy roztrždit dle typů v audiovizuální tvorbě. Obvykle se ruchy dělí podle technologického či akustického původu, můžeme je však také rozeznávat dle zvukové stylizace. Zvuková stránka animovaného filmu vzniká postsynchronně, tudíž nelze hovořit o kontaktním ruchu.

Zvukový odborník používá pro svoji práci vlastní nahrané ruchy nebo používá podklady ze zvukových knihoven. Ruchy mohou být přirozeného původu nebo jsou uměle vytvořené - jsou vytvořené mechanicky, a to díky pomoci elektroakustickým zařízením. „*Pro ozvučení animovaného filmu jsou reálné ruchy zřídka upotřebitelné, čím dál víc podkresluje animované akce imaginárním syntetickým zvukem, který ve skutečnosti neexistuje.*“¹⁶⁶

Ruchy mohou být po zvukové stránce buď reálné - víceznačné či jednoznačné, nebo stylizované - v tomto případě se jedná o jemnou stylizaci, např. doretušování několika zvuků vystihujících charakter atmosféry, větší stylizace, např. okolnosti, kdy je očekávaný zvuk nahrazen zvukem odlišného rázu, zřetelná stylizace, např. běžně užíváno v hororech, kde dochází k fiktivním nereálným ruchům. Reálné ruchy předkládají divákovi zvuky, které zná z reality. Díky nim může divák rozeznat zvuk i bez vizuální složky.

„*Adekvátní ruch při natáčení je tedy výsledkem spolupráce režiséra filmu, zvukového režiséra, mistra zvuku a ruchaře.*“¹⁶⁷

11.3 Mluvené slovo – dialogy

Při dialozích jde především o to, zda neposkytují zbytečně duplicitní informace vzhledem k obrazu. Mluvené slovo má na rozdíl od psaného projevu jistou výhodu, a to díky výrazovým prvkům - tempo, pauzy, akcent, dynamika, melodika. U animovaného filmu je zapotřebí, aby dabér disponoval bohatými jazykovými prostředky. Jejich úkolem je především to, aby díky své osobité intonaci určitým způsobem nepatrně pozměnily význam slov.

¹⁶⁶ DOVNIKOVIČ, B. *Škola kresleného filmu*. 1. Vydání, Praha: Akademie múzických umění, 2007, s. 170. ISBN 978-80-7331-091-2.

¹⁶⁷ Tamtéž, s. 170.

Jak píše Lotman „... *Rozdíl mezi jazykem fotografického a animovaného filmu spočívá především v tom, že uplatnění základního principu pohyblivého zobrazení ve vztahu k fotografii a kresbě vede k diametrálně odlišným výsledkům.*“¹⁶⁸

Animovaný film za pomoci obrazu často usiluje o vyhnutí se lidské řeči - „... *hercův hlas plní v animaci dvě základní funkce: sémantickou a zvukovou*“¹⁶⁹, díky určité nadsázce a toleranci diváka si může animovaný film dovolit tzv. fiktivní hlas.

U reálného hlasu se setkáváme nejčastěji s běžným dialogem a komentářem. Dialog je v podstatě rozmluva dvou a více postav provázaná příběhem, a tím se stává šířitelem děje. Dialog mimo jiné obsahuje vedle hovorů postav i monolog a pro film také tak osobitý vnitřní monolog - jedná se o vnímání protagonistových myšlenek znázorněných neshodou auditivní složky s obrazem.

Fiktivní hlas je takový hlas, při němž byla změněna primární podstata lidského hlasu. U animovaného filmu se setkáváme hned s několika druhy fiktivního hlasu. Jedná se o imaginární hlas - patřící zpravidla neviditelné či nadpřirozené bytosti, personifikační řeč - což je vlastně zvíře mluvící lidským hlasem, náznaková řeč - sem patří především primitivní řečové projevy (skřeky, či citoslovce - např. „Krteček“), nebo imitovaná řeč - bizarní znění mluvidel či zvuky za pomoci hudebních nástrojů např. „Kluci z květináče“.

11.4 Hudební složka a téma

Hlavní podnět pro vytvoření kvalitní filmové hudby přichází v okamžiku, kdy si autor hudby přečte scénář či storyboard. Následná osobní konzultace s režisérem může autora ještě více nasměrovat, a to díky vysvětlení některých technických nároků a určité autorově představě o tom, kde by si zhruba představoval zřetelný úder hudby.

Pro hudební podnět je samozřejmě důležité, jaké animační techniky budou použity pro tvorbu díla. Určitý vliv na tvorbu hudby má i barevnost, prostředí, hlavní postava a rytmus snímku. To vše do značné míry ovlivňuje, jaké hudební nástroje

¹⁶⁸ LOTMAN, J. *O jazyku animovaného filmu*. In KOL. AUTORŮ. *Tartuská škola: Sborník filmové teorie II*. Praha: Národní filmový archiv 1995, s. 78.

¹⁶⁹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2004, s. 72. ISBN 80-7331-019-8.

či jaké tempo autor hudby použije. Hudba se dozajista podílí na formě celého díla, *"... napomáhá přehlednosti a ozřejmuje tak smysl celku. Drobivá střihová skladba obrazu z jednotlivých záběrů se ve spojení s delší zvukovou stopou stává jednotlým celkem."*¹⁷⁰

Autor hudby by měl dozajista *"... ovládat umění hudební charakteristiky, tj. vystihnout hudebními prostředky atmosféru určitého prostředí, dobu, různé emocionální odstíny, psychické stavy atd. Cítit dramaticky a mít smysl pro obrazové ztvárnění. Umět se vyjádřit uměřeným způsobem a na časově vymezené ploše. Dovést se přizpůsobit různým filmařským tvůrčím individualitám."*¹⁷¹

Autor hudby by se na samém začátku měl především obeznámit s předchozí tvorbou animátora, aby věděl, zda je schopen formulovat představy a umělecké vyjadřování animátora. Po důkladné konzultaci animátora a autora hudby může začít samotné skládání prvotin hudby. Nejprve vznikají jakési demo verze, které se postupně dle potřeby a připomínek animátora upravují. *„Hudební motiv uvedený dříve se znovu navrácí, zůstává tatáž tónina, stejné tempo, metrum (takt), hrají tytéž nástroje."*¹⁷² Samotné nahrání hudby do díla je možné až v případě, že je snímek téměř hotov. Hudební složka nemalou měrou určuje, jak bude celé animované dílo vypadat, vždyť tvoří atmosféru a samotného ducha díla.

Existují dva typy autorů hudby – ti, kteří skládají hudbu na samém začátku tvorby díla, a ti kteří, skládají až na samém konci. Autoři skládající na začátku se obeznámí se scénářem na samém začátku tvorby. Rádi se zapojují do tvorby celého snímku a postup natáčení tak znázorňují ve své tvorbě. Správný impuls může dorazit již z několika málo replik, které autor uslyší na místě natáčení. Autoři skládající na samém konci si nejprve řádně prostudují scénář a zhlédnou finální verzi díla. Tato varianta je pro skladatele mnohem náročnější, a to především z časového hlediska.

V samotných počátcích kinematografie se hudba skládala před konečnou verzí snímku. *"Režisér je v kontaktu s hudebním skladatelem, který je pověřený zkomponováním hudby. Při velké části animovaných filmů se hudba komponuje dopředu a podle ní se animuje na stanovený rytmus a hudební akcenty. Hudebník pracuje*

¹⁷⁰ BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. vyd. Akademiem múzických umění v Praze, 2006, s. 36. ISBN 80-7331-010-4.

¹⁷¹ Tamtéž, s. 67.

¹⁷² Tamtéž, s. 38.

se zřetelem na pasáže, v kterých zazní komentář nebo dialogy – tam význam hudby zpravidla ustupuje do pozadí."¹⁷³ Tento postup nebyl zrovna oblíbený, samotní autoři i veřejnost měli pocit, že hudba je stavěna do popředí a samotný děj tak mnohdy zaniká.

Práce na krátkometrážním animovaném snímku se odlišuje od práce na dlouhometrážním snímku. Zde má autor hudby podstatně více prostoru jednotlivá témata dále rozpracovávat. U krátkometrážního snímku je požadováno jisté hudební přehánění. Skladatel hudby tedy musí brát ohled na to, že mnoha ohledech nelze zvolit tak bohatou míru nástrojů, a tudíž musí své hudební nápady vyjadřovat přesněji a jednoznačněji. Toto nadání obvykle dokazuje jeho kvality a bohatý rozhled.

11.5 Titulková hudba

V převážné většině audiovizuálních děl se setkáváme s titulkovou hudbou, kterou lze jednoduše dělit na dva základní projevy hudby, a to na hudbu úvodní a hudbu k závěrečným titulům.

Hudba u úvodních titulek je zpravidla „... *melodicky výrazná a poměrně delšího rozsahu nerušená jinými zvuky filmu, ... podněcuje požadovanou náladu a naznačuje dramatický ráz celého filmu.*“¹⁷⁴ „¹⁷⁵ Zde má skladatel dostatečný prostor na svoji tvorbu díky delší stopáži. Mnohdy se již v úvodních titulkách objevuje několik málo témat, se kterými skladatel pracuje v průběhu celého díla. V některých případech se zde může objevit i ústřední téma celého příběhu, které je v průběhu děje daného příběhu mnohem více rozvedeno.

Hudba k závěrečným titulům má značně osobitou funkci. Má povinnost udržet „... *až do konce divákovu pozornost a navodit pocit obdivu k práci výrobního štábu filmu. Často je závěrečná hudba písni. Producenti doufají, že píseň se zaryje do paměti diváku, a zapůsobí jako symbol celého filmu a donutí je si koupit soundtrack*

¹⁷³ URC, R. *Animovaný Film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980, s. 17. ISBN 70-037-80.

¹⁷⁴ Melodicky výrazná a poměrně delšího rozsahu nerušená jinými zvuky filmu, ... podněcuje požadovanou náladu a naznačuje dramatický ráz celého filmu.

¹⁷⁵ GREČNÁR, J. *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. 1. vyd. Ústav hudobnej vedy slovenskej akadémie vied, 2005, s. 35. ISBN 80-89135-04-8.

*filmu. ... někdy zazní hudba vytvořená manýry pop-music, která je výrazově v rozporu s celým rázem filmu i jeho hudby nezřídka vyruší z nálady navozené filmem.*¹⁷⁶ „¹⁷⁷

Mnohdy je do závěrečných titulků zahrnut jistý marketingový tah se známou písní, kterou nazpívá někdo ze současné popové scény. Jedná se o písně, které již od samotné premiéry drtí hudební scénu. V některých případech je titulní píseň uvedena ještě dříve, než samotný film. V tomto případě má posloužit jako jakési lákadlo na připravovaný snímek. Tyto písně mají obvykle globální dopad.

