

**Akademie múzických umění v Praze**

**Filmová a televizní fakulta**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Animovaná tvorba

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Pohyblivá ilustrace**

**Tereza Kovandová**

Vedoucí práce: MgA. Ondřej Javora, Ph.D.

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, srpen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague**

**Film and TV School**

**Film, Television, Photography, and New Media**

**Animation**

**MASTER'S THESIS**

**Motion Illustration**

**Tereza Kovandová**

Thesis / Dissertation supervisor: MgA. Ondřej Javora, Ph.D.

Awarded academic title: MgA.

Prague, August 2023

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem

Pohyblivá ilustrace

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne .....

.....

[Jméno Příjmení, podpis]

## **Abstrakt**

Tato teoretická práce se zaměřuje na problematiku pohyblivé ilustrace. Průzkum zdrojů ukázal, že tento koncept není zcela jednoznačně definován, což vede k různým interpretacím. To motivuje srovnání pohyblivé ilustrace s jinými vizuálními uměleckými formami, s cílem nalézt její konkrétnější specifika. V první části se práce zabývá rozbohem ilustrace a animace, což jsou dvě klíčové oblasti, ze kterých pohyblivá ilustrace čerpá. Na základě toho byla následně odvozena kritéria, v nichž je zahrnut i ohled na praktickou stránku tvorby pohyblivých ilustrací, který vychází ze zkušeností v profesionálním prostředí. Pomocí těchto kritérií je pak stanovena formulace rámcové definice, která umožňuje přesnější identifikaci pohyblivé ilustrace.

## **Abstract**

This thesis elaborates on the problem of motion illustration which it aims to understand in its formal aspect. Research of the existing literature has shown that this concept is not defined in a specific manner, which may lead to various incoherent interpretations. This motivates effort to compare motion illustration with other visual art forms in order to identify its specific characteristics. In the first part, this work presents an analysis of illustration and animation as the two main distinctive domains in which the motion illustration originates. Based on that, a set of criteria is derived allowing to outline a definition which helps to identify the motion illustration more precisely. This has been achieved considering also the practical part of the process of making motion illustration projects in particular, and reflecting experience from professional environments.

# Obsah

Úvod .....	1
1 Ilustrace a animace .....	2
1.1 Ilustrace.....	2
1.1.1 Hlavní účel ilustrace .....	3
1.1.2 Stručný historický přehled vývoje ilustrace.....	8
1.1.3 Umělecká a odborná ilustrace .....	10
1.1.4 Je ilustrace umění? .....	13
1.1.5 Sekvenční umění.....	15
1.2 Animace .....	17
1.2.1 Stručná historie.....	18
1.2.2 Charakteristika, princip a účel animace .....	19
1.2.3 Základní typy animace .....	24
1.2.4 Krátká animace, formát GIF a motion design .....	25
2 Pohyblivá ilustrace a její zařazení do vizuálního umění .....	30
2.1 Porovnání ilustrace a animace a stanovení kritérií pro pohyblivou ilustraci .....	31
2.1.1 Dělení narativu do záběrů .....	31
2.1.2 Abstraktní versus figurativní charakter .....	32
2.1.3 Absence scénáře .....	32
2.1.4 Role animace v pohyblivé ilustraci a termín ozvláštnění .....	33

2.1.5	Plynutí času a fenomén opakující se smyčky .....	34
2.1.6	Pohyb a kauzalita .....	36
2.1.7	Animovaná ilustrace versus pohyblivá ilustrace .....	38
2.1.8	Propojení se zvukem a hudbou .....	39
2.2	Rámcová definice pohyblivé ilustrace.....	40
2.3	Možnosti a využití pohyblivé ilustrace .....	40
2.3.1	Nejjednodušší nástroje pro tvorbu a publikaci pohyblivé ilustrace.....	41
Závěr	.....	43
Seznam použitých zdrojů.....		44

# Úvod

V rámci této teoretické práce se věnuji problematice pohyblivé ilustrace. Je třeba poznamenat, že v průběhu rešerše se ukázalo, že tento koncept není zcela pevně zařazen v umělecké terminologii, nýbrž se ukázal sklon k jeho různým interpretacím, závislým na kontextu dané tvorby a jejího účelu. Tím vznikl můj zájem o jeho bližší srovnání s dalšími formami uměleckého vyjádření, jelikož samotný termín „pohyblivá ilustrace“ má ve veřejném povědomí (i samotných tvůrců) velice obecný charakter. Dá se jednoznačně zařadit pod širší oblasti vizuálního a audiovizuálního umění, se kterými pak má tendenci splývat. Tím pádem se klade otázka, jestli je reálně možné dosáhnout definice tohoto konceptu, zda je vůbec dostatečně odlišný od animace a ilustrace, a dá se specifikovat natolik, aby se nemohl zcela plést s jinými pojmy.

Důvod a účel této definice je pak jednak stanovení styčných bodů pro efektivnější diskusi o jasněji určené formě umění, a také rámcové určení pojmu, který může vést k hlubšímu prozkoumání možností pohyblivé animace, které se s vývojem technologií a vizuálních trendů na internetu a trhu neustále proměňují.

V první kapitole této práce se zabývám dvěma výchozími formami – ilustrací a animací. Rozebrání některých jejich základních charakteristik je důležitou součástí, ve které je stanoven podklad pro obsah kapitoly druhé. Tou je pak nejprve určení kritérií pohyblivé ilustrace na základě srovnání ilustrace a animace, dále stanovení rámcové definice pohyblivé ilustrace a také přehled některých možností jejího využití.

Je důležité zmínit, že se tento text nedá označit za vědecký výzkum, ale spíše za úvod zájemce o problematiku pohyblivé ilustrace do světa jak ilustrace, tak animace, a přehled kritérií, s jakými se dá při tvorbě pohyblivé ilustrace pracovat. Oběma obory se zabývám v profesionálním prostředí, a tak se často vyjadřuji v kontextu se zkušenostmi a vědomostmi, které jsem časem v tomto oboru nabyla, což této práci přidává místy subjektivní ráz, ale zároveň ji obohacuje o praktické znalosti.

# 1 Ilustrace a animace

Za účelem podrobnějšího a hlubšího rozebrání problematiky spojené s definováním pohyblivé ilustrace je vhodné si nejprve určit, ze kterých ustálených oborů v rámci vizuálního umění tento koncept vychází. Je třeba si předem uvědomit, že umění má velice subjektivní povahu a neustále podléhá procesu vývoje a proměn, což dělá z pokusu o formulaci přesné a nezvratitelné definice v podstatě nespílitelnou výzvu. Lze ji však určit alespoň rámcově.

Konkrétně se zde nabízí zkoumání dvou klíčových forem, které se v rámci pohyblivé ilustrace prolínají a střetávají – ilustrace a animace. Na první pohled se můžeme chopit obligátního a jasně uchopitelného laického pohledu, a to že ilustrace je statická a neměnná, zatímco animace se vyznačuje dynamikou a pohybem. Nicméně odbornější pojetí rozdílu mezi těmito dvěma disciplínami zahrnuje i mnohem subtilnější nuance, které přesahují běžnou percepční hranici.

V následujících podkapitolách tyto dva způsoby uměleckého vyjádření charakterizují, zmíním historické a technologické pozadí jejich vývoje, a shrnu jejich obvyklý účel, abych jejich rozdíly mohla posléze přehledně reflektovat a zhodnotit a následně také určit, ze kterých jejich vlastností pohyblivá ilustrace čerpá.

## 1.1 Ilustrace

Na slovo „ilustrace“ se můžeme dívat jednak z hlediska etymologického a jednak jako na stanovený pojem v oboru vizuálního umění, přičemž jeho jazykový význam je odpovídající funkci, kterou by ilustrace měla ve své podstatě splňovat.

Slovo pochází z latinského výrazu *illustrare* a znamená osvětlit, objasnit, odhalit, vysvětlit, či také zkrášlit<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> *Illustration*. *Online Etymology Dictionary [online]*. [cit. 2023-08-02]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/illustration>



### 1.1.1 Hlavní účel ilustrace

K definici ilustrace ve významu, s jakým v ní budu pracovat v rámci toho textu jsem došla po prozkoumání významu slova a úvaze o tom, jak ilustraci chápu ze svého pohledu a zkušeností. Ilustrace je figurativní statické narativní vizuální dílo, které má primárně sloužit k doprovodu, vysvětlení, zdůraznění či interpretaci textu.

Nejenom novodobé názory na ilustraci se mohou často rozcházet, či ustupovat subjektivním preferencím a dojmům. Za ilustraci mají lidé tendenci označovat v podstatě jakýkoliv výtvarně zpracovaný statický obraz. Základní vlastnosti a funkce ilustrace zmíněné výše by při určování, zda se o ilustraci jedná, či ne, ale neměly být opomíjeny.

V určitých případech se ilustrace též dá označit za užité umění (například při „*sériovém polygrafickém rozmnožení*“<sup>2</sup>). Splňuje totiž mnohdy nejen praktický účel, ale také mu může přidat funkci estetickou.

Všeobecný přístup k tomu, jakým způsobem by ilustrace měla komplementovat dílu se v průběhu věků a nyní čím dál rychleji samozřejmě upravuje a mění, a její hranice jsou stejně jako u veškerého umění velice neostré. Vždy hraje velkou roli subjektivita výtvarníka či autora.

Zde bych jen zmínila, že pokud jde o ilustraci nejrůznějších článků, je nutné brát v úvahu, že lidé čtou obraz mnohem rychleji než obsáhlý text.

Výzkum 155 studií na téma efektu ilustrací u textu prokázal, že v 98 % experimentů ilustrace zvýšily schopnost porozumění. Oproti textu je obrazy totiž nejenom jednodušší rozpoznat a zpracovat, ale také je následně snazší si je zpětně vybavit. Text je v dlouhodobé paměti zachycován jako jeden kód, obrazy ale zahrnují kódy dva – jeden vizuální a druhý verbální, přičemž každý je ukládán v jiné části mozku.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> MATULA, Jiří. Užité umění, umění blízké. *I-Noviny* [online]. [cit. 2023-08-06]. Dostupné z: <http://www.i-noviny.cz/ostatni-kultura/uzite-umeni-umeni-blizke>

<sup>3</sup> DEWAN, Pauline. Words Versus Pictures: Leveraging the Research on Visual Communication [online]. [cit. 2023-08-07]. Dostupné z: <https://journal.lib.uoguelph.ca/index.php/perj/article/view/3137/3473>. Wilfrid Laurier University.

ilustrace má tedy obzvlášť v současné „zrychlené“ době a přemíře dostupných informací mnohdy zásadní roli v tom, zda se čtenář rozhodne přečtení daného textu věnovat čas. Její sdělovací charakter a schopnost obsáhnout téma především v periodikách by se tedy neměla podceňovat a ilustrátor (případně ve spolupráci s autorem textu) by měl mít schopnost objektivně posoudit její účelnost, vypovídací hodnotu, i estetickou funkci, a tyto její vlastnosti neustále v rámci díla objektivně vyvažovat, tak aby výsledné dílo bylo schopno čtenáře oslovit a skutečně zaujmout. Zmínila bych v tomto kontextu úryvek ze Studie z estetiky:

*„Umělecké dílo, je-li chápáno jen jako znak, je ochuzováno o své přímé včlenění do skutečnosti. Není jen znakem, ale i věcí bezprostředně působící na duševní život člověka, vyvolávající přímé a živelné zaujetí a pronikající svým působením až do nejspodnějších vrstev vnímatelovy osobnosti. Právě jakožto věc je dílo schopno působit na to, co je v člověku obecně lidského, kdežto ve svém aspektu znakovém apeluje dílo vždy konec konců na to, co je v člověku sociálně a dobově podmíněno.“<sup>4</sup>*

Dříve byl zastáván názor, že by ilustrace neměla předčít a zastínit literární dílo, a spíše jej pouze doplňovat. Podobná omezení v dnešním světě již nemají význam ani smysl – ilustrace stejně jako mnoho dalších oborů zažívá svůj vrchol. Profesně i amatérsky se jí věnuje mnoho lidí, limitem už tak může být maximálně jejich vlastní kreativita, invence a záměr. Ilustrace je schopna (například v podobě komiksu) být samonosným narativním médiem. Není však od věci se zamyslet nad otázkou, co vše pod pojem ilustrace skutečně má spadat, a co už je spíše jinou uměleckou formou spadající pod velice široké spektrum vizuálního umění.

Vzhledem k definici ilustrace, kterou jsem stanovila pro rámec této práce, lze tvrdit, že pod ilustraci může jen těžko spadat abstraktní umění. Abstrakce se totiž zaměřuje primárně na vizuální vyjádření skrze obrazy, ve kterých „zobrazení věcí z viditelného světa hraje velice malou, nebo žádnou roli“.<sup>5</sup> Abstraktní dílo obvykle neobsahuje žádný jasně čitelný narativ, proces jeho tvorby je intuitivní, svým obsahem neimituje realitu, a není pozorovateli vysvětleno.

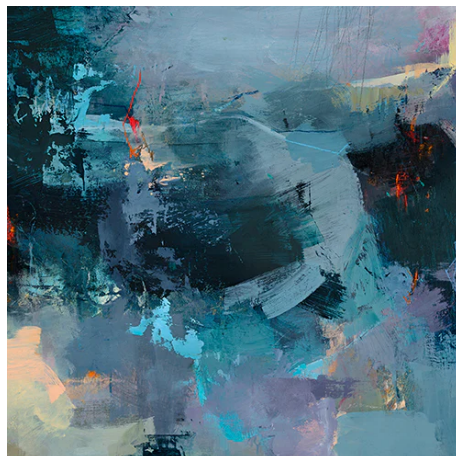
---

<sup>4</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan. Studie z estetiky. Odeon, Praha 1966, s. 108.

