

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY



**NALEZENO, NAKRESLENO.**

FOUND, DRAWN.

Bakalářská diplomová práce

Autor: Petra Drgová

Obor: Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: DR HAB, MgA. Robert Buček, Ph.D.

Olomouc 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Nalezeno, nakresleno.“  
vypracovala samostatně a uvedla v ní všechny zdroje a použitou literaturu.

V Olomouci dne: .....

.....

podpis studenta



## **Poděkování**

Ráda bych zde poděkovala vedoucímu této bakalářské práce  
DR HAB, MgA. Robertu Bučkovi, Ph.D., za jeho cenné rady, připomínky  
a nasměrování, které mi umožnilo tuto práci zrealizovat.

Tento text slouží jako podklad k praktické části bakalářské práce.

# OBSAH

ÚVOD .....	6
<b>1 TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>7</b>
<b>1.1 Kresba .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2 Animace.....</b>	<b>8</b>
1.2.1 Počátek animace.....	8
1.2.2 Vývoj animace ve světě.....	9
1.2.3 Vývoj animace v Československu.....	10
<b>1.3 Animační techniky .....</b>	<b>12</b>
<b>1.4 2D animace.....</b>	<b>12</b>
1.4.1 Kreslená animace.....	12
1.4.2 Plošková animace .....	13
1.4.3 Animace olejomalby na skle .....	13
1.4.4 Špendlíkové plátno .....	14
<b>1.5 3D animace .....</b>	<b>14</b>
1.5.1 Loutková animace .....	14
1.5.2 Modelace.....	15
1.5.3 Pixilace.....	15
1.5.4 Počítačová animace .....	16
<b>1.6 Autoři .....</b>	<b>17</b>
1.6.1 Výrazná jména ve světě animace.....	17
1.6.2 Autoři jako zdroj inspirace .....	20
<b>2 PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>23</b>
<b>2.1 Prvotní myšlenka a koncept.....</b>	<b>23</b>
<b>2.2 Postup práce .....</b>	<b>23</b>
ZÁVĚR .....	28
ANOTACE.....	29
RESUMÉ .....	30
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	31
SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ .....	32
SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH .....	34

## ÚVOD

Jak už si lze z názvu této bakalářské práce „Nalezeno, nakresleno.“ všimnout, nejedná se na první pohled o zcela konkrétní věc či myšlenku. Co lze ale s jistotou vyčíst je to, že jde o kresbu. Nalezena v (mnohdy ironických) situacích běžného fungování, v mém skicáku, myšlenkových pochodech či impulzech, které mi život a samotné žití nabízí. Nechala jsem se vést cestou, kterou si dané situace žádaly. Rytmem, pohybem, gesty, jakýmsi momentem překvapení. Tohle celé by se mi jen těžko vyjadřovalo ve statické kresbě na papíru či plátně.

To úzce souvisí s formou celé práce, protože jsem se rozhodla pro kreslenou digitální animaci, v kombinaci s digitálním zpracováním kreseb. Tím se zabývám jak v teoretické, tak v praktické části. Mimo jiné zde zmiňuji samotné období, ve kterém tento druh tvorby vznikal, autory a inspirační zdroje. V samotné praktické části pracuji s kresbou především v lince, která vystupuje buď samostatně nebo je doplňkem fotografie. Z toho plyne i finální výstup v podobě mini příběhů zpracovaných do jednoho obrazového záznamu.

Obecně tuto oblast animace a digitálního procesu tvorby považuji z mé strany za neprobádanou oblast, která mě velmi láká. Nabízí spoustu možností a věřím, že v této době, neustále dychtící po technologickém pokroku, najde s jistotou uplatnění i v budoucnu a jsem zvědavá, jaké další inovace s sebou přinese.

# 1 TEORETICKÁ ČÁST

Než se dostaneme k samotnému výstupu této bakalářské práce, považuji za nutné zmínit a rozvést několik pojmů týkajících se kresby a samotné animace, jejího historického vývoje, a především výrazná jména, která se jistým způsobem podílela na podobě současných animovaných filmů, jaké známe dnes.

## 1.1 Kresba

Jelikož se tato práce týká kresebné digitální animace, považuji za důležité zmínit a definovat zde kresbu samotnou.

Nikoho asi nepřekvapí fakt, že kresba je jednou z nejstarších vyjadřovacích prostředků, ze kterého vychází další výtvarné obory jako malba, sochařství či architektura. Kresba je způsob, jak se neverbálně projevat, vyjadřovat pocity či myšlenky. V době, kdy nebyly digitální technologie na současné úrovni, byla kresba, rýsování či skicování jedním ze základních komunikačních sdělení.<sup>1</sup> Zhruba v 70. letech 20. století se v důsledku experimentování v oblasti akčního umění objevují pojmy jako happening, performance či land art a kresba jako taková se vydává konceptuálním směrem. Výstupem často nemusí být samotná kresba, ale důraz se klade na samotný proces, práci s tělem, diváky či okolním prostředím. Pomyslné hranice se boří, vznikají celé instalace a záznam častokrát „spolupracuje“ s jiným digitálním médiem.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> ŠKALOUDOVÁ PUCHMAJEROVÁ, A. Lucrezia. *Kresba v teorii a praxi*. Liberec: TUL, 2021. Lanovka: učební texty pro preprimární a primární vzdělávání. ISBN 978-80-7494-570-0, str. 5.

<sup>2</sup> MORGANOVÁ, PAVLÍNA. *Problematika pojmů v českém akčním umění*. Pavlína Morganová. In: *Opuscula historiae atrium: časopis Semináře dějin umění Filozofické fakulty Masarykovy univerzity* Brno: Masarykova univerzita Roč. 60, č. 1, str. 30–31.

## 1.2 Animace

Definovat animaci jako takovou lze vícero způsoby. Můžeme vycházet z latiny a odkazovat na slovo anima, tedy duši, anebo přeskočit o kousek dál do Skotska. Zde se animátor Norman McLaren vydal kratší cestou a popsal animaci jako kreslený pohyb, a tím se zcela odlišil od tehdejšího Československa, kde bylo pro změnu na animátora pohlíženo jako na osobu pouze pohybující loutkami. Na počátku 21. století označuje režisér a spisovatel Edgar Dutka v jedné ze svých publikací animaci jako iluzi pohybu.<sup>3</sup> Animovat se dají všemožná výtvarná i nevýtvarná média, která se dokáží nasnímat kamerou, případně v dřívějších dobách nasnímat na fotografický film. Tím se liší od reálného filmu, kde se zaznamenává skutečný pohyb, a ne jeho iluze.<sup>4</sup>

### 1.2.1 Počátek animace

Odlišností v názorech na význam tohoto oboru je mnoho, což souvisí s vývojem umění i v závislosti na politické situaci v jednotlivých zemích. Kde ale animace jako taková začala poprvé vznikat? Co lze považovat za pomyslné první vlaštovky?

Počátky kreslené iluze pohybu se datují k mladší době kamenné. Na zdech španělské jeskyně Altamira se před 14 000 lety objevila uhlová, mimořádně anatomicky přesná kresba běžících bizonů. Tento zachovalý výtvarný počín se rozhodla madam Proudhommeau rozpohybovat pomocí pookénkové animační kamery, kde se v 70. letech 19. století na francouzském festivalu animovaných filmů v Annecy za mimořádně pozitivního ohlasu promítal. Za zmínku dále rozhodně stojí uvést Egypt, jehož kultura je bohatá na zobrazování pohybu.