¹⁷⁶ až do konca divákovu pozornosť a navodiť pocit obdivu k práci výrobného štábu filmu. Často je záverečná hudba piesňou. Producenti dúfajú, že pieseň sa zaryje do pamätie divákov, zapôsobí ako symbol celého filmu a donúti ich kúpiť si soundtrack filmu. ... niekedy zaznie hudba vytvorená manierami módnej pop- music, ktorá je výrazovo v rozpore s celkovým rázom filmu i jeho hudby, nezriedka vyruší z nálady navodenej filmom.

¹⁷⁷ GREČNÁR, Ján. Filmová hudba od nápadu po soundtrack. 1. vyd. Ústav hudobnej vedy slovenskej akadémie vied, 2005, s. 35-36. ISBN 80-89135-04-8.

PRAKTICKÁ ČÁST

12 DOTAZNÍKOVÝ PRŮZKUM

1) Dotazníkové šetření

„Dotazníkové šetření je nejčastěji využívaná metoda pro získání potřebných informací od zvolené skupiny respondentů. Dotazník je tvořen souborem jasně definovaných a cílených otázek, které jsou uspořádány za sebou. Dotazník je pokládán za nejrychlejší a nejlevnější formu pro cílený výzkum, díky němuž získáme dostačující počet informací.“¹⁷⁸

Záměrem dotazníkového šetření je vypátrat, jaké ztvárnění animovaného filmu respondenti upřednostňují, zda si myslí, že je v animovaných filmech větší množství násilí a nevhodných slov, či zda si myslí, že jsou děti ovlivňovány hrdiny animovaných filmů. Díky všem informacím získaným za pomoci dotazníkového šetření můžeme odpovědět na předem vymezené hypotézy a dosáhnout cíle práce, kterým je popsat a specifikovat vývoj postav v animovaném filmu a určit, jaký je jejich vliv na diváky.

2) Průběh výzkumu

Dotazník¹⁷⁹ byl pečlivě sestaven tak, aby zcela vyhovoval všem metodám dotazování, které byly předem určeny. Jde o dvě metody, a to umístění na internet a písemné dotazování.

Harmonogram výzkumu: samotná příprava a plánování se uskutečňovalo v období od 1. 12. 2014 do 20. 12. 2014. Uskutečnění výzkumu a sbírání dat se uskutečňovalo v období od 21. 12. 2014 do 31. 1. 2015. Rozbor a zpracování dat se uskutečňovalo v období od 1. 2. 2015 do 10. 2. 2015.

Celkem bylo vyplněno 576 dotazníků, z nichž 19 bylo vyplněno chybně nebo v případě dotazování na internetu respondent ukončil dotazník předčasně. Dotazník je sestaven ze 17 otázek, z nichž první tři rozčleňují respondenty dle věku, pohlaví

¹⁷⁸ ZICHOVÁ, L. *Muzikál jako fenomén moderní zábavy*. Praha, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Jana Amose Komenského v Praze, Katedra mediálních studií, Sociální a mediální komunikace. Vedoucí práce: Mgr. Vladimír Kirikov.

¹⁷⁹ viz příloha D

a jejich ekonomické aktivity. Zbylých 14 otázek má dopomoci k dosažení předem stanoveného cíle.

Následující otázky 4., 5., 6. a 7. poukazují na druh zpracování a zaměření animovaných filmů. Například otázka číslo 4.: Jaké ztvárnění animovaného filmu se Vám líbí nejvíce? Za pomoci této otázky chtěla autorka práce zjistit, jaký druh animace je pro diváky atraktivní.

Následující otázky 8., 9., 10., 11. a 12. poukazují na sledovanost animovaných filmů. Například otázka číslo 9.: Jak často sledujete animované filmy? Za pomoci této otázky chtěla autorka práce zjistit, zda respondenti, kteří dotazník vyplňují, jsou jen náhodnými diváky animovaných či jsou jejich skalními příznivci.

Následující otázky 13., 14., 15., 16. a 17. jsou otázky hlavní. Například otázka číslo 13.: Myslíte si, že jsou děti ovlivňovány hrdiny animovaných filmů? Za pomoci této otázky chtěla autorka práce zjistit, zda je možné, že se dětský divák nechá ovlivnit nějakým hrdinou z řad animovaných filmů.

3) Metody výzkumu

K získání potřebných informací bylo využito již dvou zmíněných metod: umístění na internet, které získalo více respondentů, což znázorňuje tabulka číslo 1, a písemné dotazování.

Písemné dotazování probíhalo rozdáním dotazníků ve třídě, kde respondenti dotazník vyplnili zcela sami. Po vyplnění dotazník ihned odevzdali.

Tabulka 1: Přehled vyplněných dotazníků

	Chybně	Správně	Celkem
Internet	12	504	516
Písemné dotazování	7	53	60
Celkem	19	557	576

Zdroj: Vlastní práce

4) Stanovení hypotéz

Hypotéza č. 1: Sklízí v dnešní moderní době největší úspěch 3D animace?

Hypotéza č. 2: Je možné, že jsou dětské diváky ovlivněni postavami z animovaných filmů?

Hypotéza č. 3: Je v animovaných filmech mnoho násilí a nevhodných slov?

Hypotéza č. 4: Sledují animovaný film převážně děti?

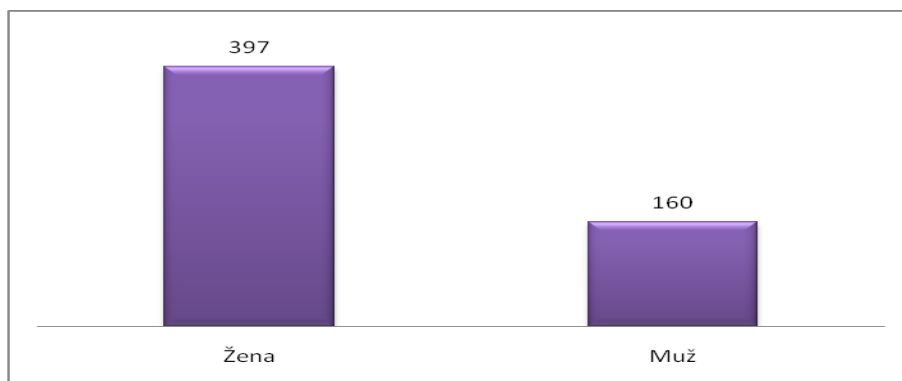
5) Zpracování výzkumu

Po ukončení dotazování se uskutečnila kontrola všech získaných dat. U písemného dotazování bylo při této kontrole zjištěno, že sedm respondentů vyplnilo dotazník špatně. Kvůli tomu byly tyto dotazníky z výzkumu vyřazeny. Při kontrole internetového dotazování bylo zjištěno, že v průběhu vyplňování dotazníku dvanáct respondentů předčasně ukončilo vyplňování. Po kontrole následovalo roztřídění a následně uspořádání získaných dat. Pro přehlednost získaných výsledků bylo použito sloupcových grafů, kde jsou zobrazeny absolutní četnosti.

13 VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ VÝZKUMU

1) Pohlaví?

Graf 1: Pohlaví respondentů

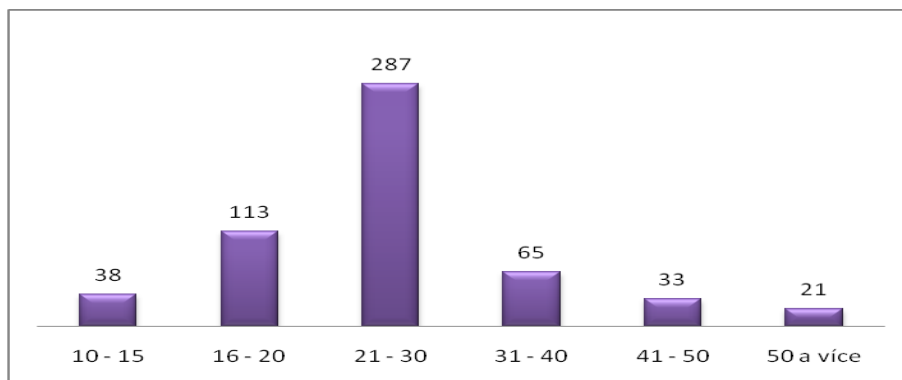


Zdroj: Vlastní práce

Pohlaví respondentů bylo většinově zastoupeno ženami, jak nám ukazuje graf. V procentuálním poměru je zastoupení žen 71 % a mužů 29 %.

2) Věk?

Graf 2: Věk respondentů

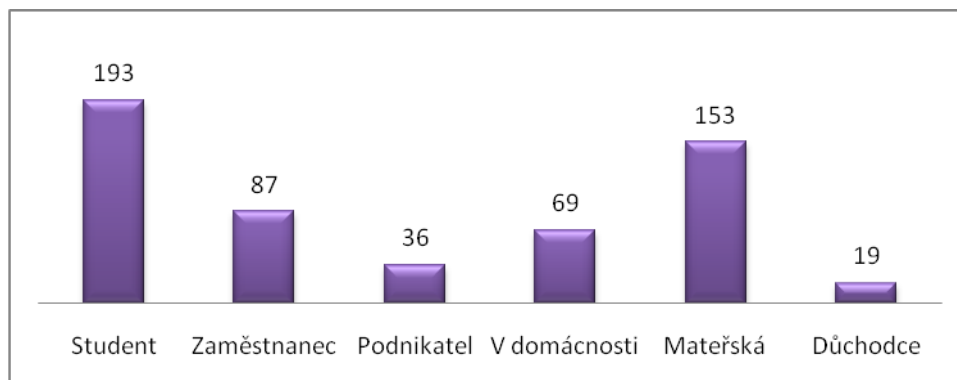


Zdroj: Vlastní práce

Věk respondentů byl různý. Většina respondentů se objevila ve věkové skupině 21 – 30 což je 51 %, z toho bylo 230 žen a 57 mužů. Následuje věková skupina 16 – 20 s 20 %, v níž bylo 75 žen a 38 mužů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou skupinou je 31 – 40 s 12 %, v níž bylo 37 žen a 28 mužů. Věková skupina 10 – 15 je zastoupena celými 7 %, v níž bylo 16 žen a 22 mužů. Věková skupina 41 – 50 získala 6 %, v níž bylo 22 žen a 11 mužů a nejmenší zastoupení měla věková skupina 51 a více se 4 %, v níž bylo 17 žen a 4 muži.

3) Vaše současná ekonomická aktivita?

Graf 3: Ekonomická aktivita respondentů



Zdroj: Vlastní práce

Nejvíce se mezi respondenty objevilo studentů, bylo jich celých 35 %, z nichž bylo 109 žen a 84 mužů. Nejvíce studentů se objevilo ve věkové kategorii 21 – 30, bylo jich 96. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, a to 53 studenti. Ve věkové kategorii 10 – 15 bylo 38 studentů a nejméně studentů se objevilo ve věkové kategorii 31 – 40, z níž bylo 6 respondentů.