<sup>5</sup> Abstract art. Britannica [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/abstract-art>

„Abstraktní umělci používají vizuální jazyk tvaru, formy, barvy a linie za účelem vytvoření kompozice, která může existovat v určitém stupni nezávislosti od vizuálních referencí ve světě. ... Všechny typy abstraktního umění sdílejí společnou pozici – realita je subjektivní a ne konkrétní, a je na divákovi, aby ji definoval.“<sup>6</sup>

„Narativ“ daného obrazu se tedy má z pohledu abstraktního umělce tvořit až v mysli diváka, a jelikož se toto vnímání může lišit na zcela fundamentálním měřítku, nedá se zde mluvit o ilustraci nebo přinášení informací v pravém slova smyslu. Jedná se pak již spíše o umělecký záměr – abstraktní obrazy často doprovázejí například básnické sbírky, či texty písní, což jsou samy o sobě často pouze subjektivně uchopitelné koncepty. Na Obr. 1 je vidět abstraktní dílo, které je zachycením subjektivního pocitu z básně. Zároveň ale autorka v průvodním textu dané dílo poměrně jasně vysvětluje, tedy je to zrovna případ toho, že i abstrakce může být poměrně trefnou ilustrací. Bez průvodního textu by však mohlo mít neurčitě mnoho zcela odlišných interpretací.



#### Wind

Acrylic and mixed media on wooden panel, 61 x 61 cm.

"Wind" is the poem that first drew me to Hughes and that first lit the fire inside me that has burned ever since. The poem tells of a violent winter storm outside an isolated hill house. It begins:

"This house has been far out at sea all night,  
The woods crashing through darkness, the booming hills,  
Winds stampeding the fields under the window  
Floundering black astride and blinding wet"

Hughes goes on to describe a wind so strong that it flings birds high into the air and throws them to their beds away. Indeed by the next morning, "the hills have new places".  
I know these kind of storms. They are fairly frequent in the Pirene hills and I know that to convey the feeling, I needed real energy in my painting. It needed big brush strokes, gestural marks and absolutely no thinking. This painting had to be all energy, all power, all intuition.

"This house has been far out at sea all night,  
The woods crashing through darkness, the booming hills,  
Winds stampeding the fields under the window  
Floundering black astride and blinding wet"

4 The Paintings 109

Obr. 1: abstraktní malba z knihy *Life Force: A Painter's Response to the Nature Poetry of Ted Hughes*, Louise Fletcher, 2020

---

<sup>6</sup> PEREIRA, Lorenzo. What is Abstract Art ? Meaning and Definition of Art Informel. Widewalls [online]. [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://www.widewalls.ch/magazine/what-is-abstract-art-informel>

Ilustrace má, jak už bylo zmíněno, za úkol pomáhat interpretovat a mnohdy i konkretizovat daný doprovod. To nevyklučuje subjektivitu, ale zároveň by stále měla pomáhat textu v knihách, časopisech, webu nebo dalších médiích být srozumitelnější, text rozvíjet a svým obsahem nevnášet do výkladu nežádoucí zmatení. To ale neznamená, že ilustrace nemůže zahrnovat prvky abstraktního umění. (viz Obr. 2) „*Je zde ovšem hluboký rozdíl mezi abstrahováním vzhledů, i do bodu nerozeznatelnosti, a vytvářením výtvarných děl z forem nečerpajících z viditelného světa.*”<sup>7</sup> Tyto abstrahované formy se tedy dají využívat jako zástupný element pro zjednodušení komplikované reality. Dá se tak pak spíše mluvit o určité formě stylizace než o abstraktním vyjádření jako takovém. Více se o tomto zmiňuji v podkapitole 1.1.3 v sekci o odborné ilustraci.

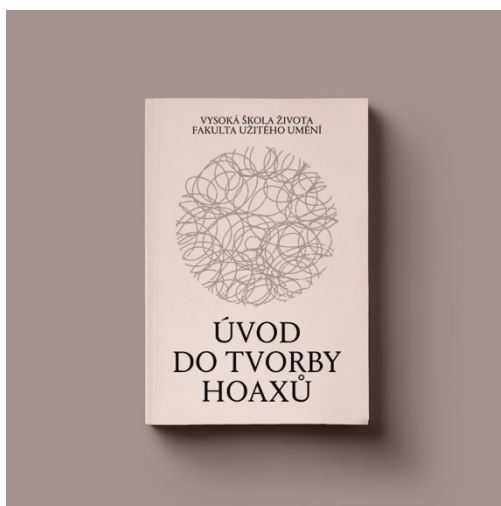


Obr. 2: ukázka abstrahovaných forem v ilustraci s názvem *Minimal Sunset*, Dilla Sinovac

---

<sup>7</sup> Abstract art. Britannica [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/abstract-art>

Jako příklad, vysvětlující mé vnímání této problematiky, uvádím ilustraci obálky fiktivní učebnice (viz obr. 3). Pokud se soustředíme pouze na samotnou ilustraci, v tomto případě jakési abstraktní klubko propletených linií, nelze zcela jasně určit, co má zobrazovat a může vyvolávat nepřeborné množství asociací. V propojení s titulem knihy se však náhle tvoří určitý význam, který poměrně konkrétně vystihuje jednak nepřehlednost spjatou s vytvářením a šířením nepravdivých informací, a též předesílá že dané téma má co dočinění s chaosem. Jedná se tak o promyšlenou syntézu textu a obrazu, kdy text je sice výstižný sám o sobě, ale jeho průvodní ilustrace činí jinak nezáživnou obálku estetičtější a přitažlivější. Samotný obraz bez vysvětlení však relevantní vypovídací hodnotu nenese.



*Obr. 3: fiktivní obal knihy, Pavel Fuksa, 2021*

Naproti tomu ilustrace na obálce „An Avian Alphabet“ (viz obr. 4) na první pohled určuje, čím se kniha zhruba zabývá. Text se nachází pouze na hřbetu, a i bez něj dokáže ilustrace sama o sobě komunikovat náznak obsahu. Text i obraz jsou zde tedy pokud jde o předávání informace rovnocennými prvky, a to hlavně proto, že daná ilustrace má velice konkrétní charakter, kdy divák nemůže pochybovat o tom, co zobrazuje. Je však potřeba zmínit i to, že text má na rozdíl od obrazu také archivační a indexovací poslání, jelikož bez něj by se kniha jen obtížně vyhledávala. Tím chci znovu podotknout, že je potřeba stále myslet i na celkovou funkčnost výsledného díla.



Obr. 4: *An Avian Alphabet*, Elizabeth Rashley, Inky Parrot Press, 1996

### 1.1.2 Stručný historický přehled vývoje ilustrace

Účelem této práce není zcela do detailů zachytit kompletní historii ilustrace, proto se stručně zmíním jen o (dle mého názoru) nejpodstatnějších obdobích.

Koncept ilustrování je pravděpodobně mnohem starší než jakýkoliv známý výraz, který jej označuje, proto se zde nezabývám (objektivně poměrně marnou) snahou o přesné určení vzniku této formy vyjádření. To že má své kořeny zasazené hluboko v dávné minulosti lze pozorovat například v nejstarších dochovaných nástěnných malbách.

Dalo by se zde namítnout, že tyto malby nedoprovázely text, jelikož ten v té době ještě nebyl vynalezen, dá se však již v podstatě mluvit o funkci ilustrace, malby totiž často zachycují figurativní a velice konkrétní objekty, na které mohl prehistorický člověk každodenně narazit, a předávaly tudíž tak informace o okolním světě. Dovolím si zde vyslovit domněnku, že by se dala předpokládat i jejich edukativní hodnota, kdy malby např. zvířat mohly být doprovázeny verbální komunikací o jejich lovu apod.

V dochovaných starověkých artefaktech z oblasti Egypta pak již figurativní kresby ve tvaru hieroglyfů reprezentují ranou formu písma. Existence obrazu jako formy komunikace zkrátka provází lidstvo od samých jeho počátků a nelze přehlédnout jeho extrémně důležitou roli, kterou sehrál a stále sehrává v procesu předávání informací a v celkovém vývoji lidské komunikace, kultury i vědeckého poznání.

Jednou z nezastupitelných a velice silných vlastností ilustrace (obrazu) je totiž schopnost komunikovat bez jazykových bariér. Může tak univerzálně předávat informace, oslovovat emoce, ovlivňovat myšlenky, zachovávat tradice a prohlubovat vědomosti napříč různými kulturami, generacemi i celými érami.

Mezi zásadní okamžiky, které měly klíčový dopad na vývoj ilustrace, lze nepochybně zařadit vynález knihtisku. Tato revoluční inovace představovala významný zlom ve způsobu, jakým byla nejen ilustrace, ale hlavně text vytvářen a šířen. Knih tisk umožnil značně akcelarovat tempo publikace a zároveň výrazně zvýšil dostupnost psaného slova.

Další velice prudce zaznamenanatelný skok ve vývoji pak byl s příchodem magazínů. Kolem roku 1830 se začaly na trhu objevovat cenově dostupné formy tohoto média a začaly se rozšiřovat. V Anglii si pak potenciálu ilustrací (a hlavně jejich pozitivnímu vlivu na prodeje) povšimnul Herbert Ingram a v roce 1842 začal vydávat The Illustrated London News. Zanedlouho poté se tento trend přesunul i do Francie a Německa a dále.<sup>8</sup>

Lze zmínit i vynález fotografie, jejíž schopnosti co do zobrazování reality a předání informací hlavně v odborné literatuře pochopitelně mnohdy předčily klasickou „ruční“ ilustraci. Fotografie je sice v podstatě spíše technickým zachycením skutečnosti, ani umělecká hodnota se jí však nedá rozporovat a opět je pouze na umělcích, kteří se tvorbou uměleckých fotografií zabývají, co do nich jsou schopni přinést, čím je obohatit, a hlavně jak je účelně propojit s textem.

Ilustrace se samozřejmě také neustále adaptuje, je schopna se poměrně snadno obohacovat novými nástroji, a neomezeně kombinovat nejrůznější tradiční i nové techniky, díky své všudypřítomné povaze je ilustrace v neustálém dialogu s aktuálním technologickým vývojem a zůstává tak neustále relevantní a jednou z hlavních forem vizuální komunikace. Právě

---

<sup>8</sup>ALBERT, Mellisa. The 19th century and the start of mass circulation. Britannica [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/abstract-art>

pohyblivá ilustrace je poměrně dobrým příkladem toho, že má tento obor neustálou tendenci se vyvíjet a obohacovat novými možnostmi.

### 1.1.3 Umělecká a odborná ilustrace

Jednotlivé směry a styly ilustrací by se daly rozebírat velice obsáhle, pro účely tohoto textu však postačí zmínit pouze dva nejhlavnější – *uměleckou* a *odbornou*, nebo *vědeckou* ilustraci.

**Umělecká ilustrace** je vytvářena se záměrem dodat průvodnímu textu estetický a expresivní výraz. Její hlavním cílem je komunikovat emoce, náladu či atmosféru, poskytnout konkrétní představu o obsahu textu, a nejen zachovávat ale také prohlubovat sdělení. Tento typ ilustrace může být součástí různých uměleckých i komerčních děl, jako jsou knihy, časopisy, plakáty, a nejrůznější digitální média.

Výtvarníci, kteří se věnují tvorbě uměleckých ilustrací, mají obvykle svobodu ve výběru stylu, techniky a kompozice, což umožňuje kreativní a také subjektivní interpretaci tématu. I tak je však vždy potřeba reflektovat to, zda se výtvarníkem zvolený styl a obsah vhodně doplňuje s textem, popřípadě s jeho grafickou úpravou, v zájmu toho, že výsledné dílo bude působit uceleně a ve výsledku splní kýžený účel.



Obr. 5: ilustrace předem počítá s horizontálním formátem otevřené knihy, a nechává záměrně prostor textu. Jiří Trnka, 1940



Umělecká ilustrace zahrnuje nesčetné množství výtvarných technik a stylů, často pracuje s bohatými barevnými paletami, texturami a komplexními detaily, které mají za úkol oslovit divákovo estetické cítění a vyvolat v něm požadovaný dojem. Zachovává si také ve svém výkladu určitou míru volnosti, a divák do ní tak často může vnášet své vlastní zkušenosti a způsob vnímání, čímž se výsledné sdělení může subjektivně měnit.

Jelikož se tímto typem ilustrace zabývám ve své profesi, často jsem sama stavěna před různé výzvy v podobě vizuální interpretace daných témat. Obvykle ilustruji v magazínech různá psychologická či ekonomická témata, která se mnohdy nesnadno dostávají do estetické figurativní podoby. Ta má dle mého názoru daný článek nejen dostatečně vystihnout, ale též mu poskytnout přidanou hodnotu, což nezřídka vyžaduje samostatnou rešerši textu. Propojení článku s textem je v oboru ilustrace zcela zásadní, a bohužel se ne vždy podaří, na což má vliv i omezený čas, s jakým je často z důvodu rychle tvořeného a publikovaného obsahu nutno pracovat. Je ale vždy na místě se jako ilustrátor nespoléhat pouze na svůj „umělecký výraz“ a doufat, že čtenář si ve výsledném díle nějaký význam najde sám, ale především se snažit textu porozumět a opravdu ho interpretovat i sám pro sebe.

