

# **Detská kresba ako výrazový prostriedok v animovanom filme**

BcA. Adriana Zaťková

---

Diplomová práce  
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2021/2022

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: BcA. Adriana Zatková  
Osobní číslo: K20099  
Studijní program: N0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby  
Forma studia: Prezenční  
Téma práce: 1. teoretická část:  
Dětská kresba jako výrazový prostředek v animovaném filmu  
  
2. praktická část:  
Dětské kresby – kreslený animovaný film

# Zásady pro vypracování

## 1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

## 2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**  
Jazyk zpracování: **Slovenština**

#### Seznam doporučené literatury:

1. ŠUPŠÁKOVÁ, Božena. Dětský výtvarný projev: od čmáranic k obrazom a ich význam. Bratislava: DOLIS, 2013, 186 s. ISBN 978-80-970419-1-5.
2. VÁGNEROVÁ, Marie. Vývoj dětské kresby a její diagnostikované využití. Praha: Raabe, [2017], 219 s. ISBN 9788074963339.
3. DAVIDO, Roseline. Kresba jako nástroj poznání dítěte. Praha: Portál, 2001, 205 s., viii s. barev. obr. příl. ISBN 8071784494.
4. COGNET, Georges. Dětská kresba jako diagnostický nástroj. Praha: Portál, 2013, 203 s. ISBN 9788026204992.
5. KUCHARSKÁ, Anna a Ludmila MÁJOVÁ, ed. Dětská kresba v psychologickém výzkumu. Praha: Univerzita Karlova, 2005. ISBN 80-7290-217-2.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **MgA. Martin Kukal**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2021**

Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### **Beru na vědomí, že**

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

### **Prohlašuji, že:**

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

## **ABSTRAKT**

Táto práca opisuje charakteristiku detskej kresby a myšlienkový proces dieťaťa. Taktiež si povieme o jej využití v psychológii a pri tvorbe animovaného filmu. Ako príklady si zoberieme na analýzu niekoľko filmov a moju magisterskú prácu.

Klíčová slova: kresba, myslenie dieťaťa, antropomorfizmus, symbolika, duševná zaostalosť, moderné umenie, animovaný film

## **ABSTRACT**

This work describes the definition of children drawing and the child's thought process. We will also talk about its use in psychology and during creation of animated film. We will take several films and my master's thesis as examples for analysis.

Keywords: drawing, child's thought process, anthropomorphism, symbolism, mental retardation, modern art, animated film

Chcela by som sa poďakovať zamestnancom, študentom z UTB a ostatným, ktorí spolupracovali na mojej práci. Taktiež by som sa chcela poďakovať svojej rodine za to, že boli pri mne v tých najťažších časoch.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 PREČO DETI KRESLIA</b> .....	<b>12</b>
1.1    DEFINÍCIA DETSKEJ KRESBY.....	12
1.2    TÉMY DETSKEJ KRESBY .....	13
1.3    VÝZNAM VÝTVARNEJ VÝCHOVY V ŠKOLE.....	13
1.4    VYUŽITIE DETSKEJ KRESBY V PSYCHOLÓGI.....	14
<b>2 TYPY A VÝVOJ DETSKEJ KRESBY OD 2 DO 12 ROKOV</b> .....	<b>15</b>
2.1    VÝVINOVÉ ŠTÁDIA PODĽA LUQUETA.....	15
2.1.1    Náhodný realizmus.....	15
2.1.2    Nepochopený realizmus.....	16
2.1.3    Intelektuálny realizmus.....	16
2.1.4    Vizuálny realizmus.....	17
2.2    VÝVINOVÉ ŠTÁDIA PODĽA LÖWENFIELDA .....	17
2.2.1    Čmáranice .....	17
2.2.2    Predoperačná .....	17
2.2.3    Vizuálny realizmus.....	17
2.2.4    Kríza v detskom výtvarnom prejave.....	17
2.3    VÝVINOVÉ ŠTÁDIA PODĽA PIAGETOVA.....	17
2.3.1    Obdobie senzomotorické .....	17
2.3.2    Obdobie predoperačného myslenia .....	18
2.3.3    Obdobie konkrétnych operácií .....	18
2.3.4    Obdobie formálnych operácií.....	18
<b>3 CHARAKTERISTIKA DETSKEJ KRESBY</b> .....	<b>19</b>
3.1    HLAVONOŽEC .....	19
3.2    ANTROPOMORFIZMUS.....	20
3.3    RÖNTGENOVÉ VIDENIE .....	20
3.4    ZOBRAZOVACÍ AUTOMATIZMUS.....	20
3.5    POSTUP PRI KRESLENÍ A ZÁMER.....	20
<b>4 EMÓCIE V KRESBE</b> .....	<b>22</b>
4.1    CITLIVOSŤ V KRESBE .....	22
4.2    EMÓCIE POSTÁV V KRESBE .....	22
4.3    ČIARY.....	23
4.4    FARBY .....	24
4.5    ROZDIEL MEDZI CHLAPCAMI A DIEVČATAMI.....	25
<b>5 STRATA FANTÁZIE A ZAOSTÁVANIE V ŠKOLE</b> .....	<b>26</b>



5.1	ZÁNIK FANTÁZIE V DETSKEJ KRESBE .....	26
5.2	DETI Z ROZVEDENÝCH RODÍN A DETSKÝCH DOMOVOV .....	26
5.3	TYPY DETÍ PODEA DANIELA WIDLÖCHERA.....	27
<b>6</b>	<b>DNEŠNÍ UMELCI A DETI .....</b>	<b>29</b>
6.1	DIEŤA AKO UMELEC .....	29
6.2	UMELEC V MODERNEJ DOBE.....	29
6.3	ANALÝZA ANIMOVANÝCH FILMOV S VYUŽITÍM DETSKEJ KRESBY .....	31
6.3.1	Being Ourselves – BAFTA .....	31
6.3.2	Pictures no child should draw – UNICEF .....	32
6.3.3	The Artist and the Kid – Sasank, Deepak , Charlotte Brun .....	33
6.3.4	The Runt – Andreas Hykade .....	34
<b>II</b>	<b>PRAKTICKÁ ČASŤ.....</b>	<b>35</b>
<b>7</b>	<b>VÝBER TÉMY.....</b>	<b>36</b>
<b>8</b>	<b>HLAVNÁ POSTAVA.....</b>	<b>37</b>
<b>9</b>	<b>PREPRODUKCIA .....</b>	<b>38</b>
9.1	INŠPIRÁCIA .....	38
9.2	NEPOUŽITÉ NÁPADY .....	38
9.3	POCIT A ATMOSFÉRA FILMU .....	39
<b>10</b>	<b>PRODUKCIA.....</b>	<b>40</b>
10.1	VÝROBA .....	40
10.2	KOMPLIKÁCIE .....	41
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>42</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>44</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>46</b>

## ÚVOD

Keď sa povie kresba, väčšinou si človek predstaví profesionálnu, kvalitne a realisticky nakreslenú figúru od vzdelaného umelca. Nedá sa na nej nájsť nijaká chyba, všetko je len perfektné. Niekedy sa však treba pozrieť späť na začiatok. Detská kresba. Čo sa k nej dá povedať? Ako som ja zistila, o nej sa dá dozvedieť veľa zaujímavých vecí vhodné na zamyslenie. Čo sa môže zdať na prvý pohľad jednoduché a prosté, je v skutočnosti oveľa hlbšie, než si myslíme.

O túto tému som sa začala zaujímať už veľmi dávno. Raz som upratovala svoju izbu a v drevenej krabici som našla svoje kresby, keď som bola veľmi malá. Fascinovalo ma to, ako som sa v kresbe postupne vyvíjala a kde som na tom teraz. Chcela som tento nápad zobrazit' v animácií, no príbeh ešte neexistoval. Musela som ho ísť hľadať. Pri samotnom hľadaní som sa zamyslela: „*Čo ak môj príbeh bude práve o hľadaní inšpirácie? Už len samotné kresby z detstva mi dali tento nápad.*“

Táto práca obsahuje definíciu a charakteristiku detskej kresby, kde si vysvetlíme nielen to, ako vyzerá, ale aj ako dieťa pri tom premýšľa. Pozrieme sa na jej vývoj, rôzne znaky a taktiež využitie v oblasti psychológie a animácii. Mojmím cieľom je predstaviť detskú kresbu ako určitý druh inšpirácie pre umelcov ako som ja. Existuje veľa zdrojov na túto tému a každý psychológ má k tomu iný postoj. Snažila som sa všetko zhrnúť do jedného celku. Pevne dúfam, že táto práca prinesie čitateľovi niečo, čo zmení pohľad na detskú kresbu, alebo ešte viac obohatí jeho znalosť.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 PREČO DETI KRESLIA

Už od mladého veku sa kreslenie stáva obľúbenou záľubou detí. Často kreslia fantazijné postavičky alebo predmety z každodenného života. Určite každý z nás raz premýšľal o tom, prečo dieťa rado kreslí. Je to len obyčajná záľuba, alebo má kresba aj inú funkciu? Dá sa s detskou kresbou pracovať ďalej než len potešenie samotného jedinca a blízkych osôb?