---

<sup>3</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 7-9.

<sup>4</sup> DOVNIKOVIČ-BORDO, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2, str. 2.

Ku příkladu architekt Ramses II. postavil kruhový chrám bohyně Isis, jež byl obklopen sloupy. Na každém z nich byla bohyně zobrazena tak, že když kolem sloupořadí projížděli závodníci na trigách, prostor vytvářel iluzi, že se bohyně pohybuje s nimi. Stranou nezůstávala ani Čína, kde kreslíři zobrazovali ve svitcích rozfázovaný pohyb letících ptáků, nejčastěji vlaštovek či hus.<sup>5</sup> Dalším nálezem dokazující snahu o zobrazení iluze pohybu je keramická miska z období 3 000 let př. n. l., která byla nalezena v Iránu, ve Spáleném městě. Po obvodu je zdobena fázemi pohybu skákající kozy. Když se s mísou otáčelo, zvíře se plynule pohybovalo. Náznak pohybu pomocí aktivních končetin představuje i perokresba Vitruviánského muže od Leonarda da Vinciho kolem roku 1500.<sup>6</sup>

### 1.2.2 Vývoj animace ve Světě

Od prvních náznaků zobrazování pohybu se přesuneme k prvním optickým vynálezům, které filmařský průmysl posunuli o kousek dál k současné podobě. Nutno zmínit laternu magicu, tedy přístroj, který umožňoval promítání animované kresby na zeď. Tento vynález v polovině 17. století zpropagoval Anthanasius Kircher čistě pro účely jakési show. Kreslená animace se rychle promítala a pohybovala několikrát po sobě, dokud to publikum nepobavilo.

S přicházejícím 19. stoletím docházelo k řadám vědeckých výzkumů a podporování technických vynálezů. Zde můžeme zařadit clonu do filmové kamery a projektoru, kineograf (malý deníček, který měl na každé stránce jednu fázi pohybu a při rychlém listování stránkami se obraz

---

<sup>5</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 8–9.

<sup>6</sup> BIERMEIEROVÁ, Klára. *KRESLENÁ ANIMACE S VYUŽITÍM POČÍTAČE VE ŠKOLE*. Plzeň, 2022. Bakalářská diplomová práce. Západočeská univerzita v Plzni. Vedoucí práce PhDr. Jan Mašek, Ph.D., str. 6.

pohyboval) nebo francouzský vynález praxinoskop.<sup>7</sup> Praxinoskop je vynálezem francouzského vědce Charlese-Émila Reynauda, který jej nechal v roce 1888 patentovat jako tzv. optické divadlo. Tento projekční přístroj se skládal z kruhových zrcadel, která v rotaci umožňovala plynulý pohyb nakreslených fází pohybu.<sup>8</sup>

Velkou novinkou byl v polovině 19. století objev černobílé fotografie, kterou o 20 let později následoval objev barevné fotografie. Tento počín umožnil bratrům Lumiérům vymyslet první filmovou kameru, ta byla zároveň i projektorem. Součástí historického vývoje animace je bezesporu i Emile Cohl, talentovaný kreslíř, který má na svém kontě bezmála stovku filmů. Osvojil si techniku kreslené animace, kde je typickým znakem bílá lineární kresba na tmavém pozadí. Přestože jeho kresebná díla působí na první pohled dětským dojmem, svým psychologickým charakterem se dorovnává tvorbě Walta Disneyho, jenž se objevuje až o dvě desítky let později. Walter Disney jako osobnost úzce souvisí s obdobím 20. let 19. století, kdy začaly ve velkém vznikat filmová studia zaměřena na tvorbu kreslených animovaných filmů (Fleischer Studios, Walt Disney, Terry-Toons, Walter Lantz Productions nebo Warner's Brothers). Ve 40. letech 19. století nastává vývoj i v tisku. Pojem komiksový strip skrývá krátké a většinou vtipné kreslené příběhy, které se staly součástí veřejných časopisů.<sup>9</sup> V současné době je animace nedílnou součástí digitálního světa, objevuje se v oblastech reklamy, televizních pořadů a seriálů nebo počítačových her. Pokroky můžeme sledovat i ve školství, kdy se snaží digitalizace pomalu protlačit i do výuky.

---

<sup>7</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 9–11.

<sup>8</sup> KRÁLOVÁ, Magda, Mgr.: Animovaný film. *Eduportál* [online]. Plzeň. Dostupné z: <http://edu.techmania.cz/cs/veda-v-pozadi/785>

<sup>9</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 12–27.



### 1.2.3 Vývoj animace v Československu

Vývoj animovaného filmu, a nejen toho byl silně ovlivněn politickou a válečnou situací na území. Konkrétní zmínky o počátcích vzniku těchto děl se datují skoro k polovině 20. století, kdy v květnu 1945 skončila 2. světová válka. Je pochopitelné že se tvůrci snažili o co nejrychlejší obnovu toho, co válečné hrůzy přerušily, a to i na umělecké půdě. Týkalo se to zejména zemí východní Evropy, kde se na animaci pohlíželo jako na úplnou novinku a začaly vznikat první filmová studia, na rozdíl od USA, kde už toto médium bylo zažitým trendem. Skvělým příkladem a skutečným úspěchem pro Československo bylo vítězství kresleného filmu *Zvířátka a Petrovští* na festivalu v Cannes, jehož tvůrce byl Jiří Trnka. Tento autor je výraznou osobností animace, a kromě kresby byl velmi výrazným tvůrcem loutkových filmů.<sup>10</sup> S rozvojem filmových studií souvisí i město Zlín, kde se filmový průmysl začal hojně rozvíjet již před začátkem války, dle datace ve 30. letech. Baťovy ateliéry se plnily filmařskými osobnostmi, mezi kterými byla například Hermína Týrlová, jež má na svědomí loutkový počín *Ferdy mravence*, *Uzel na kapesníku* a další desítky animovaných filmů.<sup>11</sup> Jak už i z názvu samotných děl vyplývá, v bývalém Československu byly animované filmy záležitostí zejména pro děti a to formou krátkých animovaných seriálů, které se vysílaly jako večerníčky. Další studio, které je nutno zmínit, jsou známí Bratři v triku. Pod tímto studiem stála jména jako již zmiňovaný Jiří Trnka, dále Břetislav Pojar, Zdeněk Miler a další, jejichž tvorba si zakládá na inteligentním humoru, humanismu a vzniklo zde přes 1600 filmů.<sup>12</sup> Po sametové revoluci v roce 1989 se vývoj animace začal přizpůsobovat novým podmínkám, díla nepropadala cenzuře a nepřiměřeným kontrolám

---

<sup>10</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 47–48.

<sup>11</sup> Film a doba: Film and time: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 1994. ISSN 0015-1068, str. 5.