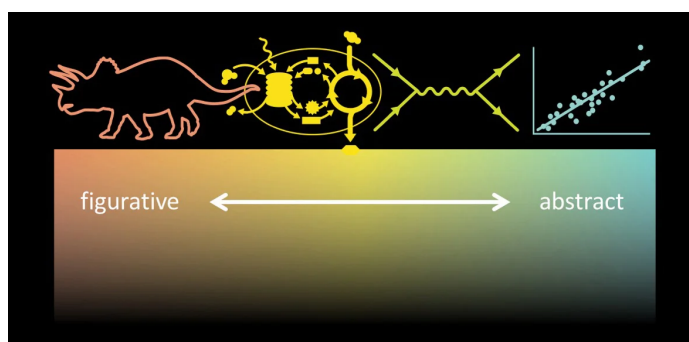
**Odborná ilustrace** se dá definovat trochu jasněji, jelikož oproti ilustraci umělecké slouží jako nástroj pro vizuální reprezentaci komplexních konceptů, objektů a procesů vědeckého výzkumu. Může se jednat o technické kresby, schémata, anatomické zobrazování, mapy, modely a další vizuální reprezentace, které mají pomoci vědecké i širší veřejnosti lépe porozumět komplexním tématům.

Její hlavním účelem je přesné a srozumitelné znázornění vědeckých dat, například anatomických struktur, geografických prvků a dalších podrobností, které jsou relevantní pro daný vědecký kontext. Vědecká ilustrace často vyžaduje přesnost a detail, což zahrnuje pečlivou pozornost k proporcím, anatomii a dalším vědeckým faktorům.

Často je nasnadě využívat fotografii, nebo 3d modelování spíše než klasickou kresbu. I ta totiž často spadá pod realismus, a nedává příliš prostor k subjektivnímu pohledu na problematiku. Je ale stále zároveň nositelem umělecké hodnoty a ukázkou zvládnutého výtvarného řemesla, což může zvyšovat atraktivitu. Také je schopna lépe zobrazovat předměty, které jsou při zobrazení pomocí fotografie paradoxně méně čitelné, třeba v případě anatomie.

Naproti realističnosti pak stojí naopak extrémní stylizace a symbolika, kdy se jako zástupné prvky pro skutečnost využívají nejrůznější formy, tvary a kompozice, které mají bez výkladového textu spíše abstraktní charakter. Jako příklad se dají uvést různé vizuální reprezentace pouhým okem nepozorovatelného světa, jako je stavba atomu, šroubovice DNA či mikroorganismy. Dále také rozmanité typy grafů, či zjednodušené popisy fungování různých technologických úkonů. Tento poddruh vědecké ilustrace se dá označovat také jako *infografika*.

Jen Christiansen, která se zabývá grafickou tvorbou na pozici art director“ pro magazín Scientific American, vytvořila následující graf (viz obr. 6), kde rozlišuje škálu vědecké ilustrace od čistě figurativní ilustrace, přes ilustrované diagramy až po grafické vizualizace dat:



Obr. 6: rozdělení vědecké ilustrace, Jen Christiansen, 2018

Dále říká: „Dle mojí definice, informační grafikou jsou ilustrace, postavené na základě výzkumu, které existují primárně za účelem sdělení informace. Kdežto redakční (editorial) ilustrace jsou tématické ilustrace inspirované textem, které lákají čtenáře k navázání většího zájmu o obsah daného magazínu“<sup>9</sup>,

I umělecká ilustrace může doplňovat vědecký text, a naopak, pokud je to žádoucím záměrem. Umělecká ilustrace například může využívat metaforu a činit tak vědecký text zajímavějším a

---

<sup>9</sup> CHRISTIANSEN, Jen. Visualizing Science: Illustration and Beyond. Scientific American [online]. [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://blogs.scientificamerican.com/sa-visual/visualizing-science-illustration-and-beyond/>

vědecká ilustrace zase může být zajímavým kontrastním doplňkem k emočně zbarvenému beletrickému textu (viz obr. 7).



Obr. 7: porovnání vědecké a umělecké ilustrace, kdy obě jsou doprovodem odborného textu, Jen Christiansen, 2018

#### 1.1.4 Je ilustrace umění?

Nejenom proto, že se ilustrace spojuje s komerční sférou a v mnoha případech pracuje hlavně s „líbivostí“, se nelze úplně vyhnout otázce, zda vlastně ilustrace může být bezvýhradně považována za umělecké dílo, což může být obzvlášť u odborné, ale vlastně i u „umělecky“ pojaté ilustrace někdy dost nejasné. V rámci snahy odpovědi na tuto otázku bych se ráda obrátila k funkcionalistické teorii umění, jejíž přístup je poměrně blízký charakteru ilustrace – její účelnosti. Funkcionalisté tvrdí, že „aby byl předmět klasifikován jako uměleckého dílo, tedy jako člen konceptu umění, musí splňovat jistý účel.“<sup>40</sup>

<sup>40</sup> VRKOTOVÁ, Lucie. Definice umění [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/20.500.11956/72717>. Univerzita Karlova v Praze.

*„V Mukařovského studiích nalezneme takovou charakteristiku umění, která se spíše než o formulaci reálné definice v podobě nutných a postačujících podmínek pokouší o jiný druh vymezení umění od ostatních fenoménů a lidských činností. Tímto vymezujícím prostředkem je pro Mukařovského důležitý pojem „estetická funkce“, jejíž dominance nad funkcemi ostatními je nutnou podmínkou, jejíž splnění zajišťuje kategorizaci objektu jako uměleckého díla.“<sup>11</sup>*

Dalo by se tedy tvrdit, že pokud ilustrace splňuje nejen svou primární doprovodnou, ale i estetickou funkci, nedá se jí status uměleckého díla v rámci této definice upřít. Jak se ale dá posoudit, zda byla estetická funkce splněna, vzhledem k tomu, že její podstata je proměnlivá, závislá na subjektivním vnímání a je vázána ke společenskému celku?

*„Umístění uměleckého díla na jistém stupni estetické hodnoty i setrvání jeho na něm, popřípadě změna zařazení v stupnici, nebo dokonce vyřazení díla ze stupnice estetické hodnoty vůbec, jsou závislé na jiných činitelích než jen na vlastnostech samého materiálního výtvaru umělce, jenž jediný trvá, přechází od doby k době, od místa k místu, od jednoho společenského prostředí k jinému.“<sup>12</sup>*

Tento názor tedy naznačuje, že nedá. Alespoň ne definitivně a nevyvratitelně. Tato problematika je výstižně shrnuta v následujícím tvrzení:

*„Status umění není, díky povaze estetické funkce, která jej (v případě její dominance) definuje, záležitostí pevnou a trvalou, nýbrž dynamickou a proměnlivou.“<sup>13</sup>*

Celkově tedy lze konstatovat, že ilustrace samozřejmě může být uměním, zejména pokud je vytvářena s důrazem na estetickou hodnotu (funkci). Nicméně mnoho ilustrací slouží také

---

<sup>11</sup> VRKOTOVÁ, Lucie. Definice umění [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/20.500.11956/72717>. Univerzita Karlova v Praze.

<sup>12</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan. Studie z estetiky. Odeon, Praha 1966, s. 43.

<sup>13</sup> CIPORANOV, Denis. Pojem umění a jeho definice: Mezi funkcí a procedurou [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/25552>. Univerzita Karlova v Praze.

čistě funkčním nebo komerčním účelům, což může ovlivnit to, jak jsou vnímány v kontextu uměleckého světa.

### 1.1.5 Sekvenční umění

Pojem sekvenční umění se často asociuje s knihou Scotta McClouda „Understanding Comics“ z roku 1993. McCloud se v ní zabíral teoretickým rozbořem komiksu a jeho prvků, a snažil se určit jeho co nejpřesnější definici. V procesu určování pak zavádil o termín „sekvenční umění“, který se v kontextu komiksu dodnes zmiňuje.

Pojem sekvence je v Akademickém slovníku cizích slov popsán jako „*sled záběrů s nepřetržitou dějovou linií*“<sup>14</sup> a je spjat s filmem.

Cambridgeský slovník jej pak trochu všeobecněji popisuje také jako „*sérii vzájemně propojených věcí či událostí, nebo pořadí, ve kterém jdou za sebou*“.<sup>15</sup>

Z tohoto hlediska by tak pod sekvenční umění mohl spadat nejenom komiks, ale také animace, storyboardy, či filmová tvorba. Existují také akademické obory věnované sekvenčnímu umění, a ve svých programech nabízejí právě kurzy týkající se všech výše zmíněných forem umění.<sup>16</sup>

To mě opět přivádí ke složitosti, či spíše nemožnosti určování jasných definic uměleckých oborů. Vyskytují se spíš na jakési škále, a vzájemně se prolínají. Připomínám tedy, že většina definic, které v této práci používám se dají považovat spíše za rámcové a mají sloužit spíše jako podklad pro bližší rozebrání tématu pohyblivé ilustrace. To, že sekvenční umění nemusí být pouze komiks zmiňuji v rámci této podkapitoly proto, že právě v tomto termínu se

---

<sup>14</sup> Internetová jazyková příručka [online]. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=sekvence>

<sup>15</sup> Cambridge dictionary [online]. Cambridge University Press & Assessment [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sequence>

<sup>16</sup> What is sequential art? [online]. Dublin: Pulse College [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://www.pulsecollege.com/what-is-sequential-art-from-history-to-today/>

uchopitelně prolíná ilustrace s animací, čímž se postupně dostáváme právě k pohyblivé ilustraci.

Ilustrace, jak jsem ji popsala v předcházejících podkapitolách, je inherentně obrazem statickým. Ilustrace ke článkům, v knihách, vědeckých publikacích atd., často zůstávají v podobě jednoho statického obrazu, který zpravidla nezahrnuje celou informaci či příběh, ale jen jeho vybranou část.

Za určitých podmínek se nicméně stává taktéž obrazem sekvenčním. Například v komiksech, grafických románech, nebo storyboardech jsou ilustrace kombinovány do sekvencí, které postupně vyprávějí příběh. Tímto způsobem se ilustrace stávají součástí delšího vizuálního narativu a nabývají prvky dynamiky a pohybu.

Tyto tendence vyprávět souvislý příběh pomocí seřazených obrazů se taktéž objevovaly v průběhu historie, dají se vyzorovat například v hieroglyfech, dekoračních prvcích na starořeckých vázách, či středověkých tapisériích.

Tímto způsobem se některé, nebo dokonce i veškeré jednotlivé ilustrace spadající pod určitou sekvenci mohou dokonce oprostít od textového doprovodu, jelikož určité informace, emoce či myšlenky dokážou přenášet a komunikovat se čtenářem či divákem i samy o sobě. Tyto sekvence jsou pak ilustrací jakéhosi nevyřčeného narativu. Toto je velice typické hlavně pro komiksovou tvorbu, například krátké kreslené stripy.

Pokud se však ilustrace nespolehají na slova, jejich vizuální obsah musí být komunikován o to jasněji, aby se interpretace nemohla příliš lišit od originálního významu (pokud to samozřejmě není z nějakého důvodu záměrem). To znamená, že aby divák nebo čtenář byl schopen rozpoznat a pochopit, co ilustrace zobrazuje, měla by pracovat s určitým obrazem skutečnosti, kontextem okolní doby a dění, se čtenářovými předchozími znalostmi nebo zkušenostmi s daným tématem. Tedy pokud ilustrátor (případně autor námětu) není odhodlán tvořit pouze sám pro sebe, musí vědět, kdo jeho čtenář je, vcítit se do něj, a přizpůsobit tomu své dílo.



Obr. 8: ukázka komiksu beze slov, Michael Brazinskas, 2008

Komiks výše (viz obr. 8) sice není originálním dílem autora příběhů o Garfieldovi, nýbrž fanouškovskou úpravou, jako příklad se mi ale zdá výstižný. Skládá se pouze ze tří téměř totožných obrazů, ale přesto je schopen přenést nějaký, v tomto případě velice minimalistický příběh. Zduplikováním dvou oken dostáváme nejdříve informaci o tom, že situace se odehrává delší dobu. Ve třetím okně se pak Garfield pouze usměje. To je samo o sobě narativně funkční, jelikož to naznačuje jakousi spokojenost. Pokud by ale tento komiks „četl“ někdo, kdo Garfielda nezná, v první řadě by vzhledem k použité stylizaci vůbec nemusel pochopit, že jde o kočku. Další důležitý skrytý narativní bod je, že Garfield je extrémně líná kočka. Do třetice pak jde o to, že v originálních komiksech Garfield sice „mluví“, ale pouze ve formě vnitřního dialogu, protože je to kočka a ne člověk. Tento komiks pak vlastně ukazuje, jak ho vidí jeho majitel Jon – něměho, bez možnosti slyšet jeho typické sarkastické komentáře.

## 1.2 Animace

Význam slova animace je podobně jako u ilustrace velice přiléhavý k jeho významu v kontextu vizuálního umění.

*Animare* je latinské slovo, jehož význam je „dát něčemu dech, obdařit duší, oživit“<sup>17</sup>, což s rozpohybováním (animováním) neživých statických obrazů metaforicky úzce souvisí.

---

<sup>17</sup> Animation. Online Etymology Dictionary [online]. [cit. 2023-08-08]. Dostupné z: [www.etymonline.com/search?q=animation](http://www.etymonline.com/search?q=animation)

Poetičnost tohoto překladu je však přeci jen trochu zavádějící, jelikož animace se i přes svůj mnohdy nenuceně působící vizuál spoléhá při výrobě na vydání značného úsilí nejen jednoho autora, ale často celých týmů. V animaci, potažmo animovaném filmu, se také propojují nejrůznější obory, včetně zvuku, hudby, práce se světlem, novými technologiemi, nebo scenáristiky. Je to tedy umění syntetické a také ve většině případů kolektivní.<sup>18</sup> Velice důležitá je též schopnost animátora pozorovat a následně stylizovat pohyb.

