

Animace je legrace

„Plně si však uvědomuji, že mnohem větší právo o věci mluvit mají ti, kdo se den co den potýkají se syrovým materiálem – s mnohonásobnými problémy jeslí a školek, školy denní a internátní, problémy školního zařízení a okolí, problémy hospodářského zajištění a stavovské dokonalosti. Stačí mi, co jsem viděl z této mučivé skutečnosti, abych si počínal velmi skromně v přítomnosti těchto statečných mužů a žen, a velmi by mě bolelo, kdyby si někdo vykládal cokoli z následujících stránek jako povýšené poučování.“¹

Citát, který jste právě četli, napsal Herbert Read ve své knize „Výchova uměním“, která poprvé vyšla v Londýně roku 1958. Situace ve školství se od té doby značně zlepšila a současnou realitu bych nepopsala přívlastkem „mučivá“, přesto se přidávám k základní myšlence citátu, kterou je pokora. Tato kapitola skromně navrhuje určité postupy a náměty, které slouží jako inspirace a mohou vyústit v hravé projekty s dětmi. Kromě rozvoje výtvarné a komunikační stránky dítěte, rozvinete tytéž schopnosti i u dítěte skrytého v nás samotných. A doufám, že si užijete i legraci.

Animace a vývoj její definice

Latinské slovo anime znamená duši. Animovat tedy znamená oživovat neživé.² Animace vytváří iluzi pohybu loutky, předmětu nebo kresby (a také spousty dalších možných materiálů). Studie pohybu a zachycení jednotlivých fází společně s nedokonalostí našeho oka vytváří dojem pohybu. Vnímání obrazu zůstává po krátkou chvíli na sítnici a díky této vlastnosti „vidíme“ pohyb i tam, kde žádný není. Animace předcházela film. Nejprve lidé listovali mnoha kresbami (nebo k tomu účelu používali různá zařízení) a obdivovali se oživlým kresbám. Teprve když kresbu nahradila fotografie, vznikl film.

1 (Read, 1967 str. 22)

2 (Dovniković, 2007 str. 4)

Animace může vznikat mnoha způsoby. Za vůbec první animaci je pokládán dekor keramické nádoby, kde je nakreslena koza v různých fázích skoku. V prvních definicích animace dominovalo spojení „okénko po okénku“ tedy práce po jednotlivých fázích (v našem případě fotografiích). Animace ale může být nejen kreslená nebo pixilovaná, ale i vytvořená na počítači.

Ve „virtuálním“ světě počítače si můžete „vymodelovat“, lépe řečeno zadat pomocí parametrů simulaci prostředí a loutky, které v reálném světě nikdy neexistovaly. Dále se dá naprogramovat jejich pohyb a také pohyb kamery. Abychom výsledný pohyblivý obraz mohli nakonec vidět, počítač vypočítá okénka podle zadání. Vznikne animovaný snímek, který nebyl snímán okénko po okénku, a přesto je to také animace. Rozdíly mezi jednotlivými technikami jsou leckdy těžko rozeznatelné a kombinace klasických ručních postupů s počítačovou animací jsou poměrně běžné.

Z toho důvodu je současná definice animace daná negativním vymezením: „Umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce.“³ To je definice, na které se dohodla mezinárodní organizace pracovníků v animovaném filmu na konci 80. let minulého století. Reflektují tak situaci, kdy se animace stává součástí internetových prezentací, filmů, reklam, vědeckých vizualizací, počítačových her a také zpravodajství.⁴

Ačkoli není vůbec jednoduché tuto techniku definovat, je animace velmi oblíbená. Stejně jako film a loutkové divadlo je animace žánr, který má velmi blízko k výtvarnému umění. Je to také žánr, kterému sluší krátká „metráž“. (délka díla v čase - obvykle 10s-30min).