### 1.1 Definícia detskej kresby

Kreslenie je dôležitou neverbálnou aktivitou, v ktorej deti využívajú grafické zobrazenie pre vyjadrenie svojich poznatkov, názorov a pocitov. Kresba sa dá chápať ako určité vyjadrenie či výpoveď a má rovnakú expresívnu funkciu ako hra alebo reč. Keďže deti poznávajú okolitý svet a majú potrebu sa v ňom orientovať, vedie ich to k tomu, aby objekty okolo seba pomenovávali, prípadne aj zobrazovali. Lepšie tým tak poznávajú realitu, pomáha im sa lepšie vyjadrovať, porozumieť určitými slovnými pojmami a zároveň je to príjemná aktivita. Kreslenie sa ďalej dá chápať ako konštruktívny proces, v ktorom sa autor snaží prejaviť svoj postoj k zobrazovanému predmetu. Ide mu nielen o jeho zachytenie, ale aj o vyjadrenie jeho významu, aký preň má. Napríklad keď dieťa kreslí dom, pre neho je dôležité, kto v ňom býva a či tento príbytok poskytuje bezpečie a spokojnosť. Matka varí v kuchyni výborný obed, starostlivý otec pozerá v obývačke televízor, deti sa spolu hrajú v izbe s hračkami. Je to ich ideálne prostredie. Podľa Willatsa je spočiatku dieťa spokojné so svojou kresbou, i keď ostatným sa nemusí zdať presvedčivo<sup>1</sup>. Dom môže mať priesvitnú stenu, cez ktorú vidíme všetky postavy, pretože je dôležité, kto v ňom býva. V neskoršom veku dieťa naopak chce, aby jeho kresby pôsobili presvedčivo, tak sa pokúsi o napodobnenie reality. Ďalšia kapitola sa bude podrobnejšie zaoberať vývojom detskej kresby. Kresba má taktiež expresívnu funkciu. Autor nielenže zobrazuje to, čo pozná, ale aj to, čo sám vnútorne cíti. Na papieri sa objavujú vedomé i nevedomé prania. Môžu to byť záľuby aj rôzne trápenia. Napríklad keď niekto z rodiny je ťažko chorý, určite sa dieťa bude trápiť a dá to najavo vďaka svojim kresbám. Buď nakreslí člena rodiny v zdravom stave, čo je ideálny sen, alebo ho priamo nakreslí ležať v nemocnici, čo je realita. Na prvý pohľad sa môže toto správanie zdať neideálne, no pomáha v odreagovaní od určitej bolesti. Keďže reč je najobvyklejším komunikačným prostriedkom, neznamená to však, že je to najjednoduchší. Pre dieťa je ovládanie jazyka ešte zložité, pretože nemá bohatú slovnú zásobu. Taktiež ešte úplne

---

<sup>1</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, Božena. *Detský výtvarný prejav: od čmáraníc k obrazom a ich význam*. Bratislava: DOLIS, 2013, str. 15-24. Detský výtvarný prejav v retrospektíve výskumu. ISBN 978-80-970419-1-5.

nepozná svoje prostredie. Jednoducho povedané, slová na vyjadrenie pocitov nestačia. Z týchto dôvodov je pre dieťa kresba obľúbeným výrazovým prostriedkom, pretože nevyžaduje inú schopnosť než udržať ceruzku v ruke.

## 1.2 Témy detskej kresby

Čo sa týka témou kresieb, predovšetkým to záleží na prostredí, v ktorom dieťa vyrastá. Deti z mesta môžu často kresliť autá a paneláky, zatiaľ čo deti z dedín majú tendenciu kresliť prírodu a chalupy. Samozrejme rodina je tiež častou témou kresieb, či už v pozitívnom ale aj negatívnom zmysle, napríklad keď sa súrodenci nemajú radi. Ďalej sú to škola a spolužiaci, s ktorými si vytvárajú kamarátske vzťahy. Aj k učiteľom môže mať dieťa osobný názor. Čo sa mne zdá najzaujímavejšie, tak to je vzťah dieťaťa k rozprávkam, hračkám, filmami a počítačom. Každé dieťa veľmi dobre pozná rozprávky, ktoré rodičia čítajú pred spaním a tak sa na papieri objavuje Červená čiapočka, tri prasiatka alebo kocúr v čižmách. Ich hračky sa tiež stávajú námetom ich kresieb. Vďaka ich predstavivosti môžu oživiť a správať sa ako ľudia. V modernej dobe majú deti prístup aj k filmom a počítačom. Radi kreslia hlavných hrdinov z príbehov ako Harry Potter, Tom a Jerry alebo káčera Donalda. Počítač slúži predovšetkým k zábave, keď na ňom dieťa hrá počítačové hry. Svoje skúsenosti z nich môže zobrazit' na papieri. Keď rodičia trvajú na tom, aby dieťa na počítači trávilo iba určitý počet hodín, papier a ceruzka slúžia ako také pokračovanie v tej istej aktivite. Z diplomovej práce od Šárky Satrapovej<sup>2</sup> som sa dozvedela, že deti sa zaujímajú aj o hry, v ktorých sa objavuje aj trochu fyzického násillia až hororu. Samozrejme neplatí to pre každého jedinca, no tí najsmelší sú veľmi zvedaví a strach, ktorý prežívajú v hrách, môže neskôr slúžiť ako mentálne posilnenie. Je možné, že z nich vyrastú silní jedinci, čo sa týka osobnosti.

## 1.3 Význam výtvarnej výchovy v škole

Deti začínajú kresliť ešte skôr ako od dvoch rokov a túto aktivitu ďalej rozvíjajú na materskej a neskôr základnej škole. Postupne sa však od tejto aktivity oddialia a nakoniec opustia. Otázkou v tomto prípade je, či škola podporuje, alebo naopak podnecuje tieto umelecké činnosti. Francúzsky prieskum IPSOS Ministerstva kultúry z roku 1996 sa zaoberal

---

<sup>2</sup> SATRAPOVÁ, Šárka. *Dětská výtvarná tvorba a digitální média*. Diplomová práce. Brno, 2021. Masarykova univerzita v Brně, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, str. 48-83. Dětský výtvarný projev a pozitivní přínos digitálních médií ve výtvarné pedagogice.

významom výtvarnej výchovy v školách vo Francúzsku<sup>3</sup>. Na jednej strane si ľudia myslia, že tento predmet je dosť potlačený, keďže na základných školách ho nevyučuje odborník. Namiesto toho sa viac sústreďujú na primárne predmety ako matematika a čítanie, ktoré považujú za najdôležitejšie až nevyhnutné. Na druhej strane sa objavujú názory, že prebudenie záujmu o výtvarné predmety a výtvarnú činnosť môžu zabrániť neúspechu dieťaťa v škole. Podľa môjho názoru by tento prístup mohol aj priviesť deti k záujmu o profesie ako výtvarník, režisér alebo grafik. Takéto práce, ktoré si vyžadujú kreatívne myslenie, dosť ovplyvňujú náš každodenný život, či už v podobe filmov, reklám alebo webových stránkach. Rozhodne to môže aj zaistiť lepšiu budúcnosť pre deti.

#### 1.4 Využitie detskej kresby v psychológii

Detská kresba obsahuje hlboké túžby, no môže taktiež obsahovať trápenia, ktoré samotné dieťa nedokáže slovami popísať. Prípady ako domáce násilie, sexuálne obťažovanie a deti z detských domovov sa často objavujú u psychológov. Práve kresba je jeden z najvhodnejších prístupov k poznaniu osobnosti dieťaťa.<sup>3</sup> Navonok sa môže zdať, že je dieťa v poriadku, no vnútri je to oveľa horšie. Okrem dobrého poznania sveta a reči sa dieťa môže hanbiť napriek tomu, že je nevinné. Veľa psychológov na ich stretnutí požiada deti, aby niečo nakreslili a takto vlastne medzi nimi prebieha terapia za pomoci neverbálnej komunikácie.

---

<sup>3</sup> DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.15-20. Kapitola I. Kresba – velká neznámá. ISBN 8071784494.