Z řad zaměstnanců bylo 16 % respondentů, z nichž bylo 62 žen a 25 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií byla skupina 21 – 30, z nichž bylo 49 respondentů. Ve věkové kategorii 16 – 20 se objevilo 24 respondentů. Věková kategorie 31 – 40 má zastoupení 8 respondentů. Věková skupina 41 – 50 je zastoupena 4 respondenty. Nejméně zastoupenou věkovou skupinou je 50 a více, a to 2 respondenty.

Podnikatelů je 6 %, z nichž bylo 9 žen a 27 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 19 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou skupinou je věková kategorie 31 – 40, a to 9 respondenty. Nejméně zastoupenou skupinou je věková kategorie 21 – 30, a to 8 respondenty.

V domácnosti je 12 % respondentů, z nichž bylo 58 žen a 11 mužů. Nejvíce zastoupenou skupinou je věková kategorie 21 – 30, a to 24 respondenty. Druhou nejvíce zastoupenou skupinou je věková kategorie 31 – 40, a to 18 respondenty. Věková kategorie 16 – 20 je zastoupena 17 respondenty. Nejméně zastoupenou skupinou je věková kategorie 41 – 50, a to 10 respondenty.

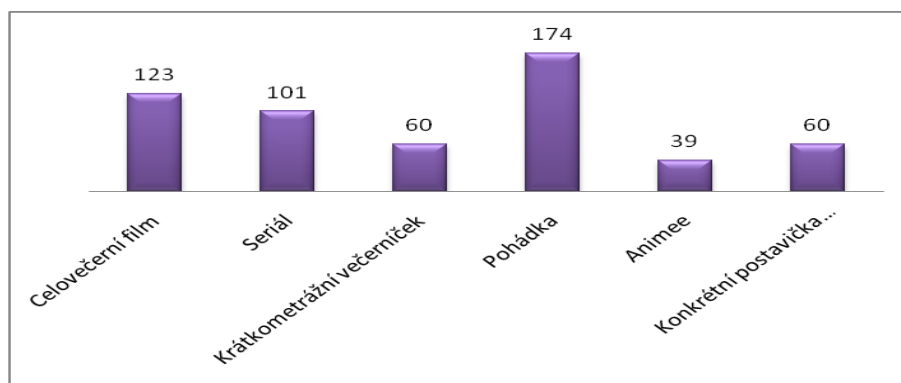
Na mateřské dovolené je 28 % respondentů, z nichž bylo 150 žen a 3 muži. Nejvíce zastoupenou skupinou je věková kategorie 21 – 30, a to 110 respondenty.

Druhou nejvíce zastoupenou skupinou je věková kategorie 31 – 40, a to 24 respondenty. Nejméně zastoupenou skupinou je věková kategorie 16 – 20, a to 19 respondenty.

Nejméně zastoupenou skupinou jsou důchodci a to 3 %, z nichž bylo 17 žen a 1 muž. Zde se objevila jediná věková kategorie, a to 50 a více a byla zastoupena 19 respondenty.

4) Co se Vám jako první vybaví, když se řekne animovaný film?

Graf 4: Představa pojmu animovaný film



Zdroj: Vlastní práce

Z grafu je zřejmé, že nejvíce lidí si při slovech animovaný film hned vybaví nějakou pohádku. Pohádka je zastoupena 31 %, takto odpovědělo 150 žen a 24 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 105 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 30 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 19 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 10 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 6 respondentů z řad studentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byly 4 respondenti ze skupiny podnikatelů. V převážné většině si pohádku vybavují studenti a nejvíce respondentů, kteří si zvolili pohádku, byly ženy na mateřské dovolené. Díky stále větší oblibě animovaného filmu u dětí je téměř jisté, že ženy na mateřské dovolené si při slovech animovaný film automaticky vybaví pohádku, kterou pouštějí svým dětem.

Celovečerní film si vybaví 22 %, takto odpovědělo 106 žen a 17 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 81 respondentů. Druhou

nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 27 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 10 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 2 respondenti. V dnešní době dochází k masové výrobě celovečerních filmů, a tak je zřejmé, že převážnou většinou sledujících je mladší generace. Některé filmy sklídili u publika takový úspěch, že se autoři rozhodli o přepracování filmu do seriálové podoby. Stalo se tak například u filmu „Madagaskar“, kdy byl film doplněn o některé scény a stal se z něj krátký seriál. Z „Madagaskaru“ také vznikl úplně nový seriál, jehož hlavními hrdiny se stali tučňáci. Existují i celovečerní filmy, které se na základě své popularity dočkaly pokračování, jako tomu bylo u filmu „Shrek“.

Seriál si vybaví 18 %, takto odpovědělo 17 žen a 55 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 45 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 43 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 8 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 2 respondenti. Je tedy zřejmé, že seriál je nejvíce oblíben u studentů. Na základě obliby některých seriálů vznikají i celovečerní filmy. Příkladem je seriál „Simpsonovi“, který se na obrazovkách objevil 19. dubna 1987 a který se stal natolik populární, že autor souhlasil s celovečerní verzí seriálu.

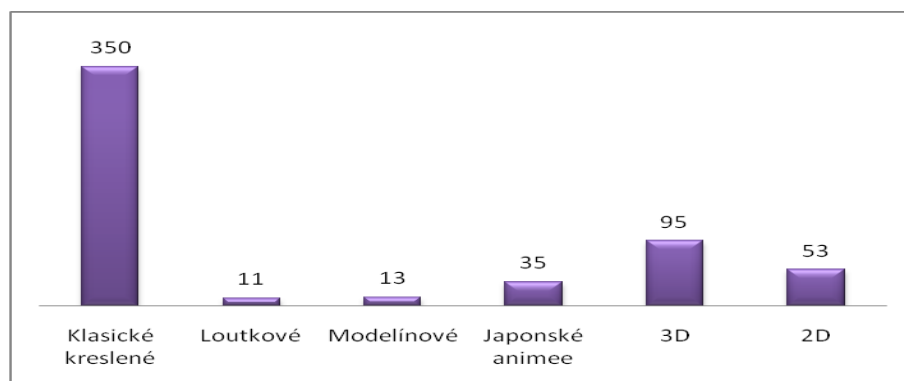
Krátkometrážní Večerníček si vybaví 11 %, takto odpovědělo 41 žen a 19 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 17 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 14 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 12 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 11 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 6 respondentů. Zde je zřejmé, že Večerníček je v povědomí spíše u starších lidí. Může to být zapříčiněno tím, že Večerníček se vysílá již poměrně dlouhou dobu. Je to dáno i tím, že respondenti se s Večerníčkem tedy setkávají v podstatě celý život. Coby malé děti se na něj dívali sami, spříchodem vlastních dětí se na Večerníček dívali s nimi a poté se na něj dívali se svými vnoučaty.

Animee si vybaví 7 %, takto odpovědělo 28 žen a 11 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 20 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 9 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 5 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 41 – 50 a 51 a více, v každé z nich byl 1 respondent. I přes svoji specifickou formu animace má animee i u nás své příznivce, a to převážně z řad mladých lidí. Ne každý dokáže pochopit osobitý způsob tohoto druhu animace.

Konkrétní postavičku (Jaká?) si vybaví 11 %, takto odpovědělo 17 žen a 43 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 24 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 15 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 10 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 5 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 4 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 2 respondenti. Nejčastější odpovědí byla postavička „Mimoň“ z filmu „Já padouch“. Tuto relativně novou postavičku si oblíli především mladí lidé. Mimoni se stali takřka okamžitě novodobými miláčky příznivců animovaného filmu. Jejich sláva je natolik veliká, že se tvůrci rozhodli natočit celovečerní film jen o nich. Dále se v odpovědích objevil „Bart“ se seriálu „Simpsonovi“, „Šmoula“, „Olaf“ z animovaného muzikálu „Ledové království“, „Zvonilka“, „Shrek“, „Koralína“, „Pat a Mat“, „Pikachu“ z „Pokémonů“, „Merida“ z animovaného filmu „Rebela“ či „Rákosníček“, „Včelka Mája“ nebo „Mach a Šebestová“.

5) Jaké ztvárnění animovaného filmu se Vám líbí nejvíce?

Graf 5: Oblíbenost ztvárnění animovaného filmu



Zdroj: Vlastní práce

Klasické kreslené ztvárnění zvolilo 63 %, takto odpovědělo 283 žen a 67 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 187 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 102 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 21 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 19 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 14 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 7 respondentů. Je až k neuvěření, že si tento druh animace stále drží své prvenství co se oblíbenosti týká. Jak je z grafu zřejmé, nejvíce lidí i přes dnešní moderní techniku má v oblíbenosti raději klasické kreslené ztvárnění animovaného filmu. S podivem je tento druh animace nejvíce oblíben u mladých lidí.

Loutkové zvolila 2 %, takto odpověděli 3 ženy a 8 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 5 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 16 – 20, 31 – 40 a 51 a více, v každé z těchto skupin odpověděli 2 respondenti.

Modelínové zvolila 2 %, takto odpovědělo 6 žen a 7 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 16 – 20 a 31 – 40, v každé z těchto skupin odpověděli 4 respondenti. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 2 respondenti.

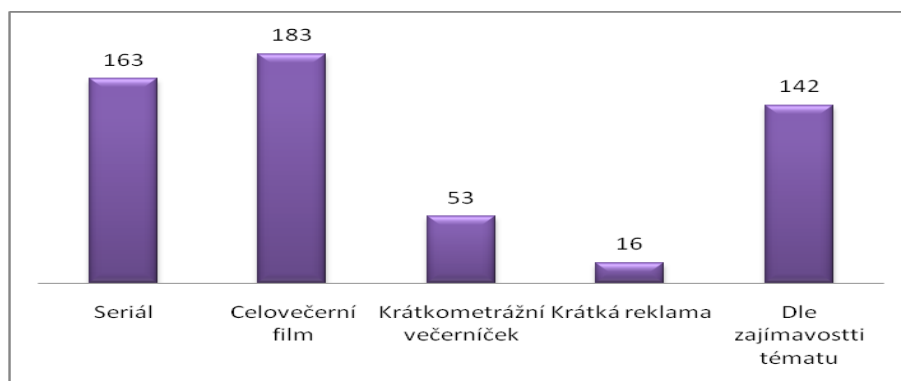
Japonské animee zvolilo 6 %, takto odpovědělo 19 žen a 16 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 17 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 10 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 5 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byl 1 respondent. Do podvědomí českých diváků se animee dostalo díky seriálu „Pokémon“. Tento zvláštní druh animace je jedinečný v používání barev, vyobrazení hrdinů, světů, v nichž žijí a detailně zpracovaných bojových scénách.

3D zvolilo 17 %, takto odpovědělo 76 žen a 19 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 54 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 26 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 31 – 40 a 41 – 50, v každé z těchto skupin bylo 5 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 4 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent. Zásluhou pokroku je tento druh animace poměrně stále více vyhledávám. Některé snímky vznikají rovnou touto metodou jako tomu bylo například u filmu „Kozí příběh – pověsti staré Prahy“. Jsou ale také filmy, které se do této metody přetvořily až když u diváků uspěly, jako film „Hledá se Nemo“.