Mediální gramotnost

Také je důležité zmínit, co animace dětem přináší. Děti nejsou zmenšení dospělí. Učení je u nich spojeno se hrou a pozorováním. Většina takhle malých dětí má zkušenosti s televizí a ví, že rodiče používají počítač a všude je plno obrázků. Svět, ve kterém všichni žijeme je nabitý příběhy, obrazy a informacemi a až na výjimky jsou těmto vlivům vystaveny i děti. Pochopitelně existuje celá škála rodičovských přístupů ke sledování

3 (Kubiček, 2004 str. 8)

4 (Kubiček, 2004 stránky 5-9)

mediálních obsahů. V prvních letech života dítěte to záleží především na nich, co dítě vidí a konzumuje. Studie nejčastěji hovoří o vlivu televize na dětského diváka, ale mohou to být také videa, DVD, počítačové hry a internet, co dítě ovlivňuje a formuje. Někteří rodiče používají televizi nebo pohádky na DVD, CD atd. jako běžnou součást dětské zábavy, jiní volí formu omezení konzumace mediálních sdělení. U tištěných médií je poměrně jasné, že je předškolní dítě odkázáno na dospělého, protože samo číst neumí. Rodič popřípadě pedagog provádí výchovu už tím, že vybírá kvalitní knihy a časopisy, které dětem čte. U elektronických médií je to podobné a někteří rodiče zvyšují kontrolu nad mediovanými obsahy například rozhodnutím nevlastnit televizi nebo omezují přístup dětí k internetu. Obdobnou škálu přístupů k mediální problematice můžeme sledovat i v případě předškolních zařízení. Od důrazu na přírodní materiály a tradiční média (knihy) po speciální školky se vzdělávacími programy ve formě počítačových her.

V principu je mediální prostředí prostředím komunikačním, ačkoli to někdy není úplně patrné. Jde o různý způsob komunikace, ve kterém jsme ponejvíce v roli příjemce, ale do kterého se můžeme sami zapojit. Nemyslím pouze internetové diskuze, ale autorství obecně. Pro děti, ale i pro mnohé dospělé, je vědomí, že sami mohou vytvořit krátký „film“ velmi povzbudivé. Zkušenost, kterou jim takto zprostředkujete, odhaluje názorným způsobem manipulativní podstatu médií. Každý mediální obsah je vytvořen s nějakým záměrem, který nějakým způsobem odráží postoje tvůrce. Animace odhaluje také princip mnohých triků, které se objevují např. v pohádkách (věci se objevují a mizí) a vnímavější děti se mohou na toto téma začít ptát. Pokud již malé dítě se stane tvůrcem (nebo spíš spoluautorem) mediálního obsahu (v našem případě krátkého videa), změnilo se z pouhého konzumenta (příjemce) v aktivního partnera v komunikaci. Tato role mu dává větší pocit rovnoprávnosti a možnost se se záplavou informací snáze vyrovnat. Také dítě může kouzlit, jak to vystihl Kanadčan Norman McLaren:

„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.“⁵

Animace a děti

V prvé řadě bych chtěla říci, že předškolní děti mohou animovat. Moje vlastní děti mi to neustále potvrzují. Abych však řekla celou pravdu, musím dodat, že technickou stránku věci za ně dělá dospělý. Pokud se chcete do této dobrodružné činnosti pustit, musíte být ochotni strávit chvíli u počítače, kterou věnujete proměně fotografií v digitální video. Není to nic složitého a pokud vám pomůže někdo, kdo má větší zkušenosti v práci s technikou, můžete se snáze soustředit na výtvarnou a hudební stránku tvorby.

Za pomoci jednoduchých nástrojů lze dosáhnout velmi dobrých výsledků. Zvolená technika využívá digitálního fotoaparátu a jedná se o nejoblíbenější formu práce s pohyblivým obrazem na základních, středních a základních uměleckých školách⁶. Není proto nemožné, realizovat takovou práci s dětmi předškolního věku.

