

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Propagační spot s animovanými prvky o oboru Textilní tvorba

Bakalářská práce

Autor práce: Tomáš Žukovský
Studijní program: Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Vedoucí práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.
Oponent: Mgr. art. Mária Hromadová, ArtD.



Zadání bakalářské práce

Autor:	Tomáš Žukovský
Studium:	P20P0490
Studijní program:	B0114A300057 Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Studijní obor:	Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání
Název bakalářské práce:	Propagační spot s animovanými prvky o oboru Textilní tvorba
Název bakalářské práce AJ:	Promotional spot with animated elements about the field of Textile creation

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

V teoretické části tato bakalářská práce analyzuje vybrané propagační spoty (zejména z oblasti vzdělávání), které v rámci své vizuální složky kreativně využívají metody stop motion materiálové animace. V té souvislosti se text zabývá i našimi a světovými animátory, kteří tuto techniku vyvinuli a inspirativně využili v animovaných dílech. Praktická část se věnuje realizaci několikaminutového funkčního video spotu o oboru Textilní tvorba Univerzity Hradec Králové. S prvky stop motion animace zde autor systematicky pracuje a dodává tak dílu jedinečný výraz.

PLASS, Jiří, 2010. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Fraus. ISBN 978-80-7238-884-4

DUTKA, Edgar, 2012. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-252-7

ŠVANKMAJER, Jan a František DRYJE, 2001. Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě. Praha: Dauphin. ISBN 80-7272-045-7

BENEŠOVÁ, Marie, 1982. Hermína Týrlová. Praha: Čs. filmový ústav. ISBN 59-084-80

MAGINCOVÁ, Dagmar, Jan ŠVANKMAJER a Eva ŠVANKMAJEROVÁ, 1998. Anima animus animace: Evašvakmajerjan mezi filmem a volnou tvorbou. Praha: Slovart. ISBN 80-901964-3-8

Zadávací pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.
Oponent:	Mgr. art. Mária Hromadová, ArtD.
Datum zadání závěrečné práce:	19.11.2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce Mgr. et MgA. Pavla Trnky, Ph.D. a uvedl jsem všechnu použitou literaturu.

V Hradci Králové dne

.....

Tomáš Žukovský

Poděkování

Děkuji vedoucímu bakalářské práce Mgr. et MgA. Pavlovi Trnkovi, Ph.D za metodické vedení práce, rady a pomoc při řešení veškerých otázek.

Anotace

ŽUKOVSKÝ, Tomáš. *Propagační spot s animovanými prvky o oboru Textilní tvorba*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023. 40 s. Bakalářská závěrečná práce.

V teoretické části tato bakalářská práce analyzuje vybrané propagační spoty (zejména z oblasti vzdělávání), které v rámci své vizuální složky kreativně využívají metody stop motion materiálové animace.

V té souvislosti se text zabývá i našimi a světovými animátory, kteří tuto techniku vyvinuli a inspirativně využili v animovaných dílech.

Praktická část se věnuje realizaci několikaminutového funkčního video spotu o oboru Textilní tvorba Univerzity Hradec Králové. S prvky stop motion animace zde autor systematicky pracuje a dodává tak dílu jedinečný výraz

Klíčová slova:

propagace, spot, stop motion, animace, textil, tvorba

Annotation

ŽUKOVSKÝ, Tomáš. *Promotional spot with animated elements about the field of Textile creation*. Hradec Králové: Faculty of Education University of Hradec Králové, 2023. 40 pp. Bachelor Degree Thesis.

The theoretical part of this bachelor's thesis analyzes selected promotional spots (mainly from the field of education), which creatively use stop motion material animation methods as part of their visual component.

In that context, the text also deals with our and international animators who developed this technique and used it inspiringly in animated works.

The practical part is devoted to the realization of a functional video spot of several minutes about the field of Textile creation at the University of Hradec Králové. The author here systematically works with elements of stop motion animation and thus gives the work a unique expression.

Key word:

promotional, spot, stop motion, animation, textile, creation

OBSAH

ÚVOD	8
1 Naši a světoví animátoři	10
1.1. Hermína Týrlová	10
1.2. Jiří Trnka	12
1.3. Břetislav Pojar	13
1.4. Jiří Bárta	15
1.5. Karel Zeman	15
1.6. Zdeněk Miler	16
1.7. Josef Kábrt	16
1.8. Zdeněk Smetana	17
1.9. Václav Bedřich	17
1.10. Jan Švankmajer	18
1.11. Eva Švankmajerová	18
1.12. Jaroslav Boček	19
1.13. Lubomír Beneš	19
1.14. Vlasta Pospíšilová	20
1.15. Igor Ševčík	20
2 Analýza vybraných animovaných i propagačních filmů a spotů	22
2.1. Negative Space	22
2.2. The Coin	23
2.3. Lyceum Alpinum Zuoz	24
3 Praktická část	26
3.1. Scénář a první myšlenky	26
3.2. Postup a realizace	26
3.2.1. Nahrávací média	26
Seznam použité literatury	37
Internetové zdroje	38
Seznam použitých obrázků	39
Přílohy	40

ÚVOD

Pro tuto bakalářskou práci jsem si jako téma zvolil propagační spot s animovanými sekvencemi. Úkolem mého spotu bude prezentovat obor Textilní tvorba, který sídlí na Katedře výtvarné kultury a textilní tvorby Pedagogické Fakulty Univerzity Hradec Králové. K tomuto rozhodnutí jsem došel během festivalu Anifilm 2021, kde jsem na našem stop-motion workshopu experimentoval s technikou animace předmětů a jako námět jsem zpracovával motion-design několika logotypů, především toho našeho, univerzitního. Dalším určujícím motivem byl sám textilní materiál, který se vyznačuje atraktivní strukturou, barevností a určitou hravostí, již jsem chtěl oživit jinak spíše nenápadný studijní obor.

Výsledné dílo popisuje kvality a přednosti oboru, ať už ve formě videa, stop motion animace anebo doprovodného komentáře. Chci zde poukázat na výhody a důvody, proč zrovna k nám by měli přicházet žáci, kteří mají o textilní tvorbu zájem. Stop motion animace se zde dá skvěle využít nejen k rozpohybování materiálů, které zpestřují celý video spot, zároveň ale poskytují určitou nezaměnitelnou a neopakovatelnou jedinečnost.

Teoretická část se zaměřuje na naše i světové animátory, kteří stop motion animaci rozvíjeli a využili kreativním způsobem. Ať už se jedná o loutkovou animaci nebo o ploškovou animaci. V souvislosti s výstupní formou mé praktické práce zde analyzuji i vybrané propagační spoty především z oblasti vzdělávání, které stop motion využívají. Všímám si jejich stavby a toho, jak animaci využívají i do jaké míry je tento jejich proces tvůrčí.

Pokud se ptáte, proč jsem zvolil zrovna stop motion animaci využívající fotoaparát, odpověď je jednoduchá. Tato metoda se dá jen velmi náročně napodobit počítačovým softwarem, byť jeho současné možnosti jsou téměř nekonečné. Klasická animace sice není plynulá, zato ale není ničím vyumělkovaná a svébytným a ryzím způsobem nás propojuje s realitou. Dává život věcem, a to mě fascinuje od dětství. Jako dítě mě na televizních obrazovkách učarovala videa, ve kterých se pohybovaly neživé předměty ale i loutky v pohádkách svým tak originálně půvabným způsobem. Velmi mě to okouzlovalo a dodnes tuto metodu ctím a snažím se jí sám ovládnout, používat a zdokonalovat se v ní.

Myslím, že nejsem jediný, kdo vyrůstal na filmech, jako je Sen noci Svatojánské, Krysař, Cesta do pravěku, Vzpouora hraček (1947) nebo seriálech O kocourovi Mikešovi, Pat a Mat, Rákosníček, Maxipes Fík, Bob a Bobek, O víle Amálce, Ferda Mravenec a na mnoha dalších. Zde všude jsou velmi kreativně použity metody stop motion animace, bez které by neměly svou originalitu a snad dokonce ani smysl. Stop motion animace vkládá duši postavám i předmětům, jako by byly někým z nás. Dalo by se říct, jako by se takto chovaly vždy, jen jsme si toho předtím nevšimli. Moc rád bych do budoucna pokračoval a dál rozvíjel tuto metodu, která mě tak moc ovlivnila už od útlého mládí.

1 Naši a světoví animátoři

1.1. Hermína Týrlová

Česká národní umělkyně, filmová režisérka, autorka a animátorka. Dle mého názoru se jedná o průkopnici feministické kinematografie. Hermína Týrlová (1900–1993) měla specificky ženskou osobitou notu, která ji na první pohled odlišovala od jejích mužských konkurentů a kolegů v oblasti animované tvorby. Stala se animátorkou ve spolupráci s Karlem Dodalem. Brzy po okupaci však musela Prahu opustit a našla naštěstí pracovní pozici režisérky ve Zlíně.

Přicházela tehdy jako jediná žena do čistě pánského souboru tvůrčích pracovníků Filmových ateliéru Baťa, kde vyvolala spíše nedůvěřivou reakci. Čekalo se, co ukáže, ale později po úspěšně realizovaných zkouškách se vše změnilo v opravdovou sympatii a snahu ostatních jí pomoci. Ze dne na den byla mezi ně přijata za plnohodnotnou kolegyni.

