

Digitální storytelling: Moderní interpretace folkloru prostřednictvím motion designu

Barbora Šujanová

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Barbora Šujanová
Osobní číslo:	K22011
Studijní program:	B0212A310004 Multimédia a design
Specializace:	Digitální design
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Digitální storytelling

Zásady pro vypracování

1. Rešerše inspiračních zdrojů vztahujících se k tématu práce
2. Vlastní analýza poznatků pro následující práci s tématem
3. Variantní návrhy řešení
4. Postup zpracování vybrané varianty řešení
5. Tvorba prezentace zpracovaného řešení:

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)
- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m², multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
- autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

CROOK, Ian a BEARE, Peter, 2016. Motion graphics: principles and practices from the ground up. New York: Fairchild Books. ISBN 9781472569004.

LIU, Yong, 2018. 3D cinematic aesthetics and storytelling. Cham: Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-319-72741-7.

SHAW, Austin, 2015. Design for motion: motion design techniques & fundamentals. Burlington: Focal Press. ISBN 9781138812093.

WILLIAMS, Richard, 1999. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Farrar, Straus and Giroux. ISBN 978-08-6547-897-8.

WIEDEMANN, Julius, 2004. Animate now!, Taschen. ISBN 978-38-2292-588-4.

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Václav Ondroušek
Ateliér Digitální design

Datum zadání bakalářské práce: 1. listopadu 2024

Termín odevzdání bakalářské práce: 23. května 2025

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se věnuje možnostem moderní interpretace folkloru prostřednictvím digitálního storytellingu a motion designu. Na příkladu folkloru Slavkovska zkoumá, jak lze tradiční kulturní prvky přenést do současného audiovizuálního jazyka bez ztráty autenticity. Práce kombinuje teoretické poznatky o vizuální kultuře, pohybu, hudbě a paměti s praktickým výstupem – autorským animovaným projektem, který propojuje ilustraci, pohyb a hudební kompozici. Výsledný vizuální styl čerpá z dochovaných regionálních zdrojů i současných trendů v motion designu, a ukazuje tak potenciál pro ožívování tradic skrze současné médium.

Klíčová slova: motion design, digitální storytelling, folklor, vizuální stylizace, Slavkovsko, animace, hudba

ABSTRACT

This bachelor thesis explores the possibilities of modern interpretation of folklore through digital storytelling and motion design. Using the example of folklore from the Slavkov region, it examines how traditional cultural elements can be translated into a contemporary audiovisual language without losing their authenticity. The work combines theoretical insights into visual culture, movement, music, and memory with a practical output – an original animated project that connects illustration, motion, and musical composition. The resulting visual style draws from preserved regional sources as well as current trends in motion design, demonstrating the potential for reviving traditions through modern media.

Keywords: motion design, digital storytelling, folklore, visual stylization, Slavkov region, animation, music

Zde je místo pro případné poděkování, popř. motto, úryvky knih atp.

OBSAH

ÚVOD.....	11
1 MOTION DESIGN.....	12
1.1 POHYB.....	12
1.1.1 Proč designovat pohyb	12
1.1.2 Iluze pohybu.....	13
1.2 DEFINICE A VYMEZENÍ	14
1.2.1 Prolínání s animací.....	15
1.3 HISTORIE A VÝVOJ.....	15
1.3.1 Reklama jako důkaz efektivity pohybu v komunikaci.....	16
1.4 SOUČASNÉ SMĚRY A VIZUÁLNÍ TRENDY	17
1.4.1 Přirozenost, nostalgie a návrat k analogu.....	17
1.4.2 Minimalistický maximalismus	Chyba! Záložka není definována.
1.4.3 Minimalistický maximalismus	18
1.4.4 Další vymezení.....	18
1.5 TECHNOLOGIE A NÁSTROJE	18
1.5.1 Software a technologické zázemí.....	19
1.5.2 Technologické principy efektů v motion designu	19
1.5.3 Automatizace, pluginy a kreativní workflow.....	20
2 DIGITÁLNÍ STORYTELLING	21
2.1 EFEKTIVITA VYPRÁVĚNÍ V DIGITÁLNÍ DOBĚ	21
2.2 KULTURNÍ VÝZNAM TRADIČNÍHO VYPRÁVĚNÍ.....	21
3 FOLKLOR.....	23
3.1 FOLKLOR VS. FOLKLORISMUS	23
3.2 FOLKLOR JAKO PROCES, NE JAKO MUZEUM	23
3.3 PROČ JE STÁLE AKTUÁLNÍ	24
4 VIZUÁLNÍ JAZYK FOLKLORU VE 21. STOLETÍ	25
4.1 GLOBALIZACE LIDOVÝCH MOTIVŮ	25
4.2 ŠPATNÉ PŘÍKLADY V PRAXI	25
4.3 POVEDENÉ PŘÍKLADY V PRAXI	27
4.4 INSPIRACE FOLKLOREM V SOUČASNÝCH KREATIVNÍCH ODVĚTVÁCH	27
5 KONCEPT A PŮVOD PROJEKTU	29
5.1 VÝCHODISKA A MOTIVACE K PROJEKTU	29
5.2 BĚDÁNÍ, NEJISTOTY A HLEDÁNÍ OPORY V PRAMENECH	30
5.2.1 Nejednoznačnost vymezení Slavkovska	30
5.2.2 Rekonstrukce tradic.....	30
5.2.3 Práce se zdroji a osobní výklad.....	31

5.3	PROCES HLEDÁNÍ VYJÁDŘENÍ	31
5.3.1	Hudba jako výchozí bod.....	31
5.3.2	Volba písně „Na slavkovských lókách“	32
6	SCÉNÁŘ A VÝSTAVBA VYPRÁVĚNÍ.....	33
6.1	PROSTŘEDÍ JAKO ZÁKLAD.....	33
6.2	SYMBOLIKA VLČÍHO MÁKU.....	33
6.3	NAPOJENÍ NA TEXT PÍSNĚ.....	33
7	STORYBOARD	34
8	VIZUÁLNÍ JAZYK A VÝTVARNÉ VÝCHODISKO	35
8.1	INSPIRAČNÍ MOODBOARD A VÝTVARNÉ KATEGORIE	35
8.2	PROMĚNA BAREVNOSTI V PRŮBĚHU DĚJE	36
9	OBECNÝ WORKFLOW.....	37
9.1	ILUSTRACE A PŘÍPRAVA VEKTORŮ	37
9.2	STYLIZACE A ANIMACE V AFTER EFFECTS.....	37
9.3	JEDNOTÍCÍ EFEKTY A VIZUÁLNÍ RYTMUS.....	38
10	PROCES TVORBY KONKRÉTNÍCH SCÉN	39
10.1	KAPLIČKA A MÁKY	39
10.2	ŠOHAJ V POLI.....	42
10.3	MALOVANÉ OKNO STAVENÍ.....	44
10.4	INTERIÉR S KROJEM	45
10.5	OBLÉKÁNÍ	46
10.6	TANEC NA VEČERNÍ ZÁBAVĚ.....	48
10.7	PŘEDÁNÍ MÁKU A VYÚSTĚNÍ.....	49
11	PRODUKCE HUDEBNÍ SLOŽKY	52
	ZÁVĚR.....	53
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	55
	SEZNAM OBRÁZKŮ	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
	SEZNAM TABULEK.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
	SEZNAM PŘÍLOH.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.

ÚVOD

V době, kdy digitální média formují většinu naší každodenní vizuální zkušenosti, se nabízí otázka, jakým způsobem lze skrze současné výrazové prostředky znovu otevřít témata kulturní paměti a tradice. Jedním z takových témat je i folklor – oblast, která bývá často prezentována buďto jako neměnný artefakt minulosti, nebo naopak jako estetizovaný povrch bez kontextu. Cílem této bakalářské práce je ukázat, že existuje třetí cesta: přístup, který je zároveň respektující i kreativní, zakořeněný v tradici, ale otevřený současným výrazovým možnostem.

Projekt, vznikl jako reakce na dlouhodobě vnímaný nedostatek kvalitní a moderní vizuální reprezentace folkloru, obzvláště v digitálním prostoru. Zaměřuje se na folklor Slavkovska – regionu, se kterým jsem osobně propojená a jehož tradice se v posledních letech znovu objevují i díky aktivitě místní komunity. Vytvořením autorské motion designové animace, inspirované konkrétními vizuálními a hudebními prvky tohoto regionu, se snažím hledat nové způsoby, jak folklor oživit, přiblížit mladší generaci a ukázat jeho nadčasový potenciál.

Práce propojuje teorii vizuální kultury, motion designu, digitálního storytellingu a hudební kompozice s praktickým návrhem, jehož cílem je nejen prezentovat, ale i interpretovat a rozvíjet folklorní dědictví formou, která je srozumitelná a působivá i pro dnešního diváka.

1 MOTION DESIGN

Motion design se do obecného povědomí dostává stále více a více, a to nejen díky rapidnímu rozmachu digitálních médií, ale i díky své schopnosti zaujmout diváka či uživatele. I když si mnozí lidé myslí, že jde pouze o modernější synonymum pro pojem animace, není tomu tak. Mezi těmito dvěma obory se však hranice úzce prolínají a pro laika mohou být v některých případech téměř nepostřehnutelné.¹ Obyčejný divák je při setkání s nějakou formou animace v ideálním případě příliš zabraný do toho, co se v ní děje a co mu chce sdělit, než aby dumal nad tím, z jakého oboru ono dílo připutovalo. Za to, že dílu věnoval vůbec nějakou pozornost, může samostatný základní kámen animace i motion designu – pohyb. A navíc právě dobře designovaný pohyb, který bývá z pravidla v souladu se zvukovou stopou, dokáže upoutat diváka na delší dobu.

1.1 Pohyb

Naše tendence vnímat pohyb pramení z reakce „bojuj nebo uteč“, která byla klíčová pro přežití, a zůstává důležitá i dnes. Jednoduše řečeno, když se něco pohybuje, máme zakódováno, že tomu věnujeme pozornost, protože to vnímáme jako potenciální hrozbu.² Motion design existuje především kvůli této atraktivitě pohybu pro lidské oko, přesněji řečeno mozek. Když se něco elegantně hýbe, je to pro nás poutavé. I z toho estetického hlediska, ne jenom kvůli pudovým reakcím. Nicméně dosáhnout takového efektu není jednoduché, protože nejen získání, ale hlavně udržení divákovy pozornosti, vyžaduje určitý um.

1.1.1 Proč designovat pohyb

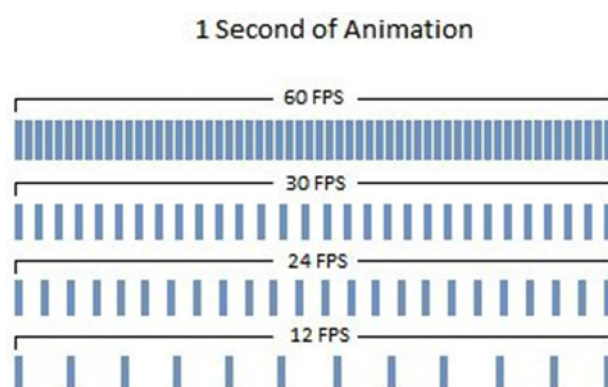
Ne každý má schopnosti a znalosti, jak vytvořit takovou kvalitní animaci. Na druhou stranu spousta lidí dokáže rozpoznat rozdíl mezi dobrou a špatnou animací. Většinou si uvědomíme, když se něco pohybuje nepřirozeně, trhavě či uměle. Vyvolá to v nás pocit znepokojení až nechutě. Úkolem animátora nebo motion designéra je přesně tomuhle se vyhnout a vytvořit pohyb, který bude vypadat přirozeně, i když je ve skutečnosti umělý.