Pro větší názornost jsem postup rozdělila na dvě části a vybavila kolonkou „**Praktické rady**“:

1. fáze – tvůrčí práce s dětmi, vytváření fotek (jednotlivých „políček“ filmu)

2. fáze – technická, zpracování na počítači (tuto část děláte bez dětí a můžete ji přenechat někomu technicky zdatnějšímu)

Jak se dělá animace s dětmi? Je to poměrně jednoduché. Pro realizaci stačí digitální fotoaparát a počítač. Stativ je velkou výhodou, ale pokud ho nemáte, je potřeba improvizovaně zajistit, aby se fotoaparát nepohnul, v průběhu celé práce. (Například tak, že jej položíte na určené místo, kde si uděláte značky.) Společně s dětmi vytvoříme scénu a poté ji fotoaparátem snímáme. S věcmi, obrázky nebo nějakými objekty pohneme vždy o malý kousek. Při snímání by dětské ručky měly být mimo záběr, aby vznikl dojem, že věci se hýbají samy od sebe. Tento princip dětem předem vysvětlíme, ale také je vhodné jej předvést, aby dítě mohlo pracovat nápodobou.

6 Jak ukazují průzkumy viz práce M. Hlávkové

Pokud se ve výsledném filmu občas mihne dětská ruka, myslím, že to vůbec nevadí. Některé animace pracují s přiznanou dětskou rukou v části příběhu.⁷

Praktické rady I:

- rozlišení snímků na fotoaparátu může být nastaveno na nejmenší hodnotu, protože pro standardní rozlišení videa PAL potřebujeme 720 na 576 pixelů na snímek.
- pro vytvoření iluze plynulého pohybu je potřeba alespoň 12 snímků na jednu sekundu. Pokud si nejste jistí, kolik fází má daný pohyb mít, pomohou vám stopky. Stopněte si, jaký reálný čas má daná akce, když ji provádí herec (figurant, dobrovolník). Výsledné sekundy vynásobte 12.
- při práci s malými dětmi by plynulost výsledného pohybu neměla být prioritou.
- je velmi důležité mít fotoaparát pod kontrolou. Nejlepším pomocníkem je stativ. Pro pokročilejší tvorbu, můžete pohybovat i fotoaparátem a vytvářet iluzi pohybu kamery (např. jízda kamery, švenk⁸ podobně).

⁷ viz znělka cyklu „Děti kreslí písničky“ nebo klip k písničce „Výlet“ režisérky Marie Procházkové

⁸ *Jízda kamery* je v kinematografii termín pro kameru plynule se pohybující na kolejnicích nebo na jeřábu. V našem případě můžete pohybovat fotoaparátem vždy o malý kousek, tak, že vytvoříte iluzi pohybu kamery (například fotoaparát se bude pohybovat společně s autíčkem a ve výsledku se bude měnit okolí).

Švenk je změna úhlu záběru kamery - nejčastěji panoramatický záběr. Ten můžete vytvořit pootáčením fotoaparátu podle své osy. V tomto případě dbejte o preciznost a otáčejte vždy jen o velmi malý úhel.

Pro začátek je potřeba dětem vysvětlit, jak vzniká iluze pohybu a že film je jen sled fotek promítaných za sebou. Když budou nějakou věc nebo obrázek posouvat a postupně fotit, vznikne dojem, že se pohybuje sám. Proto musí být v momentě záběru vždy ruce pryč ze snímané scény. Počáteční iniciativu převezme dospělí a dítě poté pokračuje.

Učitel bude pravděpodobně obsluhovat fotoaparát a vydávat pokyn, kdy děti odstoupí od práce a „vyletí ptáček“. Je možné uvedené úkony spojit s básničkou nebo písničkou, v jejímž rytmu budou děti posouvat předměty nebo kresby. Zkušenosti mám s velmi malými skupinkami jednoho až tří dětí. Děti, které se bezprostředně nezapojují do animování, mohou zatím vytvářet prostředí a další výtvarné práce, které budou pro animování použity. V animacích by se děti mohly postupně vystřídat (například po nebi postupně přeletí od každého dítěte jeden ptáček).