V době, kdy se Hermína Týrlová rozhodla pracovat s loutkou, měla za sebou velmi bohatou animátorskou zkušenost a praxi z reklamních i programových kreslených filmů, kde oživovala čáry, písmenka, kreslené figurky, předměty a zvířata. Při realizaci Ferdy Mravence roku 1944 navázala na estetiku kresleného filmu, odkud si přenesla formu stálého pohybu a akce, jež používala i v dalších svých filmech. Týrlová si také uvědomila, že se bude muset u práce s loutkou zabývat více její specifičností, hmotností, výtvarným řešením, typem a materiálem a všechny tyto faktory zvýraznit filmovými prostředky. V animaci hraček se zvýšil důraz na předmětnost loutek, především na zachování jejich tzv. „hračkovosti“ (Benešová 1982).

Pro financování loutkového filmu Ferda Mravenec získala firmu Lloydfilm. Pracovalo se zde s loutkami ze dřeva i z kovu zpestřené kůží, drátem a barvou. Pro plynulý pohyb loutek, byla uvnitř jejich těla drátěná kostra s namontovanými klouby (Benešová 1982).

Zde se mi velice zalíbil již zmíněný plynulý pohyb loutek za pomoci drátěné kostry, je to pro mě velikou inspirací do mých budoucích prací, kde člověk může pracovat s určitou vrstvou materiálu, která vidět není, ale zároveň velice dobře a působivě napomůže k následnému pohybu a vyjadřování. Na Ferdu Mravencovi je to skvěle vidět ve formě akčního pohybu, kde animace přechází k významovému použití expresivního

gesta. Je až neuvěřitelné, jak Hermína Týrlová dokázala vyjádřit na loutkách psychiku a emoce. A činila tak na všech myslitelných úrovních stylizace, ať už šlo o postavičku, předmět nebo pouhý materiál, který její animací ožívá (Benešová 1982).

Co se týče práce s vlnou, používala jí, aby vystihla naivitu příběhu a intonaci loutek při objevování jevů a prostředí. Materiál byl především jako stavivo pro loutky, dekorace a rekvizity. Části loutek, které nebyly příliš pohybově angažované, dávala zhotovit z háčkové nebo pletené vlny a jednotlivé loutky přitom odlišovala barevnými kombinacemi nebo plastickými vzorky. Tímto postupem získala bohatší výtvarnost loutek a větší volnost pro stylizaci pohybu. Materiál jako vlna a jiné prostupují celou tvorbou Hermíny Týrlové, kde zastávají roli významného prvku její poetiky a podílí se na špičkové úrovni jejích děl.

Vzpouru hraček natočila roku 1947. Tento film byl poslán do soutěže Mezinárodního filmového festivalu v Benátkách, kde získal první cenu za nejlepší film pro děti. Šlo o jeden z prvních filmů, kdy samotná loutka přijde do styku s člověkem, což mě neuvěřitelně zaujalo (Benešová 1982).

Sám jako prvek animace používám např. svou ruku, která se trhaně pohybuje (pixilace) a aktivně zasahuje do děje mých animací, ale nevyužívám to zas v tak velkém měřítku. V jedné animaci například rukou pokládám klubíčko, které má za úkol rozrazit ostatní předměty ve scéně. A ty následně zmizí dolů ze snímané plochy. Do budoucna bych rád realizoval rozsáhlejší animace s celou postavou člověka v kombinaci s předměty. Uvědomuji si ovšem zvýšenou náročnost této animace vyžadující nejen klidné promyšlené pohyby neživými předměty, ale také simultánní komunikaci s hercem, který rozhodně nemusí mít stejnou trpělivost jako mé bavlnky a cívky.

Zjednodušit se to dá pomocí postprodukční kombinace záběrů, díky které dochází k efektu, že se jakoby všechno děje v jednom kuse, ale i tak s těmito projekty ještě počkám až po dokončení propagačního spotu.

Animace Ukolébavka byla natočena roku 1948. Při studování osudů tohoto díla jsem se dozvěděl takovou úsměvnou zajímavost. Batole, které zde dostane loutku na začátku filmu, při natáčení scény loutce neustále vytrhávalo pramínek vlasů. Až po několikátém pokusu se podařilo loutce nalepit pramínek vlasů tak pevně, že ho batole nebylo schopno vytrhnout a mohlo se tak dále pokračovat v natáčení. Zaujalo mě zde prolínání scének, kdy zepředu byl záběr na batole, které reaguje na loutku, kterou moc

v záběru nevidíme. Na snímcích zezadu, kde naopak loutku vidíme a máme dojem, že se hýbe i batole, byla na místo živého batolete vložena umělá hračka, která batole jen připomíná. Animace se tak dala natáčet rychleji a nevznikaly komplikace. Pokud byste si film nezastavili právě v těchto částech, ani byste si toho nevšimli. Z hlediska animátora jde opravdu o zajímavý detail tohoto díla a metod jeho natáčení.

Roku 1958 byl natočen další film Hermíny Týrlové: Uzel na kapesníku. Rád bych sám dokázal dát v animaci neživé prosté věci tolik života a citů, jako jí dala Týrlová. Z prostého látkového uzlu na kapesníku vytvořila postavu, která se chová a reaguje jako kdejaká živá bytost. Uzel funguje jako hlava, vrchní konec kapesníku nad uzlem má značit vlasy a dolní konce kapesníku slouží zase jako chodidla, obrovská kreativita v tomto ožvlákném charakteru je až nevídaná. Sám se snažím oživit své animace a toto dílo je mi tím velikou inspirací. Pokouším se o podobný efekt u klubíček i zde v praktické části mé bakalářské práce.

Závěrem k dílům Hermíny Týrlové chci dodat pár vět o filmu Hvězda betlémská z roku 1969. Zde je skvělá synchronizace Vánočních skladeb a animací, které společně tvoří dechberoucí atmosféru svátků. Animace jsou zde natáčeny z jednoho pohledu, což v tomto případě vůbec nevádí, naopak to dává dílu osobitost a výjimečnost. Do budoucna chci vkládat ke svým pracím více hudby, aby výsledné animace nebyly bez jediného zvuku. O použití dialogu zatím neuvažuji. Každopádně přidává zvuk dílu na kvalitě a na větším zážitku pro diváka.

1.2. Jiří Trnka

Velmi důležité se mi zdá vypsát tu začátky animovaného a loutkového filmu u nás ve spojení s Jiřím Trnkou (1912–1969). Za osudové datum našeho animovaného filmu se považuje 29. květen 1945, kdy pár mladých animátorů dorazilo za panem Trnkou a požádali ho, zda by jim nedělal šéfa k vytváření kreslených filmů. Jiří Trnka na tento den vzpomíná:

Po osvobození přišli za mnou do Košíř kameraman Láďa Novotný, Hofman a Jilovec a řekli mi: My máme studio, chceme tam dělat kreslené filmy a chceme, abyste je dělal s námi. Nikoho z nich jsem do té doby neznal. Přišli, hezky to povídali, a tak jsem to začal s chutí dělat.“ (Dutka, 2012, str. 110).

Trnka, který již byl známý ilustrátor dětských knih, loutkář i divadelník nezávazně přikývnul a za několik měsíců společně natočili čtyři kreslené filmy, kde film *Zvířátka a Petrovští* vyhrál první poválečný filmový festival v Cannes. Byl to velký úspěch, oficiální přijetí Trnky filmovým světem a zároveň i velká propagace Československa (Dutka 2012).

1.3. Břetislav Pojar

Největším Trnkovým pokračovatelem je Břetislav Pojar (1923–2012), dokázal rozvíjet Trnkovu poetiku. Břetislav Pojar spolupracoval s Trnkou již na filmu *Špalíček* z roku 1947, kde výsledná animace loutek je vsutku velkolepá, člověk chvílemi zapomíná, že se dívá na loutkový film, a ne na skutečné živé herce. Tento film je mi inspirací, jelikož do budoucí mé tvorby bych také rád zařadil loutky jako takové a pokusil bych se alespoň z části napodobit animaci, kterou můžeme vidět zde.

Film *Veselý cirkus* z roku 1951 byl výjimečně natočen ploškovou animací. Tato technika spočívá v tom, že se animují vystříhané kreslené či malované papírové loutky na skle. Jsou snímány shora kamerou a oproti filmu kreslenému je tu velký rozdíl. Zatímco u kresleného filmu jsou všechny fáze obvykle překreslovány podle ilustrátorova vzoru takzvanými fázaři, což jsou výborní univerzální kreslíři, u ploškového filmu vytváří často všechny plošky sám výtvarník. Není jich totiž potřeba tolik, protože pohyb je obstaráván jejich otáčením a posuny. Jde přímo o výtvarné originály a Jiří Trnka tuto techniku pro náš český animovaný film v podstatě znovu objevil. Dává jí však určité osobité znaky:

„Trnka se nesnažil skrývat, že loutka je složená z vystřihovaných tělíček, ručiček a hlaviček, ale naopak toho v jednotlivých cirkusových číslech esteticky využil. Například loutku artisty ve výskoku rozložil na jednotlivé segmenty a při doskoku opět složil.“ (Dutka, 2012, str. 120).

Plošková animace je důkaz, že není potřeba velkých 3D animací, aby vzniknul zajímavý a dobrý film, ale že i z kombinace papíru skla a kamery, lze vytvořit výjimečné dílo.

dalším jeho velkým filmem bylo *O skleničku víc* z roku 1953. S ním se v animované tvorbě objevují nová témata jako současnost, současný svět a jeho aktuální

problémy. Skvělá animace propůjčila příběhu větší psychologický i emotivní ráz díky charakterům, ale i díky dynamické stříhové skladbě. Prostředí je zde skvěle výtvarně zpracováno nemluvě o malých animovaných detailech, jako jsou šneci na cestě, létající motýli, dolévání pití a mrkání očí, či hýbání ústy. Světelné efekty jako jízda autem a motorkou v noci jsou zde animovány opravdu skvělým způsobem. Před zhlédnutím tohoto díla by mě takto nenapadlo zakomponovat světlo do animace, rozhodně do budoucna chci tuto techniku více použít a animovat světlo a jeho efekty, pokud to půjde. Snímek O skleničku víc vyhrál Hlavní cenu na festivalu v Cannes (1954). Podobný ohlas měl jeho další film Paraplíčko (1958). Břetislav Pojar se po natočení těchto dvou filmů rázem profiloval jako výrazná osobnost našeho loutkového filmu.