¹ CROOK a BEARE, *Motion graphics: principles and practices from the ground up*, 2017.

² MITCH, *The Human Brain: Hardwired for Motion*, 2019.

1.1.2 Iluze pohybu

V psychologii se umělý pohyb označuje jako pohyb zdánlivý, a konkrétně animace je založena na jevu stroboskopického pohybu. Vzniká na základě prezentace dvou zrakových podnětů v rychlém časovém sledu. V prvním podnětu je statický objekt, v druhém je ten stejný objekt mírně pozměněný. Pokud se odprezentují dostatečně rychle po sobě, vyvolá to v nás dojem, že jsme daný objekt viděli se opravdu pohnout. Lidský mozek si domyslí snímky mezi jednotlivými statickými obrazy, což umožňuje vytvářet iluzi plynulého pohybu. Ideální délka intervalu mezi jednotlivými podněty je mezi 30 až 200 milisekundami.



Obrázek 1 Vizualizace frekvencí snímků³

Tento jev, známý jako stroboskopický pohyb, popsal Max Wertheimer v roce 1910 pomocí přístroje stroboskop. Tento princip se stal základem pro různé technologické aplikace, od neonů až po filmové umění. Filmový pás se skládá z fotografií, které se mírně liší, a jejich rychlým promítáním vzniká zdání pohybu. Dnes je to jeden z nejzákladnějších parametrů jakékoliv projekce digitální, či analogové. Nazývaný nejčastěji „fps“ neboli „frames per second“, také „frame rate“, v češtině počet snímků za sekundu. Počet snímků za sekundu v minulosti byl standardně nižší jak u filmu, tak především u animace a způsobovala trhavý pohyb. Od 24 snímků za sekundu, už je však pohyb zcela plynulý, tedy optimální pro vnímání zdánlivého pohybu. Obecně platí, že čím větší frekvenci snímků za sekundu použijeme, tím je pohyb plynulejší. Avšak je stále běžné animovat v nižší frekvenci, hlavně kvůli stylizačním důvodům. Pro kreslenou animaci je to z praktického hlediska dokonce vhodnější.⁴

³ NGUYEN, *How many frames per second in animation.*, 2021.

⁴ PLHÁKOVÁ, *Učebnice obecné psychologie*, 2003.

1.2 Definice a vymezení

Je tedy zřejmé, že plynulost či přirozenost pohybu nejsou jediné důležité aspekty, na kterých je motion design postaven. Tato disciplína zahrnuje mnohem více než jen rozhýbání tvarů. Je to porozumění a kombinace prvků z různých oborů, která přispívá k celkovému dojmu z pohybu. Motion designer by měl být schopen pracovat s těmito aspekty a vytvořit soudržný celek, který osloví divákovy smysly a dosáhne zamýšleného účinku. Smysly v množném čísle, protože jak už jsem zmínila i sluchový vjem sladěný s pohybem, je klíčový pro posílení celkového zážitku. Hmatové smysly je možné též zapojit, když se přesuneme k prolnutí s interakčním designem.

Termín motion design, který postupně nahrazuje dříve používanější „motion graphics“, neboli motion grafika, nemá v češtině přesný ekvivalent, proto se běžně používá v původní anglické podobě, která jasně vystihuje, o co jde. Můžeme se také setkat s výrazem motion graphic design, přičemž v anglicky mluvícím prostředí se používá i zkrácené označení mograph.⁵

Skutečná definice motion designu je zároveň velmi jednoduchá a zároveň je stále velice těžké tuto oblast přesně vymezit. Avšak tato nedefinovatelnost je právě jedna z jeho nejatraktivnějších vlastností.⁶ Problém může být i v samotném základu tohoto termínu, a to je slovo „motion“ (pohyb), které může být trochu zavádějící. Jak už zde bylo řečeno, není to jen o pohybu. Například objevení a zmizení objektu, který však zůstává na stejném místě, nemusí být nutně považováno za pohyb, i když stále se jedná o animaci. Klíčová je totiž i role času.⁷

Motion design lze tedy chápat jako aplikaci principů grafického designu v čase, prostřednictvím animace a vizuálních efektů, na filmovou a video tvorbu. Důležitou roli hraje dynamická proměna grafických prvků, jako jsou text, tvary, fotografie či textury, často doplněné zvukovými prvky, jako je hudba nebo voiceover. Přičemž cílem není jen estetický zážitek, ale především efektivní komunikace myšlenek a informací. Může sloužit jak ke ztvárnění jednoduchých sdělení, tak i k vysvětlení složitějších konceptů, či narativů.⁸

⁵ CONE, *6 challenges facing motion design education*, 2015.

⁶ LOTTIEFILES, *A Guide to Motion Design*, 2022.

⁷ CROOK a BEARE, *Motion graphics: principles and practices from the ground up*, 2017.

⁸ ZIYANG et al., *Motion Graphics in Visual Communication: Unveiling Creative Strategies in Contemporary Digital Design*, 2024.

1.2.1 Prolínání s animací

Po bližším vymezení motion designu by se mohlo zdát, že oproti animaci bude snazší ho odlišit. Opak je však pravdou. Potvrzuje to, jak blízké si tyto dva přístupy ve skutečnosti jsou. Sdílejí stejné nástroje, technické principy i vizuální jazyk. V mnoha případech spolu doslova splývají a není snadné říct, kde jeden přístup končí a druhý začíná. Možná na tom ale nakonec ani nezáleží – právě tahle otevřenost totiž dává prostor k volnějšímu přístupu a vlastnímu pojetí.

Animace bývá více spojovaná s klasickým vyprávěním, jako je důraz na charakter, scény a dějovou linku. Motion častěji pracuje s tvary, vzory, typografií a rytmem. Vizuální prvky nejsou jenom kulisou pro děj, ale nesou význam samy o sobě. Nevypráví „co se stalo“, ale spíš „jak to působí“. To ale neznamená, že by motion nemohl být příběhový, nebo že by animace nemohla být abstraktní – spíš jde o to, jaký aspekt zrovna hraje prim.⁹

V praxi se tyto přístupy často přelévají jeden do druhého. Někdy je důležité vystavět atmosféru přes rytmus a vizuální souhru se zvukem, jindy se zase pracuje s obrazem víc konkrétně. Tahle pružnost je právě to, co dělá motion design tak zajímavým – není vázaný jen na formu, ale hlavně na pocit, tempo, a vizuální logiku, která nemusí být nutně příběhová.

To, co ale pro motion design zůstává typické, je silná vazba na hudbu. Vlastně už historicky vznikala jako vizuální reakce na hudbu. Od raných experimentů s tvary a barvami, které měly znázorňovat tóny, přes abstraktní filmy reagující na orchestr, až po dnešní digitální projekty, které pracují s přesným sladěním obrazu se zvukem. Hudba v tomhle případě není jenom pozadí – je to struktura, podle které se celý vizuál skládá a hýbe.

1.3 Historie a vývoj

Animace má své kořeny především ve filmovém prostředí. Vznikala jako potřeba oživit obraz a vyprávět příběhy pohybem postav, scén a děje. Hudba zde bývala doprovodným prvkem, který měl podpořit atmosféru – vizuál byl hlavní složkou a zvuk jen kulisou. Tento přístup, založený na lineárním narativu, je pro animaci typický dodnes.

Motion design se ale vydal jinou cestou. Vznikl spíš z vizuální potřeby přenést do obrazu rytmus a tempo, často abstraktní formou. Výrazně ho ovlivnil orfismus – výtvarný směr, který na začátku 20. století hledal spojení mezi hudbou, barvou a světlem. Právě snaha

⁹ CROOK a BEARE, *Motion graphics: principles and practices from the ground up*, 2017.

hudbu nejen doprovodit, ale i vizualizovat, se stala jedním ze základních východisek pro pozdější motion grafiku.

Tento směr dále rozvíjeli tvůrci jako Walter Ruttmann se svou sérií *Opus* (1921–1925) nebo Oskar Fischinger, který animoval geometrické tvary podle hudební struktury. Nešlo o ilustraci děje, ale o způsob, jak „vidět hudbu“. Právě tady vzniká princip, na kterém stojí velká část estetického přístupu motion designu – obraz reaguje na zvuk, nikoli naopak.

Od 50. let se motion začal přesouvat i do užité grafiky. Tvůrci jako Saul Bass využili jeho potenciál v titulkových sekvencích, které přestaly být jen úvodem k filmu a začaly samy vytvářet jeho vizuální atmosféru – pomocí jednoduchých tvarů, rytmu a pohybu.¹⁰

Zásadní proměnu ale přinesly až digitální technologie. S nástupem softwarů jako Adobe After Effects nebo Cinema 4D se motion design stal flexibilnějším a dostupnějším. Místo ruční práce se vše začalo odehrávat v digitálním prostředí, kde se snadno propojily prvky z různých oborů.

Díky tomu se také začaly čím dál více propojovat světy grafického designu, animace a hudby, která hraje pořád velice důležitou roli – minimálně už jenom v tom, že bez ní by motion design vůbec nevznikl.

1.3.1 Reklama jako důkaz efektivity pohybu v komunikaci

Motion design se stal jedním z nejúčinnějších nástrojů reklamy díky své schopnosti během krátkého okamžiku vyvolat silnou emoci, zasáhnout široké publikum a předat informaci poutavě, rychle a jednoduše.

Už v 70. letech to dokázala kampaň „Bubbles“ pro 7UP – psychedelické 3D animace tehdy nabídly radikálně novou estetiku, která značku vizuálně odlišila a oslovila mladé publikum. Šlo o jedno z prvních využití motion designu pro budování identity pomocí pohybu.¹¹

Za historicky přelomový moment lze označit i vizuální styl MTV z 80. let. Jejich logo, které se neustále proměňovalo a reagovalo na různé hudební i kulturní kontexty, se stalo ikonou motion branding. Nevídaná dynamická identita stanice ovlivnila celou generaci vizuálních tvůrců.¹²

¹⁰ KRASNER, *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*, 2013.

¹¹ *Animation Animation in Advertising: The 10 Best Campaigns Ever...*, c2022.

¹² ANGELOS, *A brief history of MTV IDs and the impact they've had on the creative world*, 2007.

Jako příklad z moderní doby může sloužit virální kampaň „Dumb Ways to Die“ od Metro Trains Melbourne z roku 2012. Její úspěch stál právě na dokonale propojené hudbě a animaci – chytlavá melodie, jednoduché postavičky a ironický humor přetvořily téma vlakové bezpečnosti v globální popkulturní fenomén.¹³

Tyto příklady potvrzují fakt, že jakmile se pohyb propojí s rytmem a vizuálním příběhem, vzniká médium, které nejen informuje, ale i baví, a tak zůstává v paměti.

1.4 Současné směry a vizuální trendy

Motion design už dávno není jen záležitost filmových titulků nebo televizní grafiky. Dnes je nedílnou součástí ve webů, aplikací, reklamních kampaní i sociálních sítí. Styl, jakým se vizuálně projevuje, ale nevzniká specificky pro něj – většinou vychází z obecnějších vizuálních trendů, které se objevují napříč digitálním designem a dalšími médii, a motion si je jednoduše přizpůsobuje svým vlastním způsobem.

Aktuální vizuální trendy v motionu dokazují širokou škálu přístupů, které krouží mezi jednoduchostí, praktičností a silně expresivní vizualitou, někdy až na hranici anti-designu.