2D zvolilo 10 %, takto odpovědělo 10 žen a 43 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 15 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 14 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 9 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 31 – 40 a 41 – 50, v každé z těchto skupin bylo 6 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent.

6) Jakou formu animovaného filmu preferujete?

Graf 6: Preference formy animovaného filmu



Zdroj: Vlastní práce

Z grafu je zřejmé, že nejoblíbenější formou animovaného filmu je celovečerní film. Svoji oblibu si získal především u mladších lidí, a to z řad studentů a respondentů na mateřské dovolené.

Seriál zvolilo 29 %, takto odpovědělo 71 žen a 92 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 75 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 55 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 22 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 8 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 3 respondenti.

Celovečerní film zvolilo 33 %, takto odpovědělo 159 žen a 24 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 115 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 37 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 17 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 41 – 50, v každé z těchto skupin bylo 7 respondentů.

Krátkometrážní Večerníček zvolilo 10 %, takto odpovědělo 42 žen a 11 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 21 – 30 a 51 a více, v každé z těchto skupin bylo 14 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 11 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou

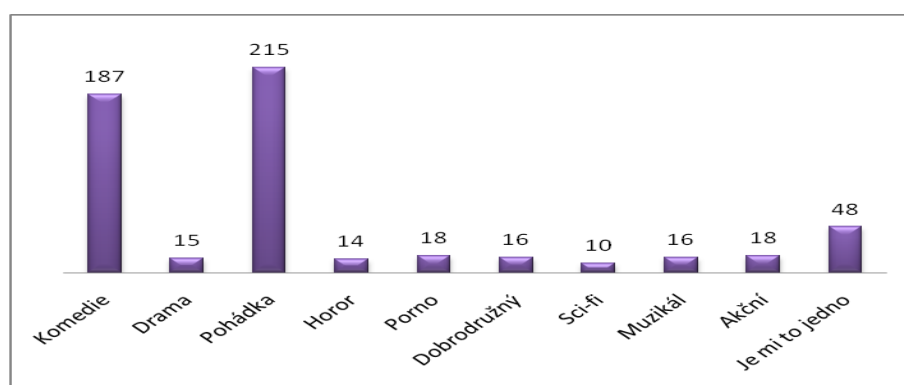
kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 9 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 5 respondentů.

Reklamu zvolila 3 %, takto odpovědělo 11 žen a 5 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 5 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 4 respondenti. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 31 – 40 a 51 a více, v každé z těchto skupin byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž byl 1 respondent.

Dle zajímavosti tématu zvolilo 25 %, takto odpovědělo 114 žen a 28 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 81 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 28 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 15 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 10 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 6 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 2 respondenti.

7) Jaké zaměření u animovaného filmu máte raději?

Graf 7: Zaměření animovaného filmu



Zdroj: Vlastní práce

Komedii zvolilo 33 %, takto odpovědělo 147 žen a 40 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 121 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 33 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 31 – 40, v každé

z těchto skupin bylo 10 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 8 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 5 respondentů.

Drama zvolila 3 %, takto odpověděli 2 ženy a 13 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 8 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 5 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 2 respondenti.

Pohádku zvolilo 39 %, takto odpovědělo 187 žen a 28 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 115 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 38 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 26 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 19 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 14 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 3 respondenti.

Horor zvolila 2 %, takto odpovědělo 6 žen a 8 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 7 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 5 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 2 respondenti.

Porno zvolila 3 %, takto odpověděli 3 ženy a 15 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 9 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 4 respondenti. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 16 – 20, v každé skupině byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent.

Dobrodružný zvolila 3 %, takto odpověděli 4 ženy a 12 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 7 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 21 – 30 a 41 – 50, v každé skupině byli 3 respondenti. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byl 1 respondent.

Sci-fi zvolila 2 %, takto odpovědělo 6 žen a 4 muži. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 21 – 30 a 31 – 40, v každé skupině byli 4 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 41 – 50, v každé skupině byl 1 respondent.

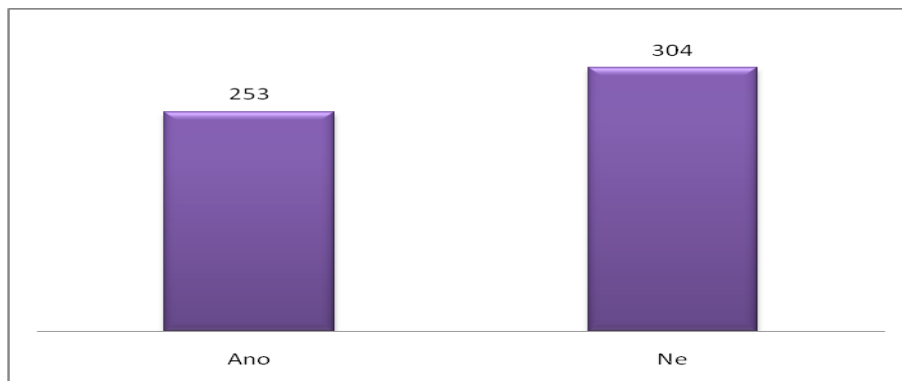
Muzikál zvolila 3 %, takto odpovědělo 6 žen a 10 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 6 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 5 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 4 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byl 1 respondent.

Akční zvolila 3 %, takto odpověděli 2 ženy a 16 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 13 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž byli 4 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byl 1 respondent.

Je mi to jedno zvolilo 9 %, takto odpovědělo 34 žen a 14 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 28 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 10 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 6 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 51 a více, v každé skupině byl 1 respondent.

8) Vyhledáváte aktivně animované filmy, zajímáte se o novinky z tohoto filmového odvětví?

Graf 8: Zájem o novinky z odvětví animovaného filmu



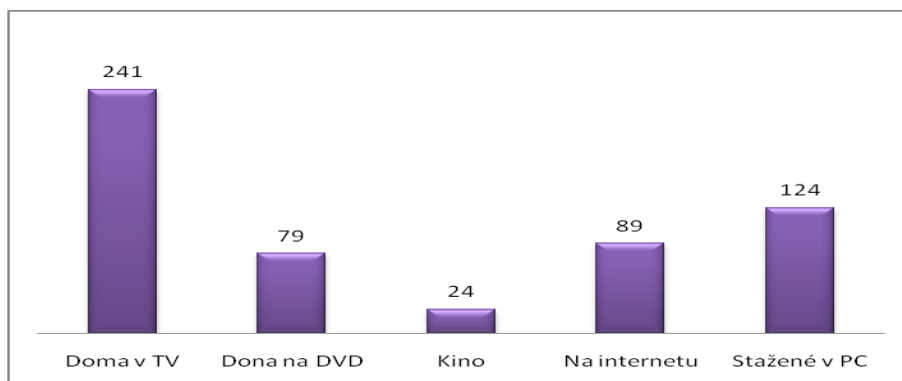
Zdroj: Vlastní práce

Z grafu vyplývá, že 55 % se o novinky týkajícího se animovaného filmu nezajímá. Ne odpovědělo 240 žen a 64 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 170 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 50 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 32 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 28 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 16 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 8 respondentů.

Zbýlých 45 % novinky vyhledává. Ano zvolilo 157 žen a 96 mužů. Jde tedy buď o skalní fanoušky animovaného filmu, nebo žijí v domácnosti s dětmi, které mají animovaný film rády. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 127 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 45 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 43 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 28 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 41 – 50 a 51 a více, v níž bylo 5 respondentů.

9) Kde nejčastěji sledujete animované filmy?

Graf 9: místo sledování animovaného filmu



Zdroj: Vlastní práce

Doma u TV zvolilo 43 %, takto odpovědělo 167 žen a 74 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 113 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 46 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 30 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 26 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 15 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 11 respondentů.

Doma na DVD zvolilo 14 %, takto odpovědělo 46 žen a 33 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 34 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 17 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 31 – 40, v každé skupině bylo 13 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 2 respondenti.

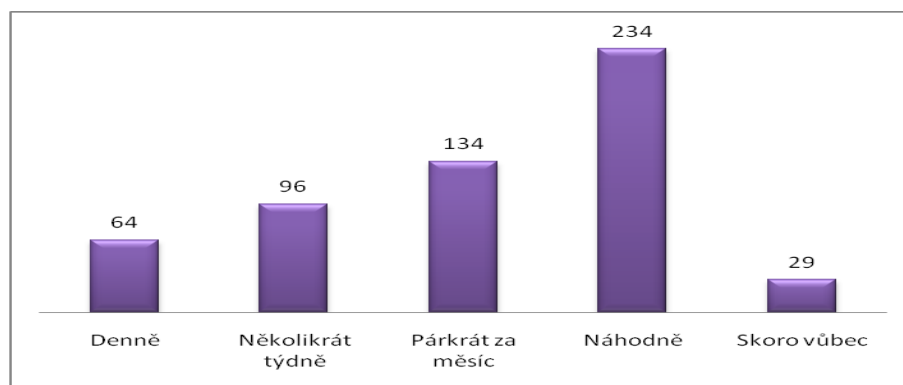
Kino zvolilo 5 %, takto odpovědělo 22 žen a 2 muži. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 13 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 16 – 20 a 41 – 50, v každé skupině byli 4 respondenti. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byl 1 respondent.

Na internetu zvolilo 16 %, takto odpovědělo 63 žen a 26 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 55 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 18 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 8 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 5 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byli 3 respondenti.

Stažené v PC zvolilo 22 %, takto odpovědělo 99 žen a 25 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 82 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 27 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 11 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 41 – 50 a 51 a více, v každé skupině byl 1 respondent.

10) Jak často sledujete animované filmy?

Graf 10: Četnost sledování animovaných filmů



Zdroj: Vlastní práce

Denně zvolilo 12 %, takto odpovědělo 25 žen a 39 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 16 – 20, v každé skupině bylo 20 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 17 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 31 – 40

a 41 - 50, v každé skupině byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent.

Několikrát týdně zvolilo 17 %, takto odpovědělo 58 žen a 38 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 42 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 24 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 17 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 9 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 4 respondenti.

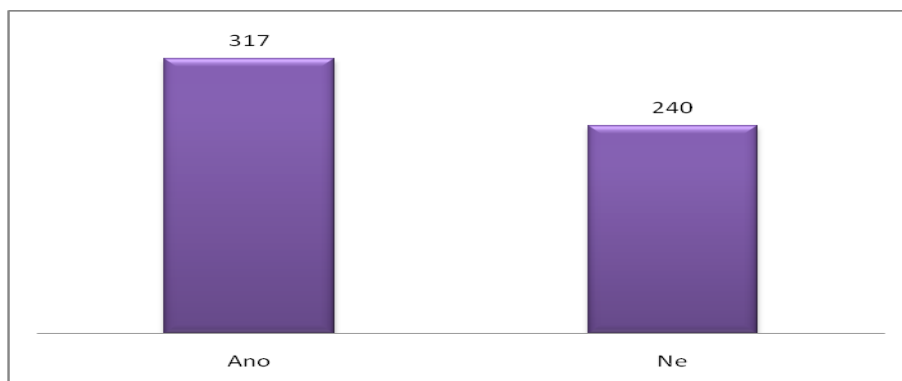
Párkrát za měsíc zvolilo 24 %, takto odpovědělo 103 žen a 31 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 81 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 32 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 11 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 41 – 50 a 51 a více, v každé skupině byli 4 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 2 respondenti.