<sup>12</sup> Studio Bratři v triku. *Krátký film Praha a.s.* [online]. 2005 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <http://www.kratkyfilm.eu/bratrivtriku.html>

a nová politika zcela změnila přístup ve financování a podpoře kultury.<sup>13</sup>

## 1.3 Animační techniky

Se stále rostoucím technologickým pokrokem přibývají i techniky animace. Dříve se rozlišovalo animování pomocí tvarování keramické nebo jiné hlíny, drátů či obyčejných předmětů, loutkovou animaci nebo od roku 1917 známe animaci ploškovou (skládání snímků z vystřižených plochých rekvizit, nejčastěji z papíru). V současné době tedy pro pořádek rozdělujeme filmářský průmysl animaci na dvourozměrnou (2D) a trojrozměrnou (3D).<sup>14</sup>

## 1.4 2D animace

### 1.4.1 Kreslená animace

Tento způsob řadíme mezi nejstarší a v dřívějších dobách nejrozšířenější. Jelikož se jednotlivé fáze pohybu kreslí vlastnoručně, je tato animace velmi náročná po stránce technické i časové. Mnohdy vyžaduje i vícečlenný tým, zručnost animátorů, a především znalost anatomie, která je při tvorbě postav nezbytná. Pro zachování detailů při dokreslování postav pracovali animátoři u stolu s podsvícenou skleněnou deskou, aby viděli jednotlivé vrstvy.<sup>15</sup> Tuto techniku kreslené animace povýšil k vrcholu Walt Disney. Jako mimořádně nadaný kreslíř s citem pro pohyb a jemná gesta exceloval i v tvorbě celovečerních filmů.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Lucie Joschko, Politická cenzura v českém animovaném filmu: kamarád, či veřejný nepřítel? In: Kateřina Surmanová (ed.), *Ostrov animace*. Olomouc: Pastiche Filmz, o. s., 2010, s. 27

<sup>14</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. XVIII.

<sup>15</sup> KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: AMU. 2004, ISBN 80-73331-019-8, str. 77.

<sup>16</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 150.

### 1.4.2 Plošková animace

Jinými slovy také papírková technika či animace koláže (výstřižků). Tento princip spočívá v přípravě plošných papírových (lze i plechových) částí, kdy se každý element, nutný pro simulaci pohybu, vyřezává zvlášť. Následně jsou jednotlivé fragmenty animovány přímo pod kamerou, pro detailnější práci za pomoci pinzety.<sup>17</sup> V minulosti se s touto technikou neworkovalo tak často, protože kreslené animaci s hladkým, kontrolovatelným pohybem nemohli konkurovat. Současná doba jistým způsobem tuto techniku oceňuje, protože právě ten trhavý, neplynulý pohyb vybízí k výtvarné stylizaci, navíc je výhodná po ekonomické stránce. První ploškový film v Československu pod názvem *Veselý cirkus* natočil Jiří Trnka, kde spolupracoval s díly osobností jako Kamil Lhoták, Zdeněk Seydl nebo František Tichý.<sup>18</sup>

### 1.4.3 Animace olejomalby na skle

Tento způsob animování je poměrně náročný, animátor vytváří záběry bez pomoci počítače, přímo pod kamerou, a to technikou olejomalby. Celý proces vyžaduje mimořádnou trpělivost, a především cit pro barvy a realistickou malbu. Tato technika vznikla v důsledku meziválečného experimentování s abstraktními kompozicemi a v roce 1960 vznikl snímek *Malá kovbojka* pod taktovkou polského animátora Witolda Giersze.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> DOVNIKOVIČ-BORDO, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2, str. 179.

<sup>18</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 151.

<sup>19</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 152-153.

#### 1.4.4 Špendlíkové plátno

Špendlíkové plátno je neuvěřitelně náročná a precizní technika ruského režiséra Alexandra Alexejeva, kdy se svou družkou v roce 1933 natočili snímek *Noc na Lysé hoře*. Princip spočívá v bílé tabuli, do které jsou protlačovány desítky tisíc špendlíků. Následným vytlačováním či zatlačováním špendlíků pomocí válečků, a především správným nasvícením vznikají magické efekty a stíny a dochází k velmi originálním a snovým obrazům. Výsledný výstup je v achromatickém provedení.<sup>20</sup>

### 1.5 3D animace

#### 1.5.1 Loutková animace

Loutka jako taková je vytvarovaný či vyřezávaný předmět v podobě dřevěné nebo hliněné figurky s drátěnou kostrou. Samotná loutková animace prochází vývojem snad od úplného odstartování jejího zavedení, tedy počátkem 20. století a je úzce spojována s polsko-ruským animátorem a vášnivým entomologem<sup>21</sup> Vladislavem Starevičem. Ten stojí za vznikem prvního loutkového animovaného filmu *Lucanus Cervus*, kde hlavní role zastávali brouci z drátěných loutek. Snímek byl po vizuální stránce tak vydařený, že byl autor dokonce nařčen z toho, že místo loutek použil skutečný hmyz.<sup>22</sup> V tomto odvětví se můžeme setkat s animováním tzv. reliéfní (poloplastické) loutky, kdy je kamerou zabírána ze shora. Figurka je vertikálně rozříznuta a během snímání položena na skle, což umožňuje loutce podobné vlastnosti, jako by se jednalo o kresbu. Zastoupení na domácí půdě hojně reprezentuje krátkometrážní seriál

---

<sup>20</sup> Tamtéž, str. 153.

<sup>21</sup> Entomologie- věda zabývající se studiem hmyzu. *Česká společnost entomologická (ČSE)* [online]. Praha [cit. 2023-03-28]. Dostupné z: <https://www.entospol.cz/>

<sup>22</sup> TOUPALOVÁ, Malvína. *LOUTKÁŘ. Loutka ve filmu I: Počátky* [online]. 1/2013. Praha [cit. 2023-03-28]. Dostupné z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2013006>. Str. 10-12.

o dvou medvědech *Pojďte, pane, budeme si hrát*, pod vedením Břetislava Pojara a Miroslava Štěpánka.<sup>23</sup>

### 1.5.2 Modelace

Animace za pomoci tvarování hmoty, ať už jde o plastelínu, modurit nebo hlínu, probíhá přímo před kamerou a nabízí se jako levná a dostupná varianta. Umožňuje širokou škálu barev, poměrně jednoduchou manipulaci s materiálem, a hlavně lze formu postav pohotově měnit. Přesto se v Československé historii v hojném počtu neobjevuje, až na pár jmen jako Jaroslav Zahradník nebo Jan Švankmajer.<sup>24</sup>

### 1.5.3 Pixilace

U tohoto způsobu animování se pracuje přímo s živou osobou, která je zde funguje jako pomyslný předmět. Fáze aktérova pohybu se může provádět mechanicky na stříhacím stole, kde se pohyb postupně zaznamenává formou okének, nebo herec zastává funkci živé loutky a pohybuje se přímo před kamerou. Pixilace je vynálezem již v úvodu zmiňovaného skotského animátora a režiséra Normana McLarena, který za pomoci této techniky natočil například snímek *Sousedé*<sup>25</sup>, jež byl v roce 1953 dokonce nominován na filmového Oscara<sup>26</sup>.

---

<sup>23</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 154–155.

<sup>24</sup> KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8. str. 99.

<sup>25</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 156.