1.4.1 Přirozenost, nostalgie a návrat k analogu

Na jedné straně stojí směr, který bychom mohli označit jako nový naturalismus – design, který čerpá z přírody a jejích zemitých barev, využívající často realistické textury a materiály či organické tvary a křivky. Přichází spolu s tématem udržitelnosti, a tak často i s udržitelným a funkčním designem, který klade důraz na rozvážnost a ohleduplnost ve využívání digitálních prostředků.¹⁴ S tímto přístupem souvisí také aktuální trend nostalgie a návratu k analogovým médiím. Designéři dnes stále častěji využívají prvky připomínající starší média, například VHS estetiku, zrnitost, nedokonalosti analogových technologií nebo ručně kreslené ilustrace a retro typografii. Tento trend vyjadřuje touhu po autenticitě a emocionálním propojení a funguje jako určitý protipól digitálnímu přesycení současnosti, což se pojí nejen s udržitelností životního prostředí, ale i našeho duševního zdraví.

¹³ *Animation Animation in Advertising: The 10 Best Campaigns Ever...*, c2022.

¹⁴ THE MOO TEAM, *5 design trends to watch in 2025 (and what they mean for your brand)*, 2024.

1.4.2 Digitální chaos a maximalistická expresivita

Jak to bývá, každá mince má dvě strany, a i tomuto návratu přirozenosti v kontrastu oponuje exploze digitálního maximalismu, který se z nás snaží vyždímat potenciál digitálního prostředí na maximum s pomocí typických efektů, jako je glitch, deep glow, rozmazání, deformace, tekuté přechody barev spolu s vrstvením těchto různých vizuálních prvků na sebe. Tento styl vytváří dojem záměrného chaosu a přesycení, ve kterém lze nacházet specifickou krásu. Zároveň nabízí široký prostor experimentům, silné vizuální expresi a nečekaným kombinacím.¹⁵

1.4.3 Minimalistický maximalismus

Mezi těmito tendencemi se objevuje hybridní směr označovaný jako minimalistický maximalismus, kombinovaný z obou přístupů. Spojuje jednoduché, přehledné kompozice s jedním či dvěma dominantními prvky, jako jsou například výrazná typografie, textury nebo neonové efekty. Výsledkem je jasný, srozumitelný design, avšak vizuálně intenzivní.¹⁶

1.4.4 Další vymezení

Je však nutné si uvědomit, že to nelze redukovat pouze na tato vymezení. Mezi nimi existuje spousta dalších směrů a pojmů, se kterými se v této oblasti můžeme potkat. Vedle uvedených tendencí existuje celá řada dalších stylů a pojmů, se kterými se v této oblasti můžeme setkat – například neobrutalismus¹⁷, retrofuturismus, Y2K estetika, mixed-media nebo bento mřížky. Každý z nich svým způsobem reflektuje některé z výše zmíněných prvků a obohacuje aktuální vizuální jazyk motion designu.

1.5 Technologie a nástroje

Na technologický vývoj byl, a stále je Motion design úzce navázán. Nástroje, které používáme, nejen ovlivňují výsledný vizuální styl, ale do velké míry určují i způsob myšlení a samotný kreativní proces. Každý technologický progres – od nástupu digitálního stříhu přes vznik specializovaných animačních softwarů až po dnešní real-time nebo AI nástroje – přinesl nové možnosti i výzvy. Přirozeně tedy vzniká snaha být stále aktuální a sledovat trendy.

¹⁵ *Embracing the Glitch: Intentional Imperfection in Digital Design*, 2025.

¹⁶ SVGATOR, *21 Graphic Design Trends That Will Rock in 2025*, 2024.

¹⁷ *Top 7 Motion Design Trends of 2025*, 2025.

1.5.1 Software a technologické zázemí

Jedním z prvních nástrojů, který zásadně ovlivnil vývoj motion designu, byl v 90. letech Adobe After Effects. S rozmachem softwarů jako Cinema 4D nebo Blender zažil motion design další výrazný posun. 3D technologie umožnily tvořit věci, které byly dříve téměř nepředstavitelné – prostor, světlo, simulace, hyperrealistické detaily. Byl to boom. A stále je. Zároveň to ale přineslo i větší technickou náročnost a komplexnost. Práce ve 3D je odlišná – člověk musí přemýšlet více technicky jako kodér, ne vždy jako grafik nebo ilustrátor.

I proto si 2D přístup stále drží své místo. Nejenže přežil, ale našel si nové cesty. Čím dál častěji se setkáváme s trendem 3D scén, které jsou stylizované tak, aby působily ploše, kresleně, nebo jako ručně malované.

Přes to všechno zůstává After Effects silným nástrojem – zejména tam, kde jde o rytmus, práci s typografií, kresbou, ornamentem nebo vektorovou ilustrací. Pro tyto účely je poměrně rychlý, přehledný a poskytuje efektivní propojení s Ilustrátorem nebo Photoshopem. Nabízí detailní kontrolu, pokud designér chce vytvořit animaci postavenou na rytmu, tvarech nebo ruční stylizaci, není nutné automaticky sahat po 3D jen proto, že je zrovna v kurzu.

Dnes už se přístupy běžně prolínají. 2D, 3D, kresba, koláž, typografie – všechno se dá propojit. Výběr softwaru tedy neovlivňuje jen technický výsledek, ale i způsob přemýšlení nad vizuálem. Není to jen o nástroji, ale o přístupu a výrazu, který designérovi dává smysl.

1.5.2 Technologické principy efektů v motion designu

Tento obor je do velké míry o efektivitě – ale ne nutně jen o rychlosti. Jde hlavně o to, jak nástroje a efekty pomáhají přetavit statickou kompozici do vizuálu, který se hýbe, rytmizuje a vypráví. Mnoho procesů v motionu je procedurálních – to znamená, že animátor nevytváří každý detail ručně, ale zadává pravidla a algoritmy, které určují „chování“ obrazu. Výsledek se tak generuje automaticky a často reaguje na další prvky v kompozici (např. časovou osu, zvuk, nebo hodnoty vrstvy).

Například Fractal Noise nebo Turbulent Displace jsou efekty, které umožňují generovat přirozeně působící struktury – jako kouř, mlhu nebo tekutiny – bez nutnosti kreslení každého snímku. Využívají procedurální šum (noise), tedy matematicky řízené náhodné změny, které se dají rytmizovat nebo napojit na další vrstvy. To šetří čas a zároveň zachovává kontrolu nad estetickým výsledkem.

Glow efekty napodobují šíření světla. To je užitečné jak pro zvýraznění, tak pro dramtizaci. Práce se rozptýleným světlem dodává hloubku a usměrňuje pozornost.

Důležitým prvkem je i maskování, s jehož pomocí lze odkrývat části vrstvy podle jasu nebo průhlednosti jiné vrstvy. Tím vznikají elegantní přechody, rozkládání kompozice nebo vrstvení detailů.

Blend módy (režimy prolnutí) jako Overlay, Multiply nebo Add pak určují, jak se jednotlivé vrstvy vizuálně ovlivňují. V podstatě jde o matematickou operaci, kdy se hodnoty pixelů spočítají a výsledek může obraz ztmavit, rozjasnit, barevně tónovat nebo spojit s jiným prvkem. Jak popisuje Ian Crook, blend módy vycházejí z jednoduché aritmetiky, ale vytvářejí velmi výrazný emocionální dopad.¹⁸

Tyto techniky nejsou jen „triky“, ale nástroje vizuálního jazyka. Čím lépe jim designér porozumí, tím efektivněji může s jejich pomocí vyprávět a posilovat výrazové momenty.

1.5.3 Automatizace, pluginy a kreativní workflow

S narůstající komplexností se rozvíjí potřeba automatizace. Pro After Effects vzniká mnoho pluginů, které dokáží ušetřit mnoho času. Z toho důvodu jsou často dostupné za nemalé částky. Naštěstí se najdou i kvalitní rozšíření zadarmo. Pro animátora prakticky nezbytné jsou pluginy pro rigging postav. Jako například Duik, který nabízí komplexní ovládání kostí zadarmo, nebo Limber. Za standart se považují i rozšíření uživatelského rozhraní, které automatizují vybrané základní procesy. Oblíbený je volně dostupný Motion Tools, který používám, jeho placená a rozsáhlejší varianta je Motion Studio od Mt. Mograph. Co se týče vizuální stylizace pro realistickou záři, je největším trendem posledních let Deep Glow. Jeho varianta zdarma – After Glow, je dle mého názoru úplně dostačující a plní požadovaný efekt.

Tyto nástroje ovlivňují i samotnou estetiku. S rostoucím využíváním presetů dochází k vizuálnímu unifikování – mnoho projektů pak sdílí podobný „look“. Výzvou pro designéra je tedy najít rovnováhu mezi efektivitou a originalitou. Např. rozpady „shape layerů“, přidávání stínů až v AE nebo selektivní práce s gradienty mohou znamenat rozdíl mezi generickou a osobitou estetikou.

¹⁸ CROOK a BEARE, *Motion graphics: principles and practices from the ground up*, 2017.

2 DIGITÁLNÍ STORYTELLING

Digitální storytelling kombinuje tradiční umění vyprávění příběhů s možnostmi digitálních médií. Obvykle se definuje jako metoda tvorby krátkých multimediálních příběhů, které propojují obraz, zvuk, text a někdy i interaktivitu. V odborné literatuře se často zmiňuje v souvislosti se vzděláváním – jako nástroj pro posílení osobní angažovanosti a kreativního vyjádření studentů.¹⁹ Vyprávění je zde chápáno jako prostředek k hlubšímu porozumění a reflexi – a právě v tom spočívá jeho síla.

Není však omezen pouze na interaktivní weby, aplikace nebo edukativní prostředí. Ačkoliv některé jeho formy pracují s participací publika, interaktivita není nezbytnou podmínkou. Stejně důležité je, jak se příběh sděluje – skrze obrazy, rytmus, zvuk a střih. V tomto smyslu má blízko i k formám jako jsou motion design nebo animovaný esej, které mohou vyprávět bez nutnosti klasické dějové linky.

2.1 Efektivita vyprávění v digitální době

V době informačního přesycení a zkracujících se formátů se ukazuje, že právě vyprávění je schopno zprostředkovat sdělení srozumitelně, emocionálně a především zapamatovatelně. Díky propojení více vjemových kanálů (obraz, zvuk, pohyb) dokáže digitální příběh působit na publikum komplexněji než text nebo samostatný obraz.

Podle Richarda E. Mayera je kombinace vizuální a auditivní informace klíčem ke kognitivnímu porozumění a lepšímu zapamatování informací²⁰. Právě proto se digitální storytelling používá nejen v pedagogice, ale i v marketingu, dokumentu nebo umělecké praxi. Jeho síla spočívá v tom, že propojuje lidskou potřebu sdílení příběhů s efektivitou multimédií.

2.2 Kulturní význam tradičního vyprávění

Vyprávění příběhů je s námi odjakživa. Předávalo se ústně, obrazem, gestem – bylo nástrojem paměti, sdílení zkušenosti i budování identity. Příběhy formovaly způsob, jak chápeme svět, a jak si předáváme hodnoty, tradice i vzpomínky.

Dnes máme k dispozici nová média, ale potřeba vyprávět zůstává. Digitální prostředí dává prostor novým způsobům záznamu a sdílení příběhů – a zároveň umožňuje uchovávat

¹⁹ ROBIN, *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*, 2008.

²⁰ ELEN a CLARK, *Handling Complexity in Learning Environments: Theory and Research*, 2006.

to, co by jinak mohlo zaniknout. V tomto kontextu je digitální storytelling mostem mezi minulostí a současností – ať už se jedná o osobní vzpomínky, kolektivní paměť nebo kulturní dědictví.

