

Gymnázium Přírodní škola, o.p.s.
Profilová práce — třída Mí
Vyšší stupeň studia
2020/2021

Alena Bruthansová

**Krátkometrážní
animovaný film**

Vedoucí práce: MgA. Magdalena Schmidtová

Datum odevzdání: 11.11.2020

Úvod	- 1 -
Jak jsem hledala námět	Chyba! Záložka není definována.
Odborné knihy	- 3 -
Inspirační zdroje	- 4 -
Základní animační techniky	- 5 -
Proč jsem si vybrala loutkovou animaci	- 7 -
Storyboard	- 8 -
Příprava na natáčení	- 11 -
Střih	- 20 -
Zvuk	- 21 -
Závěr	- 22 -
Poděkování	- 1 -

Úvod

Nejdůležitější ze všeho je vždy začít.

Chtěla jsem se dokopat k realizaci příběhu, který jsem měla delší dobu uložený v hlavě. Postrádal ovšem nápad, duši a hlavně čas, který bych do něj musela vložit. Blížící se datum odevzdání námětu na profilovou práci se tak stalo dobrou příležitostí k jeho realizaci. Následný text je povinným výstupem profilové práce. Popisuji v něm svůj postup práce, doplněný o citace z publikací, které jsem četla a ilustrativní fotografie... Především by ale mělo jít o jakýsi návod pro budoucí tvůrce animovaných filmů, aby se mohli poučit z mých chyb, nebo získat nějaké rady, které jsem díky této zkušenosti získala.

Animované filmy mohou vyprávět příběh, předávat dokumentární informace nebo experimentovat s médiem. Ve většině případů byste však měli být schopni zhruba rozpoznat, jaké postupy byly při natáčení filmu využity. Je pohyb v obraze založen na kresbách, pohybujících se loutkách, plastelínových figurkách, plochých vystřihovánkách, anebo na CGI – obrazech? Když si uvědomíte, že u většiny animovaných filmů se naráz natočí pouze jedno nebo dvě okénka, měli byste si dokázat představit, kolik práce se musí při takovémto způsobu natáčení vynaložit.ⁱ

Jak jsem hledala námět

Se smrtí jsem se prvně setkala asi v 6 letech a od té doby mě provází nutnost se s ní nějakým způsobem smířit, nebo jí alespoň porozumět. Upřímně, neznám jediného člověka, který by se smrti nebál, který by neměl strach z toho neznáma, které nás všechny jednou čeká. Na smrti samotné mi přijde vůbec nejzajímavější přechod. Cesta mezi dvěma světy, kterou se už mnoho let zabývají odborníci z psychologické, vědecké a medicínské praxe. Snaží se objasnit např. jak je možné, že se někteří lidé ve stavu klinické smrti vznášejí nad svým tělem. Jiní kráčí tmavým tunelem, na jehož konci vidí světlo... Některé věci odborníci umí objasnit a jiné nikoliv, nám ostatním však zůstává celoživotní úkol, vyrovnat se se smrtí naší a blízkých po svém.

Mojí cestou bylo vytvořit právě tento krátký film. Příběh, který se odehrává kdesi na rozcestí.

Pro mě byl výběr techniky ztvárnění klíčový. Animace je pro mě jediná technika, ve které lze jednoduše ztvárnit nadsázku. Získat jisté oproštění od reality. A s tím svázanou stylizaci, která by v mé případě měla pomoci k vyjádření pocitu a myšlenky, kterou jsem do příběhu vkreslila.

Odborné knihy

Před natáčením profilové práce jsem s animací neměla velké zkušenosti. Tuto filmovou techniku jsem ale měla vždycky ráda, a tak jsem se chtěla kromě praktických zkušeností dozvědět i nějaké věci ze zákulisí, z historie a možná i nějaké rady, které by mi při práci pomohly. Ty jsem hledala ve více či méně odborných publikacích.

Všechny níže uvedené publikace jsou dostupné v městské knihovně.

Animace a doba – Jde o sborník textů z časopisu Film a doba. Z průběhu let 1955 až 2000. Publikace je vhodná pro ty, kteří chtějí nahlédnout blíže do historie animace a jejich nejznámějších českých představitelů.

Minimum z dějin světové animace – Publikace od Edgara Dudky. Vydáno Akademií múzických umění v roce 2004. Jak už název napovídá, jedná se o stručné dějiny světové animace. Je zde přehled nejdůležitějších autorů a jejich děl, kteří ovlivnili dnešní tvorbu.

Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace – Další z publikací Edgara Dudky. Vydáno Akademií múzických umění v roce 2006. V první části knihy se rozebírá scénáristika animovaného filmu. Chyby, kterým by se měl scénárista vyvarovat, nebo odlišnosti od filmu hraného. Druhá část je věnovaná stručným dějinám české animace, převážně se zde dočteme o Hermíně Týrlové a Jiřím Trnkovi.

Úvod do estetiky animace – Publikace napsaná Jiřím Kubíčkem. Vydaná v roce 2004 Akademií múzických umění. Kniha je věnovaná častým technickým problémům animace. Vysvětluje její estetickou funkci. Představuje nám různé druhy od animace 2D po animaci loutkovou.