60. a 70. léta se nesou v duchu spolupráce s výtvarníkem Miroslavem Štěpánkem, jedná se o umělecký vrchol Břetislava Pojara v návaznosti na dvacet let spolupráce ve filmografii. Z jejich tvorby tu máme sérii filmů Pojd'te pane, budeme si hrát. Tato animovaná pohádka mě hodně provázela dětstvím, pamatuji si, jakou jsem měl radost vždy, když jí začali dávat v televizi. Mimo příběh mě velmi zaujala zajímavá animace, která je v této sérii filmů použita. Je to velmi osobitý typ animace, který mi vždycky seděl pouze a jenom k této sérii filmů. Jinde by vadila člověku absence pozadí a minimum kulis, ale tady v určitých scénách nám stačí pouze naši dva medvědi a rázem nevnímáme prázdnotu pozadí kolem, děj nás vtáhne tak moc, že vnímáme jen jejich gesta a mluvené slovo. Ona ta absence pozadí, zde ve finále vůbec nevádí, jsem s tím osobně spokojený, dalo by se říci, že jakýkoliv přidaný objekt a kdejaká ilustrace v pozadí by snad byla i zbytečná ve spojení s příběhem.

Břetislav Pojar byl vysoce váženým animátorem a roku 1991 mu připadla role vedoucího nově založené Katedry animované tvorby na pražské FAMU. Znamenalo a znamená to opravdu mnoho pro českou animovanou scénu, protože jeho ateliér vystudovala řada skvělých animátorů. Místní ateliéry si tradičně zakládají na pečlivém výběru a kvalitě přijímaných studentů, o to více pak na úrovni absolventů. Nyní vede ateliér vynikající Michaela Pavlátová a světová ocenění pro jejich studentské filmy jsou vskutku častá. Připomeňme Dariu Kashcheevu a její film Dcera nominovaný roku 2020 na Oskara (Dutka 2012).

1.4. Jiří Bárta

Jiří Bárta (narozen 1948), český animátor, režisér, absolvent VŠUP a autor filmu *Krysař* z roku 1986 vytvořil tento film v duchu síly filmového obrazu, animace a emotivní hudby bez čteného komentáře. Právě hudba dílu dodávala na velkoleposti hned vedle špičkového výtvarna scén, kvality animace a pohybu, ale možná i trochu děsivých detailů – krysy – které tak důvěryhodně připomínají charakteristiku svých živých předobrazů. Člověk by je v určitých scénách od sebe ani nerozeznal. Povšimnul jsem si, že v pár scénách byly natočeny i reálné živé krysy! Velice se mi tu líbí různorodost materiálů, loutek i okolí na rozdíl od těch přerostlých myší. Loutky v obličeji připomínají spíše než člověka kubistické sochy a je tu zajímavý kontrast mezi krysami a loutkami, který mi tu více než sedí. Nijak mi nevádí, že krysy se zde živým krysám podobají více než samotné loutky lidem, sedí to do atmosféry a hudby filmu.

Velikou pozornost jsem dával při sledování jeho dalšího filmu: *Klub odložených figurín* z roku 1989, kde animoval s velkými figurínami přímo z výkladních skříní, což se zdá až neuvěřitelné, jak už myšlenkou tak kreativitou, loutková animace tak dostává úplně nový rozměr, zvuky otáčení loutek a jejich velikost je vskutku něco, co byste čekali v hororovém filmu. Přesně tyto aspekty filmu mám v oblibě, vždycky mě děsily a zároveň nadchly pohybující se figuríny, dodnes se tak nějak paranoidně koukám, zda se třeba nějaká náhodně nepohne nebo nemrkne. Tento film je hotovou realizací něčeho, co sami nechcete zažít, ale zároveň vás na to baví koukat. Znovu jsem si připomněl, že loutková animace dokáže být i děsivá, což je naopak skvělé, že v tomto případě takto dílo vzniklo. Kéž bych sám měl někdy v budoucnu možnost natočit něco podobného.

1.5. Karel Zeman

Karel Zeman (1910–1989), režisér, výtvarník, loutkař a animátor, začal animovat ve Zlíně pod vedením Hermíny Týrlové. Jejich film shořel, a zatímco ona byla v nemocnici, Zeman film natočil znovu bez ní, vyhrál s ním, a to celoživotně narušilo jejich přátelství. Přesto o nich často hovoříme jedním dechem, protože Zeman, Týrlová a Jiří Trnka tvoří základní pilíře našeho animovaného filmu.

Jedním z vrcholných děl Karla Zemana je podle mého názoru *Cesta do pravěku*. Vznikla už v roce 1955, přesto film zřejmě každý z nás v dětství musel vidět alespoň jednou. Animované efekty bojujícího alosaura proti stegosurovi utkvěly v paměti všem, kteří to viděli. Speciální triky jako přidané nahrané pozadí, ilustrace, iluze v úhlu kamery

byly v té době téměř unikátní. S radostí vzpomínám na to, jak jsem tento film viděl poprvé. V té době jsem ještě vůbec nechápal, jak mohly být všechny tyto nám již známé věci vytvořeny. Tento film bych zařadil jako jeden z mnoha mých velkých zhlédnutých prvních filmů, který mě nasměroval výtvarně a zájmově tam, kde jsem dnes.

Jako další velice významný film jeho kariéry vidím Vynález zkázy z roku 1958, za který dostal Zlatou medaili na Světové výstavě v Bruselu. Tady se opět jako ve filmu Cesta do pravěku prolínají efekty s úhlem kamery, jízda ve vlaku je toho dobrým příkladem, namalovaná ilustrace je rozpořehována a lidé, kteří jedou v kupé, jsou v podstatě obklopeni namalovanými kulisami. Jde o propojení ilustrace s živými herci. Člověk chvílemi vlastně ani neví, co je plošná kulisa, co prostorový model nebo reálná rekvizita. Jde zkrátka o osobitý a zajímavý styl Karla Zemana. (Dutka 2012).

1.6. Zdeněk Miler

Zdeněk Miler (1921–2011), výtvarník, režisér a autor všemi dětmi oblíbené postavičky Krtečka často dělal výtvarníka ostatním režisérům, a to i včetně Hermíny Tyřlové na filmu Kalamajka z roku 1957, v tentýž rok se poprvé objevil Krteček ve filmu Jak krtek ke kalhotám přišel, a Miler za něj získal hlavní cenu festivalu v Benátkách. Tohoto autora jsem nemohl vynechat, neboť animovaný film s Krtečkem provázel každého z nás v dětství. Znam nazpaměť snad všechny díly z této série a velice tu oceňuji minimalistické dialogy a překrásné ilustrace. Takové ilustrace málokterý jiný animovaný film i z dnešní doby překoná, tady to prostě sedí, nostalgické vzpomínky na tuto dobu tomu jen přidávají na hodnotě, opravdu jeden z klenotů naší animované tvorby (Dutka 2012).

1.7. Josef Kábrt

Josef Kábrt (1920-1989), animátor, režisér, malíř. Vymyslel technologii „dokreslovaného papírku,“ kdy ke kreslené animaci se základní ploškou přidává složitější a jemné akce přípravou specifických kreslených fází. Zdokonalil tuto techniku natolik, že samotný divák ji nemohl rozeznat od animace kreslené. Vidíme to například ve filmu O klukovi z plakátu. Samotná plošková animace je nenáročná a to je její velká výhoda, animátor jako takový nepotřebuje překreslovat všechny snímky stále dokola a i z finančního hlediska je velmi přívětivá (Dutka 2012).

1.8. Zdeněk Smetana

Zdeněk Smetana (1925–2016) byl režisér, výtvarník a animátor, kterého můžeme znát díky večerníčkům, jako jsou Rákosníček a hvězdy nebo Pohádky z mechu a kapradí, kde si všichni vzpomeneme na Křemílka a Vochoomůrku. Jedná se o další animované pohádky, které provázely a stále provázejí všechny dětské diváky.

Především bych se rád zmínil o velmi originálním a zajímavém filmu Zdeňka Smetany, a to o Vodě čerstvosti z roku 1966 podle Josefa Štefana Kubína. Jak jsem již psal, originální je toto dílo v tom, že se animuje z perníku. Jak loutky, tak i rekvizity a kulisy jsou vytvořeny z tohoto pro animovaný film netradičního materiálu. Když se člověk zamyslí, kolik práce a pečení to muselo zabrat, o to víc musí obdivovat autory provedení. Musíme zde ocenit cukrovou polevou nazdobený perník, který je modelován do všech možných podob a tvarů, nemluvě o plynulé a precizní animaci jako s kdejakou dřevěnou loutkou. Film tedy vyniká po vizuální, animační stránce i v celkové novosti řešení. V průběhu filmu by člověk také očekával pochopitelné opotřebení komponentů a prvků, jak s nimi je hýbáno a otáčeno, ale není tomu tak. Na perníku zde není vidět, že by byl jakýmkoliv způsobem poničený. Výběr černého pozadí je tu samozřejmě na místě, protože na něm vynikne medově okrový až perníkově hnědý odstín velice dobře a neztratí se, nemluvě o marcipánu, který naopak září na černém pozadí a dává výsledné animaci působivý kontrast. Mrzí mě, že jsem na tento film nenarazil dříve, ale až při teoretické přípravě textu méj bakalářské práce. Velice mě inspiroval.