3 FOLKLOR

Folklor nelze zúžit jen na sbírky starých písní nebo lidových krojů. Jde o živý soubor kulturních projevů, které se předávají neformálně – z generace na generaci, skrze paměť, zvyky, estetické stereotypy a společenské rituály. Může mít podobu slova, hudby, pohybu, ale i výtvarného nebo dramatického projevu. Jeho síla nespočívá jen v obsahu, ale ve způsobu, jakým existuje – sdíleně, proměnlivě a stále v pohybu.

Vědci jako Jan Krist nebo Petr Janeček poukazují na to, že folklor není přežitkem minulosti, ale způsobem, jak lidé interpretují svět, ve kterém žijí. Vždy byl propojen s každodenním životem – s krajinou, prací, cyklem roku i životem komunity. I proto má tak silnou vazbu na kolektivní paměť a místní identitu.²¹

3.1 Folklor vs. folklorismus

Termíny folklor a folklorismus se často zaměňují – ale mezi nimi existuje důležitý rozdíl. Zatímco folklor vzniká přirozeně a často nevědomky, folklorismus je jeho vědomé přenášení do jiného kontextu. Typickým příkladem je folklorní festival, inscenované vystoupení nebo produktový design inspirovaný krojovou výšivkou. Z folkloru se tím stává styl, symbol nebo vzpomínka, ne nutně živá zkušenost.²²

Tato hranice však není ostrá. Někdy je folklorismus přirozeným pokračováním folkloru – například když členové komunity vystupují na přehlídce v kroji, který sami nosí o hodech. Jindy se ale může z původního projevu stát jen dekorace, vyprázdněná forma bez souvislosti s obsahem, například, když se folklorní soubor z Brna zaměřuje na slovenské tance.

3.2 Folklor jako proces, ne jako muzeum

Tradice není neměnná. Folklor se neustále proměňuje – reaguje na změny společnosti, technologie, migrace i osobnosti jednotlivců. To, co dnes vnímáme jako „klasickou“ lidovou kulturu, je ve skutečnosti výsledkem dlouhého a neustálého vývoje, často i umělého výběru nebo rekonstrukce.

V tomto smyslu je folklor spíš otevřeným procesem než uzavřeným archivem. Například výšivky se měnily podle dostupnosti nití, melodie podle toho, co si kdo zapamatoval, a tance podle toho, co se hodilo na místní parket. Do tradice se vkládaly i

²¹ JANEČEK, *Folklor atomového věku*, 2011.

²² PAVLICOVÁ, *Od folkloru k folklorismu. Slovník folklorního hnutí na Moravě a ve Slezsku.*, 1997.

individuality – zpěváci, tanečníci nebo vypravěči, kteří přetvářeli to, co slyšeli, po svém. Není to porušení tradice – je to její podstata.

3.3 Proč je stále aktuální

V dnešní době plné informací a vizuálního hluku se folklor vrací jako něco, co působí jistě, autenticky a srozumitelně. Je v něm určitá stabilita a srozumitelnost, která může působit jako protiváha k rychlosti digitálního světa.

Rostoucí zájem o lidové tradice souvisí i s tendencí vracet se ke kořenům – jako způsob, jak znovu navázat vztah k místu, odkud pocházíme. Nostalgie zde neznamená jen vzpomínku na minulost, ale i snahu o znovunalezení osobní i kulturní identity.

4 VIZUÁLNÍ JAZYK FOLKLORU VE 21. STOLETÍ

Vizuální jazyk je jedním ze zásadních projevů lidového folkloru. Kroj, výšivka, nebo ornament se staly tím, co si lidé pod pojmem folklor často představí. V dnešní době s rychlým šířením v online prostoru, dochází však často k jejich zjednodušování a ztrátě kontextu.

4.1 Globalizace lidových motivů

Prvky převzaté z těch nejzachovalejších, tedy nejbohatších oblastí – většinou ze Slovák – se začaly používat plošně, bez ohledu na místo, odkud pochází. V globálním kontextu to může působit jako reprezentativní prvek českého folkloru, ale na regionální úrovni tím vzniká problém. Lokální tradice se upozadují a ztrácí se jejich jedinečnost.

Typickým příkladem je kyjovský kraj, který se na přelomu 19. a 20. století v představil jako vzor lidových tradic. Díky silnému vlasteneckému cítění lidu v té době, se stal takovým trendem, že si ho lidé začali šít sami doma po celé republice. Dnes vzniká absurdní situace, kdy je kyjovský kraj používán v místech, kam historicky vůbec nepatří – jen proto, že je „pěkný“. Zvláště patrné je to i na slováckém ornamentu, který se postupně stal jakýmsi základním folklorním motivem.²³

Nejde přitom o to, že by každý musel znát příběh všech prvků. Ale pokud se někdo vizuálně odkazuje na tradice, dává smysl vědět jejich kontext. Ve chvíli, kdy někdo z vesnice, která má dochovanou historii vlastních tradic a motivů, sáhne po prvním obrázku folklorního vzoru na internetu, nedochází jen k vizuálnímu zjednodušení. Dochází k ignoraci příběhu konkrétního místa. A právě o tom folklor je: o příběhu lidí, o příběhu místa.

4.2 Špatné příklady v praxi

S vypouštěním kontextu je spojené nevkusné grafické zpracování, které sice pracuje s tradičními motivy, ale zcela mívá jejich estetickou i kulturní podstatu. Lidový ornament nebo výšivka mají v sobě vnitřní řád – logiku kompozice, rytmus, barevnost i určitý rukopis. Pokud se takový motiv bez hlubší znalosti vloží do vizuálu, který sám o sobě nemá žádnou estetickou soudržnost, výsledek působí spíš jako parodie než pocta.

Tento problém se často objevuje u plakátů na hody, folklorní slavnosti a kulturní akce. Výrazné a někdy i historicky cenné ornamenty jsou na nich obklopeny agresivními barvami,

²³ KRÍŽOVÁ, *Obnova krajů v brněnských městských částech*, 2024.

efekty a nevhodně zvolenou typografií. Použití například „veselých“ komiksových fontů, obrysových písem nebo výrazného 3D písma s plastickým stínováním v kombinaci s jemnou výšivkou působí rušivě a nesourodě. Vzniká tak vizuální rozpor, který degraduje folklor na levnou grafickou atrakci.



Obrázek 2 Plakát na hody v Měřovicích nad Hanou²⁴



Obrázek 3 Plakát na hody v Němčanech²⁵

²⁴ Plakát na hody v Měřovicích nad Hanou, c2025.

²⁵ Plakát na hody v Němčanech, c2025.

Přestože je záměr často dobře míněný – připomenout tradice, pozvat na kulturní akci – kýčovitě zpracování tuto snahu shazuje.

4.3 Povedené příklady v praxi

Naštěstí se objevují projekty, které nacházejí cestu k propojení folklorních prvků s moderním vizuálním designem. Jde o informovanou stylizaci založenou na porozumění tradičním motivům a jejich převedení do současného vizuálního jazyka.

Vzorným příkladem je vizuální identita Slavností vína ve Zlíně, kde se lidové ornamenty stávají součástí čistého grafického stylu. Kombinace tradičních vzorů s moderní typografií a promyšlenou barevností vytváří vizuál, který zůstává folklorně rozpoznatelný, ale současně působí profesionálně a časově relevantně.

Jiný směr představuje bakalářská práce Vizuální identita Chasa Hovorany, která opouští přímé kopírování lidových motivů ve prospěch vytvoření nového grafického jazyka. Tento přístup vychází z lokálních specifik a vytváří vizuální svět komunikující srozumitelně směrem k současnému publiku – bez podbízení, ale s jasnou identitou.

Technologicky odlišný přístup přinesl Slováký rok v Kyjově (2023) s využitím 3D vizualizace vzorované stuhy. Ukazuje tak, že folklorní motivy lze zpracovávat nejen v rovině 2D grafiky, ale i za použití nové aktuální technologie.

Všechny uvedené případy potvrzují, že folklorní vizuální jazyk má svůj potenciál k reinterpretaci pomocí nových médií a může tak oslovit i dnešní publikum. Přesto se s tímto propojením pracuje jen minimálně. Většina vizuálů zůstává u statické 2D grafiky, bez využití pohybu nebo multimediálních možností, které současný design nabízí.

4.4 Inspirace folklorem v současných kreativních odvětvích

Kde se však propojení nových trendů s lidovými tradicemi nebojí, je především hudební průmysl a také oděvní design. Právě tyto obory ukazují, že folklor nemusí být statický, ani vnímaný jen jako památka minulosti – naopak, když je s ním pracováno kreativně a s respektem, dokáže oslovit i současné publikum.

V hudbě se tradiční témata běžně propojují s elektronickými beaty, popovými strukturami i moderní produkcí. Kapely jako Go_A s hitem Shum, nebo česká skupina Vesna, která ve svých písních Morana, Moravo nebo Kyticka pracuje se slovanskými mýty,

jazykem i estetikou, dokazují, že kulturní dědictví může být základem silné, moderní výpovědi. Podobně se k tradici vztahují i Čechomor, Fleret nebo Hrdza, jejichž folkrocková tvorba propojuje folklor s rockovou energií.

Také oděvní design si v posledních letech znovu nachází cestu k lidovým motivům. Módní kolekce inspirované ornamentem, výšivkami nebo tradičními střihy už nejsou výjimkou. Často se objevují ve spojení s udržitelným přístupem nebo jako reakce na rychlou módu. Výrazným příkladem je práce s modrotiskem – technologií, která zůstává v podstatě nezměněná, ale v rukou současných návrhářů dostává nové podoby. Tradiční vzory jsou přeneseny na moderní siluety, a výsledkem je tvorba, která spojuje historii s aktuálním módním jazykem.²⁶

Přestože se tento přístup úspěšně prosazuje v hudbě nebo módě, v oblasti vizuálního designu zatím zůstává využíván jen okrajově. Právě motion design však nabízí ideální prostor k tomu, aby spojil obraz, rytmus i význam v jeden celek. Tradiční motivy mají výraznou tvarovou i rytmickou strukturu a přirozeně vybízejí k animaci. Jejich propojení s aktuálními vizuálními trendy tak představuje nevyužitý potenciál, který může obohatit jak současný design, tak samotné vnímání folkloru.

²⁶ MATTAS HORÁČKOVÁ, Technologie, která se nezměnila a jde proti současnému trendu fast fashion. Modrotisk je pro tvůrce výzvou, říká Markéta Vinglerová z UPM, 2021.

5 KONCEPT A PŮVOD PROJEKTU

Právě na mezeru, popsanou v předešlém odstavci, jsem se rozhodla navázat. Vytvořila jsem projekt, kterým chci ukázat, že folklorní motivy mají co nabídnout i v dnešních digitálních médiích, pokud k nim přistupujeme s respektem a zároveň s vlastní vizí.

Základ jsem hledala v tom, co je mi nejbliž – v lidových tradicích ze Slavkovska, odkud pocházím. K nim jsem se vracela při hledání stylu i atmosféry celého projektu. Propojila jsem tak konkrétní lokální motivy s motion designem a doplnila je o autorskou hudbu, která vytváří rytmus a celkový charakter díla.

V následující kapitole se proto věnuji koncepčnímu rámci projektu a myšlenkám, které mě při jeho vzniku provázely.

5.1 Východiska a motivace k projektu

Ve Slavkově se dodnes udržují folklorní tradice díky aktivní komunitě lidí, kteří se o ně vědomě starají – ať už skrze organizaci hodů, obnovu krojů a dalších folklorních akcí. Sama jsem byla několik let součástí příprav místních akcí a vidím, jak těžké je oslovit širší veřejnost. Přitom jsou zde dochované vizuální materiály i písňový repertoár, které stojí za pozornost – jen se o nich často neví, nebo se nedaří najít formu, jak je sdílet srozumitelně a atraktivně i pro mladší generace.