Umění filmu, Úvod do studia formy a stylu – Publikace od Davida Bordwella a Kristin Thompsonové. Vydané v roce 2018 nakladatelstvím Akademie múzických umění. Jde o poměrně rozsáhlou publikaci, která má nejen u nás velmi dobré jméno. Animaci je zde věnovaná pouze jedna kapitola, i přesto si ale myslím, že je užitečné ji přečíst, kvůli lepšímu pochopení kontextu kinematografie jako takové.

Inspirační zdroje

Animace je doslova všude kolem nás. Existují ovšem všemožné techniky a druhy (viz. později) Rukopisy jednotlivých autorů se ale liší. Ráda bych ve zkratce představila díla, která mě osobně oslovila a stala se mojí inspirací při práci.

Mezi mojí nejoblíbenější „klasiku“ z animované tvorby patří jednoznačně filmy Jiřího Trnky.

Na příklad Ruka - <https://www.youtube.com/watch?v=CTV1To1e5w8&list=LL&index=24>

Z nejnovějších animovaných filmů, stojí dle podle mě za zhlédnutí:

Píseň moře - https://www.youtube.com/watch?v=8IMBNqZ_kdo,

Můj život Cuketky - <https://www.csfd.cz/film/437185-muj-zivot-cuketky/prehled/>,

S láskou Vincent - <https://www.youtube.com/watch?v=CGzKnyhYDQI&list=LL&index=18>.

Z českého prostředí na příklad Dcera - <https://www.csfd.cz/film/737777-dcera/galerie/?type=1>,

nebo Fimfárum – Do třetice všeho dobrého - <https://www.youtube.com/watch?v=PfrKdSoGdDk>.

Za zmínku stojí i nejrůznější animované minifilmy dostupné na youtube, především jde o studentskou tvorbu.

Dimanche - https://www.youtube.com/watch?v=4UV9_XWVfo4&list=LL&index=32

The Man Who Was Afraid Of Falling - https://www.youtube.com/watch?v=GCZAf_qLgkY&list=LL&index=29

Father and Daughter - <https://www.youtube.com/watch?v=CvA4Gn5OudI&list=LL&index=27>

Negative Space - <https://www.youtube.com/watch?v=KI2lsdXJQ40&list=LL&index=26>

Valley of White Birds - <https://www.youtube.com/watch?v=iQnT3bHBAs&list=LL&index=24>

Un diable dans la poche - <https://www.youtube.com/watch?v=iTjoE2XsszE>

Základní animační techniky

Animačních technik je mnoho a jistě jich ještě hodně přibude s novými technologiemi. Já bych zde ráda ve zkratce představila ty základní.

Plošková animace – Jde se o jednu z nejstarších technik animace. Tato technika umožňuje využití např. akvarelu, pastelu... Nevýhodou této techniky je, že neumožňuje složitější pohyby do prostoru. Tímto způsobem je vytvořen např. Čarodějův učeň.



ilustrační obrázek 1 – Plošková animace

Kreslená animace – Jednotlivé fáze se kreslí na papír, či ultrafán. Je vždy kreslená po fázích linkou, později se vybarvují plochy. Výsledný pohyb animátor vidí díky prosvětlovacímu stolu. Od této techniky se v dnešní době, pro její náročnost, spíše ustupuje a animuje se více digitálně. Zástupcem této techniky je např. Krteček.



ilustrační obrázek 2 – Kreslená animace

Pixilace – Tato technika už spadá pod odvětví 3D animace. V tomto druhu animace pracujeme s živou bytostí. Příkladem je např. klip k písni Her Morning Elegance.



ilustrační obrázek 3 - Pixilace

Loutková animace – Technika, kterou jsem si zvolila, oživuje loutku, která je speciálně k těmto účelům vyrobená a upravená a stejně tak i kulisy, prostředí... Příkladem je např. Ovečka Shaun.



ilustrační obrázek 4 – Loutková animace

zdroj: <https://www.veselepohadky.cz/ovecka-shaun/>

Loutkový film neboli loutková animace (model či puppet animation) je často velice podobný plastelínové animaci. Jak označení napovídá, ve filmu jsou využité figury, kterými se dá za použití ohýbatelných drátů nebo kloubů pohybovat.^{vi}

Proč jsem si vybrala loutkovou animaci

Nad výběrem techniky jsem dlouho váhala, loutková animace byla favoritem už od začátku, ale všichni mi ji dost vymlouvali. A měli proč, tento druh animace je poměrně náročný. Hodí se mít nějaké předešlé zkušenosti.

Tvůrce musí mít dost prostoru, na kterém bude animovat, a hlavně se po dobu jeho práce s ničím nesmí hnout. Dostatek trpělivosti je nutností. A nakonec člověk musí být alespoň trochu technicky zdatný, to se hodí hlavně při výrobě loutky.

Ale zvládnout se to jako všechno dá. Musí se jen počítat s tím, že všechno nepůjde jako po másle, ani hned. Ale odměna pak člověka čeká v podobě křehkého, snového, citlivého příběhu, jehož atmosféru žádná jiná technika nedokáže nahradit.