<sup>26</sup> OHAYON, Albert. Neighbours: The NFB's Second Oscar Winner. *NFB BLOG* [online]. Kanada, 27. 2. 2011 [cit. 2023-03-28]. Dostupné z: [https://blog.nfb.ca/blog/2011/02/27/neighbours-the-nfbs-second-oscar-winner/?\\_gl=1%2Atqx6cm%2A\\_ga%2AMjEYOTg1ODY0OC4xNjgwMDI4NTE0%2A\\_ga\\_EP6WV87GNV%2AMTY4MDAyODUxNC4xLjEuMTY4MDAyODYxNS4wLjAuMA](https://blog.nfb.ca/blog/2011/02/27/neighbours-the-nfbs-second-oscar-winner/?_gl=1%2Atqx6cm%2A_ga%2AMjEYOTg1ODY0OC4xNjgwMDI4NTE0%2A_ga_EP6WV87GNV%2AMTY4MDAyODUxNC4xLjEuMTY4MDAyODYxNS4wLjAuMA).

#### 1.5.4 Počítačová animace

Jako posledního zástupce animačních technik uvádím animaci pomocí počítače či grafického tabletu. V současné době lze s jistotou říct, že digitální animace dokáže z drtivé většiny nahradit ručně vytvářenou animaci, která může být jak dvourozměrná, tak trojrozměrná. Vše se odvíjí od použitého softwaru a výtvarného stylu animátora. Tato technika je v současné době vlivem rostoucího rozvoje digitálních technologií nejaktuálnější a ve své podstatě nejpohodlnější. Umožňuje nejjednodušší zákroky od lineární kresby přes speciální efekty až po celovečerní filmy.<sup>27</sup> Jak už bylo zmíněno výše, ručně animované snímky se snažily o simulaci pohybu a jakési oživení neživého materiálu, tedy kresby, papírků, hlíny, loutek apod. U digitální animace se pracuje s umělou realitou a klíčový je tzv. „pixel“, jinými slovy bod, vytvořen elektrony v počítači. Tento bod si lze představit jako molekulu, nebo buňku, která nabírá konkrétní rozměry a tvary až při větším počtu, s dalšími pixely. Práce v digitálním prostoru tedy vytváří pouze virtuální obraz, nepracuje se skutečnými strukturami a vlastnostmi materiálů, fyzicky se jich nedotýkáme, ale můžeme si v grafickém tabletu nakreslit předmět, který by například jako dřevo vypadal. Co se týče 3D animace, v digitální podobě jde o velmi náročný a zdlouhavý proces. Postavičky se musí nejprve vymodelovat a až poté se řeší jejich rozpoohybování. Při modelování je stěžejní napodobit každou strukturu a vlastnost materiálů, postavu zasadit do prostoru, řešit kompozici a perspektivu, což je mnohem náročnější, než když máte předmět fyzicky položený před kamerou.

Při 3D animování lidských postav či fiktivních zvířat pro náročnější filmové projekty lze využít tzv. „nasnímání pohybu“ neboli motion capture. Princip spočívá v tom, že jsou na hercovo tělo připevněny senzory snímající pohyb během jeho herecké akce. Nasnímaný materiál lze poté ve studiu převést do virtuální postavy, která simuluje pohyby oné skutečné postavy.

---

<sup>27</sup> DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0., str. 156–157.



Velká výhoda digitální tvorby je ta, že se dá dělat z malého studia nebo kanceláře a postačí k tomu psací stůl a technika. Není zapotřebí zařizovat ateliér, osvětlení, kameru a tým odborníků, aby výsledná práce mohla vzniknout. Jako příklad úspěšných animovaných filmů vytvořených za počítačem lze uvést celovečerní filmy *Shrek*, *Příběh hraček* nebo *Doba ledová*. Vše z uvedených jsou úspěšná díla režiséra, scénáristy a animátora Johna Lassetera.<sup>28</sup>

## 1.6. Autoři

Tato krátká kapitola se věnuje výrazným osobnostem animace, kteří své jméno dostali do povědomí široké veřejnosti na základě svého výtvarného a tvůrčího umu v tomto oboru. Zástupci jsou voleni jak ze světa, tak z domácího prostředí.

### 1.6.1 Výrazná jména ve světě animace

Nikoho zde jistě nepřekvapí jméno Jiří Trnka, reprezentující Českou zemi ve světě animace. Tento všestranný filmový tvůrce začínal svou kariéru jako novinový kreslíř, ilustrátor a experimentoval i v malbě nebo grafice. Po druhé světové válce byl osloven, zda by nevedl studio kresleného filmu, známé jako studio Bratři v triku. Velkým úspěchem pro Československou scénu byla Velká cena filmu *Zvířátka a Petrovští* na Filmovém festivalu v Cannes. Jeho láska k loutkám a životní okolnosti ho dovedly k odchodu do jiného studia, kde se věnoval loutkovému filmu.

---

<sup>28</sup> KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8. str. 101–107.

Na svém kontě má snímky jako *Staré pověsti české*, *Kybernetická babička* nebo loutkový film *Bajaja*.<sup>29</sup>

Další výrazná zakladatelská osobnost českého animovaného filmu je animátorka a výtvarnice Hermína Týrlová, která se pojí s díly jako *Ferda mravenec*, *Zamilovaný vodník* nebo *Z deníku kocoura Modroočka*. Podobně jako Jiří Trnka postupovala od kreslené animace k prostorovým loutkám, kde si ale můžeme všimnout autorského, jednoduchého stylu, který byl zpravidla dělaný pro děti, ale s velkým morálním přesahem. Pro své animované filmy experimentovala se strukturami a různými materiály jako vlna, skleněné korálky, plst' či úplet.<sup>30</sup>

Karel Zeman je jméno, které proslavilo českou kinematografii 20. století po celém světě. Natočil řadu krátkých snímků i celovečerních filmů, za které byl několikrát oceněn na prestižních festivalech. Z nejznámějších lze uvést *Vánoční sen*, *Bláznova kronika*, *Ukradená vzducholod'* nebo *Cesta do pravěku*. Byl obdivován osobnostmi jako byl Pablo Picasso, Charlie Chaplin nebo Salvador Dalí a svou prací a způsobem myšlení inspiroval filmaře světového měřítko jako například Tima Burtona.<sup>31</sup>

U zahraničních tváří je jakousi nepsanou podmínkou zmínit Walta Disneyho, a to naprosto oprávněně. Začínal kresbou zvířat, plakátů a mimo jiné si přivydělával čištěním pohřebních vozů. Po práci v reklamní agentuře odstartoval experimentální začátky s filmovou animací. Spolu se svým bratrem založil firmu, jejichž první počín byl seriál *Alenka v říši divů*. Jeho život obrátila jeho ochočená myš, kterou často kreslil a zobrazoval, a tak ve 30. letech vzniká legendární postavička Mickey Mouse. Postupem času kreslil čím dál méně a věnoval se převážně produkci a scénáři. Prvním celovečerním animovaným filmem byla

---

<sup>29</sup> Jiří Trnka. *Filmový přehled* [online]. 2023 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/person/28391/jiri-trnka>

<sup>30</sup> Hermína Týrlová. *FDb.cz: filmová databáze* [online]. 2009 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/22291-hermina-tyrlova.html>