V rámci příprav folklorních událostí jsem začala navrhovat plakáty, pozvánky a další materiály vizuální komunikace. Snažila jsem se hledat jiný přístup ke grafickému zpracování folkloru než skrze běžně známé dekorativní, nebo čistě smyšlené vzory. Právě tehdy jsem objevila ornamentální kresby z rukopisné kroniky ze sousedících Němčan, které mě zaujaly svou vizuální specifikou. Zjistila jsem, že i náš region má dochovaný vlastní výtvarný jazyk, jen se na něj často zapomíná.

Tehdy jsem si při snaze najít nějaké inspirační přístupy začala všímat zmíněného problému, absence lidových motivů v současném provedení. I velké festivaly často postrádají výraznější vizuální identitu, natož pohyblivý obraz.

Jako designérka ze Slavkova, která má k tématu osobní vztah i zkušenost, jsem cítila potřebu najít vlastní způsob, jak ho aktuálně zpracovat.

Tak vznikla myšlenka vytvořit motion designový projekt, který nebude folklor jen ilustrovat nebo dekorovat, ale přetvoří ho do současné vizuální řeči – skrze pohyb, hudbu a

stylizaci. Vizuálně jsem se inspirovala krojem, barevností a symbolikou regionu. Cílem ale nebylo jen přebírat výtvarné prvky, spíš jsem chtěla zachytit výraz, rytmus a pocit. Postupně jsem si ověřila, že právě skrze stylizovaný motion design lze k folkloru přistoupit jako k živému médiu, které dokáže oslovit i dnešního diváka a třeba tak rozšířit zájem a povědomí o tradici.

5.2 Bádání, nejistoty a hledání opory v pramenech

Do bádání jsem vstupovala s respektem, ale také s kritickým odstupem. Chtěla jsem si sama ověřit, co je doložené a co je domýšlené, kde končí dokumentace a kde začíná subjektivní přepis. Tím jsem si postupně vytvořila vlastní obraz – nejen o tom, jak může folklor Slavkovska vypadat, ale hlavně jak s ním mohu vizuálně zacházet, aniž bych mu ublížila. Chtěla jsem si být jistá, že když něco stylizuji nebo přetvářím, vím, odkud to vychází a proč si to mohu dovolit.

5.2.1 Nejednoznačnost vymezení Slavkovska

Ještě, než jsem se mohla pustit do samotného výtvarného návrhu, potřebovala jsem si ujasnit, z čeho vlastně vycházet. Čím víc jsem se do tématu zanořovala, tím víc jsem si uvědomovala, že situace okolo slavkovského folkloru není vůbec jednoznačná. Slavkov leží na pomezí několika etnografických oblastí – Hané, Slovácka i širšího Brněnska – a v mnoha směrech funguje jako přechodová zóna. To se odráží i v podobě tradic, krojů a výtvarných záznamů, které se v regionu dochovaly.

Zároveň je třeba říct, že dostupných pramenů není mnoho. A i ty, které existují, jsou často fragmentární, nejednotné a někdy i subjektivně upravené. Výrazným příkladem je rukopisná kronika z Němčan, kde autorka Marie Rousová zaznamenala ornamentální a výšivkové motivy z okolí. Je možné, že se nejedná o přesný dokumentační záznam, ale o její stylizovaný pohled a některé motivy si přibarvila po svém. To mě ale neodradilo – naopak. Vzala jsem to jako součást folkloru samotného. Tak jako lidová tvorba nikdy nebyla jednotná ani neměnná, i její záznamy nesou otisk konkrétního člověka, jeho pohledu a vztahu k místu. A právě to je činí zajímavými.

5.2.2 Rekonstrukce tradic

Podobná situace platí i pro slavkovský kroj, který byl v posledních letech obnoven, ale jeho současná podoba je výsledkem složitého pátrání, kombinace pramenů a rozhodnutí konkrétních lidí – například Jany Svobodové nebo Adama Blaháka, kteří se rekonstrukci

aktivně věnovali. Některé části kroje vychází z historických záznamů, jiné byly domyšleny podle analogie s okolními oblastmi. V Heršpicích, vedlejší obci, proběhl podobný proces nezávisle vedený jinou osobou – výsledek ale vypadá velmi podobně, protože oba vychází z týchž zdrojů. To mě přivedlo k důležitému závěru: folklorní vizualita není neměnný archivní soubor, ale živý organismus, který je tvořen lidmi, jejich rozhodnutími a vztahem k tradici.

5.2.3 Práce se zdroji a osobní výklad

I proto jsem se rozhodla důkladně bádát sama. Prošla jsem dostupné folklorní sbírky a etnografické publikace. Nejvýznamnějším teoretickým zázemím se pro mě stala práce Miroslavy Ludvíkové, která se detailně věnovala výšivkám a krojům na Brněnsku. Ačkoliv je Slavkov už na okraji této oblasti, některé z dochovaných vizuálních motivů do jejího rámce zapadají. Brněnsko ale nikdy nebylo homogenním kulturním celkem – nefungovalo jako samostatný region typu Slovácka nebo Hané – a právě proto zde docházelo k větší míře mísení vlivů i individuální stylizaci.

Tato fáze byla pro mě klíčová nejen z hlediska obsahu, ale i z hlediska osobního přesvědčení. Nechtěla jsem vytvářet jen „hezký vizuál s folklorním feelingem“. Chtěla jsem najít způsob, jak předat něco skutečného – i když částečně přetvořeného – a přitom stále zachovat vědomí místa, lidí a paměti, ze které vše vychází.

5.3 Proces hledání vyjádření

Jakmile jsem si ujasnila, jaké vizuální a významové prvky se ve folkloru Slavkovska dochovaly, stálo přede mnou to zásadní – rozhodnout, jak tyto poznatky převést do formy. Nešlo mi o výkladovou animaci ani učební přehled tradic. Chtěla jsem vytvořit dílo s vlastní poetikou, rytmem a obrazovou logikou, které bude současné, ale zároveň zakořeněné.

Měla jsem v hlavě různé fragmenty – kroj, výšivku, květiny, tanec, pole, postavy – ale chyběla mi nit, která by je spojila. Věděla jsem, že scénář bude stát na emocích a symbolice spíš než na lineárním příběhu. A právě v tu chvíli pro mě začala hrát zásadní roli hudba.

5.3.1 Hudba jako výchozí bod

V mém tvůrčím procesu hraje hudba vždy důležitou roli. Pomáhá mi naladit rytmus, atmosféru a často i rozhodnout, co chci vizuálně říct. Tentokrát pro mě byla inspirací k celé

práci. Skrze svůj vztah k ní, jsem se rozhodla si vytvořit hudební podklad vlastní, což pro mě byla v takovém rozsahu úplně nová zkušenost. Musela jsem si nejprve potvrdit, že zvládnou pracovat s hudebním softwarem, porozumět základům z hudební stavby a ujasnit si, z čeho budu vycházet.

5.3.2 Volba písně „Na slavkovských lókách“

Zvažovala jsem několik písní přímo ze Slavkovska, ale působily na mě příliš melancholicky nebo uzavřeně. Když jsem narazila na skladbu „Na slavkovských lókách“, zaujala mě okamžitě – nejen zmínkou o Slavkově, ale hlavně svou náladou. Její melodie je jednoduchá, ale silná. Kombinuje melancholii s nadějí a nese v sobě zvláštní světlo, které pro mě bylo určující.

Ačkoliv její původ není jednoznačně dohledatelný, protože František Sušil, který ji v 19. století zapsal, neuvádí přesné místo jejího výskytu, po konzultaci s lidmi, kteří se ve Slavkově zabývají folklorem, jsme dospěli k závěru, že její tematické i jazykové ukotvení by se dalo přiřadit k místnímu prostředí, aniž bych se dopustila nějakého razantního přešlapu.²⁷

Teprve když jsem si ujasnila tento základní tón a celkové vyznění, mohla jsem se pustit do prvního návrhu scénáře.

6 SCÉNÁŘ A VÝSTAVBA VYPRÁVĚNÍ

V této fázi jsem určila několik klíčových prvků. Napojení na skladbu se pro mě stalo zásadním, nejen hudebně, ale i obsahově. Přes to, že jsem původně neplánovala vycházet přímo z jejího textu, nakonec se ukázal jako skvělé dramaturgické vodítko. První sloka je z pohledu muže, druhá z pohledu ženy – a právě to mi nabídlo přirozený rámec pro vyprávění. V návaznosti na tyto dvě perspektivy jsem vytvořila příběh, kterým provází postavy – lidově – šohaj a děvčica.

6.1 Prostředí jako základ

Příběh se odehrává na konkrétních místech spojených se Slavkovem – pole, kaple sv. Urbana, venkovská chalupa, společenský sál. V symbolickém letním čase, v období hodů, kdy dozrává obilí a krajinu rozzáří vlčí máky.

6.2 Symbolika vlčího máku

Makový květ se stal hlavním obrazovým symbolem, který propojuje jednotlivé části příběhu. Využívám ho jako motiv lásky, pomíjivosti i znovunalezené síly – objevuje se na začátku, vrcholí v momentě spojení a na konci funguje jako gesto uzavření a nového startu.

6.3 Napojení na text písně

Vyšla jsem z první věty písně kde se mluví o koření, které roste na slavkovských loukách. I když se nejedná o koření doslovné, mák v sobě nese podobnou symboliku: něco, co je výrazné, vizuálně silné, ale zároveň pomíjivé a křehké, jelikož uvadá velmi brzy po utrnutí.

První část písně je spojená s motivem hledání, druhá s dívkou, která projde určitou vnitřní proměnou. Využívám přitom i střihovou a hudební gradaci – od ambientního klidu až po rytmický zlom a návrat do ticha.

7 STORYBOARD

Cílem bylo vytvořit plynulé vizuální vyprávění. Při tvorbě storyboardu jsem ještě neměla finálně určenou stylizaci, ale věděla jsem, že chci pracovat s jednoduchými tvary a jednodušším animačním řešením. Od začátku jsem si byla jistá, že nechci vytvářet komplexní animaci postav – hlavním cílem bylo najít takové výtvarné a obrazové řešení, které nebude na technické úrovni náročné na pohyb, ale i přesto bude fungovat výrazově a emočně.

V tomto procesu jsem kladla důraz na kompozici, náladu scén, vizuální rytmus a přechody mezi jednotlivými fázemi děje. V přechodech do jiného prostředí jsem se rozhodla pracovat s plynulou transformací na základě květinových vzorů především hlavního máku, které vycházejí z tvarů a vzorů.

8 VIZUÁLNÍ JAZYK A VÝTVARNÉ VÝCHODISKO

Vizuální styl videa jsem koncipovala tak, aby působil jako vzpomínka – jemná, ne zcela konkrétní, s rozostřenými okraji a snovou atmosférou. Chtěla jsem, aby výtvarné pojetí nepůsobilo popisně ani realisticky, ale aby v divákovi evokovalo pocit, náladu a vnitřní obraz. Rozhodla jsem se proto pro kombinaci jednoduchých tvarů, jemného rozpíjení, digitálních akvarelových textur, šumu a plynulých barevných přechodů, která mi umožnila vytvořit poetický a zároveň soudobý vizuální jazyk.