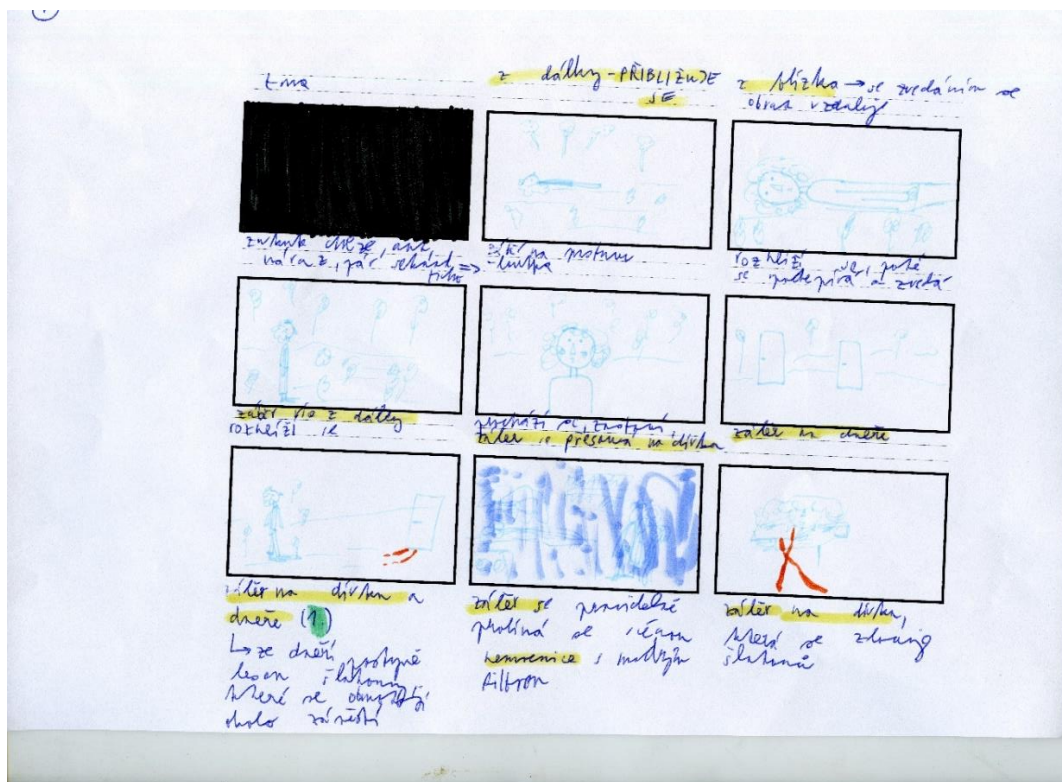
Storyboard

Ptáme-li se JAK?, neměli bychom nikdy zapomenout na adresáta: KOHO se náš film bude týkat, s KÝM chceme vést dialog tvůrce-divák, prostě, KOHO chceme svým filmem oslovit? To jsou otázky, které si klademe u námětu a na jejichž odpovědi nezapomínáme ani při psaní scénáře a konečně ani při samotné realizaci filmu.^{vii}

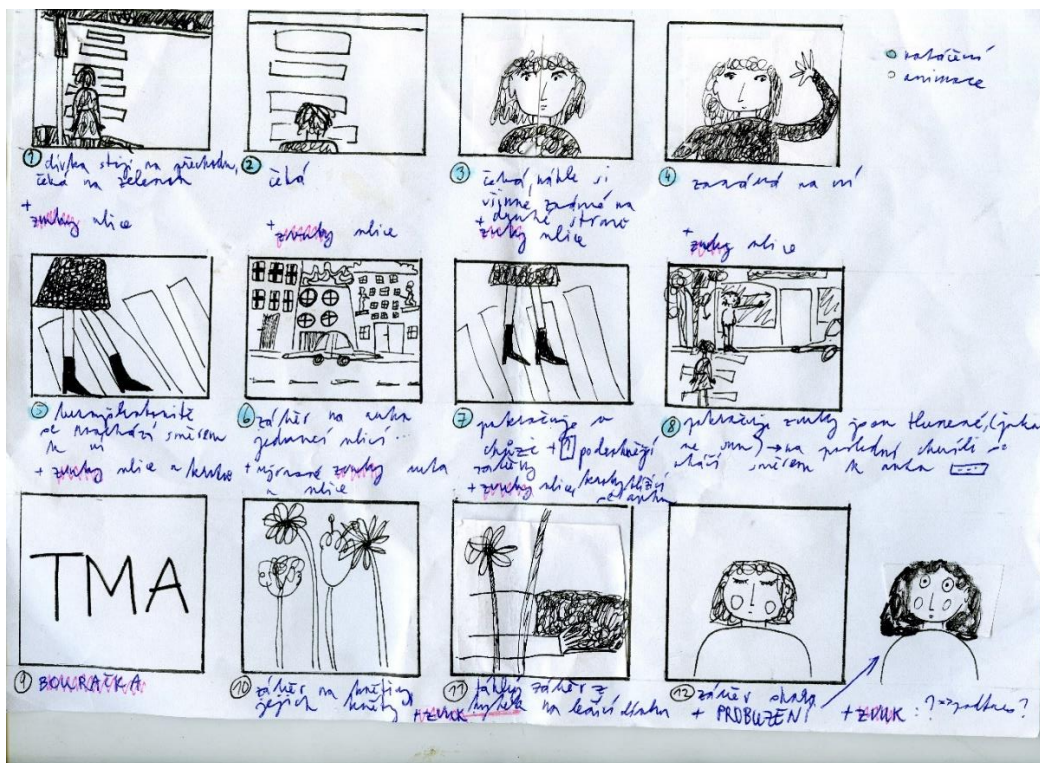
Za sebe bych řekla, že skoro největším klíčem ke komfortu při animování, je dobrý storyboard. Jde o poměrně zdlouhavý proces neustálého škrtání a překreslování. To ale velice efektivně pomůže utřídit myšlenky a vymyslet plán. Jde o takový rozsekaný film, ve kterém vidíte některé nedostatky a chyby, ještě před natáčením. A do toho se čas obětovat vyplatí. Sama za sebe si doporučuji rozkreslit nejen jednotlivé obrazy, ale i přidat komentář v podobě zvuků, ruchů... Získáte tím lepší představu o podobě snímku. Odhalíte největší chyby a nahradíte to, co nefunguje.