1.9. Václav Bedřich

Václav Bedřich (1918–2008), výtvarník, režisér a animátor večerníčků jako je třeba Maxipes Fík, Bob a Bobek a O víle Amálce. Velmi přispěl svou výtvarností do animovaných filmů, a to, protože často spolupracoval s jinými výtvarníky. Jeho animace vždy dokázaly diváka hlasitě rozesmát a v roce 1962 svou groteskou dosáhl velkého mezinárodního úspěchu díky filmu Čtyřicet dědečků. Tento film má velice originální nápad a zajímavý typ kresby.

V 60 letech natáčí zase ploškové horory, jako je Smrtící vůně (1969). Styl animace je to velice zajímavý, a ještě zajímavější je, že šlo o horor. Hlavní roli v něm hraje zamilovaný pár pronásledovaný jakousi podivnou tajnou službou. Že by snad šlo o reakci na začínající dobu tzv. normalizace?

Velmi důležitá etapa pro český kreslený film je spolupráce s Vladimírem Jiránkem coby karikaturistou a ilustrátorem. Bez pomoci Václava Bedřicha by nevznikly filmy Vladimira Jiránka jako je např. Hokej je hra z roku 1978, kde se animuje na bílém podkladu velmi jednoduše černými kresebnými liniemi průběh hokejového zápasu, kde hlas popisuje, v čem tkví podstata této sportovní disciplíny (Dutka 2012).

1.10. Jan Švankmajer

Jan Švankmajer (narozen 1934) je surrealistický výtvarník, grafik, scénárista a režisér loutkového divadla. Natáčí však i částečně hrané animované filmy. Studoval na Vyšší škole uměleckého průmyslu v Praze na Malé scéně. Už od střední školy se zajímal o surrealismus, především se inspiroval předlohami strašidelných loutkoher. V jeho kariéře se v podstatě vrací k jeho původní profesi loutkáře, kde jsou jeho filmy vytvářeny spíše jako grotesky. Natáčel filmy, kde kombinoval surrealismus s loutkovým divadlem, a do toho přidával své vlastní pocity s formami filmové animace. Zkoumal vyjadřovací a estetické možnosti hraného filmu společně s animací, kde v každém díle zkoušel jiné věci, a tak si sám nacházel novou surreality. Ve svých dílech objevuje také experimentální svět a mystifikaci. V absolventském představení uplatnil velmi originálně kombinaci loutek a herců v maskách, tzv. techniku „velkých loutek“ s herci uvnitř, tuto techniku dále uplatňuje ve svých filmech jako jsou Don Šajn a Lekce Faust.

Velmi mě zaujal film jeho Lekce Faust z roku 1994, kde aplikuje surrealismus, humor a empatii, jedná se již o druhý celovečerní film Jana Švankmajera, první byl film Něco z Alenky. Lekce Faust kombinuje snovou rovinu s realitou, která se prokládá s animací a hereckými výkony.

Jeho další díla jsou např. Poslední trik pana Schwarzwaldy a pana Edgara z roku 1964, kde opět hrají herci v maskách loutek. Také bych rád připomenul film Don Šajn z roku 1970, v tomto filmu je výjimečné to, že živí herci mají na sobě nitě jako dřevěné loutky, které jim jakoby slouží k pohybu. Toto je až absurdní prvek, který vyvolává hluboké úvahy o povaze našeho jednání a našich životů vůbec. Zároveň film ale poukazuje na to, že loutková animace nezná hranic a může nabývat nejrůznějších podob (Švankmajer 1998, Švankmajer 2001).

1.11. Eva Švankmajerová

Švankmajerova manželka Eva (1940–2005) byla významnou malířkou, scénografkou, ale hlavně jeho nejvýznamnější spolupracovnicí. Její začátky jsou propleteny s neokubistickou figurací a s naivním uměním. Dále vytváří kresby, keramiku a nejrůznější objekty v často experimentální kombinované výtvarné technice. Je také autorkou několika básnických sbírek. Podílí se jako spoluautorka v řadách filmů Jana Švankmajera, jako jsou např. *Lekce Faust* a *Něco z Alenky*, společně psali texty nebo sestavovali obrazové interpretace. Velikou zajímavostí je, že si Eva Švankmajerová i Jan Švankmajer zapisovali své sny a dokonce i v pár případech lucidní sny. Byl to samotný Salvador Dalí, kdo měl na Evu Švankmajerovou velký vliv (Švankmajer 1998, Švankmajer 2001).

Film *Něco z Alenky* byl natočen roku 1988 a disponuje mimo jiné originálním nápadem animace obřích hracích karet. Vystřižené postavy svrška a spodka z hracích karet, které dramaticky šermují, včetně těch ostatních postav, jež reagují navzájem i na své okolí a brutální ustřížení hlav obou šermířů, to je vskutku silný zážitek. Podobně jako já ve své bakalářské práci dávám život textilnímu materiálu, tak tomu je tady, i když samozřejmě v kreativnější a lépe propracované podobě.

1.12. Jaroslav Boček

Jaroslav Boček (1932–2003), filmový kritik a režisér loutkových filmů, napsal monografii o Jiřím Trnkovi a velmi dlouho se věnoval loutkovému filmu i prakticky. Později přešel pracovat do studia Bratří v triku, kde se zaměřil na film kreslený.

Natočil loutkové filmy jako *Svatopluk a jeho synové* roku 1968, kde opět animuje klasickou loutkovou animaci s dobovou atmosférou středověku. Tam vyniká velmi precizní animace honičky lovu divé zvěře. Roku 1970 natočil zase film *Sochařka z Poličky*, kde opět používá klasickou loutkovou animaci. Animace je zde velmi plynulá a opět je tu použita dynamická animace v tomhle případě u běžícího psa, stejně jako tomu bylo u filmu *Svatopluk a jeho synové* ve scéně s divokou zvěří (Plass 2010).

1.13. Lubomír Beneš

Lubomír Beneš (1935–1995), výtvarník scény, animátor a režisér loutkových filmů, ale hlavně autor úspěšného seriálu (*Pat a Mat*) *A je to!* Na kterém pokračoval v jeho

vlastním loutkovém studiu AIF. Díky ikonické loutkové animaci hrdinů seriálu *A je to! Pata a Mata* získal samotný seriál velkou sledovanost a popularitu. Loutky mají zabudovanou kovovou kostru s výškou dvacet centimetrů. Vše se zde vyrábí ručně, ať už loutky či dekorace. Lubomír Beneš, jakožto kutil se ve studiích Jiřího Trnky rozhodnul natočit film o dvou loutkách pojmenovaných pracovně pan Ouholiček a pan Sedlec, přesně podle míst, které se nacházely tam kde žil. Dále v prvních scénářích uvádí postavy jako Kulouš a Šišoun a to z důvodu jejich tvarů hlav. Hlavy jako takové byly vyrobené ze slepičích vajíček odlité sádrou. Roku 1976 byl promítán osmiminutový snímek *Kuťáci* a přesně toto se stalo již známou předlohou pro seriál *A je to!* Svou popularitou se dostali téměř do celého světa jako např. Holandsko, Francie, Irán, Jižní Korea, Japonsko a v zemích Jižní Ameriky. (Plass 2010).

1.14. Vlasta Pospíšilová

Vlasta Pospíšilová (1935–2022), animátorka a režisérka přišla do studia ještě, když tu byl Jiří Trnka a postupem času se z ní stala skvělá animátorka loutek. Obdržela Cenu Jiřího Trnky za film *O Maryšce a Vlčím hrádku* z roku 1980, kde vidíme jak se loutková animace posunula tak, že už zde ani neregistrujeme sekavý pohyb loutky. Naopak plynulá animace tu je na nejlepší mistrovské úrovni, jaká může být. Můžeme si jen domýšlet, kolik snímků muselo být nafoceno a kolik úsilí vydáno, aby vznikla tak důkladně plynulá animace.

Ještě bych se tu rád zmínil o velmi známém animovaném filmu ze zahraničí: *Broučci* z roku 1995, který Vlasta Pospíšilová režírovala. Pro dětské obecnstvo je to pohádka dělaná na míru, sympatické postavy, vlídný hlas vypravěče, perfektní animace, výborně propracované kulisy a prostost pohádky dělá z tohoto filmu, skvělý zážitek nejen pro malého diváka. (Plass 2010).

1.15. Igor Ševčík

Igor Ševčík (1951–2003), slovenský režisér, pedagog, grafik a animátor, se vrací k technice tzv. totální animace. Jedná se o hodně náročnou techniku kreslené animace. Postavy v ní nejsou oddělené od pozadí, takže je nutné animovat celý snímek nikoli jen je. Komerční studia tuto techniku opustila už v jejich nejrannějších začátcích jako neefektivní a příliš pracnou, ale Ševčík využívá jejich dalších předností. K těm patří

především princip metamorfózy tedy velmi plynulé transformace objektů na filmovém plátně do jakýchkoli jiných. Tato animace bývá i velice plynulá, pokud autor nakreslí dostatek fází. Je daleko více oblíbená u autorů jednotlivců nežli u velkých studií, protože jim přináší v podstatě absolutní kontrolu nad výsledkem a maximálně dosažitelný autorský výraz výsledného díla. Tuto techniku použil Igor Ševčík vícekrát, například ve filmu *Siesta* v roce 1977 (Plass 2010).