Náhodně zvolilo 42 %, takto odpovědělo 190 žen a 44 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 135 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 40 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 24 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 17 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 12 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 6 respondentů.

Skoro vůbec zvolilo 5 %, takto odpovědělo 21 žen a 8 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 12 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 5 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 16 – 20 a 51 a více, v každé skupině byli 4 respondenti. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 - 15, v níž byl 1 respondent.

11) Posloucháte soundtracky?

Graf 11: Poslouchání soundrtacků



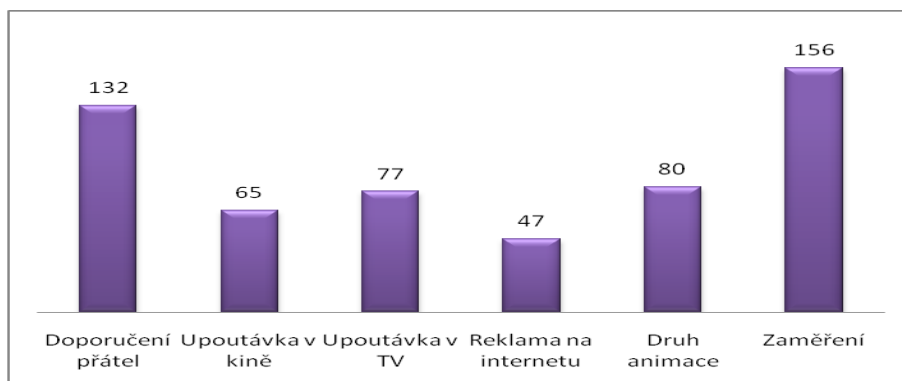
Zdroj: Vlastní práce

Ano zvolilo 57 %, takto odpovědělo 231 žen a 86 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 179 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 74 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 26 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 22 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 10 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 6 respondentů.

Ne zvolilo 43 %, takto odpovědělo 166 žen a 74 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 118 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15, 16 – 20 a 31 – 40, v každé skupině bylo 28 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 23 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 15 respondentů.

12) Na základě čeho si animovaný film vybíráte?

Graf 12: Výběr animovaných filmů



Zdroj: Vlastní práce

Doporučení přátel zvolilo 24 %, takto odpovědělo 99 žen a 33 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 85 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 22 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 12 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 9 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent.

Upoutávku v kině zvolilo 12 %, takto odpovědělo 60 žen a 5 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 46 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 13 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 4 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 2 respondenti.

Upoutávku v TV zvolilo 14 %, takto odpovědělo 65 žen a 12 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 31 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 13 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 11 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 8 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina

51 a více, v níž bylo 9 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 5 respondentů.

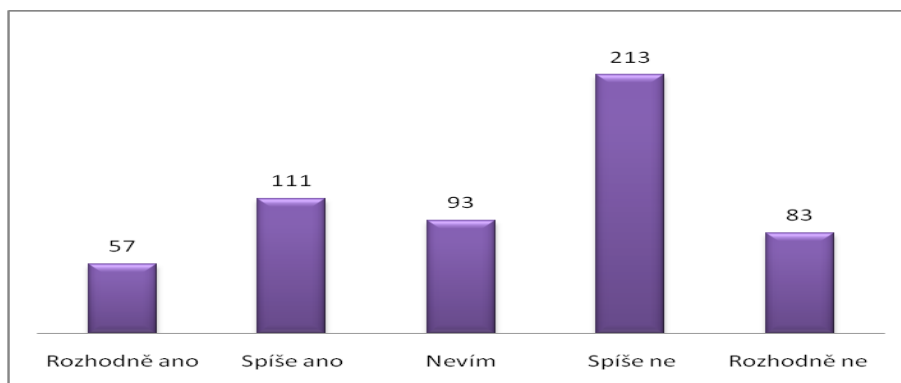
Reklamu na internetu zvolilo 8 %, takto odpovědělo 40 žen a 7 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 30 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 11 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15, 41 – 50 a 51 a více, v každé skupině byl 1 respondent.

Druh animace zvolilo 14 %, takto odpovědělo 23 žen a 57 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 29 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 21 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 13 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 11 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 5 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent.

Zaměření zvolilo 28 %, takto odpovědělo 110 žen a 46 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 82 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 26 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 13 – 40, v níž bylo 19 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 11 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 10 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 8 respondentů.

13) Myslíte si, že je v animovaných filmech větší množství násilí a nevhodných slov?

Graf 13: Násilí a nevhodná slova v animovaných filmech



Zdroj: Vlastní práce

Rozhodně ano zvolilo 10 %, takto odpovědělo 17 žen a 40 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 20 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 15 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 13 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15, 16 – 20 a 51 a více, v níž byli 3 respondenti.

Spíše ano zvolilo 20 %, takto odpovědělo 75 žen a 36 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 57 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 22 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 12 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 10 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 7 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 3 respondenti.

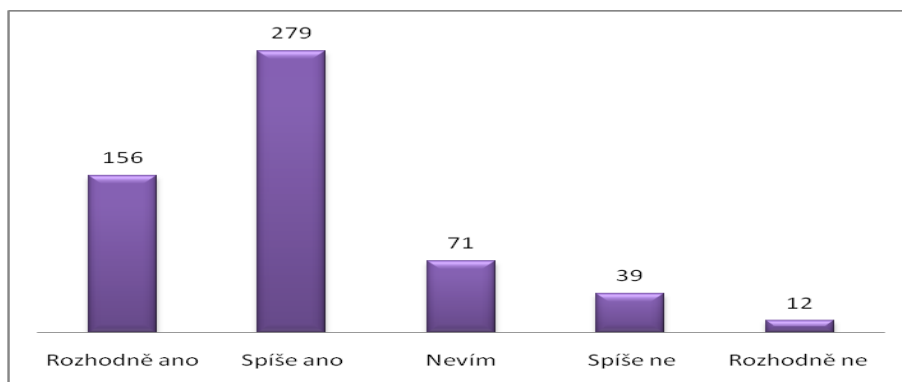
Nevím zvolilo 17 %, takto odpovědělo 75 žen a 18 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 61 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 31 – 40 a 41 – 50, v každé skupině bylo 8 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 6 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 16 – 20 a 51 a více, v každé skupině bylo 5 respondentů.

Spíše ne zvolilo 38 %, takto odpovědělo 168 žen a 45 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 126 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 52 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 15 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 11 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 5 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 4 respondenti.

Rozhodně ne zvolilo 15 %, takto odpovědělo 62 žen a 21 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 43 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 20 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 12 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 5 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent.

14) Myslíte si, že jsou děti ovlivňovány hrdiny animovaných filmů?

Graf 14: Ovlivnění dětí hrdiny animovaných filmů



Zdroj: Vlastní práce

Rozhodně ano zvolilo 28 %, takto odpovědělo 95 žen a 61 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 80 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 29 respondentů.

Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 24 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 10 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 9 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 4 respondenti.

Spíše ano zvolilo 50 %, takto odpovědělo 214 žen a 65 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 153 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 69 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 26 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 14 respondentů. Pátou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 9 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 8 respondentů.

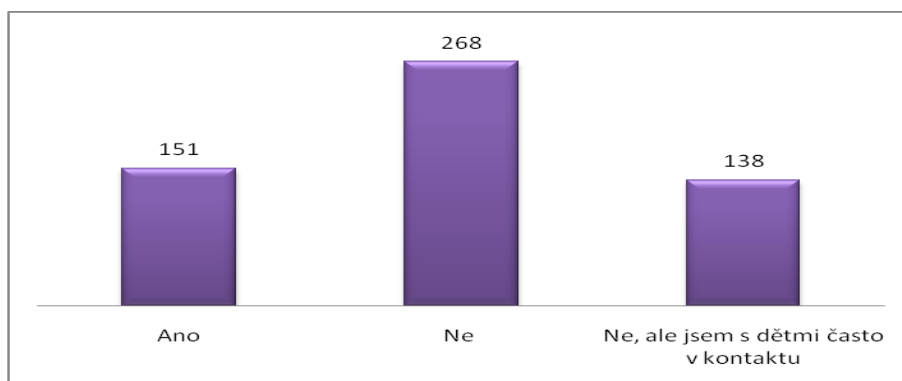
Nevím zvolilo 13 %, takto odpovědělo 57 žen a 14 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 44 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 10 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 6 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 31 – 40 a 41 – 50, v každé skupině byli 4 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byli 3 respondenti.

Spíše ne zvolilo 7 %, takto odpovědělo 23 žen a 16 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 22 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 8 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 5 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž byli 3 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent.

Rozhodně ne zvolila 2 %, takto odpovědělo 8 žen a 4 muži. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 8 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20 a 31 – 40, v každé skupině byl 1 respondent.

15) Máte děti?

Graf 15: Máte děti



Zdroj: Vlastní práce

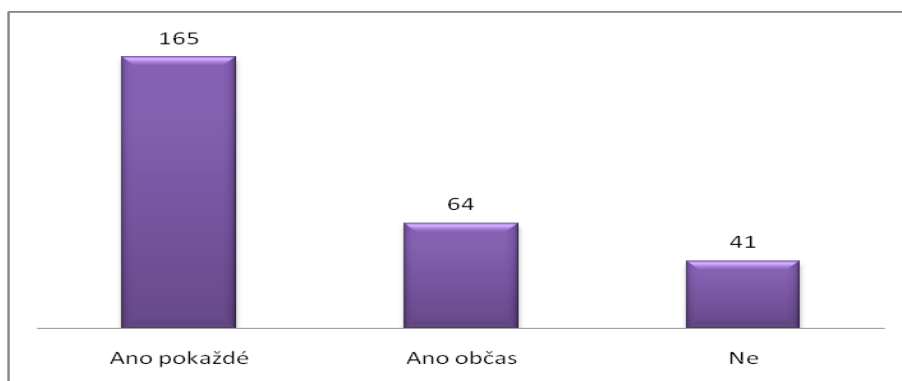
Ano zvolilo 27 %, takto odpovědělo 84 žen a 67 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 46 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 39 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 33 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 31 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 16 – 20, v každé skupině byl 1 respondent.

Ne zvolilo 48 %, takto odpovědělo 204 žen a 64 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 182 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 58 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 15 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 10 – 15, v níž bylo 11 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 2 respondenti.

Ne, ale jsem s dětmi často v kontaktu zvolilo 25 %, takto odpovědělo 110 žen a 28 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 84 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 33 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií jsou skupiny 10 – 15 a 31 – 40, v každé skupině bylo 9 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž byli 2 respondenti. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byl 1 respondent.