8.1 Inspirační moodboard a výtvarné kategorie

Už při tvorbě moodboardu jsem si referenční vizuály intuitivně rozdělila do několika skupin, které odrážely různé aspekty atmosféry, tvarosloví i barevnosti. Každá z těchto kategorií mi pomohla ujasnit si, jaký typ nálady chci v jednotlivých scénách navodit a jakými výtvarnými prostředky toho dosáhnout.

Malebnost je kategorie inspirovaná strukturou pigmentu, akvarelem a vodovými barvami. Typické jsou zde měkké okraje, rozpité přechody a organická textura.

Krajina je zdroj zachycující horizonty, pole, siluety stromů a proměny světla během dne. Byla pro mě důležitá nejen jako kulisa, ale i jako nositelka atmosféry. Stylizovanou krajinu jsem chtěla udržet co nejčistší a graficky jednoduchou, ale stále s poetickou hloubkou.

Nostalgie tvoří vizuály s jemným šumem, tlumenými barvami, světlými odlesky a efektem starého filmu. Tato složka moodboardu se váže k tématu vzpomínky a vytváří pocit pomalého plynutí, jako by divák nahlížel do minulosti přes zamlžené sklo.

Abstrakce pro mě byla hledání způsobu, jak vyjádřit náladu a emoci bez konkrétního tvaru. Inspirovala mě práce s rozpíjením tvarů, barevnými přechody a rozostřením, které umocňují vizuální „rozplynutí“ reality do pocitu. Také efektivita umístění více detailního prvku, do abstrahované scény, což krásně směřuje diváka na objekt zájmu a dodá obrazu hloubku.

Geometrie – zde jsem hledala přístup ke zjednodušení folklorních motivů a postav a krajinu. Inspirovala jsem se ilustracemi, které ukazují, jak lze složité výšivky nebo kroje převést do jednoduché stylizace, aniž by ztratily význam.

Noční glow je kategorie, kterou jsem si pojmenovala podle vizuálu noční oslavy – svítivá, rozmazaná světla, tmavé pozadí, pohyb a euforie. Tahle atmosféra byla výchozí hlavně pro scény tance a večerní zábavy. Vyznačuje se použitím sytější barvy, přechodů světél a kontrastů, které navozují dojem pohybu, radosti a intenzivního prožitku.

8.2 Proměna barevnosti v průběhu děje

Barevnost scén vychází z denní doby a prostředí: animace začíná v tlumené teplé paletě západu slunce, přechází do vnitřní zlaté hodinky, nabírá dynamiku a sytost během večerní slavnosti, a nakonec se uzavírá klidným světlem rána. Tato proměna není jen vizuální, ale zároveň podporuje vývoj příběhu a emoce hlavní postavy.

V další kapitole popíšu technický proces vzniku těchto scén– jak jsem pracovala od skici, přes ilustraci až po rozpohybování ve 2D prostředí.

9 OBECNÝ WORKFLOW

Každá scéna začínala ruční skicou, kde jsem si ověřovala kompozici a celkové rozložení prostoru. Už v této fázi jsem přemýšlela o tom, které prvky se budou animovat a jak se budou ve scéně pohybovat. Scénář i storyboard už určovaly rytmus a styl pohybu, takže jsem si mohla dopředu připravit vrstvy s ohledem na pozdější rozpohybování.

9.1 Ilustrace a příprava vektorů

Ilustrace jsem tvořila v Adobe Illustratoru, kde jsem jednotlivé objekty vrstvila podle plánovaného animačního využití. Věděla jsem, že některé vrstvy bude potřeba později převést do „shape layeru“ v After Effects, u nich jsem se vyhýbala efektům, které se nepřenášejí – jako je průhlednost, barevný přechod. Efekty jako opakování a vzor jsem musela převést na tvary. Při práci jsem přemýšlela o tom, co bude ve vizuálním středu pozornosti. Tyto prvky jsem více prokreslila nebo plasticky naznačila pomocí gradientů. Naopak u méně důležitých prvků, například v pozadí, jsem používala čisté plochy.

9.2 Stylizace a animace v After Effects

V Adobe After Effects probíhala hlavní fáze stylizace i samotné animace. Klíčové bylo nasvětlení scén pomocí masek na solid vrstvách a s režimy prolnutí – pro ztmavení jsem používala režim Násobit (Multiply), pro zesvětlení Jemné světlo (Soft Light) nebo Přidat (Add). Intenzitu jsem určovala i procenty krytí vrstvy. Neladila jsem tím však jenom světelnost, ale i barevnost tak, kde to bylo potřeba.

Další způsob, kterým jsem tvořila hloubku scény bylo rozostření. Nejčastěji jsem používala efekt Fast Box Blur, který mi poskytovat dostatečnou kontrolu a zároveň nezatěžoval výkon tak jako CC Lens Blur. Také jsem na některých místech využívala simulaci rozmáznutí pohybu neboli “motion blur”, či echo (ozvěna).

V každé scéně jsem přidávala i vrstvu s efektem záře (Glow), pomocí pluginu AfterGlow.

Vrstva ostrého animovaného šumu, dotváří celkovou texturu obrazu a rozbíjí plynulé digitální přechody a tvary.

Organické oživení scén jsem ještě podpořila pomocí jemného rozpohybování hran. K tomu jsem používám vrstvu s dvojitým efektem Turbulent Displacement. Díky tomu působí linie neklidně a více analogovým dojmem.

Klíčové bylo rozpíjení podobné vodovým barvám – vytvořené pomocí CC Lens Blur s animovanou mapou z Fractal Noise, jejíž maskování jsem ladila podle požadovaného bodu zájmu, kde jsem chtěla zachovat co nejvíce detailů.

Všechny tyto stylizační vrstvy pomáhají udržet styl jednotný napříč celým projektem.

9.3 Jednotící efekty a vizuální rytmus

Zásadní roli ve výsledném dojmu hrála procedurální animace – tedy vrstvy šumů a jeho různých režimů, světél, které se v čase jemně proměňují. I v momentech, kdy ve scéně neprobíhá žádný výrazný pohyb konkrétní postavy nebo prvku, obraz stále „dýchá“ – mění se v detailech, pulzuje a jemně pracuje se světlem. Díky tomu působí každá scéna živě, aniž by musela být neustále v pohybu.

10 PROCES TVORBY KONKRÉTNÍCH SCÉN

V této kapitole popisuji proces tvorby vybraných scén, které tvoří základ vizuálního a narativního rytmu celého filmu. Každá scéna zde představuje konkrétní rozhodnutí – jak dramaturgické, tak výtvarné. Věnuji se nejen tomu, co je v obraze zachyceno, ale i tomu, proč dané motivy ve scéně jsou, jak jsem k nim dospěla a jakým způsobem jsem je výtvarně i animačně zpracovala. Součástí jsou i poznámky k technickému řešení navazujícím na předchozí kapitolu o workflow.

10.1 Kaplička a máky

Tato scéna slouží jako vizuální a atmosférický úvod do celého příběhu. Dějově se odehrává při západu slunce na slavkovských lukách, v období letní sklizně. Zasazuje příběh do konkrétního místa – krajiny nad Slavkovem, kde stojí kaplička sv. Urbana (Urbánek). Dává od začátku jasně najevo, kde se děj odehrává.

Kompozici jsem nejprve skicovala ručně na papír podle referenčních fotek kaple s máky a klasy, které mi pomohly zachytit perspektivu i atmosféru.



Obrázek 4 Skica Kaplička a pole

Při práci v Illustratoru jsem si připravila výraznější tvary máků a klasů různých tvarů, přičemž jednotlivé vrstvy pole jsem vyskládala postupně od nejtmavších vzadu po

nejsvětlejší vepředu, aby vznikl dojem prostorové hloubky. Kaplička je umístěná do bodu zlatého řezu a její jasně bílá barva slouží jako první orientační bod ve scéně, na který navazuje červený mák v popředí jako symbol celého příběhu.



Obrázek 5



Obrázek 6

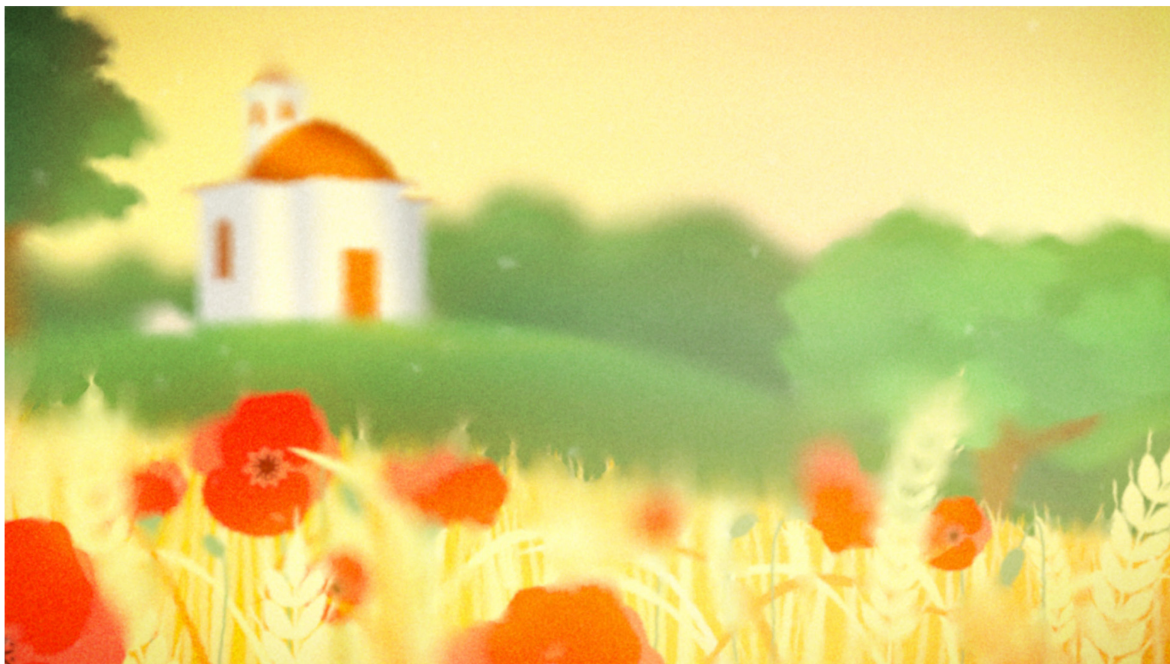
Přechod do After Effects a snaha rozsvítit scénu mi ukázala, že jsem navrhla špatnou barevnost a musela jsem ji přepracovávat zpátky v Illustratoru. Původní barevná paleta působila chladně jako po západu slunce, při dalších pokusech jako v noci.



Obrázek 7



Obrázek 8



Obrázek 9

Po hlubším nastudování barev zlaté hodiny jsem celou scénu přeladila do teplých tónů a doladila i barevný kontrast v závislosti na vzdálenosti objektů. Nakonec jsem přidala světelné paprsky skrz plugin GodRays a animované prachové částice. Výsledný obraz vytváří měkkou atmosféru horkého letního podvečera.

10.2 Šohaj v poli

Původní skica této scény ještě počítala s děvčicí, ale v rámci vývoje příběhu jsem se rozhodla pro změnu – místo ní zde poprvé vstupuje do obrazu šohaj odcházející z pole.