<sup>31</sup> Karel Zeman: Biografie. *Muzeum Karla Zemana* [online]. Praha, 2023 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz/mkz/karel-zeman/>



*Sněhurka a sedm trpaslíků*, kterou následovala řada dalších celovečerních pohádek. V 50. letech si plní svůj sen a díky nově založené společnosti WED zakládá zábavní parky (dnes Disneyworld).<sup>32</sup>

Dle mého názoru, každý na světě bude znát alespoň jednu postavičku z amerického studia Pixar. Jméno Pixar bylo dáno tehdejším majitelem společnosti Stevem Jobsem a od roku 1984 zde přešel John Lasseter. Ten dostal příležitost rozvíjet svůj tvůrčí talent a schopnosti, režíroval množství reklamních spotů a od roku 1991 animoval pomocí počítače. Průkopnickým snímkem pomocí digitální animace byl *Příběh hraček*. Mezi další zásadní počiny se řadí například *Život brouka*, *Auta* či *Příšerky, s.r.o.*<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Walt Disney. *FDb.cz: filmová databáze* [online]. Praha [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/18673-walt-disney.html>

<sup>33</sup> John Lasseter. *FDb.cz: filmová databáze* [online]. Praha [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/20170-john-lasseter.html>

## 1.6.2 Autoři jako zdroj inspirace

### Yuval Robichek

Současný ilustrátor a animátor izraelského původu. Je mi velmi inspirativní osobou, ve svých jednoduchých, lineárních ilustracích a animacích vyniká vtipem, životní ironií a mimořádnou jednoduchostí. Z krátkých záznamů vychází jeho inteligentní přemýšlení nad běžnými situacemi v klidné, příjemné barevné paletě.



(obr. 1 *Bath haircut*, Yuval Robichek)<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> ROBICHEK, Yuval. Bath Haircut. In: *Yuval Robichek* [online]. [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.yuvalrob.com/spring#8>

## Eliška Podzimková

Eliška je současná mladá animátorka a talentovaná kreslířka. Věnuje se široké škále animačních technik, ale nejvíce se zaměřuje na tu digitální. Ve své tvorbě často dokresluje vlastnoručně pořízené fotografie, které doplňuje o realistické animované prvky. Jako bývalá onkologická pacientka pomáhá dětem trpící touto nemocí, zpracovává seriál *Plešouni*, kde vysvětluje princip léčby a dodává sebevědomí dětem, které ho v těchto náročných chvílích potřebují.



(obr. 2 z projektu *Plešouni*, Eliška Podzimková)<sup>35</sup>

<sup>35</sup> PODZIMKOVÁ, Eliška. *Plešouni*. In: *Eliška P.* [online]. 2021 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.eliskap.com/portfolio/baldies/>

## Jean Jullien

Tento francouzský ilustrátor a grafický designer mě zaujal svou jednoduchou a humornou tvorbou. Zobrazuje běžné věci ze života svým specifickým vizuálním stylem. Pracuje s omezenou barevnou paletou barev, typická je jeho silná linka, velké oči a díla jdou ruku v ruce s jakousi nadsázkou a ironií.



(obr. 3 *Nanzuka Underground*, Jean Jullien)<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> JULLIEN, Jean. Nanzuka Underground. In: *Jean Jullien Studio* [online]. 2021 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.jeanjullien.com/works/nanzuka-underground/>

## 2 PRAKTICKÁ ČÁST

### 2.1. Prvotní myšlenka a koncept

S volbou tématu jsem měla delší dobu problém, během studia mě bavila kresba, grafika i malba, ale nevěděla jsem, jak ji povznést na vyšší úroveň, aby mi samotný koncept předal „něco víc“. Čím víc jsem přemýšlela nad světoborným tématem, tím víc jsem se točila v pomyslném kruhu. Pak přišly mé první experimenty s digitální kresbou, kde mi námětem byla vesnická, až tragická zábava, kde jsem se hledala způsob, jak se zabavit. Jaká ironie. Výstupem toho byla lineární kresba postav, které se vesele bavily a užívaly si hudbu z reproduktorů za doprovodu podsvíceného umělého kouře. Můj první pokus o záznam iluze pohybu mi přišel jako dobrý odrazový můstek pro mou závěrečnou práci.

Když už jsem věděla, že mám možnost své skici a podněty pozvednout o pohyb, nápady chodily na denní bázi, zobrazovala jsem situace, které mě iritovaly, které jsem si představovala v hlavě a pracovala s vícero významy. Z každé situace vyšel krátký gif, s jejich přibývajícím počtem vznikl video záznam, kde se postupně tyto krátké střípky přehrávají.

Snažila jsem se v celé sérii těchto fragmentů nehledat souvislosti, nedělat scénář, vzájemně je nepropojovat a nenarušovat jejich strukturu.

Zároveň беру jako klíčové nechat celek přehrávat v surové podobě dostatečně dlouhou dobu na to, aby měl divák čas přebrat si obsah dle svého stylu uvažování.

### 2.2 Postup práce

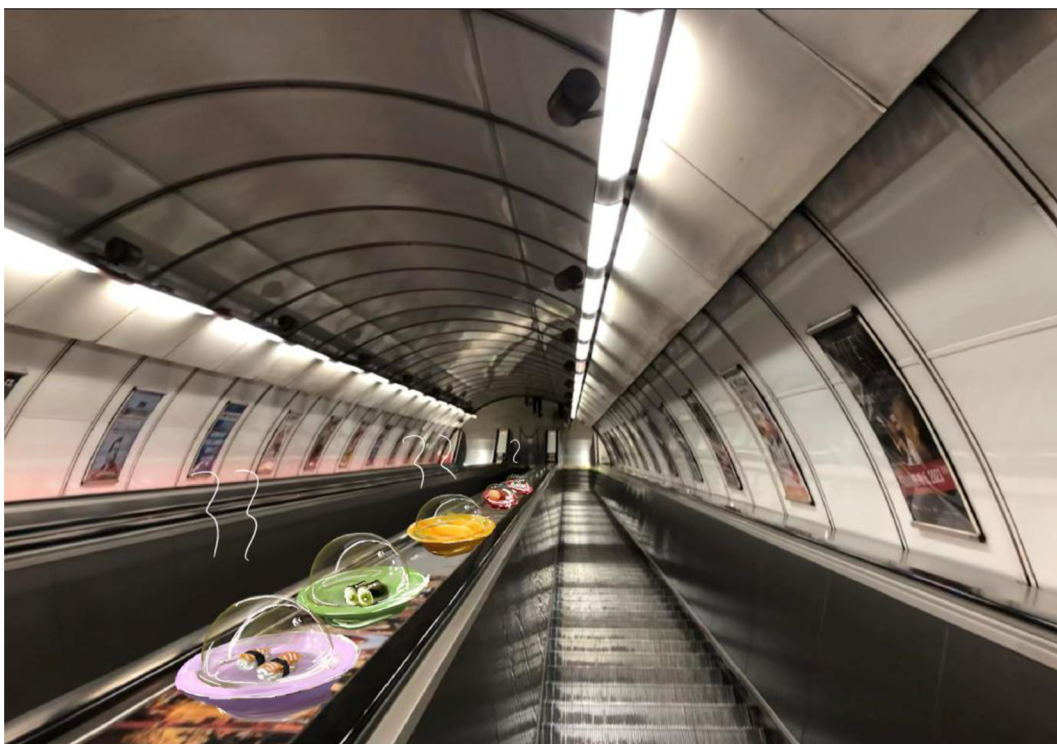
Postup práce není v podstatě složitý. Je to jako kresba ve skicáři, akorát v digitálním tabletu. Problém nastává ve chvíli, kdy je třeba promyslet, jak se bude výsledný obrázek pohybovat. Jelikož pracuji s programem,