16) Koukáte se na animovaný film společně s dětmi?

Graf 16: Sledování animovaných filmů společně s dětmi



Zdroj: Vlastní práce

V této otázce došlo k již zmíněným devatenácti chybám, které udělalo 11 žen a 8 mužů. Díky předchozí otázce a chybám zde odpovídalo celkem 270 respondentů.

Ano pokaždé zvolilo 61 %, takto odpovědělo 134 žen a 31 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 74 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 41 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 25 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 22 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž byli 3 respondenti.

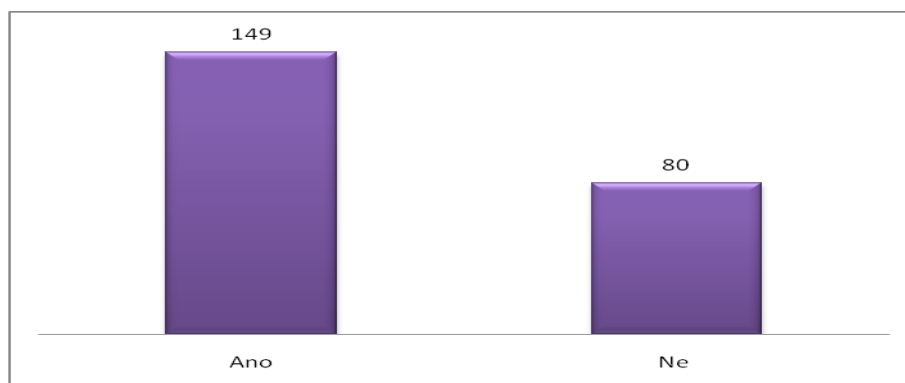
Ano občas zvolilo 24 %, takto odpovědělo 37 žen a 27 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 20 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 17 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo 12 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 8 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 7 respondentů.

Ne zvolilo 15 %, takto odpovědělo 11 žen a 30 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 19 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 7 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 6 respondentů. Čtvrtou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 16 – 20, v níž bylo

5 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž byli 4 respondenti.

17) V případě, že se s dětmi díváte, promluvíte si s nimi poté o tom? Snažíte se jim to vysvětlit?

Graf 17: Mluvení s dětmi o tom co viděli poté, co shlédli animovaný film



Zdroj: Vlastní práce

Díky předchozí otázce zde odpovídalo celkem 229 respondentů.

Ano zvolilo 65 %, takto odpovědělo 112 žen a 37 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 80 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 43 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 15 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 11 respondentů.

Ne zvolilo 35 %, takto odpovědělo 59 žen a 21 mužů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 31 – 40, v níž bylo 46 respondentů. Druhou nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 21 – 30, v níž bylo 17 respondentů. Třetí nejvíce zastoupenou věkovou kategorií je skupina 41 – 50, v níž bylo 9 respondentů. Nejméně zastoupenou věkovou kategorií je skupina 51 a více, v níž bylo 8 respondentů.

ZÁVĚR

Od prvních pokusů o animovaný film a o samotnou animaci uběhlo již mnoho let. Velkým přínosem pro tento obor byl nevšední zájem Walta Disneyho. Jeho dychtivost po stále nových věcech a neustálá touha po zdokonalování byly přínosem nejen pro něj, ale především pro animovaný film samotný. Co se týká české animace, nestojí si na pomyslném žebříčku přínosu a kvality v oboru animace vůbec špatně. Právě česká animace přinesla několik zcela nových metod zpracování. Díky Karlu Zemanovi mohou příznivci animace vidět snímky, v nichž jako první použil metodu za pomoci foukaného skla. Jiří Trnka se stal významným českým režisérem a průkopníkem kreslené a loutkové animace. V tomto odvětví Trnka ovlivnil nejen budoucí české animátory, ale i animátory ze zahraničí. Animace jako taková prošla v průběhu let výrazným rozvojem animačních technik a díky tomu došlo i k vývoji postav. Postavy prošly postupným vývojem nejen vizuálním, ale i charakterovým. Nové techniky umožnily tvůrcům dát postavám vše co chtěli ať už se jedná o neobyčejné schopnosti, mysteriózní nebo autentický lidský vzhled.

V průběhu let se obsah animovaných filmů a především filmů určených pro dětského diváka změnil. V pohádkách již není nejdůležitější či snad nejpodstatnější boj dobra se zlem. Dnes mají tyto filmy zcela nový účel, a to především pobavit a rozvíjet fantazii dětí. I přes veškerou snahu uplatnění animovaných filmů téměř ve všech druzích žánrů je stále nejvíce oblíben a vyhledáván žánr pohádky.

Na základě informací získaných za pomoci dotazníkového šetření je možné odpovědět na předem stanovené hypotézy.

Sklízí v dnešní moderní době největší úspěch 3D animace? Tuto hypotézu lze vyvrátit. Díky dnešní moderní době a stále častějšímu užívání 3D animace by se dalo říci, že tato metoda zpracování je pro mnohé značně atraktivní. Opak je ale pravdou. Na základě dotazníkového šetření je zřejmé, že pro většinu lidí je mnohem zajímavější a oblíbenější metoda animace kreslená. I přesto, že kreslená animace je nejstarší metodou, neztrácí tím na své atraktivnosti. Dalo by se říci, že kreslená animace je co se náročnosti týká nejnáročnější technikou animace.

Je možné, že jsou dětští diváci ovlivněni postavami z animovaných filmů? Tuto hypotézu lze potvrdit. Na základě dotazníkového šetření je zřejmé, že dětští diváci jsou ve velké míře ovlivněni postavami z animovaných filmů. Nejen, že se v některých

případech chtějí vizuálně podobat svým oblíbeným hrdinům, ale chtějí mít i jejich schopnosti. Právě díky touze po nadlidských schopnostech, které děti viděly u svých hrdinů, došlo v některých případech i k vážným zdravotním problémům dětí a byly zaznamenány i případy, kdy dítě zemřelo. Do značné míry je hrdiny animovaných filmů ovlivněno i blízké okolí dětí, které našli neobyčejnou zálibu v animovaných hrdinech. Příbuzní a nejčastěji rodiče jsou nuceni dětem kupovat nejrůznější výrobky, na nichž jsou oblíbení hrdinové vyobrazeni.

Je v animovaných filmech mnoho násilí a nevhodných slov? Tuto hypotézu lze vyvrátit. Na základě dotazníkového šetření je zřejmé, že nevhodná slova a násilí se v animovaných filmech často nevyskytují. Dá se to vysvětlit tím, že většina animovaných filmů je určena pro dětského diváka a mládež. Svým specifickým způsobem formují a utvářejí charakter diváka. Nutno podotknout, že jsou i takové snímky, kde jsou nevhodná slova a násilí v hojném počtu, například film „Terkel má problém“ nebo seriály jako „Happy Tree Friends“ a „South Park“.

Sledují animovaný film převážně děti? Tuto hypotézu lze vyvrátit. Na základě dotazníkového šetření je zřejmé, že si animovaný film získal své diváky takřka ve všech věkových kategoriích. Největší část svých oblíbenců nalézá v řadách dětí a mladých lidí. Starší generace animované filmy sleduje především díky malým dětem, které mají v rodině, nebo se s dětmi často stýkají. Chtějí vědět, o čem děti mluví, nebo se s nimi na tento druh zábavy dívají. V této skupině lidí se ovšem najdou i tací, kteří se na animované filmy dívají zcela z vlastního přesvědčení. Při sledování nacházejí určitý pocit klidu, pobavení a uvolnění. Někteří si tím připomínají své bezstarostné dětství.

V dnešní době dochází k masovému nárůstu animovaných filmů, a to především díky televizi, u které většina lidí, zejména dětí a mládeže, tráví většinu svého času. Televize se tedy stala mocným médiem, a tak nezbyvá než doufat, že se budoucí tvůrci animovaných filmů vrátí zpět k původní podstatě těchto filmů, a to k výchově, ale také k utváření hodnot diváků.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam použitých českých zdrojů

BAKAN, J. *Dětství pod palbou: jak velký byznys ovlivňuje děti*. 1. Vyd. Praha: Triton, 2013, s. 89. ISBN 978-80-7387-653-1.

BENEŠOVÁ, M. *Břetislav Pojar: Věnováno jednomu z největších mužů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation People, 2008. ISBN 978-80-254-1189-6.

BENEŠOVÁ, M. *Hermína Týrlová*. Praha: Československý filmový ústav, 1982.

BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. vyd. Akademiem múzických umění v Praze, 2006. ISBN 80-7331-010-4.

ČÍŽKOVÁ-ŠIMÍČKOVÁ, J. *Přehled vývojové psychologie*. 1. Vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 1999, s. 95. ISBN 80-7067-953-0.

DOVNIKOVIČ, B. *Škola kresleného filmu*. 1. Vydání, Praha: Akademie múzických umění, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. 2. Vyd. Praha: Akademie múzických umění 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.

DUTKA, E. *Scénaristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. Vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

GREGOR, L. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company, I. díl – Klasická éra a současná 2D produkce*. 1. Vyd. Zlín: VeRBUM, 2011. ISBN 978-80-87500-06-4.

GREGOR, L. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company, II. díl – Studio Pixar*. 1. Vyd. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-31-6.

GREGOR, L. *Základy analýzy animovaného filmu*. 1. Vyd. Zlín, 2011, s. 77. ISBN 978-80-7454-112-4.

JACHNIN, B. *Walt Disney*. 1. Vyd. Praha: Československý filmový ústav, 1990. ISBN 80-7004-037-8.

- KAČOR, M., PODHRADSKÝ, M. a MERTOVIČ, M. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1.Vyd. Praha: Animation People, 2010. ISBN 978-80-254-5920-1.
- KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu:kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav 1965.
- KERLOW, I. *Mistrovství 3D animace: ovládněte techniky profesionálních filmových tvůrců*. 1. Vyd. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-2717-9.
- KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.
- LOTMAN, J. *O jazyku animovaného filmu*. In KOL. AUTORŮ. *Tartuská škola: Sborník filmové teorie II*. Praha: Národní filmový archiv 1995.
- MURRAY, M. *Šmoulové a jejich svět*. 1.Vyd. Brno: CPress, 2012. ISBN 978-80-264-0068-4.
- NEDĚLA, J. *Animace ilustrace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010. ISBN 978-80-904515-3-7.
- PLASS, J. *Základy animace*. 1. vyd. Nakladatelství Fraus, Plzeň, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.
- POŠ, J. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0159-1.
- STRUSKOVÁ, E. *Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu*. 1. Vyd. Praha: Národní filmový archiv, 2013. ISBN 978-80-7004-152-9.
- ŠTOCHLOVÁ, H. *Animovaný film*. 1.Vyd. Praha: Odeon, 1985.
- ŠVANKMAJER, J. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*. 1. Vyd. Praha: Dauphin; Mladá fronta, 2001. ISBN 80-7272-045-7, ISBN 80-204-0922-X.
- TIBITANZI, J. *Panáčci na plátně*. Praha: Československý filmový ústav, 1990.
- THOMPSONOVÁ, K. a BORDWELL, D. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2007, s. 760. ISBN 978-80-7331-091-2

VESELÝ, K., SÝKORA, J., TESAŘ, A., MIŠKOV, J., FLÍGL, J. A KŘIVÁNKVÁ, A. *Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře*. 1. Vyd. Praha: Labyrint, 2014. ISBN 978-80-87260-63-0.