Právě z těchto důvodů jsem postupně spoustu věcí vyškrtala, aby se ve filmu objevilo jen to podstatné a abych práci zvládla časově. Stejně důležité, jako si nápady nechat uležet, je i zhodnotit své vlastní možnosti a zkušenosti.

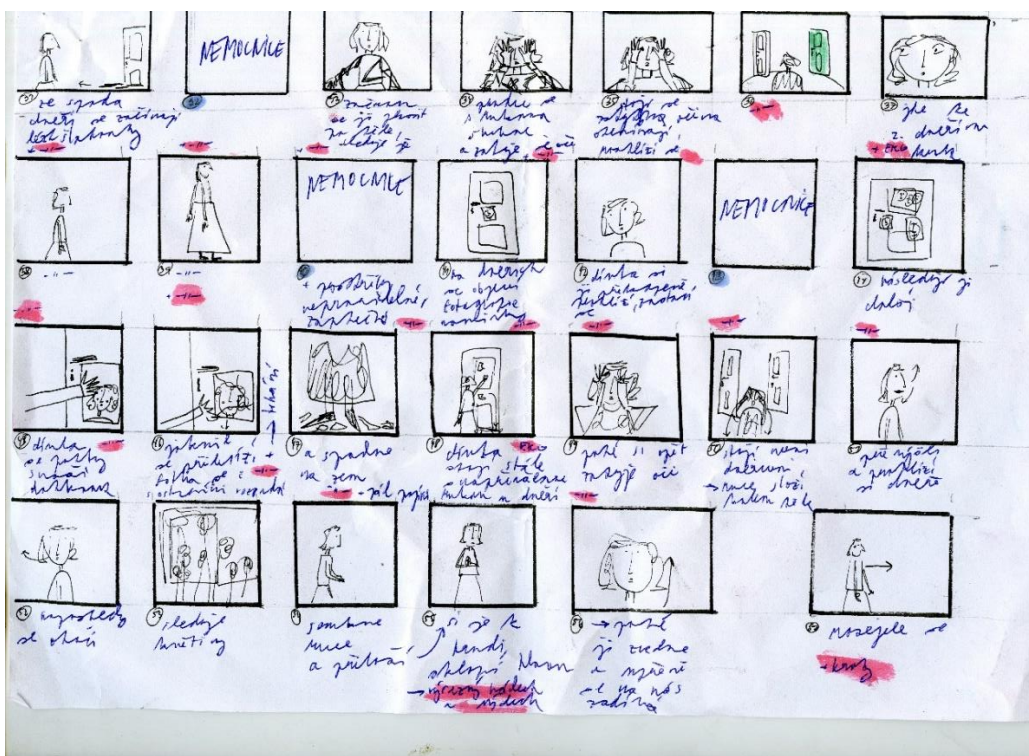
Správně vytvořený storyboard by měl ukázat následnou střihovou skladbu. Měl by obsahovat informace jako např. kde půjde o detail, celek, na jakém místě navazuje další střih. Já osobně jsem tuhle rovinu storyboardu nezvládla. Tvořila jsem ho víceméně intuitivně a převážně z tohoto důvodu jsem pak musela některé scény dotáčet. Z mé zkušenosti si myslím, že je velmi důležité probrat storyboard s někým, kdo má větší zkušenosti, nejlépe v oblasti střihu.



storyboard 1 – Ukázka storyboardu ze začátku příprav.



storyboard 2 – Finální storyboard vytvořený těsně před animováním.



storyboard 3 – Ukázka ze storyboardu k výsledné animaci.