který je určen spíš pro krátké gify, každý jednotlivý pohyb se rozkresluje po vrstvách. Takže klíč je vrstvení, kopírování, mazání a dokreslování. Některé fragmenty si vyžadovaly jako podklad fotografii, která samotnému prostředí dala zase úplně odlišný charakter. V případě pohybu fotografie byl postup podobný; vystřihování, mazání, retušování a samozřejmě vrstvení. Dalším a finálním postupem byla pro mě samotnou velká výzva, protože se jednalo o zvuk doplňující jednotlivé střípky videa. Zvukové stopy vznikaly sběrem běžných předmětů a doplňování k záznamům dle subjektivního uvážení. Dohromady vznikl obrazový záznam z 20 krátkých gifů.



(obr. 4 *Gemáci*, Petra Drgová)



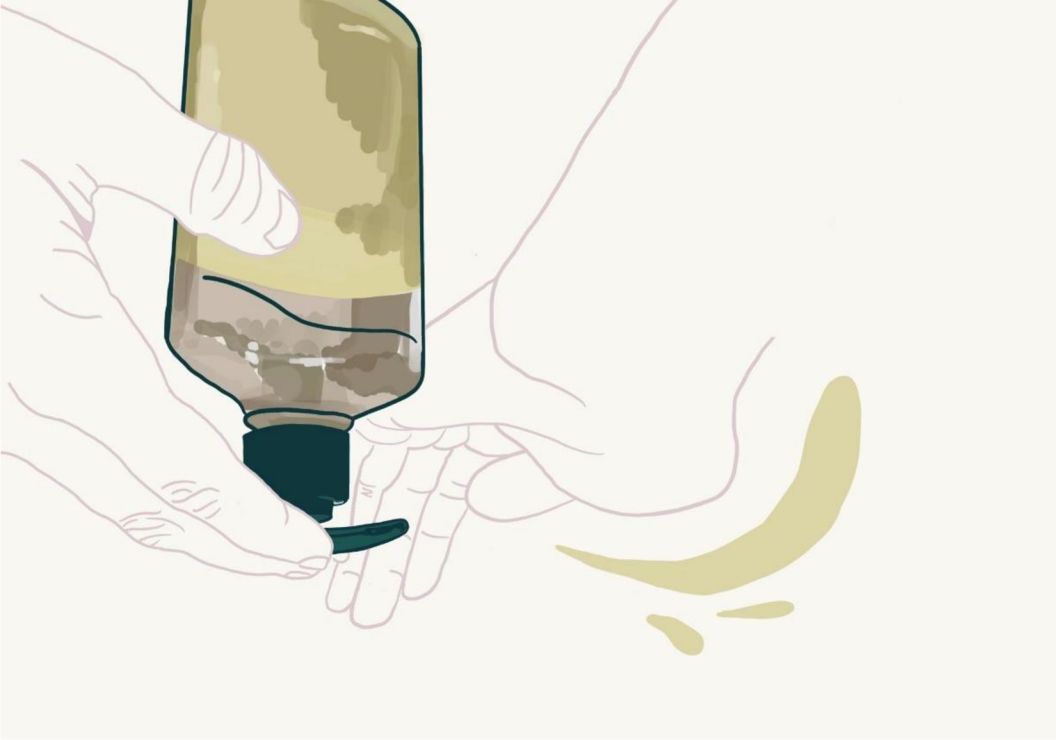


(obr. 5 *Running metro*, Petra Drgová)



(obr. 6 *Pole dance*, Petra Drgová)

(obr. 8 *Nespolupráce, Petra Drgová*)



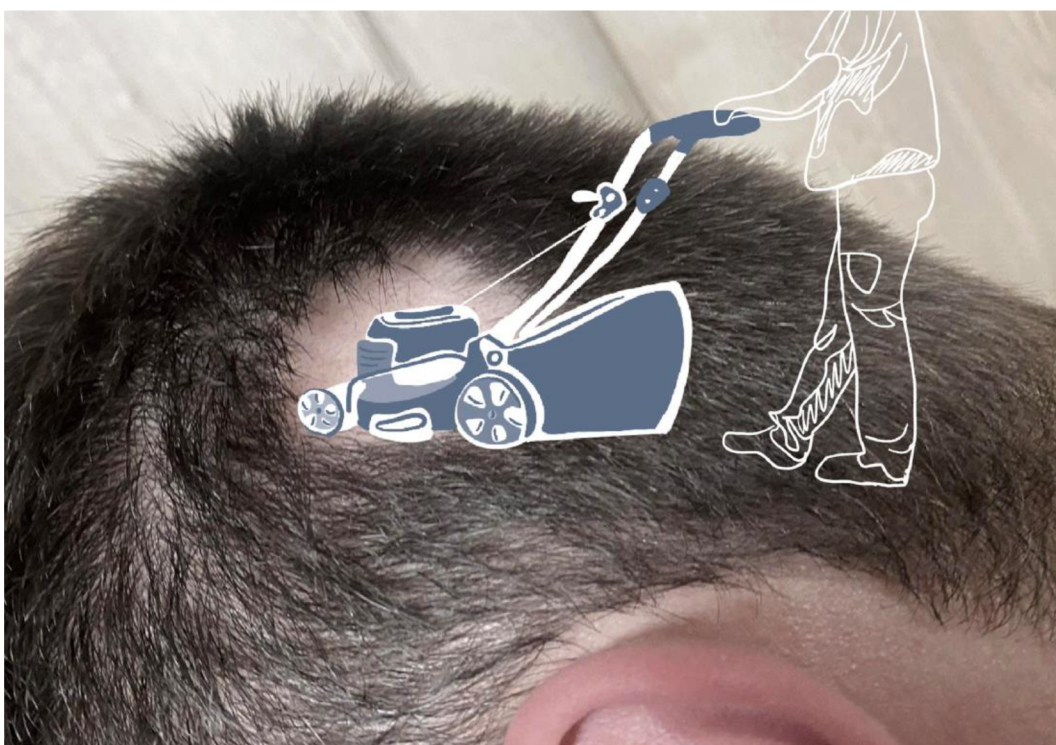
(obr. 7 *Tučňáci, Petra Drgová*)







(obr. 9 #JumpLáska, Petra Drgová, motiv Tomski&Polanski)



(obr. 10 *Policejní pleš*, Petra Drgová)