1.16. Michaela Pavlátová

Michaela Pavlátová (narozena 1961) je výtvarnice, režisérka a animátorka. Natočila film *Řeči řeči řeči* v roce 1991, který byl nominován na Oscara. Na tomto filmu se zobrazila celá škála lidské komunikace zachycená ovšem bez jediného slova. Jednoznačná kvalita tohoto díla jí přinesla celosvětový úspěch (Plass 2010). Autorka zde neobyčejným způsobem používá vyjadřovací prostředky animace a přináší svým charakteristickým rukopisem velmi lidský pohled, na který nejsme v klasické animaci tak docela zvyklí.

2 Analýza vybraných animovaných i propagačních filmů a spotů

2.1. Negative Space

Jedná se o krátký francouzský stop motion film nominovaný na Oscara, který zkoumá vztah mezi otcem a synem prostřednictvím procesu balení kufru. Režírovaný je japonskou animátorkou a filmařkou Ru Kuwahatou a americkým spolurežisérem, kterým je také její manžel, Max Porter. Tento film byl vyroben pod společností Tiny Inventions, která byla založena již v roce 2007.

Tento film byl vydán 13. června 2017 ve Francii a byl nominován na Oscara v kategorii nejlepší krátký animovaný film roku 2017. Dále byl také nominován na nejlepší krátký animovaný film na festivalu filmu a hudby RIFF v roce 2018. Podle ověřeného webového zdroje Rotten Tomatoes (www.rottentomatoes.com), který sbírá recenze a hodnocení od roku 1998, tento film získal od diváků na tzv. "Tomatometeru" 100 % a ohledně "Audience Score" dosáhl 81 %. Na YouTube, kde byl tento film zveřejněn, získal 239 tisíc líbí se mi, ale nemáme přesné údaje o počtu nelíbících se. Naštěstí můžeme pročíst komentáře, z nichž jich k 28. březnu 2023 existuje 4 556. Sám jsem si tyto komentáře několik minut pročetl a většina z nich je pozitivní a chválí film. Lidé zde hovoří o skvělém příběhu, detailní animaci a hloubce tématu samoty a jejího dopadu na lidi. Mnoho diváků se s tímto filmem emocionálně ztotožnilo a sdílelo své vlastní osobní zkušenosti a vztah s otcem. To svědčí o tom, jak dojemný a silný příběh tento film vypráví. Narazil jsem i na komentář jednoho diváka, který přiznal, že nikdy neměl rád stop motion animaci, ale přesto ho tento film zasáhl svým krásným a emotivním příběhem. To je další důkaz toho, že samotný příběh je natolik silný, že překonává i formu mistrovské stop motion animace.

Animace v tomto filmu je velmi plynulá a pečlivě zpracovaná. Zejména gesta a pohyby obličeje jsou perfektně animované. Detaily, jako je padající sníh venku, přidávají do animace osobitou atmosféru a přibližují ji reálnému světu. Proplétání scén, kde je loutka venku a najednou vjíždí s autem do místnosti ve zmenšené verzi, je příjemným prvkem, který se v animaci opakuje v různých podobách. Byl jsem opravdu ohromen animací vody vytvářenou z oblečení. Jedná se o kreativní prvek, kdy oblečení zobrazuje

rostliny a zvířata, a loutka se z scény postupně vytrácí v tomto proudění odívání. Je zřejmé, že tato animace je plná malých detailů, které ji činí tak vynikající a oceněnou. Bez ohledu na pohybující se oblečení ve vodě, které představuje rostliny a zvířata, nebo vzdalující se záběry, je zde vidět precizní provedení. Hudební doprovod je vynikající, bez šumu nebo rušivých elementů, které by narušily zážitek. Osvětlení scén v animaci je bezchybné, stíny jsou tam, kde mají být, a malá světla mají kvalitní odstíny, které dokonale ladí s atmosférou animace.

Z mé práce si především беру to, že každý projekt vyžaduje čas. Dokud nemám kvalitně připravenou scénu, kulisy, nasvícení a hlavně médium pro zaznamenání, nemohu začít s animací. Je důležité mít dobře promyšlený scénář a především chuť dát do své animace maximum.

2.2. The Coin

Jedná se o americký stop motion film nominovaný na Oscara, který vypráví příběh dívky a její sklenice plné mincí, které jsou symbolem štěstí. Dívka odjíždí z domova vlakem do nové země. V půlce příběhu zjišťuje, že sklenici nechala ve vlaku. Toto zjištění vyvolává v ní nepříjemné pocity v žaludku a začíná přemýšlet o tom, co to může znamenat - zda je to úzkost, stesk po domově nebo něco jiného. Film je dílem čínské režisérky a animátorky Siqi Song, která se zabývá tvorbou stop motion filmů již několikátým dílem.

Film byl vydán v roce 2019 v USA a kromě nominace na Oscara získal několik dalších ocenění v Číně jako nejlepší experimentální a animovaný krátký film. Také obdržel ocenění na festivalu v New Hampshire v USA jako nejlepší krátký animovaný film. Pokud jde o hodnocení, omezuje se na platformu YouTube, kde se dozvídáme, že tento animovaný film se líbí již 2,8 tisícům lidí. Bohužel nemáme přesný počet lidí, kterým se film nelíbí. Nicméně máme k dispozici 79 komentářů od diváků, ve kterých můžeme najít názory na tento animovaný film. Lidé vyjadřují, jak dobře porozuměli příběhu a jak se nad ním hluboce zamýšlejí. Někteří vyjadřují radost, že jejich oblíbená animátorka vytvořila další film a že stále obdivují její animační styl. Často se zde objevují pozitivní názory na styl animace. To nám umožňuje usoudit, že většina komentujících diváků považuje film za velmi pozitivní. Nicméně mezi těmito názory se objevují i komentáře lidí, kteří film nepochopili a hledají vysvětlení od ostatních diváků v komentářích. Závěrem lze konstatovat, že i přes malý počet jedinců, kteří nepochopili

smysl příběhu, většina diváků film velmi dobře pochopila a obdivovala zejména jeho animaci, včetně těch, kteří příběh nepochopili.

Po dlouhém hledání jsem si sám vybral tento animovaný film, protože jsem v něm objevil spoustu inspirativních okamžiků a detailů. Například scény s krájením zeleniny a přípravou jídla jsou nádherně plynulé a mají sympatické provedení, které mě dokáže okouzlit a já bych se na ně mohl dívat stále dokola. Je zajímavé vidět, jak animátorka zvolila stejný materiál pro oči a ústa loutky jako pro zbytek jejího těla. To mi spíše více sedí, než aby tomu bylo naopak. Naštěstí jsou zde zvuky a hudba v pozadí, které jsou výborně nahrány. Hlas loutky zní dobře a v určitých scénách je přítomna bezchybná ozvěna. Musím také ocenit barevné osvětlení scény ke konci filmu, kde světlo prolukává a prolíná se s animací loutky. To filmu dodává silný surrealistický prvek, který mě příjemně překvapil. Do budoucna si odnáším myšlenku, že bych rád měl loutku a její gestikulaci provedenou ve stejném materiálu, pokud to bude možné. Samozřejmě, pokud tomu okolnosti nebudou příznivé, použiji jiný materiál, ale pouze v krajních případech.

2.3. Lyceum Alpinum Zuoz

Jedná se o mezinárodní soukromou internátní školu ve Švýcarsku s přibližně 220 interními a 110 externími studenty. Škola se zaměřuje na vzdělávací ideál, který podporuje individuální rozvoj v rámci silné komunity, složené z různých kultur a jazyků. Klade důraz na hodnoty jako otevřenost, respekt, sociální angažovanost a závaznost. Studenti jsou povzbuzováni k rozvoji svých zájmů a kreativity a podporováni v hledání vlastní cesty. Škola byla založena v roce 1904 a již v prvním roce měla 22 studentů. Vedl ji ředitel a dva učitelé. Postupem času se rozvinula jako mezinárodní instituce, která se nezabývá pouze získáváním vědomostí a učením, ale také klade důraz na tělesné cvičení a sport.

Budeme zde diskutovat o jedinečném videu, které ukazuje nádherné zázemí kampusu školy Lyceum Alpinum Zuoz. Dronem jsou zachyceny působivé záběry, které se zaměřují na vybavení školy a nabízejí úchvatné výhledy do údolí. Toto video také dokazuje, že škola nejen integruje technologie do svých výukových osnov, ale také je využívá ve svých marketingových aktivitách.

Škola se snaží zaujmout potenciální studenty, kteří by se mohli zajímat o tuto instituci. Na Facebooku školy je vidět, že toto video získalo 89 "To se mi líbí" a také několik

pozitivních komentářů. Na YouTube kanálu školy je pak 58 "To se mi líbí" a 4 pozitivní komentáře ze 4. Je zajímavé si všimnout, že i přes relativně malý počet reakcí má video velkou sledovanost. Na Facebooku má 1,6 tisíce zhlédnutí a na YouTube kanálu školy je to 3,6 tisíce zhlédnutí. S ohledem na tyto údaje lze říci, že úspěch tohoto videa je velmi pozitivní. Je také důležité zmínit, že jsem nedohledal žádné recenze ani negativní reakce na toto video.

Ohledně mé domněnky, proč bylo video tak úspěšné, je moderní záběr z dronu, ve kterém se celé video odehrává. Originální záběry v dobré kvalitě poukazují na interiér, exteriér a krajinu, ve které se škola nachází, a jsou dobře zpracované. Je to dobrá forma, jak představit a popsat školu originálním typem videa, aniž by byl vyžadován komentář. Délka videa na YouTube kanálu školy je 2 minuty a 11 sekund, což je podle mého názoru dostatečná doba, aby divák získal představu o škole a mohl si udělat názor na tuto instituci a její možnosti.

3 Praktická část

V praktické části mé bakalářské práce je výsledkem video spot, který slouží k propagaci oboru textilní tvorba na Katedře výtvarné výchovy a textilní tvorby v Hradci Králové. Video spot obsahuje také animované prvky vytvořené metodou stop-motion. V této části popisují celý proces tvorby video spotu od začátku až do konce.