Příprava na natáčení



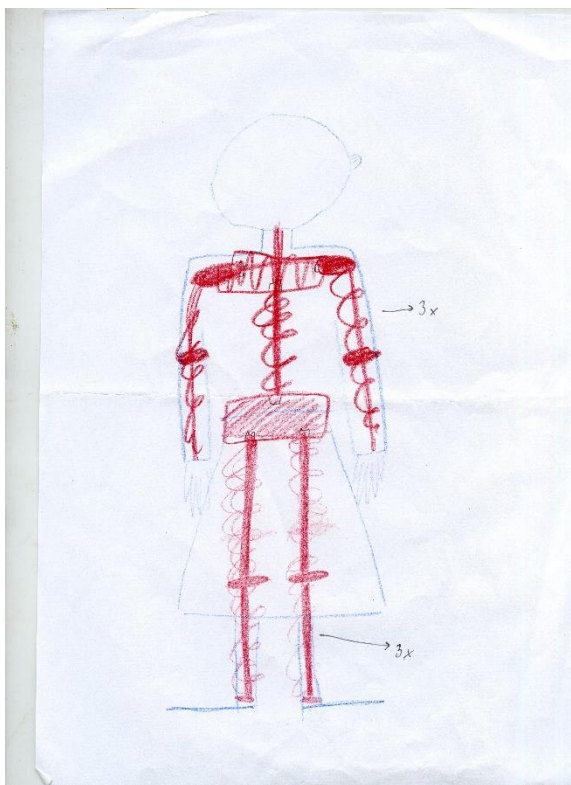
ilustrativní fotografie 1 – Fotografie z výroby loutky.

Samotný příběh potřeboval nějakou pevnou strukturu a obrys, se kterými bych později mohla pracovat. Proto jsem si svůj nápad několikrát promítala na papír, ať už do psané nebo kreslené podoby (viz. Storyboard). Snažila jsem si formulovat sama pro sebe odpovědi na otázky proč a pro koho svůj krátký film tvořím.

Poté jsem se sešla s odbornou konzultantkou Kristínou Dufkovou, a své prozatímní plány jsem s ní probrala. Ukázalo se, že mým největší problém budu technická stránka, která je při této metodě poměrně náročná. Poměrně úsměvné je, že jsem netušila, jak náročné může být samotnou loutku sestavit, nebo vymyslet vhodný a dostupný způsob pohybu loutky.

Po konzultaci jsem si do náčrtu loutky zakreslila i klouby – do míst u kterých jsem stála o jejich pohyblivost. Nakonec jsem ale tento způsob stavby loutky nevyužila. Kloubová loutka by pro mě byla určitě fajn, ale nebyla jsem si zcela jistá, zda něco takového můžu zvládnout. Na internetu se dají koupit kompletní součástky na kostru, nebo už přímo sestavené. To pro mě ale nebylo zcela vyhovující, protože bych si nemohla určit velikost loutky, na které závisel animační prostor. Proto jsem navštívila studio Anima na Praze 7 a v něm Davida Filčíka, který se mnou kostru loutky probral. Vzhledem k tomu, že výsledný film měl být dlouhý cca 2 minuty a já neměla s tvorbou loutek absolutně žádné zkušenosti, mi doporučil kostru bez kloubů s dráty, která na sobě ponese 2 pevné body ze dřeva – ramena a pánev pro lepší manipulaci.

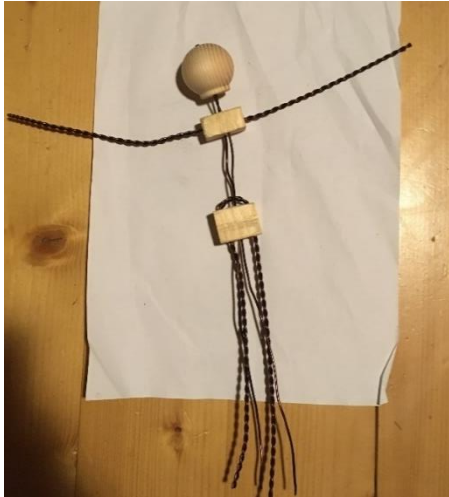
Volbu drátěné loutky zpětně hodnotím jako dostačující pro film do 3 minut délky. Jde zároveň i pro vhodnou alternativu pro začátečníky. Ovšem není na ní přílišné spolehnutí a například chůze se animuje velmi těžce ...



nákres 1 – Nákres kostry loutky po konzultacích.



nákres 2 – Prvotní představa o podobě loutky.



ilustrativní fotografie 2 – Fotografie kostry loutky

Drátky jsem koupila v potřebách pro bonsajisty. Jsou ohebné, tvárné a zároveň toho po „zamotání“ hodně vydrží, co se ohýbání týče.

Hlavu jsem si původně chtěla vyřezat a vyrobit podle sebe, díky nedostatku zkušeností jsem se nakonec rozhodla pro kompromis v podobě už předpřipraveného kulového polotovaru z Bauhausu.

Poté nastala část přetváření kostry loutky v loutku samotnou. Pro tvarování postavy loutky se často používá molitan nalepený přímo na drátě kostry např. lepidlem Bison Textile. Molitan se postupně ořezává a autor si tvaruje loutku k obrazu svému. Mě osobně postava i přes mnohočetné ořezávání stále připadala dost masivní, tak jsem ji molitanu nakonec zbavila úplně a na drátěnou kostru namotala několik vrstev obyčejné látky a tím samým lepidlem ji slepila. Poté jsem si pohrávala s vizuální stránkou loutky. Na vlasy jsem použila plst. Je poměrně tvárná a má podobnou strukturu jako vlasy. Příště bych si ale dala větší pozor na její důkladné přilepení.



ilustrativní fotografie 3 – Kostra loutky obalená látkou.