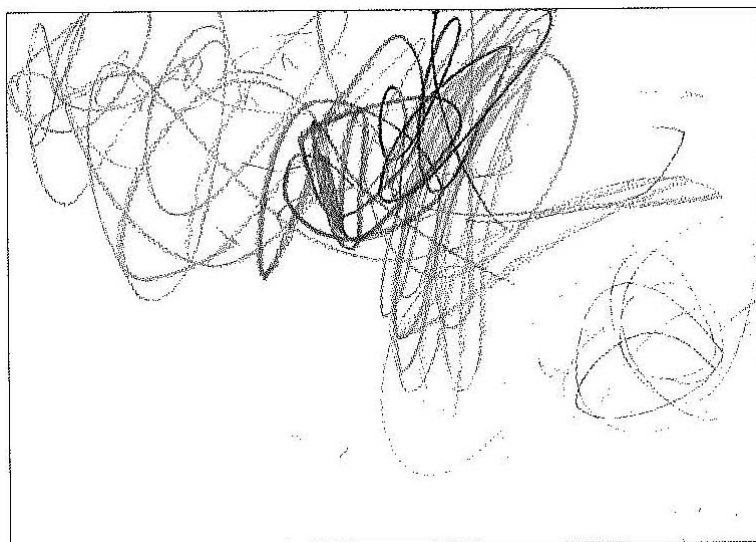
## 2 TYPY A VÝVOJ DETSKEJ KRESBY OD 2 DO 12 ROKOV

Záujem o detskú kresbu sa začal prejavovať už od konca 19. storočia.<sup>1</sup> Väčšinou sa táto téma skúma z psychologického hľadiska. Mnohí psychológovia sa sústreďujú na kresbu detí s vekom 2 až 15 rokov. Často deti vo veku 2 rokov sú prvýkrát vystavené papieru a pastelkám a majú schopnosť začať s nimi manipulovať. Pre nich je to akoby hra, kde môžu zapojiť svoju fantáziu a zobraziť čokoľvek, na čo si pomyslia. Pomocou kresby sa dá skúmať osobnosť a zručnosť dieťaťa, čo je hlavným cieľom mnohých psychológov. Je to dané tým, že deti majú väčšiu tendenciu rozprávať o sebe samých než dospelí. Preto je čím jedinec starší, tým menší záujem má zdieľať svoje tajomstvá, túžby a obavy. Neexistuje jediné správne delenie vývinového štádia detskej kresby. Skoro každý psychológ má svoje vlastné delenie, no všetky sú si navzájom veľmi podobné. Preto si v tejto kapitole preberieme tri rôzne vývinové štádia výtvarného prejavu detí.

### 2.1 Vývinové štádia podľa Luqueta<sup>4</sup>

#### 2.1.1 Náhodný realizmus

Taktiež známe ako obdobie škvŕn. V detskej kresbe prevládajú čmáranice buď v tvare slučiek alebo rovných čiar. V tomto období dieťa ešte nevie kontrolovať ceruzku v ruke a je viacej fascinované tým, že zanecháva po sebe stopu. Vznikajú tým kresby, ktoré nemajú nijaký význam ani čistý úmysel.

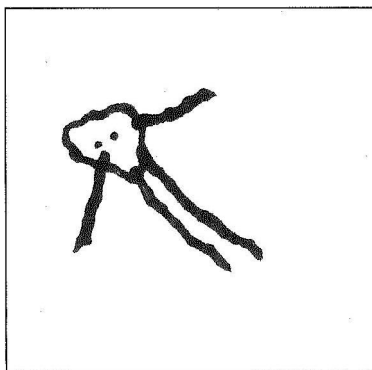


Obr.čs. 1: Kresba dva a pol ročného chlapca

<sup>4</sup> DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.21-28. Kapitola 2. Vývoj kresby. ISBN 8071784494.

### 2.1.2 Nepochopený realizmus

2. a 3. rok, dieťa by chcelo niečo nakresliť, ale nevie, ako na to. Dieťa musí premýšľať o tom, čo chce nakresliť a zároveň monitorovať jednotlivé kresliarske úkony, aby odpovedali jeho predstave. Väčšinou sa to nepodarí. Spočiatku by akoby chceli napodobniť písmo dospelých pomocou slučiek, neskôr sa pokúsia aj o ľudské postavy, takzvaných hlavonožcov.



Obr.čs. 2: Kresba prvého hlavonožca od trojročného dievčatka

### 2.1.3 Intelektuálny realizmus

Okolo 4. až 6. roku sa deti zlepšia v kresbe. Ľudské postavy majú dve ruky, nohy, oči, jeden nos a ústa. Začnú kresliť aj domy a stromy. Avšak pri kresbe domu je vidno dovnútra, akoby neexistovala predná stena. Snažia sa zobrazit' to, čo poznajú. Pri tom nezáleží na tom, či to zodpovedá realite. Iným podobným príkladom je postavám vidno cez šaty alebo objekty, ktoré sú hore nohami.



Obr.čs. 3: Kresba šesťročného chlapca, tu je vidno dovnútra domu a do košíka Červenej čiapočky



### 2.1.4 Vizuálny realizmus

Toto obdobie medzi 7. až 12. rokom je typický tým, že deti sa už pokúšajú nakresliť to, čo vidia. Snažia sa tak napodobniť realitu, i keď ešte nie profesionálne. Objavuje sa tu prvý profil ľudskej hlavy a objekty ako dom majú tretiu dimenziu.

## 2.2 Vývinové štádia podľa Löwenfelda<sup>1</sup>

### 2.2.1 Čmáranice

Victor Löwenfield má podobnú schému ako Luquet, až na to, že sa viacej zameriava na expresívnu výchovu. Aj v tomto prípade dieťa nemá dostatočnú kontrolu nad svojimi ťahmi ceruzky.

### 2.2.2 Predoperačná

V kresbách sa začína objavovať prvá "predstava." Dieťa experimentuje a používa mnoho symbolov, ktoré tvoria obsah výtvarného zobrazovania vo veku 7 až 9 rokov. Löwenfield opisuje toto štádium ako schopnosť dieťaťa vizuálne vyjadriť definitívny koncept ľudskej postavy a prostredia.

### 2.2.3 Vizuálny realizmus

Ako v predošlej časti, aj tu sa dieťa snaží zachytiť realitu tak, ako ju vidí. Čím viacej detailov nachádzame v kresbe, tým je dieťa vyspelejšie.

### 2.2.4 Kríza v detskom výtvarnom prejave

Podľa Löwenfelda sa dieťa predškolského veku, ktoré v istom časovom úseku používa stále rovnaké grafické schémy, „schováva za symbol“ a následne „vo svojom ďalšom správaní bude mať tendenciu utiahnuť sa, alebo skryť sa za sociálne stereotypy.“ Buď sa mu vytratí motivácia kresliť, alebo začne veľmi zjednodušovať svoju kresbu.

## 2.3 Vývinové štádia podľa Piagetova<sup>1</sup>

### 2.3.1 Obdobie senzomotorické

Jean Piaget sa zameriava na vývoj myslenia a kladie dôraz na primát štruktúry osobnosti. V prvom štádiu, ktorý pretrváva do 2 rokov veku dieťaťa, sa vytvárajú schémy správania a modely určitých činností, čiže ako sa správať v priestore a manipulovať s predmetmi. Prvé stretávanie sa s prostredím zanecháva stopy vo vnímaní a postojov jedincov.

### 2.3.2 Obdobie predoperačného myslenia

Obdobie vo veku od 2 do 8 rokov, deti majú egocentrické myslenie a konajú na základe impulzov. Ešte len rozvíjajú svoj jazyk a nemajú ešte schopnosť zmyslovo vnímať okolitý svet. V porovnaní s nepochopeným realizmom sa deti snažia dokázať, že vedia myslieť ako dospelí a pri intelektuálnom realizme zas chcú nakresliť všetko, čo vedia o danom predmete. Toto obdobie sa ďalej delí na:

- A) Rozvíjanie predstavivosti, symbolické označovanie
- B) Názorné myslenie

### 2.3.3 Obdobie konkrétnych operácií

8. až 12. rok je typický operáciami s konkrétnou činnosťou, s predmetmi, privádzanie do nových situácií. Dieťa začína abstraktne myslieť, čo doposiaľ nebolo možné. Dá sa to porovnať s krízou v detskom výtvarnom prejave, kedy jedinec hľadá iné riešenie v kresbe, začne ju schválne zjednodušovať.

### 2.3.4 Obdobie formálnych operácií

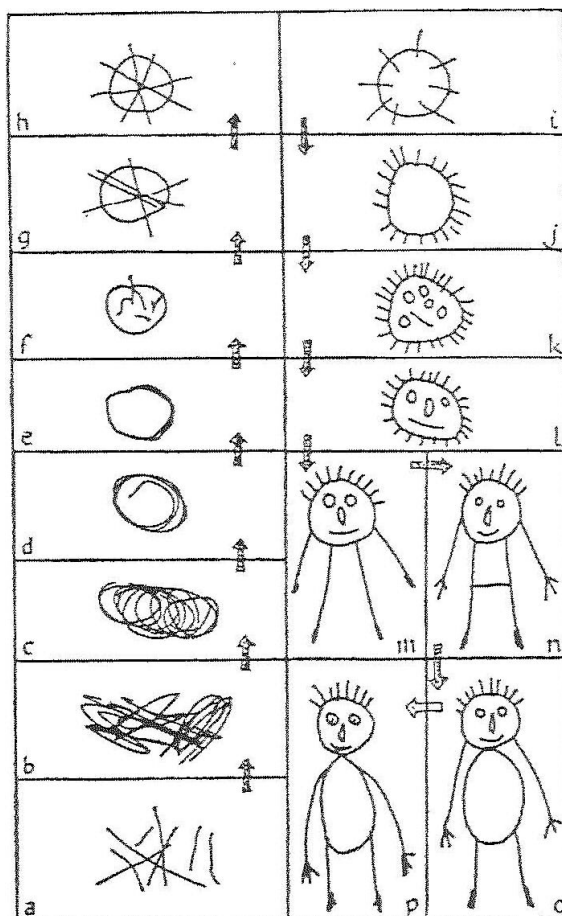
Od 12 až 15 rokov sa abstraktné myslenie viac vyvíja a začínajú sa objavovať aj abstraktné kresby.