Od vyprávění pomocí sekvenčních statických obrazů není princip animace tak vzdálený. I animace zahrnuje vytváření iluze pohybu, plynutí času a změny obrazu prostřednictvím sledu na sebe navazujících obrazů. I když sdílí s ilustracemi koncept vizuálního vyprávění, její technologická stránka je výrazně komplikovanější.

### 1.2.1 Stručná historie

Náznaky animace, potažmo filmu, se v historii objevují již před staletími, během nichž se objevovala nejrůznější primitivní zařízení, která se snažila nejen o zachycení pohybu v nějakém jediném momentu, jako to dělá statická kresba (malba, socha, fotografie, ...), ale také o zachování jeho delšího úseku a jeho opakovatelnost. O to, aby si divák mohl onen pohyb přehrávat znovu a znovu, beze toho, aby se pokaždé proměňoval (jako třeba v divadle). Touha a snaha zachytit a zakonzervovat neustále kupředu plynoucí čas jsou s lidstvem nerozlučně spjaté, a daly tak postupně vzniknout vynálezu technologie, která umožňovala skutečně zachytit a reprodukovat pohyb, resp. jeho iluzi, i když bylo nutné si na ni dlouho počkat.

Tento průlom přišel v historickém kontextu relativně nedávno s vynálezem kinematografu bratry Lumièrovými v roce 1895. Byl to revoluční moment a první diváci sledování „opravdového“ pohybu na plátně pokládali za nic menšího než zázrak.

Po vzniku filmu na sebe experimenty s jeho dalšími možnostmi nenechaly dlouho čekat. V roce 1906 vytvořil James Stuart Blackton krátký film *Humorous Phases of Funny Faces*. Jednalo

---

<sup>18</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., s. 16



se o velice stylizované kresby na černé tabuli, které byly snímek po snímku překreslovány a vytvořily tak dojem pohybu. Tento snímek se považuje za jeden z prvních animovaných filmů.

Přestože tento obor disponoval mnohem kratší dobou pro svůj rozvoj v porovnání s jinými formami vizuálního umění, měl schopnost okamžitě zapustit kořeny do předchozích uměleckých tradic a rapidně je rozšířit. Dal vzniknout celému kinematografickému průmyslu, a nejen že zásadně ovlivnil veškeré dosavadní oblasti vizuálního umění, ale dal také postupně vzniknout mnoha dalším novým, přičemž animace je jedna z nich.

Tím, že se následně navíc propojil pohyblivý obraz se zvukem, vznikl zcela nový způsob vyprávění příběhů a také se rychle stal prostředkem, skrze který bylo možné zprostředkovat složité myšlenky a emoce širokým masám. Síla filmu spočívá nejen v jeho schopnosti vykreslovat realitu, ale také ve schopnosti manipulovat s časem a vizuální perspektivou.

## 1.2.2 Charakteristika, princip a účel animace

V této podkapitole nebudu do detailů rozebírat všechny aspekty, které tvorba animace nebo animovaného filmu zahrnuje, shrnout nejrůznější teoretické přístupy, vysvětlovat jaké jsou nutné přípravy, jaké existují žánry apod. Na tato témata existuje odborného materiálu více než dost, proto se raději přes zjednodušený popis charakteristiky a principu animace dostanu k úvaze o tom, z jakého důvodu je animace tak přitažlivým, expresivním a užitečným médiem, na což se následně navážu v tématu pohyblivé ilustrace.

O různých úhlech toho, jak se dá nebo nedá animace definovat se více rozepisuje prof. Jiří Kubíček ve svém Úvodu do estetiky animace. Naráží samozřejmě též na neustálý problém objektivní nemožnosti zaznamenání jediné výhradně správné definice, a tak rozebírá několik různých přístupů a pohledů na tuto problematiku. Pro účely této práce mi přijde nejrelevantnější definice, či charakteristika animace podle Charlese Solomona:

*„1. obraz je snímán okénko po okénku*

*2. iluze pohybu je vytvořena dřív než je nasnímana.“<sup>19</sup>*

Toto shrnutí se dá aplikovat na všechny typické druhy animací a jasně je odlišuje od hraného filmu či divadla.

Dobře se doplňuje i s dalším, tamtéž citovaným poznatkem Normana McLarena o tom, že u animace je velice důležité i to, co zaznamenáno v pravém slova smyslu není. Od jeho tvrzení se volněji odrazím, proto pro úplnost přikládám i plné znění:

*„Animace není umění pohyblivých kreseb, ale umění kreslených pohybů. To, co se odehraje mezi každými dvěma okénky je mnohem důležitější než to, co je na nich. Animace je tedy umění manipulace s neviditelnými mezerami mezi jednotlivými okénky.“<sup>20</sup>*

Dá se říci, že je to vlastně schopnost pozorování skutečného pohybu a jeho znovuvytvoření pomocí zástupné neživé hmoty či obrazu (mnohdy pouze symbolického až abstraktního).

Jedna část definice pohybu podle Aristotela stanovuje, že „Je to něco spojitého a neomezeného, protože dráhu lze dělit do nekonečna.“<sup>21</sup>

Princip animace technologicky spočívá v zachycení jednotlivých snímků, které následně při dostatečně rychlém přehrání lidský mozek spojí dohromady. Vzhledem ke způsobu, jakým jsme tedy schopni pohyb zaznamenávat a následně vizuálně reprodukovat, se veškerý tento „animovaný pohyb“ dá označit jedině za iluzi pohybu.

Za každou touto iluzí – pohybem, který divák vidí v hotové animaci, a hlavně pak v jejích neviditelných mezerách, se skrývá pečlivé uvážení a řada myšlenkových, fyzických i

---

<sup>19</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., s. 8

<sup>20</sup> Tamtéž

<sup>21</sup> ARISTOTELÉS. Fyzika. Praha: Petr Rezek, 1996. ISBN 80-86027-03-1.

technologických procesů, jejichž úspěšná syntéza dokáže právě ono poetické „vdechnutí života“ neživému materiálu.

Nevyhnou se zde poznámce, že výjimečně lze animovat i s „materiálem“ živým, a to v rámci stop-motion techniky nazývané *pixilace*. S živými herci je však i v tomto případě manipulováno stejně jako s loutkami. Jedná se pak o sekvenci fotografií, mezi jejichž zachyceními uplynul libovolně dlouhý nezaznamenaný čas, a tudíž ony živé objekty jsou zbaveny svého přirozeného fyzikálního pohybu a skutečnost je tedy záměrně redukována.

Tím výsledné dílo staví na širokých základech a možnostech stylizace, které již byly prozkoumány ve starších odvětvích vizuální tvorby. Paradoxně nepřichází o svou vypovídací hodnotu, naopak se dá říci, že se tím vlastně osvobozuje a dává velký prostor k manipulaci s obrazem a vytváření dalších významů. Totéž pak samozřejmě platí i pro jiné animační techniky, s tím rozdílem, že obraz skutečnosti v nich obvykle bývá od základu kompletně vytvořen, ať už ve fyzické nebo digitální formě.

Zda animace (nebo umění jako takové) vždy vychází či nevychází ze skutečnosti, tedy jestli je vždy jejím obrazem, by asi mohlo být tématem na rozsáhlou filozofickou debatu. V rámci této práce bych však nadále přijala myšlenku, že veškeré umění či vizuální tvorba nějaký základ v reálném světě má. Opět u abstraktního umění by se o tomto dalo mírně polemizovat, ale i u něj nakonec lze dojít k závěru, že i když je abstraktní, surrealistické nebo jinak nekonvenční, má vždy kořeny v nějaké skutečné myšlence nebo pocitu. Umělci mohou zkoumat, transformovat a interpretovat skutečnost z různých úhlů a perspektiv, a tím vytvářet nové výrazy a smysly. Už jen tím, že umělec obraz přenesl z myšlenky na plátno, jej uvádí do skutečnosti a předává divákovi k vlastním interpretacím. Dovolím si zde popkulturní narážku na výstižné tvrzení knižní a filmové postavy Albusa Brumbála (potažmo autorky J.K. Rowlingové):

*"Samozřejmě že se to děje uvnitř tvé hlavy, Harry, ale proč by to proboha mělo znamenat, že to není skutečné?"*

Jako veškerý zbytek vizuální tvorby, i animace má za úkol předat divákovi nějakou informaci, myšlenku, příběh, pocit. Na rozdíl od toho, jakým způsobem jsem v předchozí kapitole popsala

ilustraci, animace je schopna bez nutnosti spoléhání se na průvodní vysvětlení pojmout jak narativní, tak i abstraktní obsah. Ve své podstatě totiž není limitována žádným jednoznačně doporučeným účelem, který by měla plnit. Ten je u animace extrémně různorodý. Zahrnuje široké možnosti využití, které v podstatě nemají žádné pevně dané hranice. Animace může být uměleckým dílem, nebo dílem stvořeným čistě pro komerční účely. Má své klíčové postavení ve filmovém a televizním průmyslu a je na ní založen i průmysl herní. Poskytuje dříve nepředstavitelné formy zábavy, šířící se po internetu. Může dokonce působit hypnoticky či meditativně. Dalším širokým polem pro její využití je vzdělávání, kdy je animace součástí nejen běžných výukových materiálů, ale je schopna interpretovat i extrémně složité vědecké či medicínské procesy, a ovlivňuje tak technologický i společenský vývoj.

Výše jsem vyčetla nejrůznější možnosti využití animace, zcela to však nevysvětluje, v čem tkví její těžko uchopitelná přitažlivost. Mám tedy za to, že je zde nutné prozkoumat ještě subjektivnější rovinu této otázky. Pro tento účel se nyní omezím pouze na animovaný film či krátkou animaci. A ještě přesněji jejich umělečtější zaměřené zástupce. To však zároveň neznamená, že by následující charakteristika platila jen pro ně.

Již jsem zmínila schopnosti animace přidat neživému objektu pohyb. Už to samo o sobě může mít na diváka velice silný impakt, protože pohyb je v realitě všudypřítomný. Staticky zaznamenaný obraz se neposunuje v čase, ale trvá. Nemění se, a poskytuje k nahlédnutí pouze jeden zakonzervovaný moment, což je vlastně konceptu života jako takovému velice vzdáleno.

Eisenstein o animaci tvrdil, že jde o jakýsi návrat k pravěké, esenciální formě života a možností. Navrací diváka do říše čistě smyslového vnímání, které se nepodřizuje známé logice.<sup>22</sup> Nazývá tuto schopnost „plasmaticita“ a vysvětluje ji jako „odmítnutí jednou a provždy přiřazené formy, osvobození od zkonstatelnosti a schopnost dynamicky převzít jakoukoli formu.“<sup>23</sup> (Tuto definici vztahuje konkrétně k dobové tvorbě Walta Disneyho)

---

<sup>22</sup> HERHUTH, Eric. Visualizing Science: Illustration and BeyondThe Ontology, An-Ontology, and Hauntology of Animation. Animation Studies 2.0 [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://blog.animationstudies.org/?p=2818>

<sup>23</sup> EISENSTEIN, Sergei. DISNEY. Potemkin Press. ISBN 978-3-943190-03-8. Edited and commented by Oksana Bulgakowa & Dietmar Hochmuth.

Díky schopnosti interpretovat pohyb je animace schopna zachytit myšlenky, pocity a celkově nápady, které byly do doby jejího vzniku jen těžko přenositelné. Jelikož s pohybem pracuje svobodně, odkrývá rozsáhlý prostor subjektivní vizualizace a rozšiřování narativu.

Pokud člověka napadne odvyprávět příběh o hození míče, jen v animaci se může stát, že míč hodí ryba, ten doletí nejdřív do vesmíru, cestou zpět se změní v ananas a při dopadu prorazí díru skrz zeměkouli, zatímco rybě narostou křídla a za vydatného mňoukání odletí. To vše v jediném záběru. Dalo by se to pravděpodobně zakreslit i pomocí komiksu, ale ten je přece jen limitován nejen absencí zvukového doprovodu, ale ani není schopen například plynule zachytit například uspokojujivý moment zcela magické metamorfózy. Příběh se dá též odvyprávět pomocí textu, a čtenářova vnitřní interpretace by mohla vypadat všelijak – od perfektního realismu po černobílé „stick-figures“. Mnoho lidí ale také není obdařeno vizuální představivostí, a proto by se mohli zarazit už u toho, že míč háže ryba, která nemá ruce, a to je jen první z „nemožných“ věcí – dokud to někdo nedokáže realizovat.

Autor animace má možnost svým nerealistickým pojetím pohybu diváka neustále překvapovat, protože ten se nemůže stoprocentně spoléhat na žádnou možnost logické premisy dalších událostí. Animace ho vlastně určitým způsobem vpouští do autorova způsobu myšlení, chápání pohybu či plynutí času, skoro jako by byl uvnitř jeho hlavy a představ, a to způsobem mnohem imerzivnějším, než jakého je schopna statická vizuální tvorba. Umožňuje tak dříve nemyslitelné předávání mnohem subjektivnějších interpretací skutečnosti.

Dá se tak tedy mluvit nejen o zmíněném ožívání neživého a aplikování odpozorovaného pohybu ale také o zaznamenání čistě imaginárního pohybu. Spousta dalších vlastností animace se zároveň prolíná i s dalšími vizuálními uměleckými obory – obohacuje všednost, manipuluje se skutečností, posunuje realitu k fantazii, je často nositelem zajímavé stylizace či výtvarného pojetí. Jelikož je obraz často tvořen zcela „od nuly“, autoři do něj obvykle nepřidávají nic, co v něm nemá svou roli a místo, a vedou pozornost diváka tak, aby byl jeho zážitek z pozorování co nejsilnější. Je to univerzální vizuální jazyk, který při splnění určitých podmínek může být globálně srozumitelný navzdory rozdílům v kultuře či jazyku.