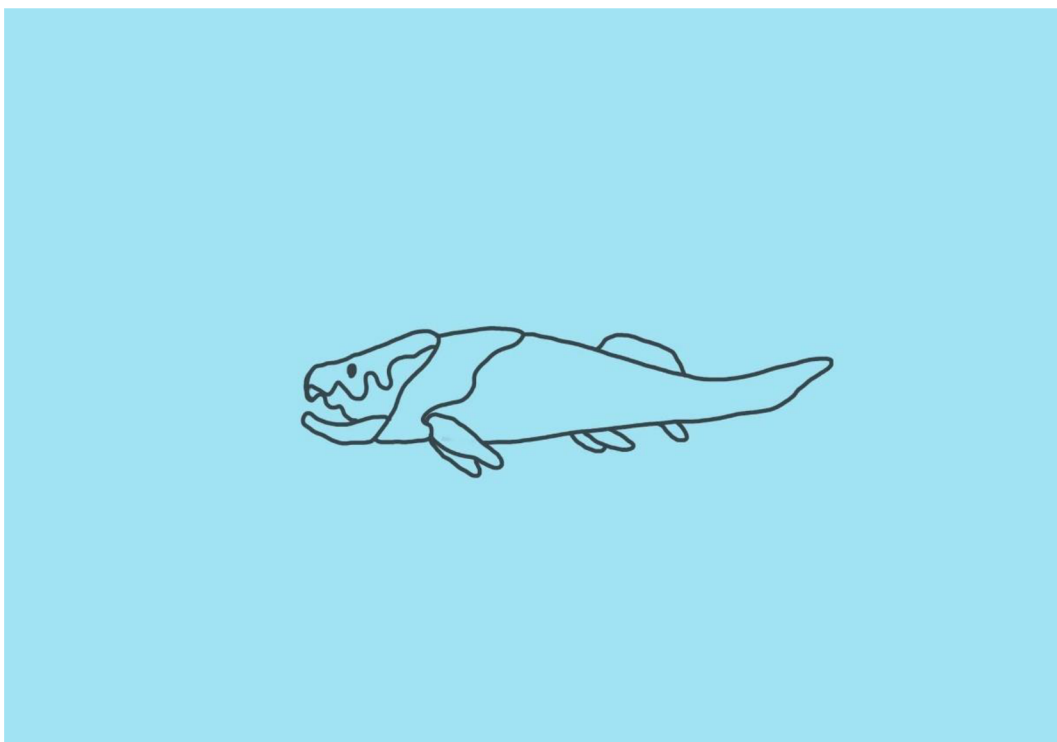


(obr. 11 *Oči na stopkách*, Petra Drgová)



(obr. 12 *Ovečky a vlk*, Petra Drgová)





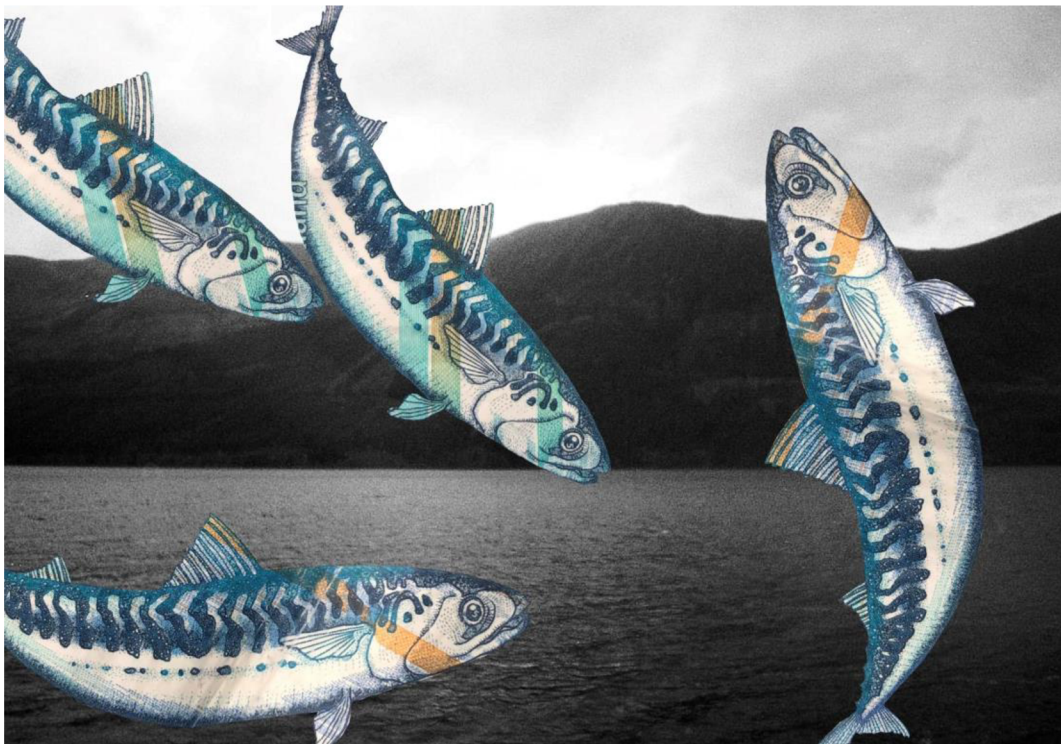
(obr. 13 *Želvoluce*, Petra Drgová)



(obr. 14 *Rozháněči*, Petra Drgová)



(obr. 15 *Rybinné foto*, Petra Drgová)



(obr. 16 *Skotsko*, Petra Drgová)

## ZÁVĚR

Touto prací jsem chtěla docílit kresby s jakousi přidanou hodnotou. Dostat životní okamžiky a momenty do skicáku a nepohřbít je statickým záznamem. Vyzkoušela jsem si oblast, která se na naší katedře nevyučuje a ke které jsem si za dosavadní dobu studia našla cestu.

V teoretické části je definována kresba a animace jako taková, dále je zde popsán vznik a samotný vývoj animovaného filmu a ateliérů u nás i ve světě. Nedílnou součástí této práce jsou techniky a způsoby vytváření, které se s postupem času a rozvojem vynálezů či digitálních technologií posouvali mílovými kroky kupředu. V závěru této kapitoly jsou zmíněny výrazné osobnosti filmového světa až do současnosti, kde uvedená jména byla mými inspiračními zdroji při vypracování praktické části.

Samotné vypracování textové části mi bylo velkým přínosem, protože jsem se dozvěděla historický kontext a zajímavosti ze světa jiného uměleckého řemesla, které je v současnosti velmi aktuální. I přesto, že jsem historii neuvedla příliš podrobně, soustředila jsem se na autory a jména, která nějakým způsobem souvisí s mou prací a vnímáním podobných tvůrčích hodnot. Jsem za tuto zkušenost velmi ráda, protože vím, že v této oblasti budu ve své vlastní tvorbě pokračovat.