### 3 CHARAKTERISTIKA DETSKEJ KRESBY

V predošlej kapitole boli v krátkosti opísané znaky detskej kresby v určitom veku. Tuto sa bližšie pozrieme na význam určitých pojmov a typických znakov, ktoré si môžeme všimnúť vo výtvarnom prejave.

#### 3.1 Hlavonožec

Okolo tretieho roku deti začínajú dávať svojim obrázkom význam. Medzi nimi patrí takzvaný hlavonožec<sup>5</sup>. Je to postava pozostávajúca z kruhu reprezentujúci hlavu aj telo spredu a štyroch čiar, ktoré predstavujú končatiny. Tvár je veľmi jednoducho znázornená dvomi kruhmi alebo bodkami pre oči, krátkou zvislou čiarou pre nos a vodorovnou čiarou pre ústa. Hlavonožec môže zobrazovať aj zviera, čiže ako ovál so zvislými čiarami. Postupom času pribúda viac detailov ako vlasy a oblečenie, ktoré dávajú postave pohlavie, alebo uši rôzneho tvaru pre určité zviera.



Obr.čs. 4: Vývoj hlavonožca

<sup>5</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, Božena. *Detký výtvarný prejav: od čmáraníc k obrazom a ich význam.* Bratislava: DOLIS, 2013, str. 30-85. Ontogenéza detského výtvarného prejavu. ISBN 978-80-970419-1-5.

### 3.2 Antropomorfizmus

Často v detskej kresbe vidíme, ako deti rady pridávajú neživým predmetom tváre. Môže to byť usmievajúce slnko, plačúci oblak, z ktorého padá dážď, alebo nahnevaný oheň. Taktiež môžu poľudšťovať zvieratá tým, že ich nechajú stáť na dvoch nohách, alebo vykonávať ľudské činnosti. Deti majú obrovskú fantáziu a týmto antropomorfizmom sa snažia dávať svojím obrázkom emócie a príbeh.

### 3.3 Röntgenové videnie

Taktiež sa môžeme stretnúť s obrázkami, kde napríklad cez stenu domu vidíme priamo do izieb, ľudia majú priesvitné šaty, alebo je vidno celú mrkvu v zemi. Deti sa ešte pred siedmim rokom nesústredujú na zobrazenie reality a namiesto toho zobrazujú to, čo o tom predmete vedia. Keďže niekto v tom dome býva, chcú nakresliť všetky postavy a predmety v ňom, i keď v skutočnosti by sme mali vidieť iba stenu.

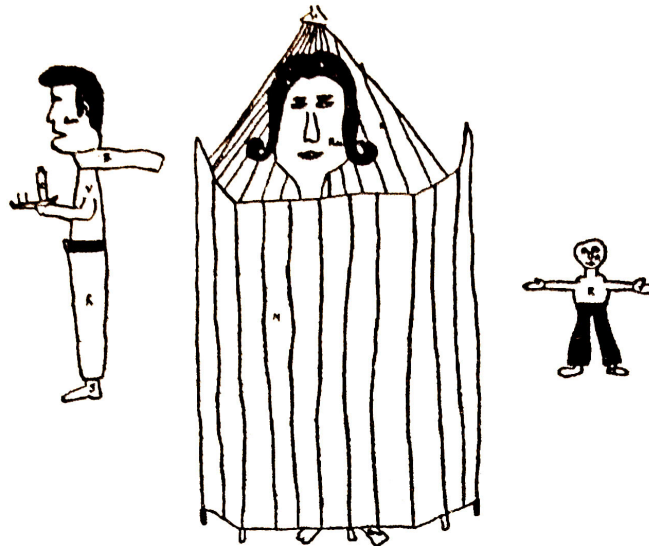
### 3.4 Zobrazovací automatizmus

Niektoré detaily obrázka sa môžu objavovať viackrát v neobyčajnom množstve. Príkladom je dom pokreslený oknami alebo košeľa s veľkým množstvom gombíkov. Dieťa je niekedy hrdé na svoje schopnosti nakresliť tieto predmety. Môže to byť ale aj znakom zaostávania v kresbe, kedy jedinec nerád skúša nové veci a radšej sa drží toho, čo vie najlepšie.<sup>5</sup>

### 3.5 Postup pri kreslení a zámer

Zvyčajne dieťa začne kresliť najprv vec, ktorá pre neho zohráva najdôležitejšiu rolu či už hlavnú postavu príbehu alebo najobľúbenejšiu osobu. Pomaly tak prejde na menej dôležité prvky. Niekedy pri tomto procese dôjde k zmene obsahu výtvoru. Jedinec sústreďuje psychickú energiu na jedinú myšlienku, ktorá ho pohltí, ale potom sa preberie a v rozpakoch sa snaží svoj zámer opraviť. Ak má k dispozícii gumu, tak svoju chybu jednoducho opraví, v opačnom prípade môže dokresliť niečo, čo spočiatku vôbec nebolo naplánované. Roseline D. Davido uvádza nasledujúci príklad: „*František dlho kreslí otca a potom začne kresliť matku. Zobrazí ju v pomere k otcovi neprimerane veľkú. Uvedomí si chybné proporcie a požiada ma o gumu, ja mu ju však odmietam dať. Keby som mu gumu dala, nedozvedela by som sa, akým spôsobom sa bude snažiť proporcie opraviť. Tu ho napadne niečo zaujímavé*

– pred matkino telo umiestni paraván, ktorý ju skoro celú zakryje.“<sup>6</sup> V skutočnosti bola pre tohto chlapca matka dôležitá, keďže bola umiestnená v strede obrázka. Svoju chybu sa snažil zamaskovať, aby to vyzeralo, že takto to plánoval od začiatku.



Obr.čs. 5: Kresba malého Františka

---

<sup>6</sup> DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.29-33. Kapitola 3. Kresba – nevědomé písmo. ISBN 8071784494.

## 4 EMÓCIE V KRESBE

Deti často nekreslia obrázky len pre seba. Tak ako spisovateľ alebo maliar, aj dieťa potrebuje diváka, aby malo pre niekoho na prvom mieste kresliť. Pri kreslení sa riadia svojimi pocitmi, vyjadrujú to, čo momentálne cítia. Akým spôsobom a ako vydarene to dieťa dokáže zobrazit', záleží už na jeho kresliarskych a kognitívnych schopnostiach.

### 4.1 Citlivosť v kresbe

Jedinec vo svojej tvorbe zvyrazňuje veci, ku ktorým má väčší citový vzťah, napríklad keď kreslí matku s detailnejšími vlasmi, mihalnicami a jasnými perami. Niekedy však citlivosť uplatňuje tam, kde to nie je logické. Neživým predmetom ako slnko a mesiac dáva tváre, umiestňuje ich vedľa seba, alebo celý obrázok pokryje valentínskymi srdiečkami. Postup kresby môže tiež vypovedať o vzťahu dieťaťa k určitej postave. Obvykle začne kresliť tie postavy, na ktorých mu najviac záleží. Aj ako dlho na nich pracujú odráža ich úsilie čo najpresnejšie vystihnúť detaily.



Obr.čs. 6: Moji mackovia, štvorročná Petra

### 4.2 Emócie postáv v kresbe

Najjednoduchším spôsobom, ako zobrazit' emócie postavy, je pomocou modifikácie rysov tváre. Aj celkový obsah a kontext obrázka môže vyjadriť celkovú náladu. Napríklad jasné slnko na modrej oblohe predstavuje dobrú náladu, zatiaľ čo dážď a tmavé mraky tú zlé. Dvojročné deti dokážu rozlíšiť pozitívne a negatívne emócie, ale nie sú schopné presne

odlíšiť výraz rôznych negatívnych prežitkov ako smútok od zlosti. <sup>7</sup>Päťročné deti už dokážu rozlíšiť výraz tváre odpovedajúcej jednotlivým emóciám. Vedia tiež nakresliť základné pocity zobrazovanej osoby, či je veselá, smutná alebo nahnevaná. Od šiesteho roku to dokážu aj s inými emóciami ako prekvapenie alebo strach. Na vyjadrenie týchto emócií používajú rôzne modifikácie rysov tváre, predovšetkým úst. Prostredníctvom ich rozdielneho tvaru dokážu zobrazit' rôzne pocity. Radosť predstavuje oblúk úst so zdvihnutými kútikmi, smútok naopak oblúk s kútikmi smerujúce dole. Otvorené ústa ukazujú strach alebo prekvapenie. Aj tvar očí pomáha k vyjadreniu emócie postavy. Otvorené oči sú chápané ako prejav strachu, slzy v očiach slúžia k znázorneniu smútku. Zobrazenie obočia a jeho tvaru nie je pre dieťa jednoduché, zrejme z dôvodu zložitejšieho porozumenia jeho významu než kvôli grafickej náročnosti. Až v staršom veku sa táto časť tváre začne viac využívať. Pre pocit radosti je obočie v tvare oblúka, zatiaľ čo šikmé čiary znázorňujú pocit nepohody.