### 1.2.3 Základní typy animace

Animace se dá dělit různě, a zahrnuje nejrůznější podkategorie, které se s přibývajícími technologickými možnostmi upravují a vzájemně propojují. Rozdělila bych však animaci v tomto případě na tři základní druhy, které se liší hlavně rozdílnými technologickými postupy v jejich tvorbě. Je to kreslená nebo 2D animace a prostorová animace, která se dále dělí na počítačovou a stop-motion animaci.

#### **Kreslená, nebo 2D animace**

Do této kategorie spadá veškerá animovaná tvorba, která je tvořena pouze ve dvou prostorech, ať už tradičním způsobem na nějakém reálném nosiči – papíru, nebo za pomoci nejrůznějších digitálních technik. Platí, že i pomocí 3D nástrojů se dá při jejich specifickém způsobu použití vytvořit 2D animace, jde pak tedy ve výsledku i o charakter výsledného vizuálu, který obvykle nějakým způsobem navazuje na tradiční kreslenou animaci.

Zjednodušeně vzniká zpravidla kreslením jednotlivých fází, často s rozdělením vrstev na charaktery či objekty, které se hýbou vůči samostatné vrstvě s pozadím. Může jít ale také o nejrůznější experimentální a abstraktní tvorbu bez figurálních prvků.

#### **Prostorová animace – počítačová**

Princip 3D animace spočívá ve vytváření pohybu a vizuálních efektů v trojrozměrném digitálním prostoru za použití výpočetní techniky. Nejen veškerý pohyb, ale i charaktery, objekty či prostředí jsou kompletně vytvořeny v digitálním prostoru. Vývoj tohoto principu je inherentně provázán s vývojem počítačových technologií. První pokusy o vytvoření 3D obrazu a animace probíhaly před zhruba 60 lety a míra pokroku, která se od té doby odehrála je takřka neuvěřitelná. 3D animace je schopna po vizuální stránce téměř nerozeznatelně duplikovat realitu. Dá se ale zároveň i neomezeně výtvarně stylizovat. Možnosti jejího uplatnění jsou tak nyní již pravděpodobně nejširší ze všech druhů animací. Využívá se tak často nejen pro tvorbu animovaných filmů, ale ve formě triků i v hraných filmech, různých vizualizacích např. v lékařských oborech, nebo třeba pro stavbu celých fikčních světů v počítačových hrách.

Ve virtuálním 3D prostoru je animovaný pohyb nezávislý na pohybu kamery, která ho může snímat z jakéhokoliv úhlu, a to i v reálném čase. Díky novým pokrokům v oblasti virtuální reality se tak divák může dokonce ocitnout přímo „v animaci“, kontrolovat to, na jakou část vizuálního díla se bude dívat, a dokonce se v simulovaném prostoru jistým způsobem i sám pohybovat, čímž je dosaženo maximální imerze.

### **Prostorová animace – stop-motion**

Stop-motion animace spočívá v postupném snímání jednotlivých fází pohybu. Obvykle vzniká tradičním způsobem, ačkoliv se dá kombinovat s digitální výrobou, či postprodukcí. Primárně jsou však pomocí jakéhokoliv typu fotoaparátu nejprve snímky postupně zaznamenány. Jejich předmětem jsou neživé loutky, objekty, ale i herci, se kterými animátor v době mezi snímáním manipuluje tak, aby ve výsledku dosáhl požadované iluze pohybu. Lze zároveň pro dosažení zajímavějších efektů manipulovat i se samotnou kamerou.

Animace vzniká v reálném 3D prostoru, do kterého spadají prostorové loutky, objekty, ale i na první pohled „ploché“ tvary a loutky vyřezané z papíru nebo jiného plochého materiálu. Tato papírková technika je nazývána též plošková, a je zvykem ji v její digitální formě řadit spíše do 2D animace.

### **1.2.4 Krátká animace, formát GIF a motion design**

V rámci této podkapitoly bych nadále omezila téma animace pouze na krátkou animaci, jelikož ta se nejvíce blíží formě vyjádření, která se dá označit jako pohyblivá ilustrace. Dalo by se dokonce říci, že pod ní pohyblivá ilustrace spadá. Přesto však při bližším zkoumání lze mezi nimi najít ne zcela zanedbatelné rozdíly.

Pod krátkou animaci pak nezařazuji krátký animovaný film, který se už cíli této teoretické práce svou povahou vymyká, jelikož má tendenci obsahovat kompletní samostatný narativ, často uspořádaný dle základní vyprávěcí šablony – začátek, průběh a konec.

To pro krátkou animaci není podmínkou. Nedá se vlastně tvrdit, že by krátká animace kromě své pohyblivosti vůbec nějaké podmínky splňovat měla. Je to velice rozmanité médium, jehož nejpřirozenějším místem uplatnění je bez jakýchkoliv pochyb internet.

Vysvětlím krátce pozadí toho, jakým způsobem **formát GIF** umožnil velké rozšíření nejenom krátké animované tvorby. Je totiž schopen uložit a přehrát obrazovou sekvenci. Právě pro publikaci pohyblivých ilustrací je tedy GIF ideální, což přiblížím v další kapitole („2.1.5 Plynutí času a fenomén opakující se smyčky“).

V začátcích internetu a digitálního sdílení dat bylo důležité, aby data byla co nejmenší, jelikož jejich velikost zásadně ovlivňuje dobu, za jakou jsou schopna se přenést, což v podstatě platí dodnes i přes to, že rychlost dnešní internetového připojení se s historií nedá srovnávat. Vývojář Steve Wilhite a jeho tým ve společnosti CompuServe přišli v roce 1987 s řešením obrazové komprese, která se používá dodnes. Je jím GIF, neboli Graphical Interchange Format.<sup>24</sup>

Historie tohoto relativně mladého formátu se neobešla bez zádrhelů, jelikož revoluční kompresní algoritmus, který využíval, byl až do roku 2004 pod patentem společnosti Unisys Corp. To zapříčinilo, že místo prozkoumávání možností GIFu se vývojáři zaměřovali na jiné kompresní formáty a dokonce se v dramatické reakci na zpoplatnění jeho využívání objevilo i radikální hnutí s výmluvným jménem *Burn all GIFs (Spalte všechny Gify)*. Žádný další formát však nakonec nedokázal GIF plně nahradit.

*„Částečným důvodem toho, že GIF přežil i onu čistku (Burn all gifs) je to, že zapadal do kutilské duše raného internetu. Byl to malý soubor, bylo možné ho stáhnout a ukládat na osobních serverech, a nenaskytl se žádný jiný formát, který by nahradil jeho styl animace: krátkou, nekonečnou, tichou smyčku.“<sup>25</sup>*

Po vypršení zmíněného patentu se ale tento opomenutý formát dostal pod veřejnou doménu a nic už nebránilo využití jeho plného potenciálu. Bylo to navíc v době, kdy postupně vznikaly první sociální sítě jako *MySpace*, *YouTube*, *Facebook*, *Reddit* či *Tumblr*, kde se odehrály počátky internetové kultury, jak ji známe dnes, včetně vzniku fenoménu „meme“. GIF je se

---

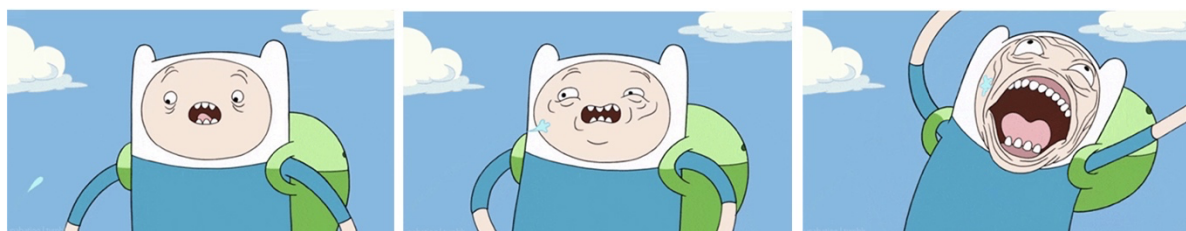
<sup>24</sup> BOISSONEAULT, Lorraine. A Brief History of the GIF, From Early Internet Innovation to Ubiquitous Relic. *Smithsonian Magazine* [online]. [cit. 2023-08-12]. Dostupné z: <https://www.smithsonianmag.com/history/brief-history-gif-early-internet-innovation-ubiquitous-relic-180963543/>

<sup>25</sup> Tamtéž



sociálními sítěmi dodnes nerozlučně spjat, tvoří značné množství obsahu těchto sítí a ani v nejmenším mu neubývá na popularitě.

GIFy obvykle obsahují kromě nejrůznějších animací také krátké úseky z filmů či videí, často doprovazené textem, nebo titulky objasňujícími danou scénu, jelikož GIF neobsahuje zvuk. Obecně jsou to úryvky, se kterými je snadné se ztotožnit, a mají v sobě určitou vypovídací ilustrativní hodnotu a také potenciál k silnému oslovení daného příjemce či příjemců, kteří jej dále interpretují na základě svých zkušeností. Jsou nazývány termínem „*reaction GIFs*“ (*reakční GIFy*), a používají se především v komentářích či fórech na sociálních sítích, ale třeba i jako ilustrace ve článcích pop-kulturně založených médií. Slouží jako interpretace určitého pocitu, který uživatel dané sítě zrovna pociťuje v reakci na cokoliv, co obsahuje původní příspěvek, či jako vizuální komentář daného tématu. Tato role GIFu zní možná zdánlivě banálně, ale je jednou ze základních součástí současné internetové kultury.



Obr. 9: reaction GIF vytvořený z úseku seriálu Adventure Time

„Kouzlo“ GIFu je tedy jednak v tom, že zabírá malé množství dat, čímž je mu obvykle „dovoleno“ se okamžitě přehrát bez nutnosti jej jakkoliv spustit, a navíc se začne přehrávat v nekonečné smyčce (vizuální návaznost začátku a konce není podmínkou). I video se v dnešní době rychlého přenosu dat někdy spouští automaticky, formát GIF má ale tuto funkci v sobě přímo obsaženou. Má tedy potenciál diváka okamžitě zaujmout, a navíc získat jeho pozornost na poměrně dlouhou dobu i přesto, že samotný opakující se úsek obvykle není o moc delší než pár vteřin.

Právě krátká doba trvání je něco, v čem animace nezřídka nachází svou velkou výhodu. Určení limitů či rámce je paradoxně někdy tím, co může podpořit a stimulovat tvůrčí myšlení, improvizaci a inovaci. Ve spojení s vizuálně v podstatě neomezeným formátem animované tvorby pak vznikají mnohdy velice originální způsoby interpretace daného tématu.

**Krátká animace** má zároveň schopnost flexibilně přijímat nebo opouštět narativní strukturu dle tvůrčího záměru. V některých případech může být i krátká animace, která není krátkým filmem, plně narativní, vyprávějící krátký příběh s jasným začátkem, středem a koncem, využívající postavy a události k vyjádření emocí nebo myšlenek. Na druhou stranu, krátká animace také může být experimentální a nenarativní, zaměřující se spíše na abstraktní koncepty, estetiku, náladu nebo výrazové prvky, čímž vytváří vizuální zážitek, který nevyžaduje tradiční lineární vyprávění.

Charakteristika krátké animace se dá přiblížit v několika bodech:

- 1) **Limitovaná délka**, která zpravidla dosahuje pouze pár sekund. Tvůrce je pak nucen tento čas využít co nejefektivněji. S tímto bodem souvisí v podstatě i všechny ostatní.
- 2) **Jednoduchost nebo i absence narativu** (viz výše).
- 3) **Výrazová expresivita**, díky které je možné myšlenku vyjádřit dostatečně působivě. Často využívá vizuální symboliku, metafory a promyšlenou kompozici. Jelikož animace ze své podstaty nemusí splňovat žádný daný účel, často lze v tomto směru experimentovat s nejrůznějšími technikami a neomezovat se při tom pouze figurativním způsobem vyjádření.
- 4) Krátká animace může být **samostatným** médiem.
- 5) **Audiovizualita** – není podmínkou, ale využitím zvuku a hudby se dá velice podpořit vizuální stránka, dokreslit chybějící informace v obraze, a zajistit hlubší zážitek ze sledování.

Specifickým druhem animace je rovněž **motion design**, který se zaměřuje na fluidní propojení mezi typografií, ilustrací, fotografií, videem a zvukem, čímž se snaží vytvářet poutavé kompozice, které jsou ale na rozdíl od krátké animace většinou tvořeny s účelem nějakého konkrétního využití. Slovo design samo o sobě naznačuje, že výsledek bude nějakým způsobem kombinovat estetiku, funkčnost a uživatelský zážitek tak, aby vytvořená řešení byla co nejlépe přizpůsobena svému účelu a kontextu použití, čímž je zpravidla přenesení nějakých informací. Stejně jako u ilustrace se tak odvažují motion designu v rámci této práce odepřít abstraktní povahu. Netvrdím tím však, že abstraktní motion design neexistuje. Zařadila bych ho ale do své vlastní specifické podskupiny, které se tato práce netýká.

Motion design nachází své využití často v televizi, reklamě, filmu, webovém designu, aplikacích a prezentacích, ale samozřejmě i jako umělecké vyjádření.

Výstižným příkladem motion designu jsou například úvodní filmové titulky, kdy se prostý výčet herců stává zábavnou dynamickou a esteticky zajímavou součástí celého díla. Níže (Obr.10) je ukázka titulků, kde se čistě informativní část (jména) pomocí animace vizuálně propojuje se zbytkem obrazu a stává se tak součástí narativu, který je inspirován scénářem samotného filmu.