Příklady

Metody práce s velmi malými dětmi mohou mít mnoho forem. Můžete pracovat ve velmi malých skupinkách, jako jsme to udělali v animační dílně ZOOT. Tato dílna vznikla ve spolupráci s kolegyní Stephanie Rivray Hagondokoff, která je učitelkou výtvarné výchovy v Paříži a s Jennifer Helia de Felice, která se věnuje performance na Fakultě výtvarných umění VUT. Neformální výtvarná dílna měla mezinárodní složení a věk dětí se pohyboval od 3 do 12 let, což je velice heterogenní skupina.

Projekt využíval fantazii a tvůrčí energii mezinárodní skupiny dětí a jejich stejně tak dychtivých rodičů. Skrze jednoduché animační techniky jsme se obeznámili s poetikou fantazie dítěte. Kromě jednoduchého úvodu, kde jsme děti seznámily s principem animace, bylo třeba zajistit množství podnětů, jako jsou obrázky, textil, písmenka do polévky a jiné inspirační zdroje, které jsou dětem k dispozici pro práci.

Během dílny jsme se setkaly s nejrůznějším přístupem k animaci. S ohledem na zaměření této publikace uvádím jako vizuální příklady práce těch nejmladších. Podotýkám, že u předškolních dětí se vždy jedná o velmi krátká dílka o délce v řádu desítek sekund. Myslím, že není žádoucí snažit se o delší útvar, kromě případu, kdy dítě samo má zájem a trpělivost.



Zoé (5) fotky z animace 1

Jako první příklad uvádím práci pětileté Zoé, která použila divadelně vymezený prostor pomocí textilií. Zoé rozpochovala útvar složený z jednoduchých geometrických prvků na magnetické tabuli, který vypadá jako sluníčko - kočička, ale nejbližší má asi ke klasickému hlavonožci.

Holčička nechala svého hrdinu plout – letět prostorem a přitom jej zasypávala písmenky do polévky. Na závěr se do vrstvy písmenek podepsala, jako prstem do písku. Celek působí hravým, veselým dojmem.



Ruben (3) fotky z animace 1

Miniaturní práce nejmladšího účastníka dílny, tříletého Rubena se stala kombinatorickou hrou. Iluze pohybu byla nahrazena záznamem různých fází hry s různě oblečenými medvídky. Dítě nejrůznějším způsobem kombinovalo figurky medvídků a to i takovým způsobem, že je skládalo na sebe a mimo předpřipravená místa. Vše pokračovalo do té doby, dokud všichni medvídci „neodešli.“

Role dospělého v tomto případě je dokumentační a lze ji doporučit i při jiných činnostech, které jsou zdánlivě banální a jejichž časový záznam může vytvářet zajímavý časosběrný dokument dětské výtvarné činnosti. Bez velkých ambicí na vznik animace ve smyslu iluze pohybu je možné dokumentovat hru dětí na pískovišti a podobně. Pokud použijete stativ, můžete průběžně zaznamenávat dění na pískovišti – jak rostou stavby z písku, jak děti vytvářejí silnice, a podobně. To vše lze realizovat, aniž byste po dětech chtěli spolupráci. V záznamu zkrátka budou přiznané i děti samotné.

Pro malé děti je rozhodně jednodušší animovat oblíbené hračky a vytvářet neobvyklá prostředí. Je to činnost, kterou dělají naprosto spontánně a pokud dospělí mají zájem jejich tvorbu vyfotit, je to jen malý krůček k animaci. Vztahy mezi vybranými objekty vypovídají o kreativním potenciálu velmi malých dětí, který může být inspirativním vzorem pro



Domeček Andrej(6) a Mia(3) 1

dospělé⁹. V odborné literatuře je poměrně velice dobře popsán rozvoj dětské kresby. Patrně proto, že kresba má výjimečné postavení mezi ostatními výtvarnými technikami. A je v raném věku podporována, protože má přímý vztah k písmu.