3.1. Scénář a první myšlenky

Téma mé bakalářské práce jsem si vymyslel již v prvním ročníku studia. Měl jsem příležitost navštěvovat hodiny DDD grafiky vedené mým vedoucím práce, panem doktorem Pavlem Trnkou, a také jsem měl možnost účastnit se festivalu Anifilm 2021, kde jsem získal základy stop-motion animace. Když se ohlížím zpět, musím říct, že účast na festivalu Anifilm byla pro mě klíčová při volbě tématu mé bakalářské práce. Právě tam jsem se rozhodl, že chci využít tuto metodu k propagaci naší katedry. Postupně jsem si oblíbil propagaci naší katedry a zkoušel jsem nové způsoby a možnosti práce s touto metodou. Po konzultaci, která proběhla přímo na festivalu Anifilm, jsem se rozhodl zaměřit na propagaci naší katedry a konkrétně oboru textilní tvorby jako téma mé bakalářské práce. Účast na festivalu Anifilm mi obecně pomohla více se rozvíjet v této technice, zejména díky velké motivaci pana doktora Pavla Trnky. Byl jsem přítomen na všech třech ročnících festivalu Anifilm - v letech 2021, 2022 a 2023.

3.2. Postup a realizace

3.2.1. Nahrávací média

Původní plán byl nahrávat animace na tablety, které jsme zapůjčili od naší katedry a které jsme již používali na festivalu Anifilm. Bohužel, jak se ukázalo, jejich kvalita nedosahovala požadovaných výsledků. Přesto jsem na těchto tabletech vytvořil velké množství animací, které se však nakonec nedostaly do finální verze. Přesto mi ale tyto tablety velmi pomohly rozvíjet své schopnosti v této metodě.

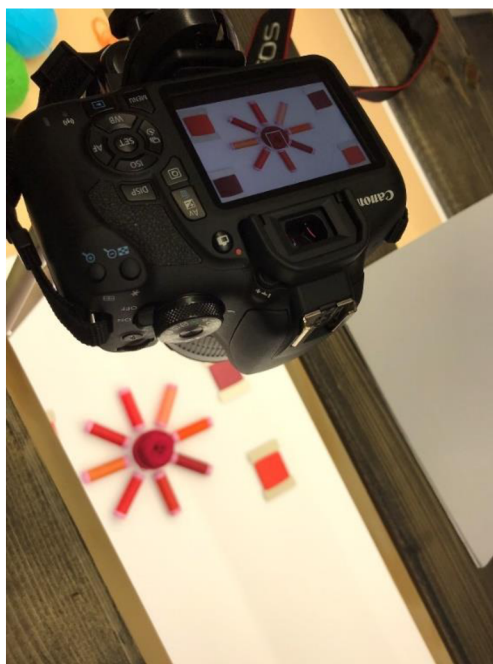
Další fází bylo vyzkoušet stop-motion animaci na mobilním telefonu, konkrétně na iPhone 11. Výsledky byly mnohem lepší než při předchozích pokusech s půjčeným tabletem. Vytvořil jsem několik animací, ale bohužel světlo a detaily nebyly ani zde ideální. Nicméně mobilní telefon hrál důležitou roli v mé schopnosti pochopit možnosti

stop-motion techniky. Začal jsem experimentovat s netradičními záběry a úhly pohledu, což mi může sloužit jako inspirace pro budoucí projekty, které mě možná čekají v životě.

Konečná fáze zahrnovala nahrávání animací na můj nově zakoupený fotoaparát CANON EOS 2000D s objektivem CANON EF-S 18-55 mm f/3.5-5.6 IS II. Jak pan doktor Pavel Trnka, tak i já jsme byli spokojeni s výstupem, zejména s kvalitou světla a HD rozlišením. Přechod z tabletu nebo mobilu na fotoaparát byl však poněkud složitější z technického hlediska. Na tabletu či mobilu je možné nastavit prolínání posledního snímku s aktuálním snímkem, což usnadňuje pozorování pohybu objektu a zajišťuje plynulost animace. Na fotoaparátu však tato volba není dostupná, a proto jsem musel být velmi opatrný a trpělivý při každém pohybu a fotografování jednotlivých snímků.

Rád bych ještě podotkl, že vytváření těchto animací bylo umožněno díky ručně vyrobenému animačnímu stolu pana doktora Pavla Trnky. Bez tohoto stolu by bylo vytváření animací pro mou bakalářskou práci nebo přímo na festivalu Anifilm značně obtížné. Díky tomuto speciálnímu nástroji bylo možné dosáhnout lepší kvality a přesnosti při práci s animací.

Dále bych chtěl připomenout, že animace vytvořené na tabletech a mobilních telefonech byly realizovány pomocí aplikace Stop Motion Studio. Animace natočené pomocí fotoaparátu byly následně upraveny v aplikaci Adobe Premiere Pro.



Obrázek 1: Animování na fotoaparát

3.2.2. Učení se stop – motion metody jako takové

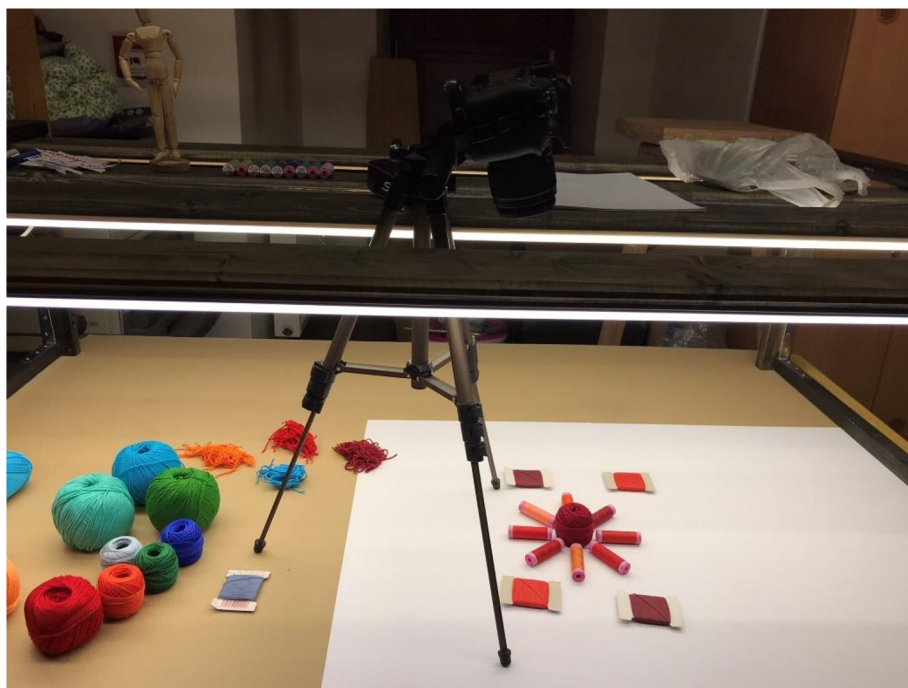
Zde se rozepíšu o myšlenkách a pokusech s stop-motion animací, které později vyústily ve vznik závěrečného video spotu. Upřímně řečeno, samotná metoda není vůbec složitá, a tak jsem si ji osvojil již během festivalu Anifilm 2021. Ve druhém ročníku jsem pak dosáhl většího pokroku, kdy jsem do pohybujících se částí začlenil objekty, které se mění, mizí a znovu se objevují, čímž nahrazuji jedny objekty jinými. Tento prvek můžeme vidět i v aktuálních animacích ve video spotu, například v částech s klubíčky, kde manipulují pouze s barvami, takže výsledný efekt je takový, že klubíčko zdánlivě mění barvu a problikává.

Třetí závěrečný ročník roku 2023 se inspiroval dílem Hermíny Týrlové, která byla již zmíněna v teoretické části. Hermína Týrlová dokázala velice kreativním způsobem vnést život do objektů a oživit tak téměř jakýkoliv předmět. Tento efekt jsem se snažil napodobit v několika scénkách, například pomocí animace želvy, která byla složena z klubíček nití, nebo pomocí voskové nitě pohybující se jako had.

Ukázka animačního stolu a tvorby stop – motion animací do video spotu:



Obrázek 3: Animační stůl



Obrázek 2: Animování na animačním stole

3.2.3. Psaní a nahrávání komentáře

V původní verzi komentáře byli zmíněni významní umělci, kteří vystudovali na Katedře výtvarné výchovy a textilní tvorby. Mezi ně patřili designér a kostýmní výtvarník Ivana Kaňovská, malíř a textilní výtvarník Ondřej Trnka, malíř Vladan Kolář, knižní ilustrátorka, grafička a sochařka Eva Horská, interiérová designérka Radka Faltusová a další.

Také zde měla zaznít jména několika umělců, kteří by studenty aktuálně provázeli studiem na Katedře výtvarné výchovy a textilní tvorby: Mária Hromadová, Zuzana Hromadová, Mária Fulková, Tomáš Moravec, Rostislav Novák, Alice Rathouská, Vlastimil Vodák, Vlastimil Havlík, Klára Zářecká, Lucie Tikalová a Petra Filipová.

Bohužel, z důvodu nedostatku času byly tyto zmínky odebrány, aby komentář odpovídal scénám, které byly natočeny.

Díky pomoci pana doktora Pavla Trnky byl komentář zrealizován pomocí nahrávacího studia a finální konzultace.