Obr.čs. 7: Emócie pána od jedenásťročného chlapca

### 4.3 Čiary

Určitú klasifikáciu dieťaťa možno previesť podľa sily čiary. Veľmi tenké čiary kreslia obvykle deti, ktorým chýba sebadôvera, sú ustráchané a majú zábrany.<sup>6</sup> Taktiež často prerábajú svoj obrázok a niekedy používajú pravítko. Deti, ktoré kreslia silné čiary, až občas pretrhnú papier, sú pravdepodobne agresívne. Svoju silu pod kontrolou majú vyrovnaní jedinci. Výkresy, ktoré majú šmuhy alebo sú celkom pokrčené, mávajú deti s problémom v písaní. Preškrtavanie a gumovanie svedčí o nedostatočnej sebadôvere alebo taktiež o snahu potlačiť niečo, čo by malo byť povedané nahlas. Netreba však tieto pozorovania brať prisne, pretože zvládnuť držanie ceruzky nie je pre dieťa také jednoduché. Všetko si vyžaduje

<sup>7</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývoj dětské kresby a její diagnostikované využití*. Praha: Raabe, [2017], 219 s. str. 69-76. Kapitola 5. Kresba jako prostředek k vyjádření pocitů a postojů. ISBN 9788074963339.

skúsenosť. Niekedy analýza prostredia, v ktorom jedinec vyrastá, môže prezradiť, že ich nedostatok kultúrnych podnetov spôsobuje nedostatok skúseností.

#### 4.4 Farby

Farby deti používajú dvoma spôsobmi. Môžu napodobniť prírodu, kedy spravia modré nebo, zelenú trávu a žlté slnko. Inak sa môžu nechať viesť svojim nevedomím, a to viac vypovedá o ich myslení a osobnosti. Často používajú intenzívne, sýte a čisté tóny. Behom svojho vývoja nebude jedinec používať stále tie isté farby. Stane sa, že jedno celé obdobie pretrváva určitá individuálna farebná paleta, ktorá sa neskôr nahradí inou<sup>8</sup>. Extrovertné deti používajú mnoho farieb, kresby sú vždy plné života. Introvertné deti si vystačia s menším počtom farieb, sú oveľa jednoduchšie a čistejšie.

Symbolika farieb v detskej kresbe nemá až takú veľkú hodnotu a je lepšie prihliadať k iným faktorom ako sú kultúrny vplyv, a móda. Taktiež čiary, forma a kombinácia farieb napovedajú viac o kresbe než samotná farba. Všeobecne platí, že na zobrazenie pozitívnej emócie prevládajú jasné teplé farby, zatiaľ čo u negatívnej sú to tmavé studené.<sup>9</sup> Bledé odtiene môžu byť použité pre vyjadrenie zlého zdravotného stavu.

- Červená – Deti často používajú červenú a je to úplne v poriadku. Po šiestom roku táto farba ukazuje na tendenciu k agresivite a nedostatočnú kontrolu emócií.
- Modrá – Tak ako červená, aj túto farbu deti často používajú. Na rozdiel od nej však predstavuje väčšiu sebakontrolu. Ak ju dieťa výhradne používa po šiestom roku, je veľmi dobre adaptované a pokojné.
- Zelená – Často sa kombinuje s modrou. Odráža skôr sociálne vzťahy.
- Žltá – Buď sa kombinuje s červenou alebo je používaná samostatne. Niekedy prezrádza veľkú závislosť dieťaťa na dospelom.
- Hnedá – Rovnako ako tmavé nevýrazné farby, niekedy aj žltá, hnedá farba odráža zlú rodinnú i sociálnu situáciu dieťaťa a jeho rôzne konflikty.
- Fialová – Malé deti ju používajú len zriedkavo. Často sa kombinuje s modrou a predstavuje nepokoj a úzkosť.

<sup>8</sup> DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.35-38. Kapitola 4. Řeč barev. ISBN 8071784494.

<sup>9</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývoj dětské kresby a její diagnostikované využití*. Praha: Raabe, [2017], 219 s. str. 77-79. Kapitola 6. Neuropsychologie kreslení. ISBN 9788074963339.



- Čierna – Vyskytuje sa v akomkoľvek veku a prezrádza určitú mieru úzkosti. V období puberty má zvláštnu symboliku, kedy vyjadruje neprístupnosť citov a nesmelosť ich vyjadriť. Na druhej strane niekedy môže svedčiť o bohatom vnútornom živote.

Analýza farieb v detských kresbách môže pomôcť k odhaleniu daltonizmu.<sup>8</sup> U farboslepých detí sa vyskytujú obrázky s nevýraznými farbami, alebo vyfarbené objekty sa líšia od skutočnosti. Rodičia a taktiež učitelia na základných školách si nemusia byť tohto faktu vedomí. Namiesto toho, aby tento problém identifikovali, môžu dieťa pokarhať. To potom zle pôsobí na detský duševný vývin. Ak sa táto porucha videnia zistí čo najskôr, tomuto problému sa dá zabrániť.

#### 4.5 Rozdiel medzi chlapcami a dievčatami

Chlapci a dievčatá sa v kresbe vyvíjajú odlišne.<sup>10</sup> Líšia sa hlavne obsahovo a farebne. Chlapci veľmi radi kreslia neživé objekty ako autá, lietadlá, lode a ponorky. Ich kresby sú často dosť akčné, buď sa v nich odohrávajú napínavé preteky, bojuje sa s mečmi proti drakovi alebo technologicky pokročilými zbraňami proti mimozemšťanmi. Ich preferované farby sú studené a tmavé. Dievčatá na druhej strane rady kreslia ľudí, rastliny a zvieratá. Ich scény sú pokojnejšie a často zobrazujú každodenné udalosti, napríklad matku, ktorá pečie koláč, srnky pasúce sa na lúke alebo záhradu plnú pestrofarebných rastlín. Farebne preferujú jasné a teplé odtiene. Čo sa týka proporcií človeka, chlapci sú o niečo presnejší než dievčatá, no naopak dievčatá viacej vystihujú viac detailov. Viacej farieb používajú dievčatá, priemerne desať, zatiaľ čo chlapci používajú okolo šesť farieb.

---

<sup>10</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývoj dětské kresby a její diagnostikované využití*. Praha: Raabe, [2017], 219 s. str. 21-44. Kapitola 2. Průběh vývoje kreslířských schopností. ISBN 9788074963339.

## 5 STRATA FANTÁZIE A ZAOSTÁVANIE V ŠKOLE

### 5.1 Zánik fantázie v detskej kresbe

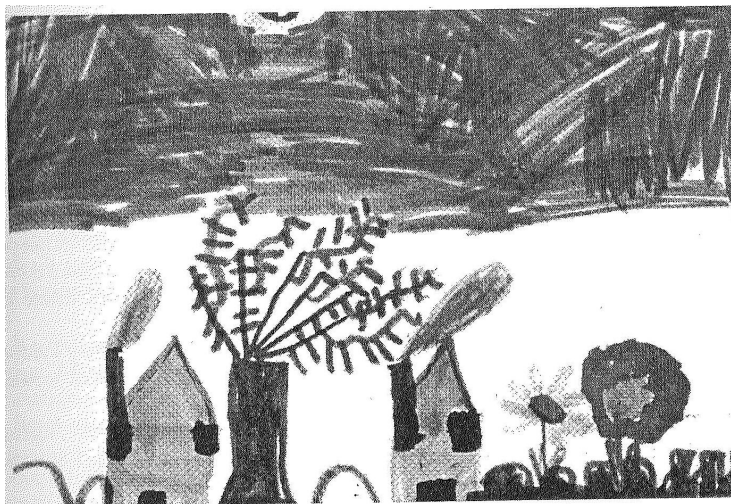
V kapitole o typoch a vývoji detskej kresby od 2 do 15 rokov sa spomenulo obdobie, kedy dieťa sa snaží napodobniť realitu vo svojich kresbách. Ide konkrétne o vizuálny realizmus, ktorý je charakterizovaný predovšetkým ako obdobie konkrétneho a logického myslenia. Svet sa už začína skúmať viac z vedeckého hľadiska a postupne klesá tvorivá aktivita jedinca. Taktiež sa vytráca spontánnosť a náhodnosť. Psychológovia nazývajú toto obdobie aj ako štádium správnych odpovedí. Dieťa lepšie vníma svet, dokáže odhadnúť veľkosť a hmotnosť predmetu. Tiež je schopné rozlíšiť jemné odtiene zrakových, čuchových a sluchových vnemov. Toto obdobie väčšinou prevláda do dvanásteho roku. Vtedy niektoré deti začínajú mať tendenciu svoju kresbu zjednodušovať a rôznym spôsobom štylizovať. Už sa v takej miere neriadia realitou. Hovorí sa o postrealistickom období, v ktorom sa nedá kresba používať pre orientačný odhad úrovne rozumových schopností. Jednoduchosť štýlu neznamená, že dieťa nevie kresliť. Niekedy majú potrebu kresliť inak, snažia sa o originalitu. Pomaly sa tak začínajú uzavierať a menej prezrádzajú o sebe vo svojich kresbách.