Tvorba instalací z hraček a jiných předmětů je poměrně neoprávněně opomíjený fenomén. Přitom ve výtvarném umění je instalace jedním z nejrozšířenějších způsobů vyjádření. Pro děti je práce s instalací tak přirozená, že je často opomíjená a neoceňovaná. Mnozí rodiče, ale i pedagogové ji přesouvají do kategorie „binec“. Všechny děti vytvářejí „domečky“ ať již venku v přírodě nebo doma v místnosti. Tyto stavby jsou většinou odsouzeny k zániku.

Děti uspořádávají prostor podle svých vlastních zákonů a používají k tomu všechnen možný dostupný materiál. Například pomocí nádobí zinscenují kuchyňku, ale také bicí a stejný materiál (v našem příkladu hrnce) může v jiné souvislosti znamenat bazén, rybník nebo moře podle toho, jak jej dítě použije. Kontext tedy určuje význam, stejně jako v současném umění. Dalším velmi výrazným pozitivem těchto aktivit je, že se hry mohou účastnit děti různých věkových kategorií, protože tato činnost nevyžaduje žádné větší koordinační schopnosti rukou. Mnohem větší důraz je zde kladen na

⁹ jak je vidět na práci mnohých výtvarníků např. Petra Nikla



Moře Andrej (5) 1

dramatičnost a komunikaci, která spontánně vzniká. Děti vytvářejí instalace a vymýšlí si k nim minipříběhy, které pomocí hraček nebo jiných loutek také hrají. Právě tato všechna zmíněná pozitiva, jsou tím, co se můžeme v práci s animací podpořit a využít.

Dalším příkladem je spontánní tvorba mých vlastních dětí Andreje (6) a Mii (3). Inspirace je „přepadla“ během pečení vánočního cukroví. Děti se mnou rády pečou cukroví, ale po čase se začínou nudit. Tentokrát byla na vině vykrajovátka, která byla pouze ve dvou provedeních: kolečko a kolečko s hvězdičkou uprostřed (linecká kolečka). Všechno začalo tím, že Andrej nakreslil na pracovní plochu koleje pro vláčky. Mia se nenechala zahanbit a nakreslila princeznu, což byl v jejím podání hlavonožec s dlouhými vlasy adekvátně k jejímu věku. Abych jejich dílko zdokumentovala, šla jsem pro fotoaparát a to už ovšem Andrej přinesl vláčky a animace mohla začít.



Andrej (6) a Mia (3) fotky z animace 1

Pochopitelně jsem dětem vysvětlila, jak posouvat vláček vždy o malý kousek dopředu. A také to, že mají dát ruce pryč, když mačkám spoušť. Ve výsledku každý z nás animoval svoji vlastní část příběhu s otevřeným koncem. Andrej vymyslel jízdu vláčku, který nabere cukroví, vykolejí a odjede ze záběru. Mia animovala krepevový papír kolem princezny a také ji začala vybarvovat a na mě zbyla animace cukroví, které se zázračně upeče (vyměníme syrové kousky za kousky již upečené), namaže a slepí. Výsledná animace je velmi jednoduchá. Podle plynulosti pohybu předmětů je znát, kdo byl autorem. Pohyb lineckých koleček, který jsem animovala já, je pochopitelně plynulý. Vláček, který animoval předškolák Andrej, se pohybuje také plynule, protože syn techniku zcela zvládl nápodobou mé činnosti. Tříletá Mia měla situaci o mnoho těžší,

protože její princezna byla kreslená, což je nejnáročnější animační technika, která vyžaduje kreslení jednoho každého okénka (v našem případě fotky). Pro zjednodušení jsem jí doporučila, aby pohybovala krepovým papírkem, který by mohl představovat princezniny vlasy. Tato činnost ji uspokojovala jen zpočátku a poté začala spontánně princeznu dokreslovat – vylepšovat.