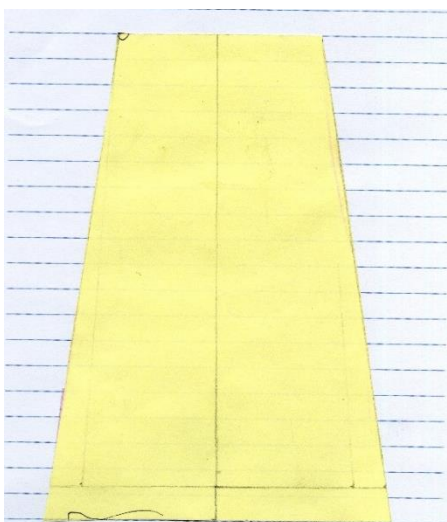


ilustrativní fotografie 4 – Loutka v procesu výroby.

Dalším krokem pro mě bylo loutku obléct. Tedy i navrhnout střihy, na samotném šití jsem se už nepodílela tam mě zaskočila zkušenější kamarádka. Díky malému rozměru se muselo šít v ruce a látka svetroviny nám dělala vyloženě potíže, průběžně se natrhávala, a to i po část natáčení. Původně jsem chtěla ještě do oblečení zašít drátky, např. pro iluzi větru, od toho jsem ale upustila drátky nakonec nevyužila.



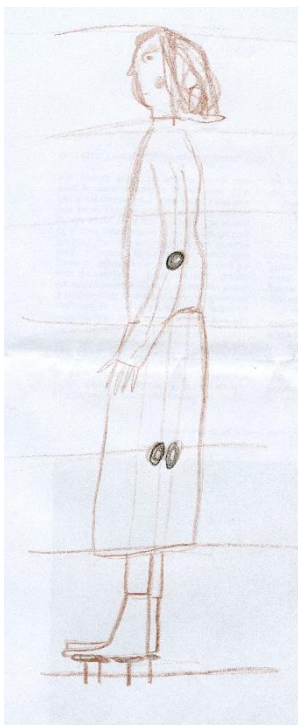
střih 1 – Návrh na střih svetru.



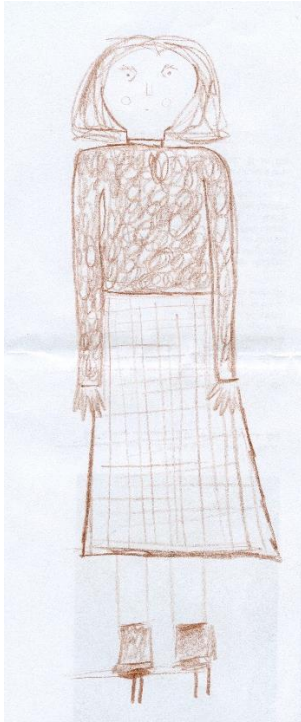
střih 2 – Návrh na střih sukně.



ilustrativní fotografie 5 – Loutka po přidání vlasů z plsti.



nákres 3 – Nákres loutky před její výrobou.



nákres 4 - Konečná představa o podobě loutky.

Nejtěžší částí, co se loutky týče, pro mě byly boty. S vyřezáváním jsem žádné zkušenosti neměla, a i vzhledem ke krátkému formátu mého filmu, jsem se rozhodla v tomto směru zariskovat, nějaké druhy dřev moc neřešit. Mým plánem bylo vyrobit boty masivnější, protože jsem si myslela, že budu s loutkou pohybovat pomocí zavrtávání hřebíků do bot, skrze podložku i stůl. Musím přiznat, že tahle metoda se mi nakonec jevila poměrně náročná, a tak jsem nakonec riskla obyčejné připínáčky. Ty jsem vždy po dvou nalepila na chodidla vteřinovým lepidlem a nechala přibližně 24 hodin zaschnout. Pod již vyrobené kulisy jsem oboustrannou lepicí páskou nalepila plát polystyren s tloušťkou asi 2 cm, také z Bauhausu. Naštěstí loutka nebyla moc těžká a tento způsob fungoval bez problémů. Ovšem pro můj 2minutový film. Pokud bych ale točila delší film, rozhodně bych volila kloubovou kostru a jiný způsob chůze animování chůze. S připínáčky loutka působila nemotorně, pokud se špatně připevnila, znenadání padala ...



ilustrativní fotografie 6 – Vyřezané a natřené boty.



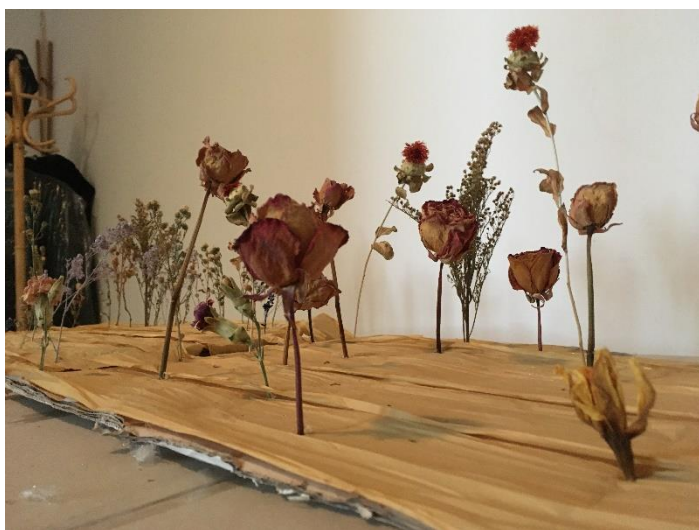
ilustrativní fotografie 7 – Boty připevněné ke kostře loutky, s připínáčky na chodidlech.