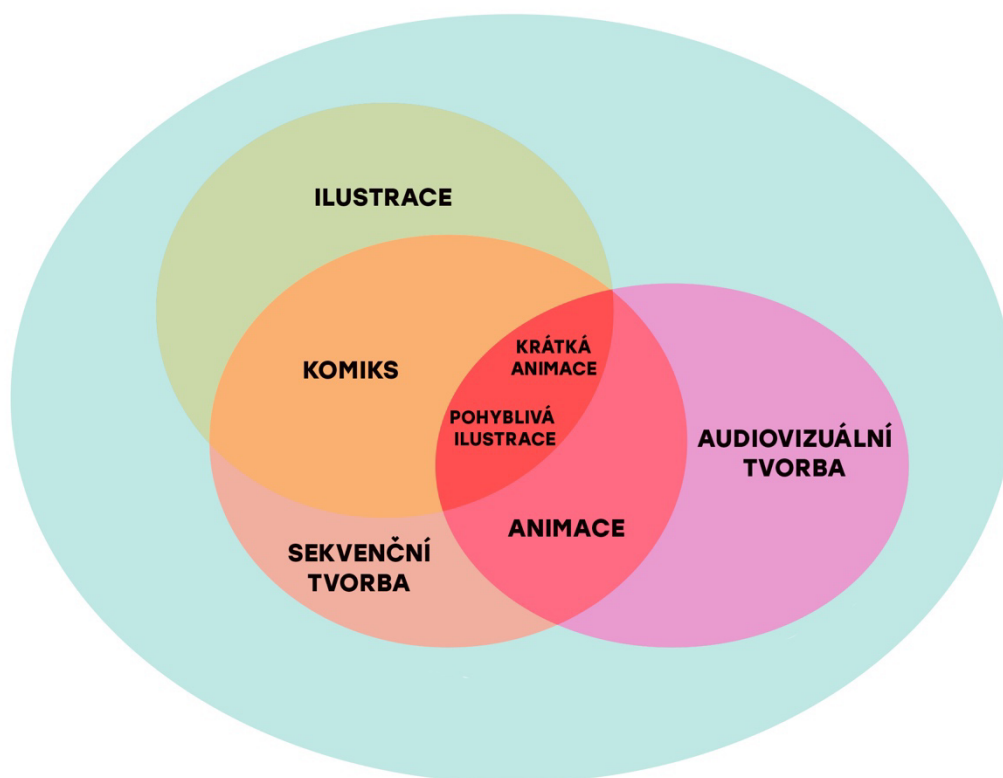


*Obr. 10: Několik záběrů z úvodních titulků filmu Catch Me If You Can (Steven Spielberg, 2002).*

Tím, že má motion design daný svůj účel, který nezřídka bývá ilustrativní, má svým způsobem též blízko k pohyblivé ilustraci. Pro to, aby plně dostal požadavkům na funkčnost, převládá u něj však tendence dosahovat jí všemi dostupnými prostředky. Tudíž motion design často využívá nejrůznější dynamické způsoby práce s obrazem, filmové techniky jako práci se střihem, průběžné změny kompozice i obsahu, využívání zvukových rytmických vzorců, práce s časem a podobně.

## 2 Pohyblivá ilustrace a její zařazení do vizuálního umění

Po objasnění dvou základních forem, ze kterých pohyblivá ilustrace vychází se nyní lze odvážit ji blíže zařadit, což ilustruji na následujícím diagramu:



*Obr. 11: zařazení pohyblivé ilustrace*

Podotýkám, že tato vizualizace není, ani nemůže být zcela přesná a brána jako kompletní a definitivní, mimo jiné i díky již zmiňované subjektivitě a různým způsobům přístupu ve vnímání a zařazování vizuálních forem. Například nejenom krátká animace může být též ilustrací. Zároveň by své místo našla i fotografie a hraný film. Celkově se však v této práci zabývám více výtvarně zaměřenou tvorbou, proto jsem digram takto omezila.

Zabývám se v něm hlavně tím, kde se protíná animace s ilustrací. Došla jsem k závěru, že zejména krátká animace a pohyblivá ilustrace (a též motion design) mají podobné atributy,

čímž se dají řadit do jedné skupiny, která vzniká v místě protknutí ilustrace, sekvenční a audiovizuální tvorby.

## 2.1 Porovnání ilustrace a animace a stanovení kritérií pro pohyblivou ilustraci

Jak se tedy zmíněné, vzájemně si blízké, formy od sebe odlišují? Jednotlivé charakteristiky, které byly v tomto textu doposud uvedeny jsou sestaveny a umístěny pro přehlednost do následující tabulky:

	DYNAMICKÁ	ABSTRAKTNÍ	FIGURATIVNÍ	NARATIV DĚLEN DO ZÁBĚRŮ V RÁMCI JEDNÉ SEKVENCE
ILUSTRACE	✗	✗	●	✗
POHYBLIVÁ ILUSTRACE	●	✗	●	✗
MOTION DESIGN	●	✗	●	●
KRÁTKÁ ANIMACE	●	●	●	●

Obr. 12: rozdíly mezi vybranými formami vizuální tvorby

Tato tabulka zachycuje některé zásadní rozdíly, ale nevystihuje další nuance, které se nedají dostatečně shrnout v jednom generalizujícím bodě. V následujících podkapitolách tedy rozeberu i některé další rozdíly a podobnosti, a to převážně z praktického hlediska, které jsem získala zkušenostmi z tvorby ilustrací i audiovizuálních děl.

### 2.1.1 Dělení narativu do záběrů

Pohyblivá ilustrace a motion design vycházejí z určitých společných charakteristik, přičemž oba tyto koncepty v sobě často nesou prvky informačního či narativního charakteru. Analýza těchto dvou oblastí ukazuje, že základním rozdílem mezi nimi je fakt, že motion design je strukturuje v průběhu jedné sekvence svůj obsah do různých záběrů, což zahrnuje též využívání

částečných nebo kompletních kompozičních proměn. Ty jsou v motion designu časté a umocňují jeho schopnost komunikovat i složitější koncepty či informace.

To samé pak platí i pro krátké animace. Existují však samozřejmě i zástupci animace a motion designu, ve kterých je pouze jeden záběr a kompozice se zásadně nemění, tento rozdíl sám o sobě tedy není zcela směrodatný.

### 2.1.2 Abstraktní versus figurativní charakter

V podkapitolách „1.1.1. Účel ilustrace“ a „1.2.4. Krátká animace, animovaný GIF a motion design“ je podrobněji rozebráno, z jakého důvodu je koncept abstraktní vizuální tvorby od doprovodného, narativního a informativního charakteru ilustrace, pohyblivé ilustrace a motion designu v kontextu této práce poměrně dost odkloněn. Tento koncept lze však zařadit do krátké animace. Lze zde ještě podotknout, že abstraktní tvorba je dostatečně ustanoveným pojmem, který má poměrně jasně odlišenou hranici od figurativního umění, a proto mi přijde logické mu spíše nechat vlastní prostor, s tím že může mít na figurativní tvorbu velice hluboký a nezanedbatelný vliv.

V dalších bodech budu pro motion design a krátkou animaci používat již pouze termín „animace“, jelikož pro ně nadále platí stejné podmínky.

### 2.1.3 Absence scénáře

Pohyblivá ani statická ilustrace nepracuje na rozdíl od animace ani s nejjednodušší dvoubodovou formou scénáře. Vše se odehrává v jedné kompozici, v jednom bodě, veškerý pohyb probíhá zároveň a ne postupně.

Z toho vyplývá, že nepředkládá divákovi očekávání děje, což znamená, že se nevyskytuje možnost, že by divák byl následně zklamán absencí plnohodnotného narativu. Tím, že divák vnímá celý průběh v jednom okamžiku, je minimalizována tendence vytvářet očekávání a následně na ně reagovat. I ve velice krátkých animacích může naopak vzniknout očekávání, jehož splnění či nesplnění může vyvolat psychologický efekt buď pozitivní nebo negativní povahy. Z tohoto pohledu pohyblivá ilustrace, svým způsobem statická v přístupu, může mít jiný druh psychologického vlivu na diváka, kde se očekávání a zklamání stávají minoritními faktory v

celkovém vnímání. Namísto narativu pohyblivá ilustrace pracuje spíše s rozvitím atmosféry a zachycením určité nálady, pocitu a využívá pohyb jako nástroj, který divákovi umožní se s daným dílem lépe propojit na emocionální úrovni.

#### 2.1.4 Role animace v pohyblivé ilustraci a termín ozvláštnění

Animované prvky nepřinášejí do pohyblivé ilustrace žádné nové informace či narativ. Doplním, že toto tvrzení je třeba brát s mírnou rezervou, jelikož pohyb sám o sobě vždy nějakou informaci přenáší. Je tím tedy myšleno spíše to, že je rozdíl v odlišných přístupech k funkci pohybu. Ten u animace nezdědka zastává velkou část narativu a výsledné dílo se bez něj nemůže obejít. V případě pohyblivé ilustrace je pak role animovaných prvků redukována na funkci „ozvláštnění“, která je však také poměrně důležitá.

Termín „ozvláštnění“ pochází z ruského formalismu, což je literární směr založený kolem roku 1915. Zabývá se kladením důrazu na uvědomění si umělosti děl a toho, že časem dochází k jejich opotřebení a automatizaci.

*„Aby dílo opět dosahovalo estetické působivosti a otevřelo recipientovi možnost nového vidění, je náhle třeba ho nějakým způsobem ozvláštnit. Vývoj umění pak musí být sledován jako permanentní inovace forem a postupů, které zabraňují právě této automatizaci a přijetí stereotypů.“<sup>26</sup>*

Tento přístup mimo jiné progresivně propaguje osvojování si nových možností a technologií, kterou možnost propojení ilustrace s animací rozhodně je. Na tomto místě je příhodné zmínit článek „Is Animation Future of Illustration?“ z roku 2010 pojednávající o debatách, které v témže roce proběhly na ilustrátorské konferenci v americké Pasadeně.<sup>27</sup> Mezi profesionály z oboru ilustrace se tehdy rozebírala hlavně stále častější poptávka po pohyblivých ilustracích a co to znamená pro odvětví ilustrace. Poměrně nepřekvapivě se mísily optimistické

---

<sup>26</sup> 26. Ruští formalisté. Katedra filmových studií [online]. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: [https://kfs.ff.cuni.cz/wp-content/uploads/sites/169/2020/12/r\\_formaliste.pdf](https://kfs.ff.cuni.cz/wp-content/uploads/sites/169/2020/12/r_formaliste.pdf)

<sup>27</sup> ICON Reax, Part 1: Is Animation the Future of Illustration? PRINT Magazine [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://www.printmag.com/comics-animation-design/icon-reax-part-1-is-animation-the-future-of-illustration/>

progresivní názory i s takovými, které řešily hlavně hrozbu nových technologií, nutnost učení se zcela novým, pro někoho bytostně nepřírozeným technikám, otázku financí a též obligátní strach z toho, že něčí ilustrátorská práce bude kýmsi ukradena, a také že by se celý obor ilustrace měl rovnou přejmenovat na *kreativní vizualismus*. To považuji za zajímavou analogii dnešních debat o umělé inteligenci (AI, z ang. artificial intelligence) a tím, jaký bude její dopad nejenom na umění. Již víme, že pohyblivá ilustrace se bez problému dokázala zařadit mezi další formy vizuální komunikace, a že statickou ilustraci nikterak nevyloučila. AI je poněkud komplexnější záležitost, a na výsledek si zatím ještě musíme počkat.

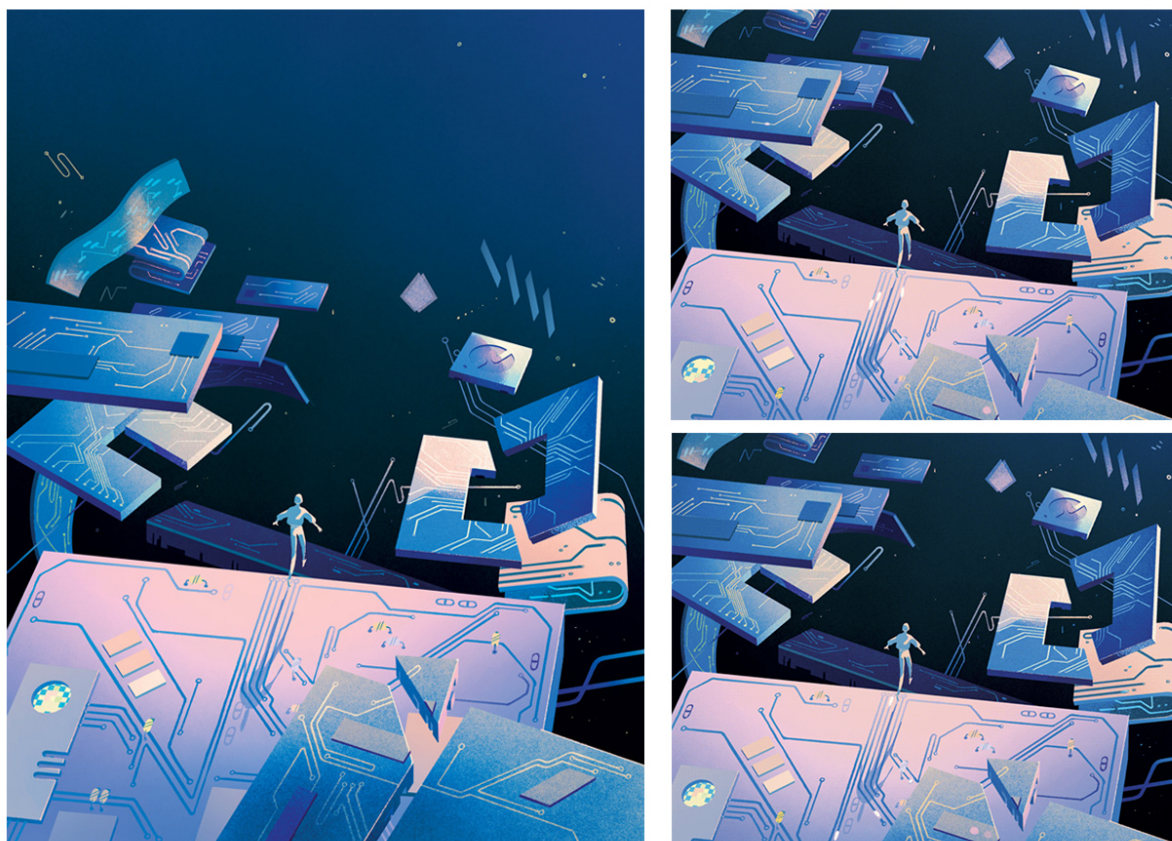
Ilustrace nás ve své statické podobě provází již tisíce let, a pokud nyní máme technologie, které nám dovolují ji ozvláštnit pohybem, je určitě rozumné tyto možnosti akceptovat a chápat je jako další nástroj uměleckého vyjádření, a ne jako jakousi neurčitou hrozbu.