VYPLELOVÁ, H. *Večerníček jako televizní a literární fenomén*. 1. Vyd. Olomouc, 2012. ISBN 978-80-244-3354-7.

ZVONÍČEK, P. *Jiří Barta*. 1. Vyd. Praha: Český filmový ústav, 1991.

Seznam použitých zahraničních zdrojů

BARRIER, M. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. Berkeley: University of California Press 2007. ISBN 978-0-520-24117-6.

GABLER, N. *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*. Knopf Publishing Group 2006. ISBN 06-797-5747-3.

GREČNÁR, J. *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. 1. vyd. Ústav hudobnej vedy slovenskej akadémie vied, 2005. ISBN 80-89135-04-8.

MALÍK, V. *Vývoj animačních technologií od „Cesty do praveku“ po „Jurský park“*. 1. Vyd. Bratislava: VŠMU, 2008, s. 61. ISBN 978-80-85182-96-5

McNEAL, J. U. *The kids market: myths and realities*. 1. Vyd. Paramount Market, 1999, s. 156. ISBN 09-671-4391-8.

NAPIER, S. J. *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. 1. vyd. New York: Palgrave, 2001. ISBN 0-312-23863-0.

RICHE, D. *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History*. Tokyo: Kodansha International, 2001. ISBN: 4-7700-2682-X.

URC, R. *Animovaný Film*. 1. vyd. Martin: Osveta, 1980. ISBN 70-037- 80.

URC, R. *Dejiny animovaného filmu II*. 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1999. ISBN 80-85182-58-2.

URC, R. a BENEŠOVÁ, M. *Dejiny animovaného filmu I*. 1. Vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení, 1995. ISBN 80-85182-39-4.

Seznam použitých internetových zdrojů

25FPS. *Jiří Barta – ikona českého animovaného filmu*. [online]. [cit. 2015-01-18]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2009/jiri-barta-ikona-ceskeho-animovaneho-filmu/>

ANIMUJ. *Kreslená animace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/kreslena-animace/>

ANIMUJ. *Loutková animace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/loutkova-animace/>

ANIMUJ. *Pixilace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/animace-zivych-lidi/>

ANIMUJ. *Plošková animace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/ploskova-animace/>

ANIMUJ. *Poloplastická animace*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/poloplasticka-animace-reliefni-film/>

BIJAK.BLESK.CZ. *Karel Zeman mistr filmového triku*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://bijk.blesk.cz/clanek/bijk-novinky/144782/karel-zeman-mistr-filmoveho-triku.html>

CARTOON BREW. *Czech Animation Legend Břetislav Pojar Dies at 89*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.cartoonbrew.com/animators/czech-animation-legend-bretislav-pojar-dies-at-89-71767.html>

CSFD.CZ. *Paraplíčko*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/7325-paraplicko/galerie/?type=1>

DĚTSKÝWEBÍK.CZ. *Fenomén jménem Šmoulové*. [online]. [cit. 2015-01-29]. Dostupné z: <http://www.detskywebik.cz/fenomen-jmenem-smoulove/>

HORROR.CZ. *Krysař*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: http://www.horror.cz/hororove-filmy/clanek_krysar-1985_4468/

HOVORKA, J. *Mistři českého animovaného filmu: Krtek, Medvěd a ti druzí*. Česká televize, 2004. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://ulozto.cz/xKPZE6r/mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-cs-dokument-tvrip-avi>

HOVORKA, J. *Mistři českého animovaného filmu: Bratři v triku*. Česká televize, 2004. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://ulozto.cz/xxtx74s/mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-bratri-v-triku-avi>

HOVORKA, J. *Mistři českého animovaného filmu: Studio Jiřího Trnky*. Česká televize, 2004. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://ulozto.cz/xkcuq6r/mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-studio-jiriho-trnky-avi>

Jak nakreslit Šmoulínku. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://deti.e-papa.cz/jak-kreslit/8/36.html>

Manga [online]. [cit. 21.2.2015]. Dostupné z: <http://animeamanga.blog.cz/0802/postupy-na-manga-to-co-sem-nasla-na-jinejch-blogach-tak-sry-jestli-je-tu-vase-prace>

NOVINKY.CZ. *Kino Ponrepo představuje vybrané filmy Jiřího Trnky*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/258934-kino-ponrepo-predstavuje-vybrane-filmy-jiriho-trnky.html>

N+2. *Inspirace - Karel Zeman (1949)*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://nmas2.blogspot.cz/2012/04/inspirace-karel-zeman-1949.html>

PEKARNA. *The extinct world of gloves/zaniklý svět rukavic*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.pekarna.org/web/index.php?page=stoptrik&id=3&child=80>

RADIOŽURNÁL. *Století Šmoulové slaví 50. narozeniny*. [online]. [cit. 2015-01-29]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/zzz/_zprava/510659

ShowBiz. *Uzel na kapesníku – Fotky*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.showbiz.cz/film/uzel-na-kapesniku/fotky/>

Středočeská vědecká knihovna Kanadě, příspěvková organizace. *Prosincové kalendárium - archiv 2005*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.svkkl.cz/cs/katalog-a-databaze/kalendarium/?y=05&m=12>

Časopis

FILA, K: *Rychlokurz o japonské animaci alias anime na pokračování: část II*. Cinepur č. 8, Praha 2003.

Jiné

ZICHOVÁ, L. *Muzikál jako fenomén moderní zábavy*. Praha, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Jana Amose Komenského v Praze, Katedra mediálních studií, Sociální a mediální komunikace. Vedoucí práce: Mgr. Vladimír Kirikov.

SEZNAM ZKRATEK

ATIF – Ateliér filmových triků

FAMU – Filmová a televizní fakulta akademie múzických umění v Praze

Tj. – to je

Tzv. – tak zvaný

Např. - například

SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK

Seznam obrázků

Obrázek 1: Vlasy	II
Obrázek 2: Druhy tváří	II
Obrázek 3: Oči	II
Obrázek 4: Ústa	II
Obrázek 5: Uši	II
Obrázek 6: Nos	II
Obrázek 7: Jiří Trnka	III
Obrázek 8: Osudy dobrého vojáka Švejka	III
Obrázek 9: Hermína Týrlová	IV
Obrázek 10: Uzel na kapesníku	IV
Obrázek 11: Karel Zeman	V
Obrázek 12: Inspirace	V
Obrázek 13: Břetislav Pojar	VI
Obrázek 14: Paraplíčko	VI
Obrázek 15: Jiří Barta	VII
Obrázek 16: Krysař	VII
Obrázek 17: Jan Švankmajer	VIII
Obrázek 18: Možnosti dialogu	VIII

Seznam grafů

Graf 1: Pohlaví respondentů	75
Graf 2: Věk respondentů	75
Graf 3: Ekonomická aktivita respondentů	76
Graf 4: Představa pojmu animovaný film	77
Graf 5: Oblíbenost ztvárnění animovaného filmu	80
Graf 6: Preference formy animovaného filmu	82
Graf 7: Zaměření animovaného filmu	83
Graf 8: Zájem o novinky z odvětví animovaného filmu	86
Graf 9: místo sledování animovaného filmu	87

Graf 10: Četnost sledování animovaných filmů	88
Graf 11: Poslouchání soundtracků	90
Graf 12: Výběr animovaných filmů	91
Graf 13: Násilí a nevhodná slova v animovaných filmech	93
Graf 14: Ovlivnění dětí hrdiny animovaných filmů	94
Graf 15: Máte děti	96
Graf 16: Sledování animovaných filmů společně s dětmi	97
Graf 17: Mluvení s dětmi o tom co viděli poté, co shlédli animovaný film	98

Seznam tabulek

Tabulka 1: Přehled vyplněných dotazníků	73
---	----

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A – Postup kresby Šmoulinky	I
Příloha B - Kresby manga	II
Příloha C – Čeští režiséři a ukázka jejich děl	III
Příloha D – Dotazník	IX

PŘÍLOHY

Příloha A – Postup kresby Šmoulinky



1



2



3



4



5



6



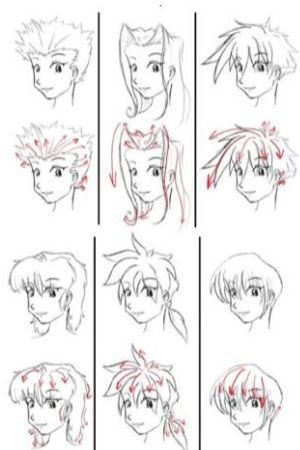
7



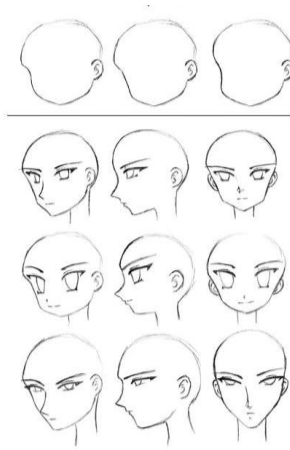
Zdroj: Jak nakreslit Šmoulínku. online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://deti.e-papa.cz/jak-kreslit/8/36.html>

Příloha B - Kresby manga

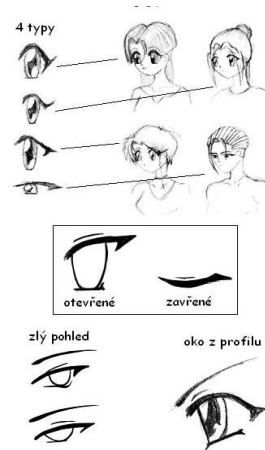
Obrázek 1: Vlasy



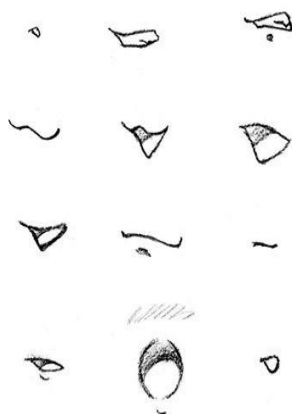
Obrázek 2: Druhy tváří



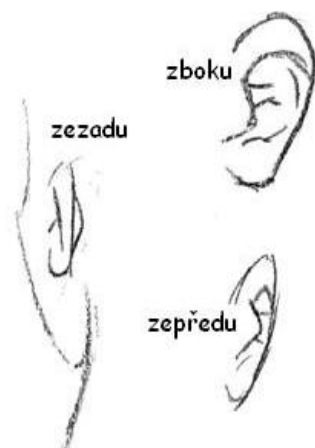
Obrázek 3: Oči



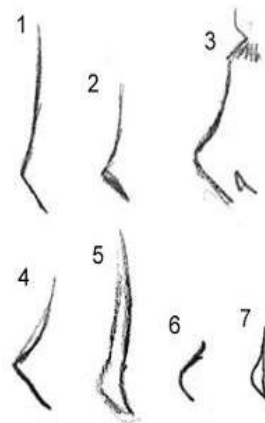
Obrázek 4: Ústa



Obrázek 5: Uši



Obrázek 6: Nos



Zdroj: Manga [online]. [cit. 21.2.2015]. Dostupné z: <http://animeamanga.blog.cz/0802/postupy-na-manga-to-co-sem-nasla-na-jinejch-blogach-tak-sry-jestli-je-tu-vase-prace>