Další příklady, které uvádím, jsou práce starších dětí, ale přesto jsou velmi cenné a dokladují, že děti mohou animovat nebo se na výsledku podílet zprostředkovaně. Jde o metodu, kdy větší kolektiv dětí vytvoří výtvarná díla, která potom poslouží jako materiál pro animaci. Animace samotná je potom vytvářena v menší skupince dětí. Tuto metodu zvolila režisérka Maria Procházková, která vytvářela sérii animovaných videoklipů pro Českou televizi a názvem „Děti kreslí písničky“. Projekt byl výsledkem spolupráce profesionálů a dětí. Na různých školách, letních táborech a ve výtvarných kroužcích vznikala výtvarná díla, na společné téma, které je dané textem písničky. Jedná se přitom o animaci nejčastěji papírkovou (ploškovou), ale také o alternativní postupy jako jsou rytí do emulze, textil či třeba plastelínu nebo sypání cukru atd...¹⁰ Tento projekt sloužil zároveň jako popularizace českých písniček. Volbou písničky režisérka vyřešila jak zvukový doprovod, tak i námět dětských prací, který se spontánně odvíjel od textu písně. Na webu České televize je uvedeno pouze několik okének a rámcový popis projektu a dva příklady. Další internetové odkazy, které najdete na konci kapitoly, jsou z portálu You Tube.

Podobnou metodu, jakou zvolila Maria Procházková, použila také kolegyně Stephanie Rivray Hagondokoff při práci s dětmi na pařížské základní škole. Velký kolektiv dětí vytvořil materiál pro animaci: kresby malby nebo objekty. Vlastní animace se účastnil menší počet starších dětí.

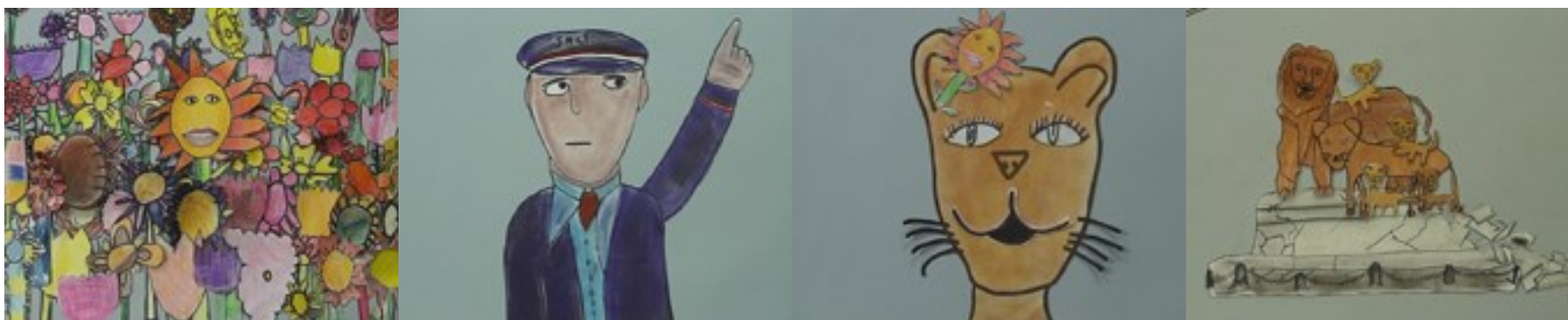
¹⁰ více o projektu viz Pavel Mandys <http://new.artfilm.uh.cz/film/M22277>



kolektiv dětí z pařížské ZŠ 1

Z obrazové dokumentace je patrné, že použila tzv. „ploškovou“ animaci.

Plošková animace je způsob animování pomocí jednotlivých plošných „loutek“. Všechny věci, které se mají hýbat (figurky, zvířátka, auta apod.), jsou vystříhané a je jimi pohybováno na ploše, která vytváří scénu. V profesionálních studiích se postupuje stejným způsobem pouze s tím rozdílem, že scéna je pro každé snímání záběru fixována průhlednou fólií. V podmínkách běžných základních škol (neřkuli mateřských) se animovací stůl nevyskytuje, a proto při bližším zkoumání uvidíte stíny, které jednotlivé papírky zanechávají. Nepovažuji to za technickou nedokonalost, které by bylo potřeba se nějak vyvarovat. U práce s dětmi by touha po dokonalosti neměla převládat a brzdit děti v tvorbě.