### 2.1.5 Plynutí času a fenomén opakující se smyčky

S ohledem na specifickou povahu pohyblivé ilustrace lze konstatovat, že práce s časem v tomto médiu se liší od způsobu, jakým je čas komunikován v animaci. Pohyblivá ilustrace se primárně věnuje vytváření neustále se opakujících smyček vytvářejících dojem nepřetržitého (nekonečného) pohybu. I krátká animace je však často zaznamenána formou smyčky.

Je to tedy až spojení konceptu této „nekonečné“ smyčky s absencí narativu a kauzality pohybu, které zapříčiňuje, že v pohyblivé ilustraci vlastně může chybět pojem lineárního plynutí času. Tímto způsobem pohyblivá ilustrace sice působí dojmem kontinuity, ale zároveň se může zdát jako záznam jakéhosi bezčasí.





*Obr. 13: nalevo je samostatná statická ilustrace, napravo pak dva snímky z její pohyblivé verze. Jediný rozdíl je v nepatrném poblikávání tištěných spojů. V tisku si této změny nelze téměř všimnout, ale v pohybu je tento prvek zajímavým oživením.*

Tuto pocitovou absenci času lépe vystihuje, že čas není v pohyblivé ilustraci zásadně významotvorný. Na rozdíl od animace, kde čas často determinuje narativní tok a význam, pohyblivá ilustrace klade důraz na atmosférickou vizuální stránku, což může mít za následek vnímání díla jako věčně trvajících okamžiků. Tato dekontextualizace časového faktoru v pohyblivé ilustraci umožňuje divákovi prožívat vizuální zážitek způsobem odlišným od animace, snižuje závislost na lineárním chronologickém sledu událostí, a naopak podněcuje diváka k vytváření hlubšího subjektivního vjemu a tvorbě vlastního narativu. Animace má naproti tomu i ve svých krátkých formách často tendenci mít poměrně „návodný charakter“, což může diváka vést směrem k pasivnějšímu způsobu vnímání.

## 2.1.6 Pohyb a kauzalita

Animovaný pohyb (resp. iluzi pohybu) bych pro účely této práce rozdělila do dvou hlavních typů, které se oba mohou vyskytovat též ve smyčce.

- 1) Pohyb či výrazná změna (nebo dokonce kompletní metamorfóza) objektu z výchozího stavu A do stavu B (případně zpět do stavu A), ať už přímý, křivočarý, rovnoměrný, nerovnoměrný, posuvný či otáčivý.
- 2) Pohyb, který sice svým způsobem obsahuje fyzikální typy pohybu viz. výše, výsledek se ale podobá spíše jakémusi kmitání či vlnění. Stav A se od stavu B nijak zásadně neodlišuje, a hlavně netvoří samostatný narativ.

První typ pak na základě předchozích kritérií přiřazuji animaci, a druhý pohyblivé ilustraci.

Pohyb v animaci totiž nezřídka využívá pro účely narace změnu obrazu z počátečního bodu A k cílovému bodu B (případně zpět do bodu A, pokud jde o smyčku), a to i pokud jde o narativ minimální. Vizuální podoba se tedy neustále mění, některé prvky mohou například i mizet či naopak přibývat. Během přerušení pohybového sledu, například v situaci, kdy zastavíme proces v jeho polovině, dochází k diskontinuitě narativního proudu. Tento krok může způsobit nesrozumitelnost konceptu daného narativu, neboť jeho část již proběhla, zatímco druhá část se teprve má odehrát, což může zkomplikovat či znemožnit porozumění obsahu.

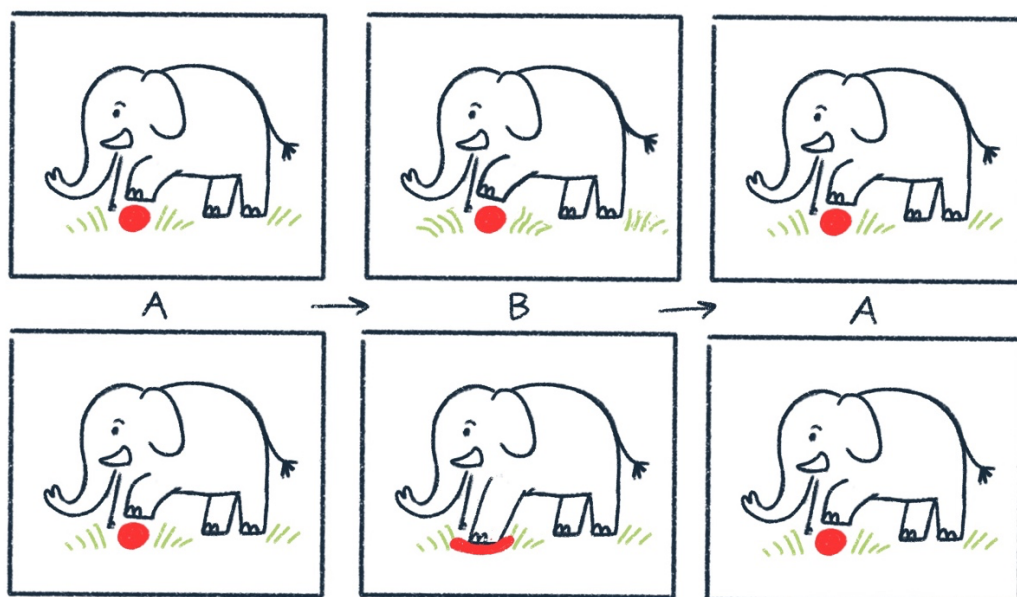
S tím souvisí hypotetická otázka, zda by se nedalo označit za pohyblivou ilustraci jakékoliv dílo, které lze přehrát i v opačném směru, ve kterém při sledování výsledku nelze zaregistrovat očividnou změnu. Toto tvrzení však nefunguje vždy, což se ukazuje například v případě deště – pohyblivá ilustrace, ve které veškerý pohyb spočívá v tom, že nepřetržitě prší, by při přehrání pozpátku zobrazovala déšť padající směrem nahoru, což již přináší logické otázky, které začnou zasahovat do původního narativu. Dá se tedy konstatovat, že tato teorie o reversním přehrání bude mít řadu výjimek a není tak zcela směrodatná.

Přesnější určení by tedy mohlo být dáno tím, že v se animaci v rámci prvního výše zmíněného typu pohybu může objevovat fenomén kauzality. Jednotlivé pohyby se mohou nějakým způsobem vzájemně ovlivňovat a vytvářet tak příčinný řetězec událostí. Kauzalita ze svého

principu tvoří následky a projevuje se v časovém průběhu, což v kontextu předchozí podkapitoly nelze zahrnout do pohyblivé ilustrace, resp. reprezentace kauzality v ní může být spíše implicitní.

Zkusím toto tvrzení trochu přiblížit na konkrétním příkladu. Vezměme si výchozí obraz, na kterém je slon, který zvedá nohu nad nafukovací míč, který leží v trávě. Tento obraz sám o sobě má poměrně ilustrativní charakter. V případě, že by jej doprovázel vhodný text, mohl by fungovat jako ilustrace v dětské knize. Záleží pak na přístupu tvůrce, jakým způsobem přidá obrazu pohyb. Například (viz obr. 14):

- a) Pohyblivá ilustrace – „ozvláštnění“ obrazu za pomoci nenarativního pohybu. Např. noha slona se lehce kývá, slon pohupuje ocasem a tráva, ve které leží míč, se jemně vlní ve větru. Pohyb nijak nenaznačuje ani neovlivňuje, co se stane dál, jde tedy o jemné oživení zakonzervovaného momentu. Probíhá zde sice nějaký pohyb, ale změna stavu od A do B je natolik nevýznamná, že při zastavení pohybu v jakémkoliv momentu dostáváme z obrazu stejnou informaci.
- b) Krátká animace – slon má nohu nahoře (A) sešlápne míč (B), poté dá nohu zpět a míč se opět nafoukne (A). Pohyb zde již má scénář, a odvypráví svůj vlastní narativ. Pokud bychom ale tuto animaci zastavili ve stavu B, význam celého obrazu bude jiný než ve stavu A.



Obr. 14: ilustrace pohybu a) (nahore) a b) (dole)

Obě tyto možnosti zároveň mohou stále fungovat jako ilustrace. Příklad b) bych ale označila jako ilustraci animovanou, ne pohyblivou.

### 2.1.7 Animovaná ilustrace versus pohyblivá ilustrace

Rozlišení pohyblivé a animované ilustrace, ke kterému jsem došla v podkapitole výše se může zdát na první pohled banální, ale dle svých zkušeností získaných v profesionálním prostředí obou oborů mohu tvrdit, že úloha animátora a ilustrátora (ač si ve spoustě věcí blízká, přičemž není výjimkou, že se jedna osoba zabývá obojím), je poměrně dost odlišná, a to především jinak postaveným uvažováním o vyprávění příběhu.

Animátor se jednak spoléhá na nejrůznější dynamické a filmové výrazové prostředky, ale také se neustále zabývá nejenom možnostmi, jakými se dají znázorňovat a stylizovat pohyby, ale také jejich propojením s celkovou výtvarnou estetikou díla, což je ve výsledku komplexní schopnost, jejíž ovládnutí si bez výjimky žádá mnoho času a zkušeností.

Ilustrátor pracuje v rámci vyprávění hlavně se statickým obrazem, což je přístup diametrálně odlišný, a z osobní zkušenosti mohu tvrdit že mnohdy v lecčem shovívavější. Nechci tím ani v nejmenším naznačovat, že role ilustrátora je méně náročná, spíše tím chci znovu implikovat, že ilustrátor a animátor jsou dva rozdílné přístupy k vizuálnímu vyprávění. Ilustrátor například nemusí uvažovat o tom, jakým způsobem se jím navržený charakter bude pohybovat a rozkreslovat jej z nejrůznějších úhlů, nebo přizpůsobovat své vizuální vyjádření omezením, která vycházejí ze zvolené technologie animace. Tím je jistým způsobem svobodnější, a může se více věnovat pouze estetické stránce výsledného díla. Animátor má zase volnější přístup ve formě vyprávění, nemusí se omezovat pouze na jednu kompozici, a může využívat plynutí času ve svůj velký prospěch ve vyprávění komplexnějších příběhů, a také má obvykle možnost dokreslovat řadu informací jen za pomoci zvuku.

Každopádně je potřeba brát v úvahu, že obor animace zahrnuje mnoho principů, které ilustrátorům mohou být spíše cizí, a neslučitelné s jejich každodenní tvorbou. Proto může být forma pohyblivé ilustrace skvělým nástrojem pro ilustrátory, kteří by jinak své obrazy nebyli schopni (nebo ochotni) rozhábat. Je zajímavým ozvláštňením, ale zásadně neovlivňuje narativ ani vizuální podobu daného díla, které se i bez pohybu dokáže samostatně prezentovat. Postup

tvorby pohyblivé ilustrace totiž spočívá v drtivé většině v tom, že vznikne nejprve samostatná (v podstatě hotová) ilustrace, a tu potom lze nějakým způsobem za použití pohybu ozvláštnit.

### 2.1.8 Propojení se zvukem a hudbou

Jeden ze zásadních rozdílů mezi ilustrací a animací celkově je zvuková stránka. Ilustrace, pokud není součástí nějaké verbální prezentace, je obvykle bez zvukového doprovodu, ačkoliv se s tímto médiem samozřejmě dá experimentovat. Nelze nezmínit třeba funkci sociálních sítí, kdy umělci ke svým statickým obrazům přidávají hudbu či jiný zvukový efekt, což se dá považovat za formu ozvláštnění. Dalším příkladem by mohly být storyboardy. Tyto obrazové scénáře mohou při uspořádání do sekvence sloužit jako primitivní verze animatiku, který slouží pro lepší představu výsledku a je jedním z kroků při výrobě filmu (případně reklamy apod.).

Není výjimkou, že se krátká animace a pohyblivá ilustrace publikuje prostřednictvím formátu GIF. Ten v sobě schopnost zahrnutí zvuku nenese. I přes toto omezení je GIF velice populární, z tohoto principu je ale dáno, že na některé záměry ve vyjádření jednoduše nemůže stačit. Jako nejuniverzálnější médium nejen pro pohyblivou ilustraci, ale i pro animaci se tedy dá označit video.