## ANOTACE

Jméno a příjmení:	Petra Drgová
Fakulta a katedra:	Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy
Název práce:	Nalezeno, nakresleno.
Název práce v angličtině:	Found, drawn.
Vedoucí práce:	DR HAB, MgA. Robert Buček, Ph.D.
Rok obhajoby:	2023

Počet znaků:	30 453
Počet příloh:	0
Počet titulů použité literatury:	9
Klíčová slova:	Animace, kresba, pohyb, situace, všednost, nadsázka, úhel pohledu
Anotace:	<p>Cílem této bakalářské práce bylo povýšit kresbu o trochu dál, obohatit ji o přidanou hodnotu. Proto jsem zvolila kreslenou digitální animaci, v kombinaci s digitálním zpracováním kreseb. Tím se zabývám jak v teoretické, tak v praktické části. Zmiňuji zde samotné období, ve kterém tento druh tvorby vznikal, autory a inspirační zdroje. V samotné praktické části pracuji s kresbou především v lince, která vystupuje buď samostatně nebo je doplňkem fotografie. Z toho plyne i finální výstup v podobě mini příběhů zpracovaných do jednoho obrazového záznamu.</p>

## RESUMÉ

In my bachelor thesis I wanted to achieve a drawing with some kind of added value. To put life's moments into a sketchbook and not bury them with a static record. I was trying out an area that is not taught in our faculty and that I had found my way to during my studies so far.

In the practical part I draw short gifs, which are then edited into one video. These are linear drawings that are part of photographs or I put into motion the photographs themselves. There are scenes from everyday situations, from my thoughts or things that only I see in my head. Each gif is accompanied by sound from everyday things, like the sound of cars, clinking cutlery or scissors cutting.

The theoretical part defines drawing and animation as such and then describes the origin and current evolution of animation and studios in our country and in the world. An essential part of this work is the techniques and methods of creation, which have moved forward very quickly with the times and the development of inventions or digital technologies. At the end of this chapter, important names in the world of silmmaking up to present day are mentioned, well as names that inspired the practical part.

I found the textual part very useful as I learnt historical context and interesting facts from the world of another artistic craft and that is still very current today. Although I did not give the history in much detail, I focused on artists and names that are somehow related to my work and perception of similar creative values. I've been interested in animation for a long time and have always admired the work. I knew what a difficult discipline it was and I had respect for the work. I am very grateful for this experience, especially to my thesis supervisor who supported me in the animation and I know that I will continue to do digital drawing and animation in the future.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ŠKALOUDOVÁ PUCHMAJEROVÁ, A. Lucrezia. *Kresba v teorii a praxi*. Liberec: TUL, 2021. Lanovka: učební texty pro preprimární a primární vzdělávání. ISBN 978-80-7494-570-0.

MORGANOVÁ, PAVLÍNA. Problematika pojmů v českém akčním umění. Pavlína Morganová. In: *Opuscula historiae atrium: časopis Semináře dějin umění Filozofické fakulty Masarykovy univerzity Brno: Masarykova univerzita Roč. 60, č. 1*.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

DOVNIKOVIĆ-BORDO, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

BIERMEIEROVÁ, Klára. *KRESLENÁ ANIMACE S VYUŽITÍM POČÍTAČE VE ŠKOLE*. Plzeň, 2022. Bakalářská diplomová práce. Západočeská univerzita v Plzni. Vedoucí práce PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

*Film a doba: Film and time: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 1994. ISSN 0015-1068.

RICHARD, Williams E. *Animator's Survival Kit*. Faber & Faber. 2009. ISBN 0571238335.

Lucie Joschko, *Politická cenzura v českém animovaném filmu: kamarád, či veřejný nepřítel?* In: Kateřina Surmanová (ed.), *Ostrov animace*. Olomouc: Pastiche Filmz, o. s., 2010, s. 27

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU. 2004, ISBN 80-7331-019-8.



## SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

KRÁLOVÁ, Magda, Mgr.: Animovaný film. Eduportál [online]. Plzeň.

Dostupné z: <http://edu.techmania.cz/cs/veda-v-pozadi/785>

TOUPALOVÁ, Malvína. LOUTKÁŘ. Loutka ve filmu I: Počátky [online]. 1/2013. Praha [cit. 2023-03-28]. Dostupné z:

<http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2013006>.

OHAYON, Albert. Neighbours: The NFB's Second Oscar Winner. NFB BLOG [online]. Kanada, 27. 2. 2011 [cit. 2023-03-28]. Dostupné z:

[https://blog.nfb.ca/blog/2011/02/27/neighbours-the-nfbs-second-oscar-winner/?\\_gl=1%2Atqx6cm%2A\\_ga%2AMjEyOTg1ODY0OC4xNjgwMDI4NTE0%2A\\_ga\\_EP6WV87GNV%2AMTY4MDAyODUxNC4xLjEuMTY4MDAyODYxNS4wLjAuMA](https://blog.nfb.ca/blog/2011/02/27/neighbours-the-nfbs-second-oscar-winner/?_gl=1%2Atqx6cm%2A_ga%2AMjEyOTg1ODY0OC4xNjgwMDI4NTE0%2A_ga_EP6WV87GNV%2AMTY4MDAyODUxNC4xLjEuMTY4MDAyODYxNS4wLjAuMA).

Studio Bratři v triku. Krátký film Praha a.s. [online]. 2005 [cit. 2023-04-01].

Dostupné z: <http://www.kratkyfilm.eu/bratrivtriku.html>

Jiří Trnka. *Filmový přehled* [online]. 2023 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z:

<https://www.filmovyprehled.cz/cs/person/28391/jiri-trnka>

Hermína Týrlová. *FDb.cz: filmová databáze* [online]. 2009 [cit. 2023-04-

02]. Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/22291-hermina-tyrlova.html>

Karel Zeman: Biografie. *Muzeum Karla Zemana* [online]. Praha, 2023 [cit.

2023-04-02]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz/mkz/karel-zeman/>

Walt Disney. *FDb.cz: filmová databáze* [online]. Praha [cit. 2023-04-02].

Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/18673-walt-disney.html>

John Lasseter. *FDb.cz: filmová databáze* [online]. Praha [cit. 2023-04-02].  
Dostupné z: <https://www.fdb.cz/lidi-zivotopis-biografie/20170-john-lasseter.html>

## SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

Obr. č. 1– ROBICHEK, Yuval. Bath Haircut. In: *Yuval Robichek* [online]. [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.yuvalrob.com/spring#8>

Obr. č. 2– PODZIMKOVÁ, Eliška. Plešouni. In: *Eliška P.* [online]. 2021 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.eliskap.com/portfolio/baldies/>

Obr. č. 3– JULLIEN, Jean. Nanzuka Underground. In: *Jean Jullien Studio* [online]. 2021 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.jeanjullien.com/works/nanzuka-underground/>

Obr. č. 4– DRGOVÁ, Petra. Gemáci.

Obr. č. 5– DRGOVÁ, Petra. Running metro.

Obr. č. 6– DRGOVÁ, Petra. Pole dance.

Obr. č. 7– DRGOVÁ, Petra. Tučňáci.

Obr. č. 8– DRGOVÁ, Petra. Nespolupráce.

Obr. č. 9– DRGOVÁ, Petra. #JumpLáska, motiv Tomski&Polanski.

Obr. č. 10– DRGOVÁ, Petra. Policejní pleš.

Obr. č. 11– DRGOVÁ, Petra. Oči na stopkách.

Obr. č. 12– DRGOVÁ, Petra. Ovečky a vlk.

Obr. č. 13– DRGOVÁ, Petra. Želvoluce.

Obr. č. 14– DRGOVÁ, Petra. Rozháněči.

Obr. č. 15– DRGOVÁ, Petra. Rybinné foto.

Obr. č. 16– DRGOVÁ, Petra. Skotsko.