Příloha C – Čeští režiséři a ukázka jejich děl

Obrázek 7: Jiří Trnka



Zdroj: NOVINKY.CZ. *Kino Ponrepo představuje vybrané filmy Jiřího Trnky.* [online]. [cit. 2015-01-15].
Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/258934-kino-ponrepo-predstavuje-vybrane-filmy-jiriho-trnky.html>

Obrázek 8: Osudy dobrého vojáka Švejka



Zdroj: NOVINKY.CZ. *Kino Ponrepo představuje vybrané filmy Jiřího Trnky.* [online]. [cit. 2015-01-15].
Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/258934-kino-ponrepo-predstavuje-vybrane-filmy-jiriho-trnky.html>

Obrázek 9: Hermína Týrlová



Zdroj: Středočeská vědecká knihovna Kanadě, příspěvková organizace. *Prosincové kalendárium - archiv 2005*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.svkkk.cz/cs/katalog-a-database/kalendarium/?y=05&m=12>

Obrázek 10: Uzel na kapesníku



Zdroj: ShowBiz. *Uzel na kapesníku – Fotky*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.showbiz.cz/film/uzel-na-kapesniku/fotky/>

Obrázek 11: Karel Zeman



Zdroj: BIJAK.BLESK.CZ. *Karel Zeman mistr filmového triku*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://bijak.blesk.cz/clanek/bijak-novinky/144782/karel-zeman-mistr-filmoveho-triku.html>

Obrázek 12: Inspirace



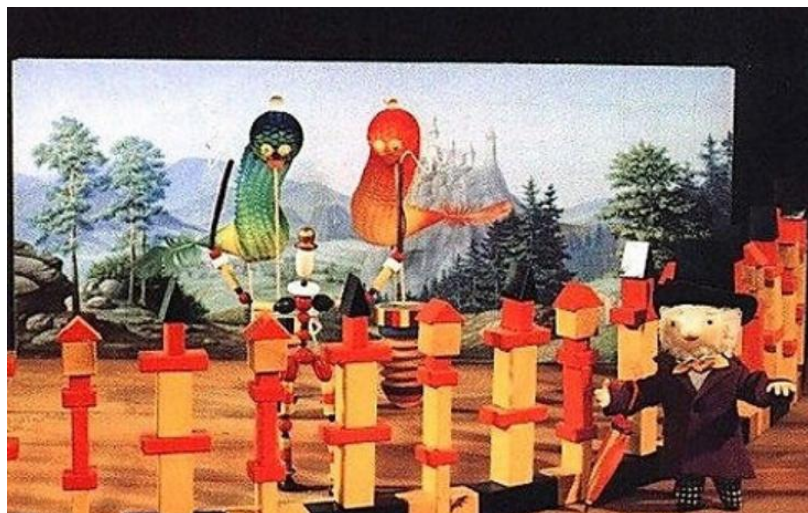
Zdroj: N+2. *Inspirace - Karel Zeman (1949)*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://nmas2.blogspot.cz/2012/04/inspirace-karel-zeman-1949.html>

Obrázek 13: Břetislav Pojar



Zdroj: CARTOON BREW. *Czech Animation Legend Břetislav Pojar Dies at 89*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.cartoonbrew.com/animators/czech-animation-legend-bretislav-pojar-dies-at-89-71767.html>

Obrázek 14: Paraplíčko



Zdroj: CSFD.CZ *Paraplíčko*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/7325-paraplicko/galerie/?type=1>

Obrázek 15: Jiří Barta



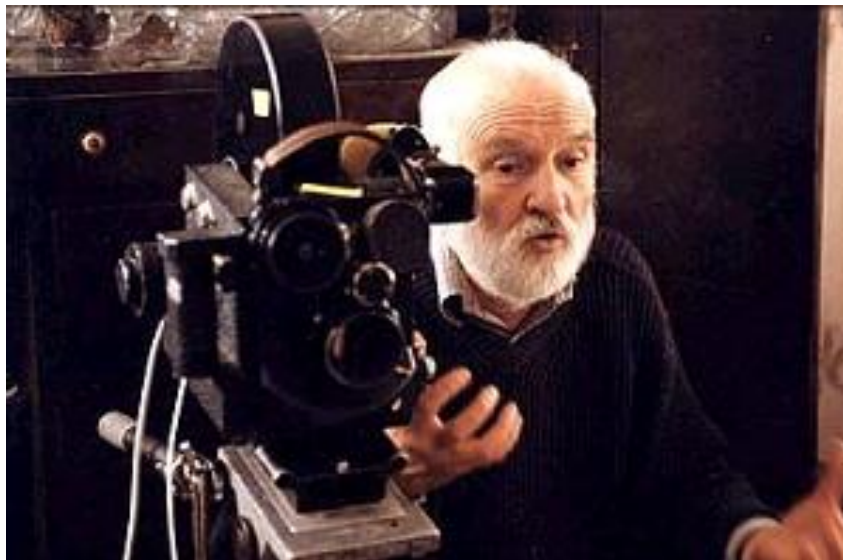
Zdroj: PEKARNA. *The extinct world of gloves/zaniklý svět rukavic*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://www.pekarna.org/web/index.php?page=stoptrik&id=3&child=80>

Obrázek 16: Krysař



Zdroj: HORROR.CZ. *Krysař*. [online]. [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: http://www.horror.cz/hororove-filmy/clanek_krysar-1985_4468/

Obrázek 17: Jan Švankmajer



Zdroj: ANIMUJ. *Jan Švankmajer*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/osobnosti/jiri-svankmajer/>

Obrázek 18: Možnosti dialogu



Zdroj: ANIMUJ. *Jan Švankmajer*. [online]. [cit. 2015-01-22]. Dostupné z: <http://animuj.cz/osobnosti/jiri-svankmajer/>

Příloha D - Dotazník

DOTAZNÍK

Dobrý den,

Jmenuji se Lucie Zichová a jsme studentkou Univerzity Jana Amose Komenského v Praze. Chtěla bych Vás požádat o vyplnění dotazníku, který bude sloužit jako podklad k mé diplomové práci na téma: Vývoj postav v animovaném filmu. Dotazník je určen pro respondenty, kteří sledují animované filmy.

1) Pohlaví

- ☐ Žena ☐ Muž

2) Věk

- ☐ 10-15 ☐ 16-20 ☐ 21-30
☐ 31-40 ☐ 41-50 ☐ 51 a více

3) Vaše současná ekonomická aktivita?

- ☐ Student ☐ Zaměstnanec ☐ Podnikatel
☐ V domácnosti ☐ Mateřská ☐ Důchodce

4) Co se Vám jako první vybaví, když se řekne animovaný film?

- ☐ Celovečerní film ☐ Seriál ☐ Krátkometrážní večerníček
☐ Pohádka ☐ Anime ☐ Konkrétní postavička
(Jaká?)

5) Jaké ztvárnění animovaného filmu se Vám líbí nejvíce?

- ☐ Klasické kreslené ☐ Loutkové ☐ Modelínové
☐ Japonské animee ☐ 3D ☐ 2D

6) Jakou formu animovaného filmu preferujete?

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ Seriál | ☐ Celovečerní film | ☐ Krátkometrážní večerníček |
| ☐ Krátká reklama | ☐ Dle zajímavosti tématu | |

7) Jaké zaměření u animovaného filmu máte raději?

- | | | | |
|----------------------------------|---|----------------------------------|----------------------------------|
| ☐ Komedie | ☐ Drama | ☐ Pohádka | ☐ Horor |
| ☐ Porno | ☐ Dobrodružný | ☐ Sci-fi | ☐ Muzikál |
| ☐ Akční | ☐ Je mi to jedno | | |

8) Vyhledáváte aktivně animované filmy, zajímáte se o novinky z tohoto filmového odvětví?

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| ☐ Ano | ☐ Ne |
|------------------------------|-----------------------------|

9) Kde nejčastěji sledujete animované filmy?

- | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------|
| ☐ Doma v TV | ☐ Doma na DVD | ☐ Kino |
| ☐ Na internetu | ☐ Stažené v PC | |

10) Jak často sledujete animované filmy?

- | | | |
|----------------------------------|---|---|
| ☐ Denně | ☐ Několikrát týdně | ☐ Párkrát za měsíc |
| ☐ Náhodně | ☐ Skoro vůbec | |

11) Posloucháte soundtracky?

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| ☐ Ano | ☐ Ne |
|------------------------------|-----------------------------|

12) Na základě čeho si animovaný film vybíráte?

- | | | |
|---|---|---|
| ☐ Doporučení přátel | ☐ Upoutávka v kině | ☐ Upoutávka v TV |
| ☐ Reklama na internetu | ☐ Druh animace | ☐ Zaměření |

13) Myslíte si, že je v animovaných filmech větší množství násilí a nevhodných slov?

- ☐ Rozhodně ano ☐ Spíše ano ☐ Nevím ☐ Spíše ne ☐ Rozhodně ne

14) Myslíte si, že jsou děti ovlivňovány hrdiny animovaných filmů?

- ☐ Rozhodně ano ☐ Spíše ano ☐ Nevím ☐ Spíše ne ☐ Rozhodně ne

15) Máte děti? (V případě, že odpovíte NE, dotazník dále nevyplňujte)

- ☐ Ano ☐ Ne ☐ Ne, ale jsem s dětmi často v kontaktu

16) Koukáte se na animovaný film společně s dětmi? (V případě, že odpovíte NE, dotazník dále nevyplňujte)

- ☐ Ano pokaždé ☐ Ano občas ☐ Ne

17) V případě, že se s dětmi díváte, promluvíte si s nimi poté o tom? Snažíte se jim to vysvětlit?

- ☐ Ano ☐ Ne

Děkuji za vyplnění a Váš čas

BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Lucie Zichová

Obor: Sociální a mediální komunikace

Forma studia: Prezenční

Název práce: Vývoj postav v animovaném filmu

Rok: 2015

Počet stran textu bez příloh: 92

Celkový počet stran příloh: 11

Počet titulů českých použitých zdrojů: 29

Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 10

Počet internetových zdrojů: 24

Počet ostatních zdrojů: 2

Vedoucí práce: PhDr. Soňa Štroblová