Zde je celé znění aktuálního komentáře, který se dostal až do finální fáze:

„Věděli jste, že v Hradci Králové je vysokoškolský obor textilní tvorba? Chcete se stát výtvarnými umělci a máte zájem o textilní techniky jako tkaní, pletení, paličkování,

batikování, vyšívání a tisk na textil? Tak právě tento obor se hodí i pro Vás. Za dvacet sedm let jeho existence odtud vyšla řada významných umělců.

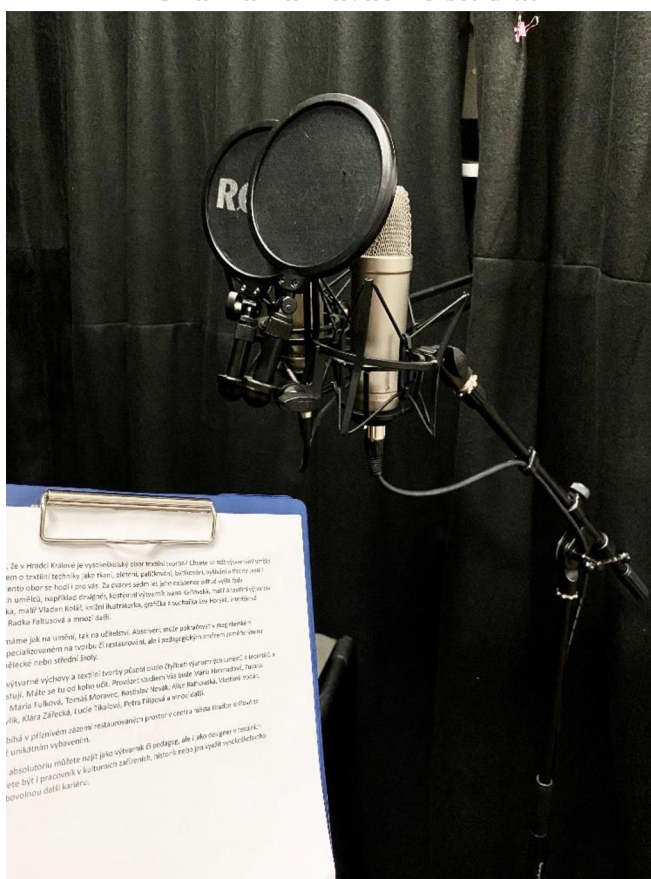
Akreditaci máme jak na umění, tak na učitelství. Absolvent může pokračovat v magisterském programu specializovaném na tvorbu či restaurování, ale i pedagogickým směrem zaměřeným na základní umělecké nebo střední školy.

Na katedře výtvarné výchovy a textilní tvorby působí okolo čtyřiceti významných umělců a teoretiků a další zde hostují.

Studium probíhá v příznivém zázemí restaurovaných prostor v centru města Hradce Králové se špičkovým až unikátním vybavením.

Uplatnění po absolutoriu můžete najít jako výtvarník či pedagog, ale i jako designer v textilních firmách. Můžete být i pracovník v kulturních zařízeních, historik nebo jen využít vysokoškolského vzdělání na libovolnou další kariéru“

Ukázka nahrávacího studia:



Obrázek 4: Atelier pana doktora Pavla Trnky

3.2.4. Dotazník pro propagační spot textilního oboru

Dotazník v mé bakalářské práci hrál velmi důležitou roli. Obrátil jsem se s ním na paní vedoucí katedry, Mgr. art. Máriu Hromadovou, ArtD., a také na paní prorektorku, doc. Mgr. art. Zuzanu Hromadovou. Použil jsem aplikaci Microsoft Forms pro získání odpovědí na otázky, jako jsou jména slavných absolventů, kteří vystudovali tento obor, seznam umělců, kteří učí na katedře výtvarné kultury a textilní tvorby, nejčastější uplatnění studentů, výhody studia tohoto oboru a možnosti navazujícího magisterského studia.

Na základě těchto informací jsem vytvořil komentář, který jsem následně prokonzultoval s panem vedoucím práce, doktorem Pavlem Trnkou. Poté, co jsme diskutovali o textu, jsem ho přemluvil do podoby komentáře a vložil ho do videa.

Ukázky otázek a odpovědí z dotazníku:

1. Čím se obor textilní tvorba liší od stejných oborů na jiných katedrách/fakultách/univerzitách?

Specifikum oboru Textilní tvorba v Hradci Králové tvoří vedení 3 pedagogů doc. M. A. Mária Fulková, doc. Mgr. art. Zuzana Hromadová a Mgr. art. Mária Hromadová , ArtD. Každý z pedagogů si přijímá své studenty a vede je až po bakalářskou práci. Proto je každý ročník specifický a toto specifikum je dáno osobností vedoucího pedagoga. Struktura výuky je však v celkovém obsahu totožná. Hlavní náplní studijního programu je textilní tvorba se zaměřením na bytové a v menších výstupech na oděvní textilie. Studenti se věnují ve výuce kresbě, malbě a počítačové grafice, textilním technologiím (barvení textilie, tisk, plstění, tkaní, paličkování, výšivka, pletení...), představujícím východiska pro budoucí pedagogickou praxi a samostatnou tvorbu. V rámci výuky studenti absolvují pedagogický blok, a proto mohou dále u nás pokračovat ve studiu na magisterském navazujícím studiu Učitelství výtvarné výchovy pro ZUŠ a ZŠ.

Bakalářský obor Textilní tvorba je akreditovaný ve dvou oblastech – Umění a Učitelství. Absolvent může pokračovat ve studiu rovnocenně v obou směrech. Absolvent s vyhraněným zájmem pro umění může pokračovat na uměleckém navazujícím magisterském programu zaměřeném na textilní tvorbu, textilní design nebo restaurování textilu. Absolvent se zájmem uplatnit se ve školství může pokračovat na navazujícím magisterském studiu Učitelství pro ZUŠ nebo SŠ.

2. Slavní absolventi, kteří vystudovali obor Textilní tvorba na Katedře výtvarné kultury a textilní tvorby?

Mgr. art. Ivana Kaňovská, ArtD. MgA. Eva Horská, Mgr. Erika Čičmanová, Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D., Mgr. Simona Vepřeková – Trnková, MgA. Linda Kaplanová MgA. Helena Hošková, MgA. Lenka Černá – Soukupová, MgA. Alica Rathouská, Mgr. Lucie Nováčková, Mgr. Ondřej Trnka, MgA. Vladan Kolář, Mgr. art. Květa Richtrmocová – Pavlíčková

3. Jací umělci zde na katedře výtvarné kultury a textilní tvorby učí?

doc. M. A. Mgr. Mária Fulková., doc. Mgr. art. Zuzana Hromadová, doc. Jaroslava Severová, ak. mal. doc. Rostislav Novák, ak. mal. doc. Vlastimil Vodák, ak. mal. Mgr. et MgA. Petra Filipová, Ph.D., MgA. Jakub Horský, Mgr. art. Ivana Kaňovská, ArtD. Mgr. Art. Mária Hromadová, ArtD. MgA. Petr Hůza, MgA. Tomáš Moravec, Mgr. Lubomír Netušil, ak. mal. Gabriela Nováková, Ph.D. MgA. Tereza Severová, Ph.D. MgA. Pavel Tichoň, Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

4. Kde se dále ještě mohou uplatňovat absolventi oboru textilní tvorba?

Mimo uplatňování jako pedagog, výtvarník, rektor, pracovník v kulturních zařízeních nebo designer v textilních firmách, se studenti mohou uplatňovat i v restaurátorských dílnách, produkci vlastní tvorby pod svoji značkou, oblast propagace textilních produktů pro firmy, spolupráce na restaurování hmotných kulturních textilních památek, spolupráce s architektem a spolupráce s módním návrhářem.

3.2.5. Točení scén z výuky

Jsem velmi rád, že mi byl umožněn přístup do jednotlivých bloků výuky, kde jsem s pomocí pana doktora Pavla Trnky mohl natáčet, jak studenti pracují na svých dílech, zejména se jedná o scénky s paličkováním a tkaním. Natáčelo se v učebnách katedry výtvarné kultury a textilní tvorby, konkrétně v učebně paličkárny, učebně na textil v přízemí a v další učebně, kde se nachází tkalcovský stav, hned vedle kabinetu paní referentky Ivany Špicarové.

Hodina grafiky byla jediná, která se nenatáčela na půdě katedry výtvarné kultury a textilní tvorby, ale na budově E. Všichni studenti byli dotázáni, zda mají nějaké výhrady vůči nahrávání do mé bakalářské práce, a všichni účastníci mého videa s nahráváním

souhlasili. Díky paní MgA. Alici Rathouské mi bylo umožněno natáčení hodiny grafiky na již zmíněné budově E, stejně jako obsluhování tkalcovského stavu na budově P, která je součástí Katedry výtvarné kultury a textilní tvorby.

Natáčení hodin malby, kresby a počítačové grafiky se bohužel nestihlo, ale již v počátečních myšlenkách se o tom uvažovalo. Naštěstí bylo dostatek záběrů z ostatních hodin, takže to nemělo žádný výrazný dopad na finální výsledek video spotu.

3.2.6. Výběr a použití materiálů

Použití textilních materiálů bylo zcela jasné od samého počátku při plánování propagačního spotu zaměřeného na obor textilní tvorba. Již na festivalu Anifilm v roce 2021 jsem experimentoval s voskovanými nitěmi, které jsou velice vhodné pro animování. Tyto nitě jsou k dispozici v široké škále barev a mohou se pohybovat jak samostatně, tak ve větším množství, kdy vytvářejí větší objekty složené z menších. Tuto techniku můžeme vidět i ve videu ve scénce animace hada. Dále se voskované nitě skvěle hodí pro simulaci otáčení. V několika animačních scénkách můžeme vidět klubíčko, kolem kterého se zdánlivě motají voskované nitě. Ve skutečnosti se však tyto nitě vůbec nepohybují. Každý snímek je nahrazen předchozí barevnou variantou voskované nitě, což vytváří efekt pohybu podobný otáčení hodinových ručiček.