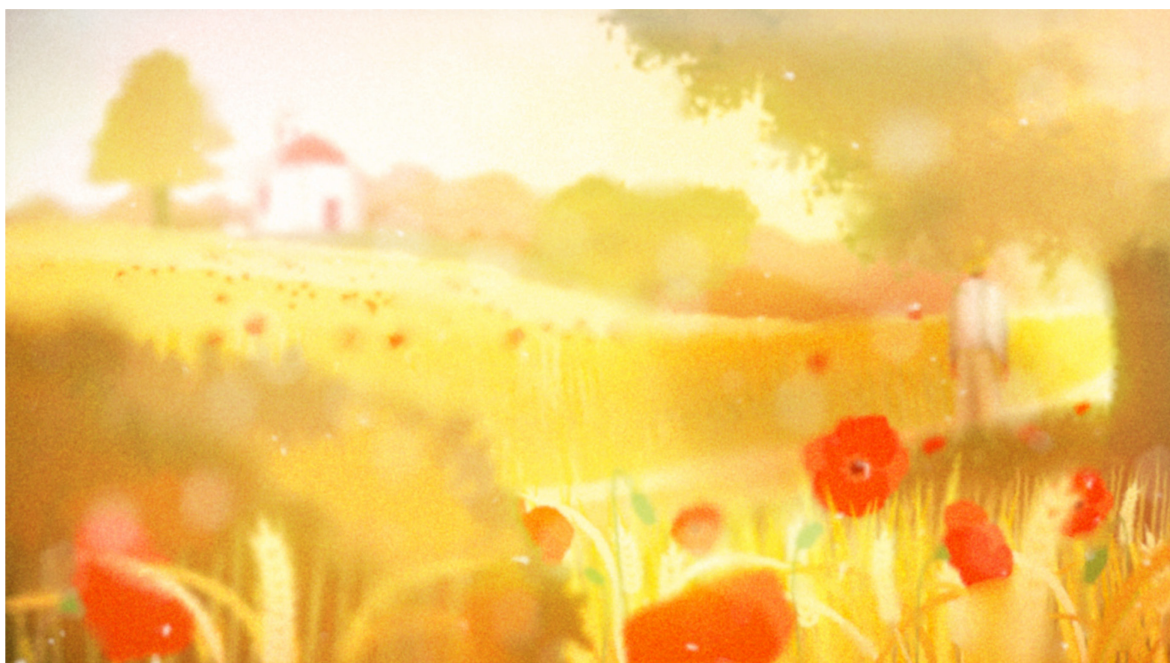


Obrázek 10

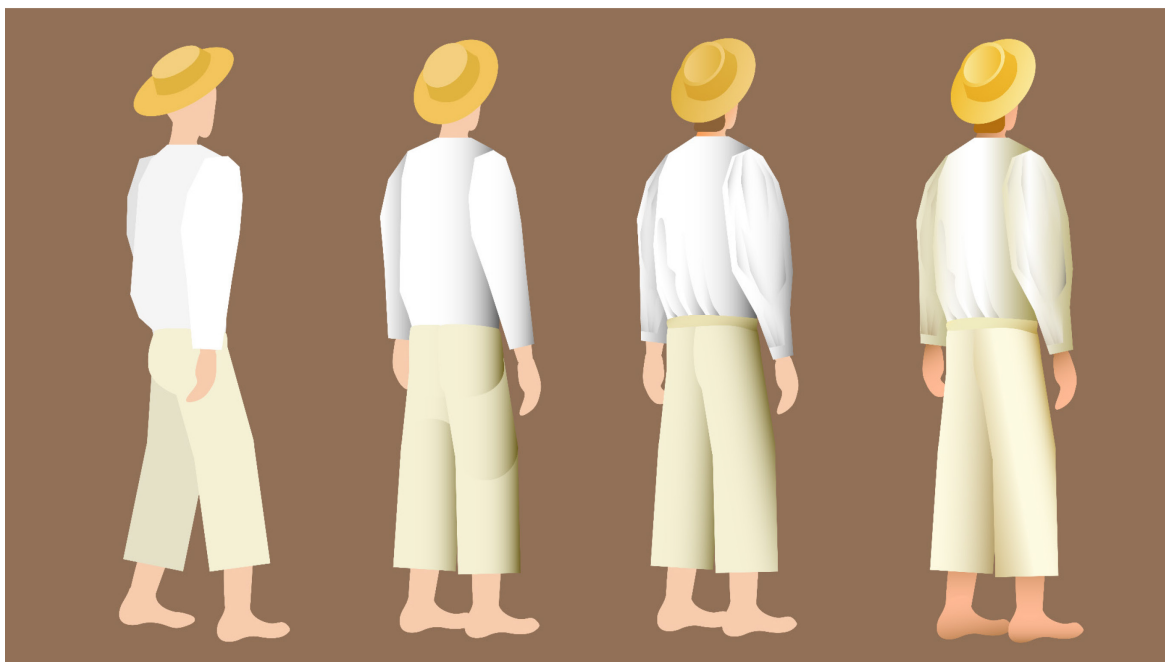
Ve vektorové ilustraci jsem nejdřív připravila základní pásy polí, které jsem rozvrstvila podle vzdálenosti – tmavší dozadu, světlejší dopředu. Mák a klasy v popředí jsou detailnější, vzadu splývají s pozadím, a máky jsou už jenom jako červené tečky ve žluté.



Obrázek 11



Obrázek 12



Obrázek 13

Postavu šohaje jsem stylizovala podle dobového popisu pracovního oděvu, jak jej zachycuje Miroslava Ludvíková ve studii o letním kroji na Brněnsku. Postava má bílou lněnou košili, volné kalhoty a slaměný klobouk. I když je postava malá, řešila jsem kontrastní stínování tak, aby byla dobře čitelná i ve světelné scéně. Postavu jsem zároveň připravila pro jednoduchou animaci chůze – rozčleněním jednotlivých částí těla už ve fázi návrhu.

10.3 Malované okno stavení

Šohaj prochází před chalupou, zatímco děvčica ho zahlédne z okna těsně před tím, než ho zavře. Je to moment klidu a ohlédnutí, který přechází do interiérové scény s oblékáním.

Výmaltbu kolem okna jsem navrhla na základě několika pramenů. Záznamy z Upomínky na výstavku ve Slavkově (1893) uvádějí výzdobu domů ve slavkovském okolí – mezi okny, nad nimi i na skříních se objevovaly květinové motivy, často tulipány, v barvách červené, modré a žlutohnědé. Tyto informace jsem doplnila vizuální inspirací z obrazů Ludmily Procházkové, naivní malířky ze Slavkova, která opakovaně zachycovala ve svém díle své vzpomínky na dětství na vesnici. V pár případech zachycuje právě malovaná okna chalupy i typický barevný pruh – modrý při zemi s červeným lemem.

Ornamenty kolem okna jsem stylizovala podle dochovaných vzorů z kroniky obce Němčany, přizpůsobila barevnost a kompozici scéně. Horní motiv obsahuje i motiv máku, který vizuálně navazuje na předešlou scénu.

Šohaj přechází v rozostřeném popředí, děvčica zůstává v interiéru. Okno tvoří optickou hranici mezi světem venku a uvnitř. Atmosféra se posunula víc do oranžových a zlatých tónů postupně zapadajícího slunce.



Obrázek 14

10.4 Interiér s krojem

Následuje stříh dovnitř chalupy, která otevírá intimní prostředí příprav. Vznikala jako první s testováním celkové vizuální stylizace, v níž jsem zkoušela sladit prostor, světlo a atmosféru.

Perspektiva interiéru byla technicky náročná. Středobodem výjevu je červený turecký šátek (turečák) visící nachystaný na židli. Dále naškrobené spodnice kroje pečlivě složené na stole. Děvčica se od okna vrací dovnitř a jde se obléct.



Obrázek 15



Obrázek 16

10.5 Oblékání

Tato sekvence zachycuje samotný akt oblékání kroje. Začíná se zavazováním bot a pokračuje jednotlivými detaily oděvu, tak jak se kroj skutečně obléká. Specifikum kroje brněnského typu je oblékání mohutných naškrobených spodnic a sukne přes hlavu. Ty drží na vycpaném pásku nazývaném jelito, které je zapnuté přes ramena a drží tak jejich tíhu.

Zde už bylo zapotřebí se zaměřit na samotnou vizuální zkratku a zjednodušení tvarů kroje. Vycházela jsem z kroje, který sama nosím. Kompozice vychází z vlastních referenčních fotografií z hodů, což mi pomohlo správně určit proporce, sklady i logiku jednotlivých vrstev. Sekvence končí posledním krokem – nasazením šátku. Skrz rozpohybované vzory na něm se přemístíme do dalšího prostředí.



Obrázek 17



Obrázek 18

10.6 Tanec na večerní zábavě

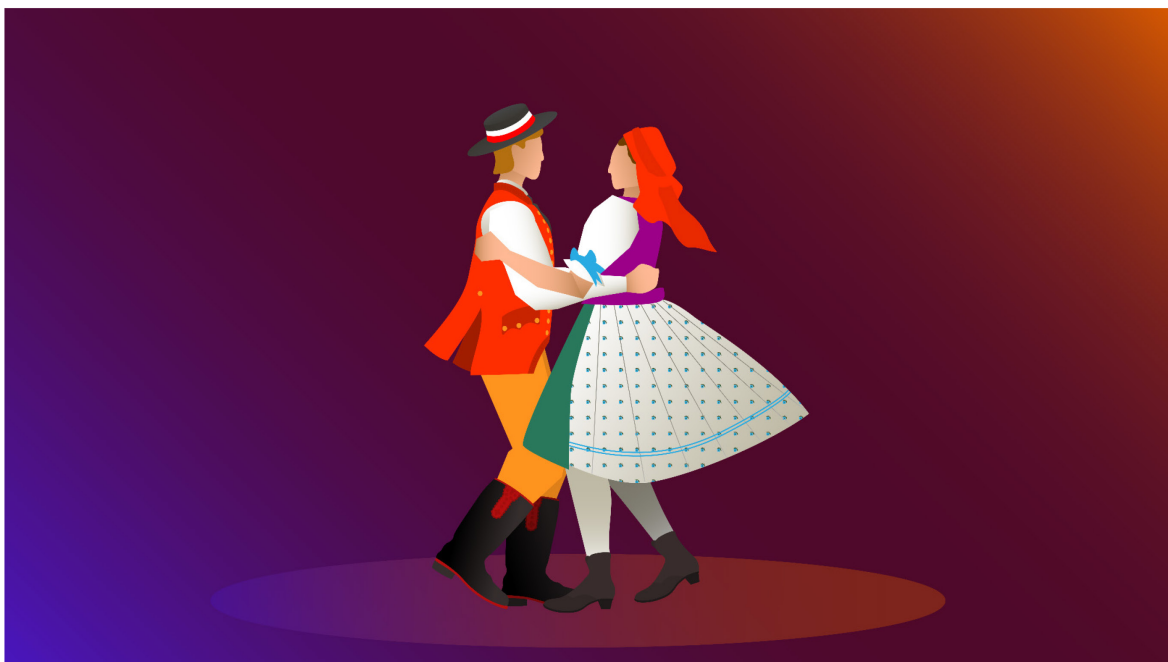
Tato část zobrazuje večerní zábavu. Začíná přechodem do tzv. ženských kol, což typický nepárový tanec žen. Na scénu nám přichází opět šohaj. Zde se poprvé objevují ženský i mužský sváteční kroj v celé své podobě. Červená mužská vesta neboli bruslek – specifická pro východní Brněnsko, nebo také kožené čizmy, které jsou možná unikátem Slavkovska s červeným lemováním a uchy po stranách.

Děvčica a šohaj spolu tančí a prostřednictvím prostřihů mezi detailem a celkem vzniká dojem pohybového rytmu.