kolektiv dětí z pařížské ZŠ 2

Tato práce je komplexnější, protože byla zpracována v průběhu delšího časové dotace. Jednalo se o několikaměsíční projekt. Je zde zachycen celý příběh o zamilované soše lva. Děti použily mnoho různých druhů záběrů (celek, polocelek, detail...) a mnoho různých scén. Stéphanie zvolila čistě autorskou metodu v tom smyslu, že nechala děti, aby vymyšlený příběh i namluvaly a nazpívaly. Působí to velmi autentickým dojmem. Nejdůležitější na tomto integrujícím způsobu práce s dětmi je, že se tu propojují obě složky (obrazová a zvuková) nejen po stránce smyslové, ale také po stránce tvůrčí.

Praktické rady II (doporučení ohledně zpracování):

- nejdostupnější je program, který je součástí Windows – Movie Maker¹¹, kde pomocí kroků: Nástroje/Možnosti/Upřesnit/ stopáž obrázků – tady nastavíte délku trvání 1vašeho snímku (fotografie). Pro iluzi pohybu se hodí délka 0,125s

¹¹ videonávod najdete na webu např. <http://odkazy.rvp.cz/odkaz/ZVCC/1655/NAVOD-NA-SESTRIHANI-ANIMOVANEHO-FILMU.html>

- můžete také pouze shromáždit obrazový a zvukový materiál a poprosit technicky zdatnějšího tatínka nebo maminku, kteří vám mohou pomoci. Bylo by to velmi přínosné pro spolupráci mezi školou a rodiči.
- pokud pro vytvoření filmu použijete stříhový program Adobe Premiera, nastavujete počet framů (obrazových políček), který zabírá 1statický snímek tímto způsobem: Edit/Preferences/General/Still Image /Default duration – 2framey. Teprve po tomto nastavení importujete do projektu obrázky, které přetáhnete do políčka Timeline.

Zvukový doprovod

Každý příklad, který jsem uvedla, disponuje originálním zvukovým doprovodem pořízeným samotnými tvůrci. (Výjimku tvoří cyklus Děti kreslí písničky.) Znamená to, že kromě vlastního animování, které jsem právě popisovala, jsme vždy pořídili také nějaký zvukový záznam, který se ve stříhovém programu spojil s obrázky. Použití zvuků z reálného prostředí dílny a písniček, které děti nazpívají, zvyšuje autentičnost a původnost výsledného díla.

Zpívání dětí a hru na jednoduché nástroje můžete zaznamenat na záznamník, telefon nebo kameru. Vždy je lepší připojit kvalitnější mikrofon, pokud máte tu možnost. Tím, že propojujete v jednom projektu více činností – výtvarnou, hudební a dramatickou, naplňujete podmínky synkretického přístupu k výchově a rozvíjíte své svěřence komplexněji.

Ukázky na internetu (poslední aktualizace 12.3. 2012)

<http://www.youtube.com/watch?v=-LfpX4BVTC0>

<http://www.youtube.com/watch?v=wTwA4BMAtdo>

<http://www.youtube.com/watch?v=vPBRYF6Tfvg>

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10315711050-planeta-yo/211543117150001/obsah/143045-deti-kresli-pisnicky-jozin-z-bazin/>

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10101426563-hriste-7/20955211020/obsah/77978-deti-kresli-pisnicky/>

Odkazy:

Dovnikovič B. Škola kresleného filmu [Kniha] / překl. Jaroš Jiří. - Praha : Akademie múzických umění, 2007. - str. 179 s.. - ISBN 978-80-7331-105-6.

Kubiček J. Úvod do estetiky animace [Kniha]. - Praha : Akademie múzických umění, 2004. - str. 110 s.. - ISBN 80-7331-019-8.

Read H. Výchova uměním [Kniha] / překl. Čaha Jan. - Praha : Odeon, 1967. - str. 417 s..