V istom veku upadá nielen fantazijný detský svet plný snov a rozprávok, ale aj samotná potreba kresliť. Prechádza zo štádia intuitívneho myslenia do obdobia analytického, kedy sú myšlienkové procesy náročnejšie.<sup>5</sup> Vizuál sa nahrádza slovom a dieťa začne písať denníky a básničky. V modernej dobe, kedy prevláda aj digitálna technológia, tak využíva aj mobilné telefóny a počítače na písanie mailov a správ. Pre jedinca je to veľmi ťažké obdobie, čo sa týka osobného myslenia aj sociálneho postavenia. Postupne prechádza do obdobia puberty. Vtedy sa mení nielen vonkajší vzhľad, ale aj osobný názor na svoje okolie. Tieto zmeny v živote si vyžadujú iný prístup k odreagovaniu.

### 5.2 Deti z rozvedených rodín a detských domovov

Doposiaľ sme si ukázali a vysvetlili, ako deti zo zdravých a hlavne šťastných rodín kreslia svoje obrázky. V tejto časti by som rada opísala prístup ku kresbe, čo sa týka menej obvyklých detí. Lepšie sa bude skúmať ich myslenie pri kresbe domu. Deti, ktorých rodičia spolu nežijú, čiže sú rozvedení, väčšinou zobrazujú dva domy. Každý dom je určený pre jedného rodiča. To sa dá ľahko rozpoznať tým, že jeden z nich je často vyzdobený farebnými kvetinami, čiže pre matku. Títo jedinca veľmi ťažko prijímajú skutočnosť, že ich rodičia nie sú spolu a tieto obrázky naznačujú ich túžbu po kompletnej rodine.

Ďalej tu máme deti z detských domovov, ktoré tiež nekreslia domy rovnako ako deti z kompletných rodín. Pri zadaní, aby nakreslili svoj domov, majú tendenciu pokryť celú plochu papiera rôznymi objektami. Tak vzniká obrázok domčeka, ktorý je obklopený rôznymi autami, lietadlami alebo hocičím, čo ich napadne. Je to veľmi podivné zobrazenie, ktoré nepredstavuje ani domov alebo mesto. Deti z detských domovov nechápu symbol domčeka rovnako, ako ostatné deti. Nemá pre nich nijaký význam, alebo sa mu vôbec nedá rozumieť. Naopak rôzne vozidlá, zvieratá a rastliny sú jednoduchšie na porozumenie, preto ich kreslia častejšie. Taktiež nakreslia niekoľko až veľa ciest. Psychológovia sa domnievajú, že toto môže znamenať túžbu po úniku alebo volanie o pomoc. Niekedy zabudnú k domu nakresliť dvere a okná, alebo ich nakreslia veľmi malé. Asi to naznačuje problémy s komunikáciou s okolitým svetom, keďže vyrastali v netypickom prostredí. Po príchode do nového domova, kde už deti konečne majú rodičov, zvyknú nakresliť dva domčeky. Jeden z nich reprezentuje detský domov a druhý ten súčasný, v ktorom momentálne žijú.<sup>11</sup>



Obr.čs. 8: Kresba sedemročného dievčatka, ktorej rodičia sa rozviedli

### 5.3 Typy detí podľa Daniela Widlöchera<sup>12</sup>

Francúzsky psychiater Daniel Widlöcher rozdeľuje deti do dvoch typov. Prvým typom sú zmyslové deti. Tie veľmi rady akumulujú nápady a to dodáva ich kresbe veľké bohatstvo. Často je všetko farebné, každý predmet sa hýbe, všetko je akoby živé. Na druhej strane sú racionálne deti, ktorých kresba je viac statická a strnulá. Farba je menej použitá a maximálne iba skrášľuje nejaký nakreslený prvok. Konštrukcia kresby je presná a vyvážená. Priestor je

<sup>11</sup> DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.39-52. Kapitola 5. Základní symbolika. ISBN 8071784494.

<sup>12</sup> COGNET, Georges. *Dětská kresba jako diagnostický nástroj*. Praha: Portál, 2013, 203 s. str. 11-22. Kapitola 1. Dítě kreslí. ISBN 9788026204992.

zaplnený nedokonale, objekty majú medzi sebou prázdne plochy. Autor však upresňuje, že táto typológia má svoje nevýhody ako každé dvojpólové klasifikácie. Preto by sa mala využívať obozretne.

## 6 DNEŠNÍ UMELCI A DETI

### 6.1 Dieťa ako umelec

Určite každý z nás, kto študuje históriu umenia, premýšľa o otázke, či sa dieťa dá považovať za umelca. Počas hľadania materiálov pre túto prácu som narazila na tvrdenie od psychológa Georgesa Cogneta. Toto tvrdenie ma veľmi zaujalo a rozhodla som sa ho tu zahrnúť, ako určitý pohľad na dieťa ako umelca.

Podľa Georgesa Cogneta, všetky deti majú kvality umelca, keď dosiahnu určité formy prieniku medzi svojimi nevedomými túžbami a realitou.<sup>12</sup> Ich tvorba má charakteristické rysy umeleckého diela, čiže ide o tvorivú, predovšetkým zamýšľanú prácu. Kresba je aj účelová a zároveň aj neúmyselná tým, že dieťa chce viesť ceruzku, no vopred nevie, čo kreslí. Existuje jedna zvláštnosť detského umenia, podľa ktorej ľudská spoločnosť nepovažuje toto umenie za pravé. Autor diela má síce charakteristické rysy umelca, no nakoniec ním ani nie je. Nielenže toto umenie neovláda, ale vlastne si ani neuvedomuje, že ho tvorí. Na druhej strane však môžeme v detských kresbách nájsť citové hodnoty diela. Ide predovšetkým o vyjadrenie osobných emócií, vlastný pohľad na svet a často aj zobrazenie fantastických nereálnych výjavov.

### 6.2 Umelec v modernej dobe

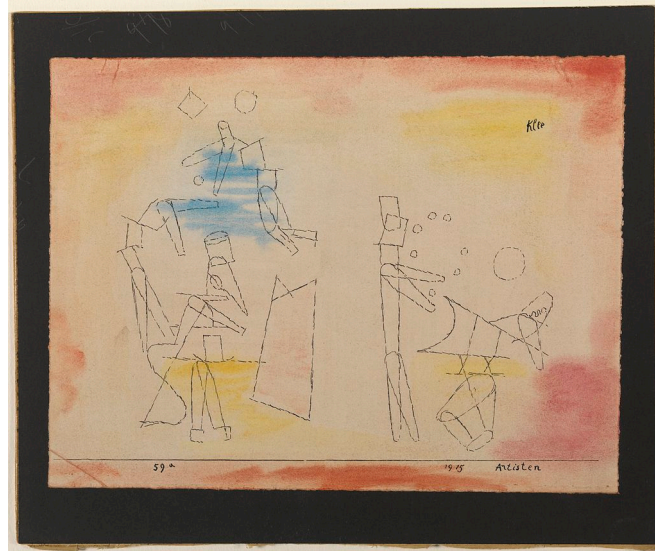
Moderné umenie má veľa spoločného s detskou kresbou. Nesnažia sa o verné napodobňovanie reality, dôležité pre nich je reflexia, nálada, pocit a zhmotnenie vnútorného sveta, ktorým reaguje na svet vonkajší. Deti sa tiež o to snažia za pomoci symbolov, ktorým často rozumejú len oni sami. História výtvarného umenia ukazuje, že mnoho majstrov bolo inšpirovaných práve detskou kresbou. Fascinovala ich hlavne úprimnosť, naivita a jednoduchosť výtvarného štýlu detí, ktorú sa potom aj oni sami snažili napodobniť. Očividným rozdielom, ako to robí dieťa a dospelý, je ten, že dieťa nemá úmysel zjednodušovať veci. Dospelý to má tiež ťažšie tým, že už dokonale ovláda umenie.