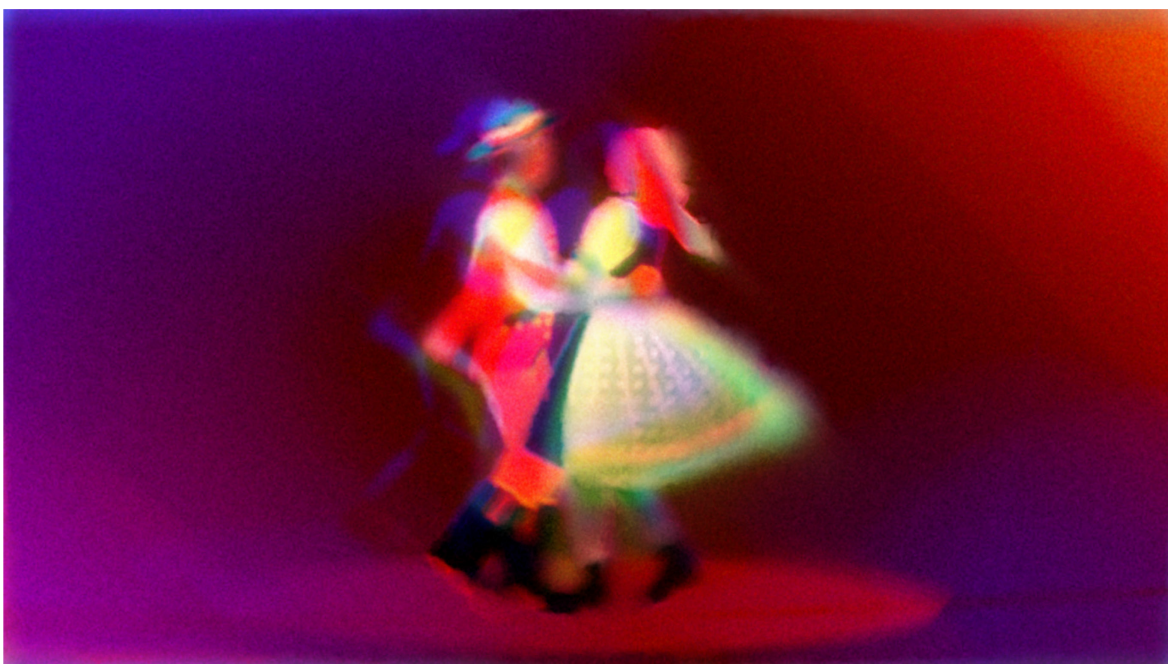
Stylizace zůstává jednoduchá, s malým počtem snímků – výsledný pohyb je tak záměrně trhaný a místy rozmazaný. Chtěla jsem tím vyvolat pocit, kdy člověk v tanci vnímá spíš atmosféru než konkrétní detaily. Doteky mezi postavami působí téměř mimo prostor, jako když se na chvíli všechno kolem zastaví. Inspirací mi byly moje vlastní prožitky z tance – ten moment, kdy je svět rozmazaný, ale emoce naprosto jasné a přítomné. Hudba i animace v této fázi graduji.



Obrázek 19



Obrázek 20



Obrázek 21

10.7 Předání máku a vyústění

Scéna s předáním máku navazuje na předchozí tanec jako tiché gesto mezi dvěma postavami. Ukáže se, že šohaj květ utrhl už na začátku, když procházel polem. Toto propojení vytváří moment, ve kterém se vše zpomaluje – dívka přijímá mák a podívá se na něj, ale on v tu chvíli mizí.

Okolí se postupně rozplývá, s ním i večerní atmosféra zábavy. Děvčica se ocitá sama při úsvitu, už bez kroje, jen s květem, který jí pomalu uvadá v rukou. Mák začne opadávat a mizet stejně jako její představa o společné budoucnosti. V závěru však květ odhodí, zvedne hlavu a odchází směrem k novému dni – klidně, rozhodnutá, že si zaslouží víc a půjde si za tím.



Obrázek 22



Obrázek 23



Obrázek 24



Obrázek 25

11 PRODUKCE HUDEBNÍ SLOŽKY

Hudbu k projektu jsem produkovala samostatně v programu FL Studio. Pro vokály jsem oslovila své talentované známé, které se mnou sdílí nadšení pro folklór, a především tedy písničku Na slavkových lókách. Nahrávky jsem dále upravila pomocí efektů jako equalizer (EQ) pro vyčištění frekvenční stopy, reverb pro prostorovost a autotune pro jemné doladění intonace, kompresor, delay a další.

Hledání ideální zvukové hloubky znamenalo naučit se vrstvit melodie a vyvážit jednotlivé prvky. Skladbu tvoří kombinace tradičních nástrojů (housle, viola, klarinet) s moderními syntezátory. Cílem bylo vytvořit spojení mezi folklorem a současným zvukem – citlivě, ale aktuálně.

Velkou výhodou práce ve FL Studiu bylo, že jsem mohla hudbu postupně ladit podle animace a přidávat ruchy přesně tam, kde dávaly smysl.

ZÁVĚR

Celý proces tvorby – od rešerší přes psaní scénáře, výtvarnou stylizaci, práci s hudbou až po finální rozpořádání scén – pro mě byl nejen technickou a kreativní výzvou, ale i způsobem, jak se znovu napojit na krajinu, odkud pocházím. Ukázalo se, že i malý region, jako je Slavkovsko, má svůj specifický vizuální jazyk a paměť, kterou lze znovu objevit a přetlumočit v jiném médiu.

V práci jsem se snažila propojovat tradiční lidovou kulturu s prostředky současného motion designu. Nešlo mi o nostalgické vrácení se k minulosti, ale o její vědomé přenášení do přítomnosti – s citlivostí, ale i s určitou hravostí. Věřím, že taková fúze může nabídnout nový pohled na folklor nejen jako na „zachovaný soubor tradic“, ale jako na živý kulturní jazyk, který má stále co říct.

Tato bakalářská práce je jen jednou z možných odpovědí na otázku, jak s folklorem vizuálně naložit dnes. Spíš než hotovým řešením je otevřením prostoru pro další interpretace, hledání a diskusi o tom, jak tradice přetvářet, aniž by se ztratily jejich kořeny.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ANGELOS, Ayla. *A brief history of MTV IDs and the impact they've had on the creative world*. Online. In: It's Nice That. 2007. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/features/mtv-ids-animation-film-141221>. [cit. 2025-05-23].

Animation Animation in Advertising: The 10 Best Campaigns Ever.... Online. In: Pebble Studios. C2022. Dostupné z: https://pebblestudios.co.uk/2017/07/animation-in-advertising-the-10-best-campaigns-ever/?utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-23].

CONE, Justin. *6 challenges facing motion design education*. Online. In: Motionographer. 2015, 22. 10. 2015. Dostupné z: <https://motionographer.com/2015/04/01/7-problems-with-motion-design-education/>. [cit. 2025-01-09].

CROOK, Ian a BEARE, Peter. *Motion graphics: principles and practices from the ground up*. PDF. London: Bloomsbury Publishing, 2017. ISBN 9781350037724. Dostupné z: https://play.google.com/store/books/details?id=zgjTDgAAQBAJ&rdid=book-zgjTDgAAQBAJ&rdot=1&source=gbs_atb&pcampaignid=books_booksearch_atb&pli=1. [cit. 2025-01-09].

ELEN, Jan a CLARK, Richard E. *Handling Complexity in Learning Environments: Theory and Research*. Emerald Group Publishing, 2006. ISBN 9780080449869.

Embracing the Glitch: Intentional Imperfection in Digital Design. Online. In: Wayline. 2025, 17. 4. 2025. Dostupné z: <https://www.wayline.io/blog/embracing-the-glitch-intentional-imperfection-in-digital-design>. [cit. 2025-05-23].

JANEČEK, Petr. *Folklor atomového věku*. Národní muzeum, 2011. ISBN 978-80-7036-315-7.

KRASNER, Jon. *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. 3rd. Focal Press, 2013. ISBN 9780240821139.

KŘÍŽOVÁ, Alena. *Obnova krojů v brněnských městských částech*. Online. *Národopisný věstník*. 2024, roč. 83, č. 2, s. 20-33. Dostupné z: <https://doi.org/https://doi.org/10.59618/NV.2024.2.02>. [cit. 2025-05-23].

LOTTIEFILES. *A Guide to Motion Design*. Online. In: LottieFiles. 2022, 22. 8. 2022. Dostupné z: <https://lottiefiles.com/blog/tips-and-tutorials/guide-to-motion-design>. [cit. 2025-01-09].

MATTAS HORÁČKOVÁ, Jana. *Technologie, která se nezměnila a jde proti současnému trendu fast fashion. Modrotisk je pro tvůrce výzvou, říká Markéta Vinglerová z UPM*. Online. In: Czechdesign. 2021, 10. 12. 2021. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/technologie-ktera-se-nezmenila-a-jde-proti-soucasnemu-trendu-fast-fashion-modrotisk-je-pro-tvurce-vyzvou-rika-marketa-vinglerova-z-upm>. [cit. 2025-05-23].

MITCH. *The Human Brain: Hardwired for Motion*. Online. In: Communications Media Management Association. 2019, 6. 10. 2019. Dostupné z: <https://cmma.org/cmma-blog/the-human-brain-hardwired-for-motion/>. [cit. 2025-01-09].

NGUYEN, Jojo. *How many frames per second in animation*. Online. In: Animost. 2021, 20. 9. 2021. Dostupné z: <https://animost.com/tutorials/how-many-frames-per-second-in-animation-and-other-medium/>. [cit. 2025-01-09].

PAVLICOVÁ, Martina. *Od folkloru k folklorismu. Slovník folklorního hnutí na Moravě a ve Slezsku*. Ústav lidové kultury, 1997. ISBN 80-86156-06-0.

Plakát na hody v Měřoví v nad Hanou. Online. In: Obec Měřovice nad Hanou Horní menu. C2025. Dostupné z: <https://www.merovicenh.cz/file.php?nid=2443&oid=7082178>. [cit. 2025-05-23].

Plakát na hody v Němčanech. Online. In: Křižanovice. C2025. Dostupné z: https://www.krizanovice.cz/evt_image.php?img=7877. [cit. 2025-05-23].

PLHÁKOVÁ, Alena. *Učebnice obecné psychologie*. Online. Praha: Academia, 2003. ISBN 80-200-1086-6. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/ped/podzim2020/SOk111/107917354/PLHAKOVA_Ucebnice_obecne_psychologie_orig.pdf. [cit. 2025-01-09].

ROBIN, Bernard R. Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Online. *Theory Into Practice*. 2008, vol. 47, no. 3, s. 220–228. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>. [cit. 2025-05-23].

SVGATOR. *21 Graphic Design Trends That Will Rock in 2025*. Online. In: SVGator. 2024, 31. 10. 2024. Dostupné z: <https://www.svgator.com/blog/graphic-design-trends-prediction/>. [cit. 2025-05-23].

THE MOO TEAM. *5 design trends to watch in 2025 (and what they mean for your brand)*. Online. In: MOO. 2024, 12. 12. 2024. Dostupné z: <https://www.moo.com/blog/inspiration/top-design-trends>. [cit. 2025-05-23].

Top 7 Motion Design Trends of 2025. Online. In: Pixflow. 2025, 10. 3. 2025. Dostupné z: <https://pixflow.net/blog/2025-motion-design-trends/>. [cit. 2025-05-23].

ZIYANG, Zhang; ZAINAL ABIDIN, Sazrinee a SHAARI, Nazlina. Motion Graphics in Visual Communication: Unveiling Creative Strategies in Contemporary Digital Design. Online. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*. 2024, vol. 6, no. 2, s. 781–790. ISSN 2682-8502. Dostupné z: <https://doi.org/https://doi.org/10.55057/ajress.2024.6.2.70>. [cit. 2025-05-19].