Kulisy jsem začala tvořit v čase karantény, takže sešlo z většiny mých plánů, možná naštěstí a já začala tvořit z toho co bylo. Chtěla jsem vytvořit klidnou, snovou krajinu na rozcestí. Použila jsem svoje nasušené květiny a pod ně jsem na podložku kartónu nalepila pískově žlutou, papírovou stuhu. Chtěla jsem, aby prostor působil uzavřeným dojmem, ze kterého nebylo úniku. Na kartóny po stranách jsem nalepila slupky z cibule. Do pískové stuhy jsem poté ještě dolepila květiny tavnou pistolí. Na karton po stranách jsem dotvořila dvoje identické dveře.

Animovala jsem na obyčejném psacím stole, s tím že jsme po stranách připevnili dřevěnou konstrukci na zafixování postranních kulis. Zbývalo jen dotvoření drobnějších rekvizit a mohlo se točit. Nakonec jsem animovala jen na jedné statické scéně. Můj původní plán byl mít 3, tedy dotočit strhat kulisy a nalepit nové ... Paní učitelka Schmidtová ale měla velice zajímavý nápad. Propojit animaci a hraný film. Po zvážení jsem se to rozhodla udělat. Zpětně to vidím velmi pozitivně, protože to snímek oživilo a dodalo mu to nový rozměr.



ilustrativní fotografie 8 – Kulisa dveří



ilustrativní fotografie 9 - Podložka s květinami, podlepená polystyrenem.



ilustrativní fotografie 10 – Fotografie zachycující část hotových kulis.

Natáčela jsem v ateliéru mojí kamarádky, kdy mi byl k dispozici celý pokoj. Okna jsem zatemnila pomocí plachet, celt a kartónů. K natáčení jsem používala školní fotoaparát – EOS50D, v kombinaci se školním notebookem s nainstalovaným Dragon frame, programem pro animaci. Animovala jsem s nastavením 12 fotek za sekundu.

Jako světla jsem použila obyčejné stolní lampičky, které jsem postupně nastavovala tak, abych neměla v záběrech stín a byly dobře osvětlené. Konkrétně šlo o žárovky od Emosu – LED classic 2700K Warm White . Jak je na výsledném snímku vidět, barevnost jednotlivých obrazů není ideální, stalo se tak při dotáčení v září. Doteď přesně nevím, v čem byla chyba.

Stativ jsem používala starý domácí. Byly ale chvíle, kdy jsem se k loutce potřebovala dostat blíž, z jiného úhlu ... Po ruce jsem neměla žádný pohyblivý stativ, takže jsem jednoduše využila staré dobré knížky naskládané na sebe.

Film jako takový jsem musela natáčet na několikrát, vždy asi po dobu 3 dní v kuse. V průběhu se vyskytly problémy technického rázu, nebo z mé vlastní nepozornosti. Dohromady jsem nad animováním strávila asi týden.

Střih

Celou mou práci jsem následně stříhala v programu HitFilm Express. Vybrala jsem si ho, protože jde o program poskytující free verzi a nezanechává vodoznak. Měla jsem s ním na začátku poněkud problémy, co se ovládání týče. Když si ale potom už všechno sedlo, pracovalo se s ním krásně. Samozřejmě jsem film mnohokrát sestříhávala před a pak i po přidání audia.

Níže je stručný návod pro ovládání základních funkcí v programu.

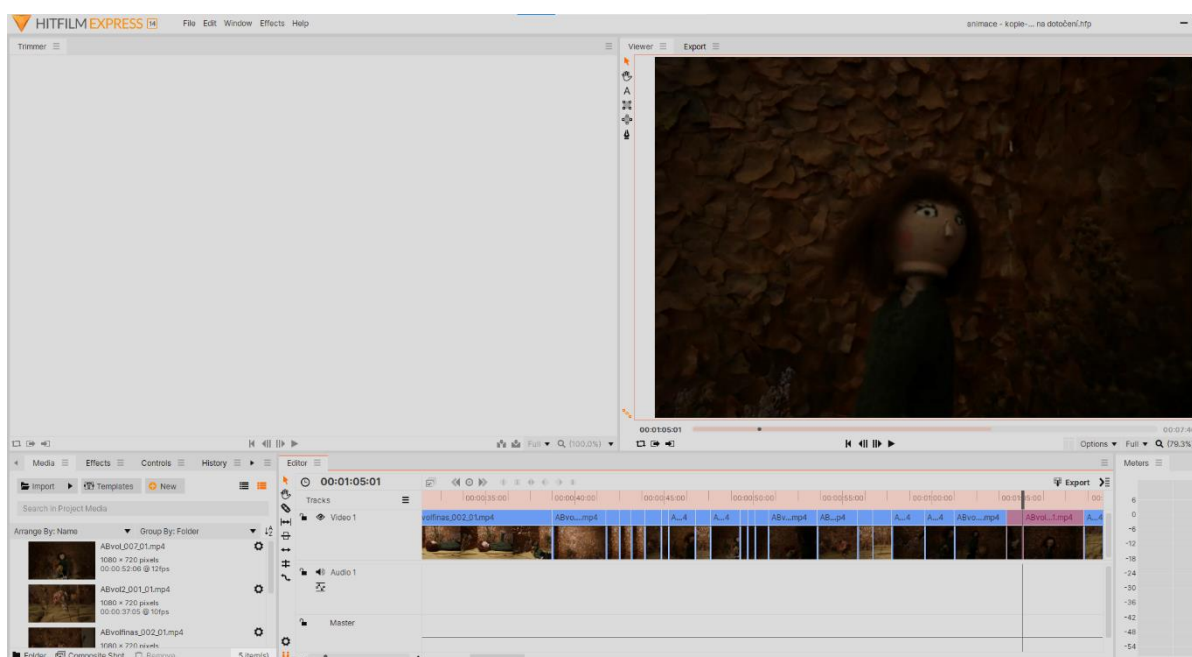
Odstranění předešlého kroku – na horní liště Edit, poté Undo