Účel přidání hudby nebo zvukové stopy je pak poměrně zřejmý. K vizuálnímu vnímání se přidává vjem poslechový, který může zážitek ze sledování prohloubit. Vytváření zvukové atmosféry je však celý další velice obsáhlý obor. Je tedy tak vhodné vždy reflektovat, jaký má význam výsledné dílo se zvukem propojovat, v jakém kontextu a jakým účelem bude prezentováno, a zda je případně nutné zahrnout do procesu tvorby i další profese. Existují však i poměrně snadné způsoby, jak s ozvučením krátkých videí pracovat, které zmiňuji v podkapitole 2.3.1

## 2.2 Rámcová definice pohyblivé ilustrace

Pokusím se zde nyní pro úplnost shrnout, jak by se dala pohyblivá ilustrace rámcově definovat, resp. jak ji definuji ze svého pohledu na základě kritérií stanovených v předchozí podkapitole.

Pohyblivá ilustrace je dílo spadající pod vizuální nebo audiovizuální tvorbu, jehož účelem je obvykle doprovázet text. Využívá sekvenční formu vyjádření, ve kterém narace jedné celé sekvence není dělena do různých záběrů, přičemž jde obvykle o neustále se opakující smyčku. Obsahuje subtilní iluzi pohybu, ve kterém se explicitně neprojevuje koncept příčiny a následku.

## 2.3 Možnosti a využití pohyblivé ilustrace

Kresba a malba postupně předala část svého pole působnosti fotografii, zatímco statická ilustrace někdy musí ustoupit médiím, která mají schopnost dynamického pohybu. Tato evoluce ve vizuální tvorbě neznamená zásadní vyloučení vzájemného soužití, nýbrž naopak rozšiřuje spektrum možností.

Vývoj technologií nejen umožnil vznik pohyblivých médií, ale současně jim otevřel i široký prostor, ve kterém se dají prezentovat a tím je především internet. Pohyblivá ilustrace pak má roli obdobnou, ne-li stejnou, jako ilustrace statická. Jde tedy ve velké míře o doprovod textu, ať už to jsou internetové články, knihy, reklama, vzdělávání, zábava, věda, atd. Při každodenním procházení internetových médií si ale lze povšimnout, že se pro ilustraci například internetových článků navzdory zmíněným obavám (podkapitola 2.1.4) používá nadále spíše statický doprovodný vizuální materiál. Tím nechci tvrdit, že jsou možnosti využití pohyblivé ilustrace v nějaké nevýhodě nebo stagnaci. Spíš bych toto naopak optimisticky označila jako výhodu a poměrně široký volný prostor pro vyjádření a větší prozkoumání poptávky. Zároveň si tak použití pohyblivé ilustrace uchovává určitou exkluzivitu.

Toto tvrzení podpořím jedním příkladem ze světa počítačových her, kde má pohyblivá ilustrace jedno z velkých polí působnosti. Hra *Hearthstone* (*Blizzard Entertainment, 2014*) je digitální verzí karetní hry. Hráč v ní sbírá jednotlivé karty, které následně používá v soubojích s ostatními hráči. Tyto karty jsou doprovázeny nesčetnými detailními ilustracemi postav a výjevů z žánru fantasy. Každá karta pak má i svou zlatou verzi. Tato verze je těžší získat a pro

exkluzivní dojem se její ilustrace na rozdíl od obyčejné verze hýbe. Tyto pohyblivé ilustrace se pak dají přiblížit zmíněné definici – jsou to smyčky, ve kterých se nevyskytuje žádný zásadní pohyb, ale jsou pouze oživeny různými atmosférickými detaily typu deště, světelného vlnění, ohně, poletujících částic apod. I tento malý pohyb má dostatečné „kouzlo“, které může okamžitě způsobit vyšší přitažlivost a touhu hráče zlatou kartu vlastnit.

Zároveň je dle mého názoru, založeného na sledování různých trendů na sociálních sítích, poměrně zřetelné, že další velký prostor pro pohyblivou je právě tam. Platformy jako *TikTok* a *Instagram* přejaly smyčku jako způsob přehrávání krátkých videí – video se přehrává stále dokola, dokud uživatel nepřejde na další. Nebudu zbytečně zabředávat do podrobností o obsahu těchto sítí, a zmíním rovnou pouze to, že na nich publikuje svou tvorbu mnoho umělců, kteří velice kreativně s těmito platformami v rámci pohyblivé ilustrace pracují. (například Kelly Pousette, Jarom Vogel, Michael Relth, Rebecca Mock, Miena A.R., ...)

### 2.3.1 Nejjednodušší nástroje pro tvorbu a publikaci pohyblivé ilustrace

V této poslední kapitole bych ještě chtěla krátce uvést, že tvorba videa nemusí vůbec být náročným procesem. Jelikož je však toto téma poměrně úzce svázáno s neustálými změnami a vývojem, zmíním některé použitelné nástroje jen velmi stručně.

Setkávám se občas v praxi s názory, že animace je příliš komplikovaná, a ilustrátoři, kteří s ní nemají žádné zkušenosti se někdy ostýchají se do využívání pohybu pouštět. Pohyblivou ilustraci je ale poměrně jednoduché vytvořit jen pomocí smartphonu. Existují aplikace (třeba *Youcam Perfect*, *Motionleap*, *Movepic*,...), které umožňují přidat do obrazu jednoduchý pohyb (například vlnění pozadí) nebo vkládat předpřipravené vrstvy s různými efekty (déšť, prach,...) a vytvořit z něj smyčku. Jako příklad přikládám dílo ilustrátorky Kelly Pousette (viz obr.15). Samotné sociální sítě jako *TikTok* a *Instagram* pak obsahují i jednoduchý videoeditor, který mimo jiné dokáže k videu přidat hudbu nebo zvuk.

Samozřejmě se tyto nástroje nevyrovnají profesionálním softwarům, a jsou poměrně dost omezeny, především v množství a stylizaci efektů, které lze využít, určitě jsou ale dobrým příkladem toho, že ilustrátor nemusí být nutně i animátor aby mohl své ilustrace ozvláštnit pohybem.



*Obr. 15: Ilustrátorka Kelly Pousette se zabývá tvorbou statických prostorových ilustrací, ke kterým přidává v rámci ozvláštnění vždy pouze jednu pohyblivou vrstvu na dokreslení atmosféry, v tomto případě je to například padající sněh*



## Závěr

Cílem této práce bylo zjistit, zda lze nějakým způsobem přesněji určit pojem „pohyblivá ilustrace“ jako samostatný termín a pokusit se o jeho rámcové definování.

V první kapitole této práce jsem se zaměřila na průzkum základních charakteristik, které definují ilustraci a animaci. Tento krok mi umožnil dosáhnout jasnějšího porozumění povaze obou těchto vizuálních forem. Soustředila jsem se na odhalení jejich specifické povahy, základních principů a hlavních účelů, které je provází.

Tato analýza mi dala pevný základ pro druhou kapitolu, kde jsem porovnála tyto dvě oblasti umění a identifikovala nejen jejich společné rysy, ale také klíčové odlišnosti. Tímto srovnáním jsem odvodila specifická kritéria, která se ukázala jako zásadní pro formulaci rámcové definice. Tato kritéria poskytují základ pro hlubší pochopení a začlenění pohyblivé ilustrace do širokého rámce vizuální tvorby.

Nemohu posoudit přínosnost této rámcové definice v rámci akademického kontextu, ale mohu konstatovat, že práce na tomto textu byla přínosnou z hlediska mého osobního rozvoje, a že tyto nově uspořádané myšlenky o tématu pohyblivé ilustrace jsou pro mě cenné v rámci mé profese ilustrátorky a animátorky.

## Seznam použitých zdrojů

- Illustration. Online Etymology Dictionary [online]. [cit. 2023-08-02]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/illustration>
- MATULA, Jiří. Užité umění, umění blízké. I-Noviny [online]. [cit. 2023-08-06]. Dostupné z: <http://www.i-noviny.cz/ostatni-kultura/uzite-umeni-umeni-blizke>
- DEWAN, Pauline. Words Versus Pictures: Leveraging the Research on Visual Communication [online]. [cit. 2023-08-07]. Dostupné z: <https://journal.lib.uoguelph.ca/index.php/perj/article/view/3137/3473>. Wilfrid Laurier University.
- MUKAŘOVSKÝ, Jan. Studie z estetiky. Odeon, Praha 1966, s. 108.
- Abstract art. Britannica [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/abstract-art>
- PEREIRA, Lorenzo. What is Abstract Art ? Meaning and Definition of Art Informel. Widewalls [online]. [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://www.widewalls.ch/magazine/what-is-abstract-art-informel>
- ALBERT, Mellisa. The 19th century and the start of mass circulation. Britannica [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/abstract-art>
- CHRISTIANSEN, Jen. Visualizing Science: Illustration and Beyond. Scientific American [online]. [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://blogs.scientificamerican.com/sa-visual/visualizing-science-illustration-and-beyond/>
- VRKOTOVÁ, Lucie. Definice umění [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/20.500.11956/72717>. Univerzita Karlova v Praze.
- CIPORANOV, Denis. Pojem umění a jeho definice: Mezi funkcí a procedurou [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/25552>. Univerzita Karlova v Praze.
- Internetová jazyková příručka [online]. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=sekvence>
- Cambridge dictionary [online]. Cambridge University Press & Assessment [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sequence>
- What is sequential art? [online]. Dublin: Pulse College [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: <https://www.pulsecollege.com/what-is-sequential-art-from-history-to-today/>
- Animation. Online Etymology Dictionary [online]. [cit. 2023-08-08]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/search?q=animation>
- 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., s. 16
- ARISTOTELÉS. Fyzika. Praha: Petr Rezek, 1996. ISBN 80-86027-03-1.
- HERHUTH, Eric. Visualizing Science: Illustration and BeyondThe Ontology, An-Ontology, and Hauntology of Animation. Animation Studies 2.0 [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://blog.animationstudies.org/?p=2818>
- EISENSTEIN, Sergei. DISNEY. Potemkin Press. ISBN 978-3-943190-03-8. Edited and commented by Oksana Bulgakowa & Dietmar Hochmuth.

- BOISSONEAULT, Lorraine. A Brief History of the GIF, From Early Internet Innovation to Ubiquitous Relic. *Smithsonian Magazine* [online]. [cit. 2023-08-12]. Dostupné z: <https://www.smithsonianmag.com/history/brief-history-gif-early-internet-innovation-ubiquitous-relic-180963543/>
- Ruští formalisté. Katedra filmových studií [online]. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy [cit. 2023-08-10]. Dostupné z: [https://kfs.ff.cuni.cz/wp-content/uploads/sites/169/2020/12/r\\_formaliste.pdf](https://kfs.ff.cuni.cz/wp-content/uploads/sites/169/2020/12/r_formaliste.pdf)
- ICON Reax, Part 1: Is Animation the Future of Illustration? *PRINT Magazine* [online]. [cit. 2023-08-09]. Dostupné z: <https://www.printmag.com/comics-animation-design/icon-reax-part-1-is-animation-the-future-of-illustration/>

Zdroje převzatých obrazů:

1. FLETCHER, Louise. Wind. Ilustrace. Online. 2020. Dostupné z: <https://birdeyebooks.com/products/life-force-a-painters-response-to-the-nature-poetry-of-ted-hughes>. [citováno 2023-08-13].
2. SINOVAC, Dilla. Minimal Sunset. Ilustrace. Online. 2023. Dostupné z: [https://www.behance.net/gallery/176195567/minimal-sunset?tracking\\_source=project\\_owner\\_other\\_projects](https://www.behance.net/gallery/176195567/minimal-sunset?tracking_source=project_owner_other_projects). [citováno 2023-08-13].
3. FUKSA, Pavel. Úvod do tvorby hoaxů. Ilustrace. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/jak-zvladnout-vysokou-skolu-zivota-pavel-fuksa-navrhl-obalky-pro-fiktivni-skripta-milovniku-hoaxu-a-konspiraci>. [citováno 2023-08-13].
4. RASHLEY, Elizabeth. Avian Alphabet. Ilustrace. Online. 1996. Dostupné z: <https://twitter.com/RovinaCaiArt/status/1278932929637257216>. [citováno 2023-08-13].
5. TRNKA, Jiří. Míša Kulička v cirkuse. Ilustrace. Online. 1940. Dostupné z: <https://www.antikvariat-marketa-lazarova.cz/knihy-prodej/jan-vik-misa-kulicka-v-cirkuse#detail-anchor-description>. [citováno 2023-08-13].
- 6.,7. CHRISTIANSEN, Jen. Visualizing Science. Ilustrace. Online. 2018. Dostupné z: <https://blogs.scientificamerican.com/sa-visual/visualizing-science-illustration-and-beyond/>. [citováno 2023-08-13].
8. BRAZINSKAS, Michael. Wind. Ilustrace. Online. 2008. Dostupné z: <https://mjbdiver.com/2008/03/19/wordless-garfield/>. [citováno 2023-08-13].
9. LEICHLITER, Larry (režisér). *Adventure Time*. Seriál. 2010.
13. MOCK, Rebecca. Beyond Moore's Law. Ilustrace. Online. 2016. Dostupné z: <https://www.tumblr.com/rebeccamock/139125944778/beyond-moores-law-nature-magazine-cover-online>. [citováno 2023-08-13].

15. POUSETTE, Kelly. Název neznámý. Ilustrace. Online. 2023. Dostupné z: <https://www.instagram.com/reel/CvtP8SYA9r/> . [citováno 2023-08-13].