Jasnou volbou byla také použití samostatných klubíček, která jsou k dispozici v různých barevných variantách a velikostech. To mi skvěle vyhovovalo, zejména při animaci, kde dřevěný model figuríny hraje bowling s malými klubíčky. Zde by použití většího klubka nebylo vhodné, protože by mělo stejnou velikost jako samotná figurína a narušilo by to celkovou myšlenku scény. Menší klubíčka jsem použil ve scénkách, kde se vyskytuje více objektů, zatímco větší kousky jsem vložil do scén, kde nejsou žádné nebo jen minimální objekty, aby vynikla jejich velikost a aby žádný jiný objekt je nezastínil do pozadí.

Dřevěný model figuríny byl pozdější volbou, která se však pro stop-motion animaci ukázala jako skvělá. Figurína stojí pevně na místě a lze s ní snadno manipulovat, aniž by to bylo náročné. Na figurínu je možné přidělat modelínu, která drží voskované nitě v několika scénkách. Díky špičatým rukám figuríny lze také snadno držet nebo napíchnout klubíčko, což vytváří dojem, že ho figurína skutečně drží.

Kousky nití z klubíčka mají široké využití a mohou se chovat různými způsoby podle potřeb animace. Mohou představovat chuchvalce, které se pohybují nebo se chovají tak, jak je potřeba v animaci. Tyto kousky nití jsou skvělým prostředkem pro vyplňování prázdných míst. S radostí je využívám jako náhražku tužky a jejích tahů. To můžeme vidět například ve závěrečné animaci, kde držím v ruce voskovanou nit a vytvářím tahy, které tvoří nápis UHK. Existovala také varianta animace, kde jsem umístil tři velká klubíčka nití na okraje a ta klubíčka samy začala pomocí ustrížené nitě napodobovat tahy tužky.

Akrylové barvy měly původně hrát svou vlastní roli, ale kvůli omezenému času se jim nedostalo potřebné pozornosti. Byla vytvořena pouze jedna varianta, která byla natáčena mobilním telefonem a kvůli nižší kvalitě se nedostala do finálního videa. Nicméně animace tahů štětce a míchání barev mě velmi bavila. Pokud se v budoucnu naskytne příležitost, rád bych více zapojil akrylové barvy do svých stop-motion děl.

V původních myšlenkách byla také zahrnuta animace paličkování nebo tkaní. Bohužel kvůli nedostatku času se tato varianta nedala zrealizovat, i když by výsledky byly zajímavé.

3.2.7. Editace videa

V první fázi jsem musel přenést všechny natočené scény z fotoaparátu i z mobilního telefonu do notebooku. Následně jsem strávil dlouhé hodiny výběrem vhodných snímků a oddělením těch, které se nepovedly. Bohužel více než polovina snímků byla nepovedená a obsahovala různé nedokonalosti, buď v podobě velkých či malých chyb.

Ve druhé fázi mi zabralo podobně hodně času ořezání každé scény v programu Adobe Premiere Pro. Několik scének jsem se pokusil zrychlit, ale nakonec jsem je nevybral do finálního videa. Na rozdíl od animačních videí bylo tato práce ještě jednodušší. Stop-motion snímky jsem musel exportovat z fotoaparátu do složky. Jedna animace, která mi zabrala kolem dvou až tří hodin práce, obsahovala dvě stovky a více snímků. Zde začala skutečná zábava. Všechny tyto snímky jsem musel vložit do Adobe Premiere Pro, kde se automaticky rozmístily vedle sebe, ale s mezerou, kterou jsem musel odstranit. Poté jsem musel několikrát urychlit všechny snímky, aby vznikla animace, kterou můžete vidět ve finálním videu.

Ve třetí fázi jsem se věnoval přípravě a namluvení komentáře. Před samotným namluvením proběhl dotazník a nahrávací sezení s panem doktorem Pavlem Trnkou v nahrávacím studiu. Naštěstí nebylo potřeba po konzultaci s komentářem provádět žádné další úpravy. Komentář již měl pevný základ. Poté jsem vybral vhodnou hudbu a upravil ji tak, aby byla slyšitelná v pozadí, ale ne příliš hlasitá. Cílem bylo, aby můj komentář zůstal stále srozumitelný a zřetelný.

Ve čtvrté fázi jsem pracoval v souladu s rytmem hudby a tempem komentáře. Vybral jsem jednotlivé scénky, které se hodily k mluveným slovům tak, aby vizuálně odpovídaly tomu, o čem hovořím v komentáři. Stop-motion animace pak vyplňovaly mezery nebo pauzy po dokončení vět. Zpočátku jsem měl problémy s umístěním animací ve vztahu k mluvenému komentáři, nevěděl jsem, jak je nejlépe začlenit do celkového spotu. Po konzultaci s panem doktorem Pavlem Trnkou jsem však získal jasnou představu o tom, kam jednotlivé animace zapadají, a od té doby zůstaly animace na svém místě.

V páté fázi jsem se zaměřil na konzultace a detaily ohledně videa. Projednávali jsme možnosti umístění jednotlivých prvků a rozhodli se, co by mělo být ve videu obsaženo a co by se lépe vynechalo. Poté jsem provedl finální export videa a nahrání do systému. Dále jsem se věnoval vypálení videa na DVD, aby bylo připraveno k prezentaci.

ZÁVĚR

Moje bakalářská práce se zaměřuje na propagaci oboru textilní tvorba na Katedře výtvarné výchovy a textilní tvorby na Univerzitě v Hradci Králové. Vytvořil jsem video spot s komentářem, který má motivovat potenciální studenty k zvážení přihlášky na tento obor. Ve videu jsou zobrazeny prostory katedry a skutečné ukázky hodin, zatímco komentář popisuje možnosti studia, které na studenty čekají. V komentáři je také zmíněno možné pokračování ve studiu na magisterské úrovni, buď specializované na tvorbu a restaurování, nebo pedagogické zaměřené na základní nebo umělecké školy. Tímto videem se snažím přilákat zájem budoucích studentů a poskytnout jim informace o výhodách a perspektivách studia textilní tvorby na univerzitě.

Součástí video výstupu jsou také animované prvky vytvořené metodou stop-motion animací, které dodávají dílu kreativní tematiku. Tematicky se zaměřuji na animaci s textilním vybavením, čímž navazuji na samostatnou výuku textilního oboru.

V teoretické části se zabývám animátory, kteří vyvinuli metodu stop-motion a následně ji využili ve svých dílech. Další část práce se zaměřuje na analýzu vybraných propagačních spotů, především z oblasti vzdělávání, které také využívají stop-motion metodu.

V praktické části mé práce jsem se věnoval především samostatnému vytváření stop-motion animací. Tyto animace jsem vytvářel v prostorách katedry na animačním stole, který mi poskytl můj vedoucí práce, pan doktor Pavel Trnka. Při vytváření těchto animací jsem se však setkal s vysokou náročností z hlediska času. Dokončení pouhých pár sekund animace mi zabralo dvě a více hodin práce.

Velice rád bych do budoucna pokračoval v této metodě pro osobní kreativní rozvoj. Oslovila mě a jsem velmi rád, že jsem dostal možnost pracovat s touto metodou při vypracování mé bakalářské práce.

Seznam použité literatury

BENEŠOVÁ, M. 1982, *Hermina Týrlová* Praha: Československý filmový ústav. 111 s. ISBN 59-084-80.

DUTKA, E. 2012, *Scenáristika animovaného filmu, minimum z historie české animace* Praha: Akademie múzických umění. 137 s. ISBN 978-80-7331-252-7.

ŠVANKMAJER, J. a E. 1998, *Anima, animus, animace* Praha: Slovart. 181 s. ISBN 80-901964-3-8.

PLASS, J. 2010, *Základy animace* Plzeň: Fraus. 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

ŠVANKMAJER, J. 2001, *Síla imaginace* Praha: Dauphin Mladá fronta. 271 s. ISBN 80-7272-045-7.

Internetové zdroje

1. SHORT OF THE WEEK, 2019. *Negative Space* [online]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=KI2lsdXJQ40
2. SHORT OF THE WEEK, 2019. *Negative Space* [online]. Dostupné z: www.shortoftheweek.com/2019/07/16/negative-space
3. SHORT OF THE WEEK, 2020. *The Coin* [online]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=VuVKX-x9ABM
4. SHORT OF THE WEEK, 2020. *The Coin* [online]. Dostupné z: songsiqi.com/thecoin
5. LYCEUM ALPINUM ZUOZ, 1904. *The Coin* [online]. Dostupné z: www.lyceum-alpinum.ch/en/
6. LYCEUM ALPINUM ZUOZ, 2021. *Campus Fly – Through Video* [online]. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=tyy8UXlcxN4
7. LYCEUM ALPINUM ZUOZ, 2021. *Drone Tour* [online]. Dostupné z: www.facebook.com/watch/?v=1411359422552413
8. ROTTEN TOMATOES [online] Dostupné z: www.rottentomatoes.com

Seznam použitých obrázků

Obrázek 1: **Animování na fotoaparát**

Zdroj: Archiv autora.

Obrázek 2: **Animování na animačním stole**

Zdroj: Archiv autora.

Obrázek 3: **Animační stůl**

Zdroj: Archiv autora.

Obrázek 4: **Atelier pana doktora Pavla Trnky**

Zdroj: Archiv autora.

Přílohy

Součástí bakalářské práce je video spot, který je přiložen na CD.