Vložení souborů – levé dolní okno **Import**, poté vybírám jednotlivé soubory z počítače (je zde možnost vytvoření složek, např. audio, video, pro lepší orientaci při střihu)

Střih - na dolní liště, okno **Editoru**, 3. **symbol žiletky**, na ose označím místo **začátku a konce střihu**, poté opět symbol **šipky**, vystřihnutý celek můžu přemístit, smazat ...

Zamykání – Opět v okně **Editoru**, můžu zamknout jednotlivé sekce Video, Audio ... **symbolem zámku**

Uložení – horní lišta File, Save nebo Save as...



střih 3 – Náhled na rozstříhaný film.

Zvuk

Zvuk jsme nahrávali s Viktorem Komárkem za poněkud bojových podmínek u mě v pokoji. Jako asi vždycky probíhalo nahrávání ruchů metodou zkouška, omyl. Pokud nevíte, jak jednotlivé ruchy vytvořit, doporučuji vyhledat inspiraci na youtube.

Spousta zvuků a ruchů lze legálně stáhnout na internetu, mě se osobně osvědčila zvuková banka Freesound. Z té jsem například použila zvuk EKG.

Zvuk, který jsem k filmu dotvořila je do velké míry stylizovaný. Myslím si ale, že to v tomto případě nevádí. Animace je v tomto směru přívětivá, protože sama do velké míry stylizovaná je.

Závěr

Za pomoci níže jmenovaných se mi podařilo splnit a dodržet všechny body, které jsem definovala v dříve odevzdaném Záměru profilové práce. Výsledkem je krátkometrážní animovaný film a tento Postup práce, ve kterém by snad mohli najít nějakou radu budoucí zájemci o animaci.

Jestliže jsme se nejdříve zeptali CO? A potom JAK? a snažili jsme se hledat na tyto otázky rozumné odpovědi, nezbytně se do třetice nabízí otázka PROČ? Proč psát pro animovaný film, když se na něho dívají většinou děti a hrstka zvlášť poznamenaných jedinců? A proč si až tolik s tím lámat hlavu? A zrovna dnes a u nás, když situace v animovaném filmu se zdá ještě horší, než ve filmu hraném. Domnívám se, že odpovědi na tyto otázky jsou implicitně i explicitně v předchozích kapitolkách obsaženy, nicméně přece jen bych se pokusil na tuto otázku odpovědět ještě jinak: Vzniklo nové umění, historicky jedno z nejmladších a vlastně zároveň jedno z nejstarších ...Prošlo podobně převratným vývojem jako film hraný a má dnes také svoje nepopiratelné mistry i mistrovská díla....

Proto na závěr opakuji, že animovaný film není jen výtvarné umění v časoprostoru – nejsou to jen obrazy, které ožily, sochy, které vykročily. Jsou to obrazy, které se řadí v děje a ty děje cosi říkají, vyjadřují naše myšlenky, otevírají rozhovor s divákem.^{viii}

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucí práce MgA. Magdaleně Schmidtové. Odborným konzultantům BcA. Kristině Dufkové a BcA. Matouši Bičákovi. Také MgA. Markétě Oplištilové za pomoc a rady při a před realizací filmu. Davidu Filčíkovi za konzultaci při tvorbě loutky. Viktoru Komárkovi za pomoc při natáčení ruchů. Tereze Mixanové za realizaci kostýmů a hereckou pomoc při natáčení. Tereze a Věře Mixanovým za poskytnutí prostoru pro natáčení. A v neposlední řadě Zuzaně, Janě a Jiřímu Bruthansovým za pomoc finanční, technickou a hereckou.

ⁱ *Umění filmu*. 1. Praha: NAMU, 2018. ISBN 978-80-7331-217-6.

ⁱⁱ zdroj: <https://www.csfd.cz/film/10102-carodejuv-ucen/prehled/>

ⁱⁱⁱ zdroj: <https://www.televizeznam.cz/video/krtek/krtek-a-myska-227392>

^{iv} zdroj: https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShmY

^v zdroj: <https://www.veselepohadky.cz/ovecka-shaun/>

^{vi} *Umění filmu*. 1. Praha: NAMU, 2018. ISBN 978-80-7331-217-6.

^{vii} Scenáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace. 2. Praha: NAMU, 2006. ISBN 80-7331-069-4.

^{viii} Scenáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace. 2. Praha: NAMU, 2006. ISBN 80-7331-069-4.