Mnohí umelci 20. storočia sa priznali k tomu, že zbierali detské kresby pre svoju inšpiráciu.<sup>13</sup> Taký Paul Klee ako dvanásťročný našiel v otcovom dome niekoľko svojich kresieb z ranného detstva. O niečo neskôr začal študovať aj kresby svojho syna Felixa.

---

<sup>13</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, Božena. *Detský výtvarný prejav: od čmáraníc k obrazom a ich význam*. Bratislava: DOLIS, 2013, str. 131-172. Analógia medzi detským výtvarným prejavom a výtvarným umením. ISBN 978-80-970419-1-5.

Venoval sa výskumu základných geometrických foriem a čistým lineárnym kombináciám. Jeho obrazy často vytvára jedna súvislá línia, ktorá formuje štvorcové a kľukaté obrazy. Tento prístup sa dosť podobá detskému, kedy mladí jedinci zisťujú, že kruh môže reprezentovať jablko a obdĺžnik zas auto.



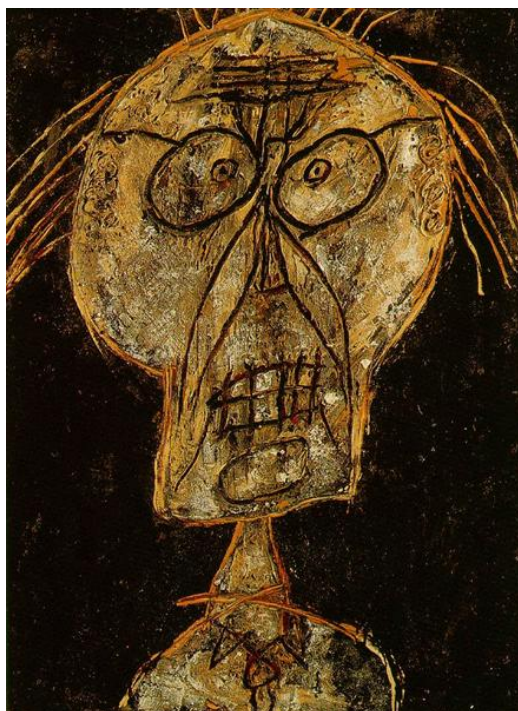
Obr.čs. 9: Acrobats, Paul Klee 1915

Aj Vasilij Vasilievič Kandinskij sa veľmi zaujímal o detskú kresbu. Vo svojich obrazoch používa abstrakciu s cieľom redukovať objem materiálu. Okrem hmotnosti odstraňuje aj rozmery, čiže ich robí dvojrozmerné. Tým prestáva byť objekt v obraze dôležitý a namiesto toho dominuje emócia, ktorá je vytvorená kompozíciou farby a línií. Deti majú radi slobodu, hravosť a spontánny prejav, o čo sa pokúša aj Kandinskij.



Obr.čs. 20: Circle and Square, Vasilij Vasilievič Kandinskij 1943

Jean Dubuffet sa veľmi zaujímal o kresbu od duševne chorých detí, čo ho viedlo k predstaveniu smeru art-brut (v preklade surové umenie). Toto umenie je charakteristické grotesknou až absurdnou kresbou, ktorá pôsobí neumelecky až naivne. Jeho obrazy sú fascinujúce svojou hmatateľnosťou, bizarnou formálnou figuratívnosťou a spontánnym rukopisom, ktoré pripomínajú čmáranice na sivých stenách domov.



Obr.čs. 31: Grand Maitre of the Outsider, Jean Dubuffet 1947

### 6.3 Analýza animovaných filmov s využitím detskej kresby

Všetci umelci, ktorí sa zaujímajú o detskú kresbu, sa radi výtvarne hrajú a skúmajú za pomoci jednoduchých tvarov. Snažia sa napodobniť prístup detí, ktoré to robia prirodzene. Aj animátori môžu byť inšpirovaní týmto smerom a ďalej posunúť tento nápad o pohyb, framerate a zvukovú stránku. V tejto časti sa pozrieme na niekoľko filmov, ktoré využívajú detskú kresbu vo svojom výtvarnom štýle a jeho význam.

#### 6.3.1 Being Ourselves – BAFTA

Tento krátky animovaný film rozpráva o dôležitosti byť samým sebou a prečo by sme mali poznať svoje silné stránky. Celý film je sprevádzaný komentárom malých detí. Každé z nich má svoj názor na túto tému, no všetky majú spoločné to, že každý z nás je iný a jedinečný. To napomáha rozmanitosti nášho okolia a robí ho oveľa zaujímavejším. Dobrým povzbudením sú aj aktivity, ktoré nás tešia a ktorými môžeme potešiť aj ostatných, napríklad

rozprávania vtipov, tanec alebo varenie. Tento film využíva detskú kresbu tak, že si vybrali dvanásť detských kresieb a rozanimovali ich. Nepridali k nim žiadne profesionálnejšie detaily, snažili sa zachovať pôvodný výtvor. Výsledkom je príjemný a povzbudivý film, kde malé deti dávajú radu nielen svojim rovesníkom, ale aj dospelým.

### Ishayu - Age 7



Obr.čs. 42: Ukážka z filmu Being Ourselves

### 6.3.2 Pictures no child should draw – UNICEF

Tento film sa zaoberá vážnejšou témou a vôbec nie je veselý. V ňom sledujeme ľudskú postavu, ktorá uteká pred hrozbou vojny, ktorá ničí celé mesto vrátane domov, školy a nemocnice. Všade umierajú nevinné životy a hlavná postava zúfalo hľadá bezpečie ďaleko od konfliktu. Nakoniec ho nájde v lese, kde sa ukrývajú aj iní ľudia. Film je inšpirovaný kresbami detí, ktoré žijú vo vojnových zónach. Snaží sa napodobniť ich štýl do takej miery, aby boli pre diváka čitateľné a hlavne chápané ako detská kresba. Animácia je veľmi minimalistická a šetrná. Na rôzne akcie používajú maximálne dva framy, objekty iba plynule posúvajú z bodu A do bodu B pre zdôraznenie naivity a jednoduchosti. Myšlienkou celého filmu je poukázať na deti, ktoré sú vystavené vojne a tento zážitok sa im ukotví v hlave, čím začínajú kresliť tieto hrôzostrašné obrázky. Môže to mať neskôr vplyv na ich mentálne zdravie v negatívnom zmysle, či už budú mať problémy s povahou, alebo nebudú môcť fungovať v spoločnosti.





Obr.čs. 53: Ukážka z filmu Pictures no child should draw

### 6.3.3 The Artist and the Kid – Sasank, Deepak , Charlotte Brun

Nie vždy môže autor filmu použiť detskú kresbu ako dominujúci výtvarný štýl. Niekedy stačí, keď táto kresba slúži ako rekvizita, pomocou ktorej postava niečo objavuje. V tomto prípade ide o umelca, ktorý sa snaží nájsť novú inšpiráciu. Stretne sa s tajomným chlapcom a je fascinovaný jeho kresbami. Snaží sa s ním porozprávať, no malý chlapec pred ním od paniky uteká. Počas naháňacky vidí okolo seba budovy pokreslené detskými kresbami. Nakoniec, keď už sa malý chlapec nebojí, si medzi sebou vymenia svoje pomôcky na kreslenie. Celý film je celkovo spracovaný v 3D, až na animáciu kresieb na stenách, ktoré zostávajú 2D. Vzniká tu pekný kontrast medzi realitou a fantáziou.



Obr.čs. 64: Ukážka z filmu The Artist and the Kid

### 6.3.4 The Runt – Andreas Hykade

Posledný film v tejto kapitole sa inšpiruje detskou kresbou a tá ovplyvňuje celý osobný výtvarný štýl autora. Tento autor si zobral niekoľko typických znakov a tie ho sprevádzajú počas celej jeho tvorby. V tomto filme môžeme nájsť ľudské figúry s okrúhlymi hlavami, bodkami pre oči, líniami pre končatiny a trupom v tvare veľkej kvapky. Priestor je celý plošný a pri niektorých scénach vidíme aj priamo do domu cez priesvitnú stenu, zatiaľ čo iná postava sa nachádza vonku. Film nemá veľa detailov, no má zaujímavú šrafúru, ktorá dodáva atmosfére a nálade. Príbeh je o chlapcovi, ktorý žije s otcom a strýkom na farme, kde chovajú zajace. Narodia sa im tri nové zajace, z toho jeden je príliš malý na vychovanie. Strýko sa ho chce zbaviť, no chlapec chce, aby ho nechal žiť. Strýko mu povie: „*Dobre, dám ti ho. Ale ty sa oňho postaráš a nabudúci rok ho zabiješ.*“ Chlapec sľúbi a tak to aj spraví. Malého zajaca má veľmi rád, no keď príde osudný deň, nie je si celkom istý, či koná správne. Film má veľmi hlbokú myšlienku vhodnú na zamyslenie. My ako ľudia sme všežravci a mäso je súčasťou nášho každodenného jedla. Otázkou je, či berieme na vedomie pocity zvierat, ktoré zabíjame, alebo ich naopak ignorujeme pre vlastné dobro? Dá sa tým žiť s určitým rešpektom voči zvieratám?



Obr. čs. 75: Ukážka z filmu The Runt

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 7 VÝBER TÉMY

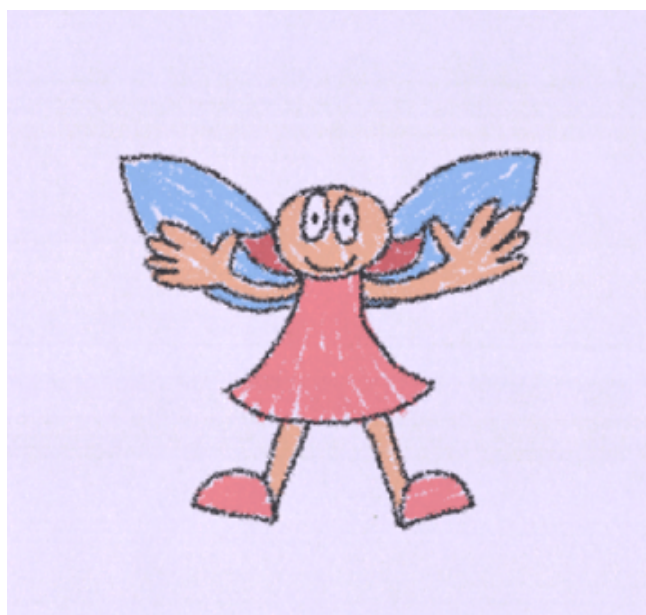
Můj nápad k animovanému filmu pôvodne spočíval vo vývoji výtvarného štýlu. Najprv sa mal použiť čo najprimitívnejší štýl, potom sa postupne rozvíjal, až sa nakoniec zmenil na ten najkomplexnejší. Celý film by tak symbolizoval rast a vývoj dievčaťa od narodenia, cez detstvo, pubertu, až po dospelosť. Vtedy ešte nebola vymyslená hlavná myšlienka a viac ma zaujímalo výtvarno. Na konzultáciách som okrem tohto nápadu prezentovala aj štyri iné, ktoré mali buď navrhnutý príbeh alebo nejakú zaujímavosť vo výtvarnom štýle. Profesorom a ostatným študentom sa nápad s detskými kresbami najviac páčil. S ich pomocou som sa tak postupne dopracovala k príbehu, ktorý rozpráva o návrate k fantázií cez kresby z detstva.



Obr.čs. 86: Výtvarný návrh fázy návratu k fantázií

## 8 HLAVNÁ POSTAVA

Vo filme vystupuje len jedna postava a tou je dievča, ktoré rado kreslí. Keďže jej záľuba je centrom pozornosti tohto príbehu, tak som sa rozhodla zobrazit' jej vek a osobnosť za pomoci výtvarného štýlu. Čmáranice predstavujú ten najmladší vek života, kedy ešte nevie správne držať ceruzku. Potom sa z nich vyvinie hlavonožec, ktorý jasne definuje pohlavie a vek hlavnej postavy. V tomto štádiu dievčatko je veľmi jednoduché a naivné. Postupne dostane viacej detailov a jej fantázia sa rozvíja od malých motýľov, cez popínavú rastlinu, až po veľkého slona. Je to jej najvyšší vrchol kreativity, ktorý je symbolizovaný jej krídlami. V ďalšom štádiu vidíme, že výtvarný štýl sa už pokúša o perspektívu i keď nie celkom profesionálne. Dievča je zvedavé a rado objavuje nové veci. Cestou nájde knihu, ktorá obsahuje realisticky nakreslené predmety. Hlavná hrdinka sa pomocou nej pokúsi prekresliť svoje staré výtvary na profesionálnejšiu kresbu, za čo je potom odmenená perfektnou známkou. To ju motivuje pokračovať ďalej, až nakoniec stratí svoje krídla z detstva. Potom prejde do predposledného štádia a tým je dospelosť. Už ako realisticky nakreslená žena pracuje na návrhu izby. Nie je si celkom istá svojím výkonom a schopnosťami, preto začne byť trošku frustrovaná zo svojej práce. Keď sa zdá, že nemá žiadnu inšpiráciu, všimne si drevenú krabicu neďaleko od jej stola. V nej nájde svoje kresby z detstva, konkrétnejšie kresby so zvieratkami. Pri pohľade na ne jej začnú z očí padať slzy a usmeje sa. Verí, že opäť našla svoju inšpiráciu a využije túto detskú fantáziu na návrh detského ihriska.



Obr. čs. 97: Hlavná postava

## 9 PREPRODUKCIA

### 9.1 Inšpirácia

S celým týmto nápadom som prišla vtedy, keď som upratovala svoju izbu. Našla som drevenú krabicu, v ktorej boli uchované kresby z môjho detstva. Bola som veľmi fascinovaná spôsobom, akým som kedysi kreslila. Moje obrázky často obsahovali zvieratá, kvetiny, moju rodinu a hlavne rozprávkové postavy. V porovnaní s mojím dnešným ja, mala som svoje dni, kedy som vyčerpala všetky nápady a nemohla som prísť na nič iné. Práve táto myšlienka sa stala hlavnou pointou magisterského filmu. Hlavná postava sa mi veľmi podobá vzhľadovo aj osobne. Nedá sa jasne povedať, že príbeh je výlučne o mne, iba niektoré časti sú inšpirované skutočnosťou. Napríklad dievčatko vo filme kreslí ľavou rukou, ale ja som praváčka. Táto zmena existuje len z vizuálnych dôvodov, lepšie to tak podľa mňa pôsobí. Ďalej je hlavná postava zamestnaná ako kresliarka návrhov, čo sa samozrejme nezhoduje s mojím oborom. Počas písania scenára som chcela nájsť profesiu, ktorá má niečo spoločné s kreslením a vyžaduje kreatívne myslenie. Avšak môj otec robí návrhy na stroje, tak možno tuto sa dá nájsť podobnosť s mojím filmom.

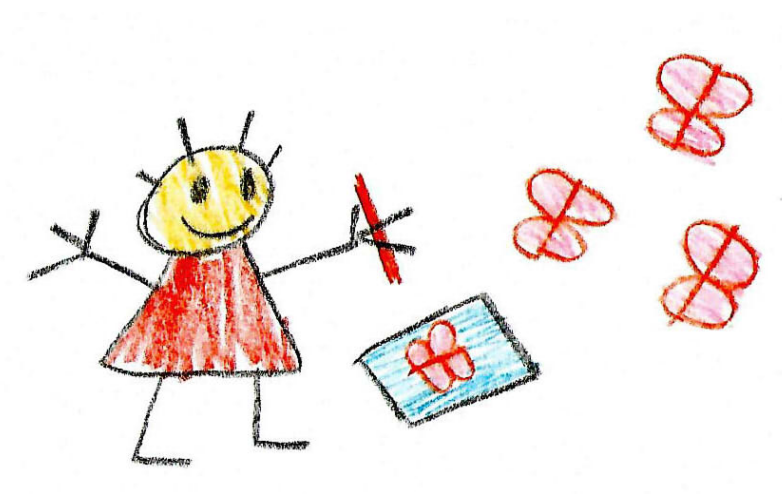
### 9.2 Nepoužité nápady

Scenár mal aspoň štyri veľké zmeny, ktoré ovplyvnili celý príbeh. V predošlej časti som spomenula to, že som chcela nájsť určitú profesiu, ktorá by pasovala k môjmu filmu. V skoršej verzii scenára bola hlavná postava zamestnaná ako novinárka a neskôr ako upratovačka. Obidve síce obsahovali prácu, ktorá bola nezaujímavá, lenže mali veľmi slabú väzbu s kreslením. Ďalšou veľkou zmenou bol spôsob, ako sa dievčatko zlepšilo v kreslení. Pôvodne si mala knihu s obrázkami iba prečítať a tak sa postupne zmenila na realistickú ženu. Chýbal však k tomu dôvod, prečo sa tak rozhodla a taktiež vizuálne to nebolo zaujímavé. Jeden študent navrhol veľmi pekný nápad, aby za každý správne nakreslený predmet dostalo dievčatko známku ako motiváciu pokračovať v tom, čo robí. Zároveň tiež trochu komentoval spôsob, ako škola zabíja kreativitu za pomoci systému výuky. Tento nápad sa potom ďalej rozvíjal a v predposlednej verzii mala hlavná postava v dospelosti dostať dolárové symboly na jej tričko. Tým mal komentár ďalej pokračovať, ako v práci človek dostáva peniaze nie za kreativitu, ale za to, čo dostane zadané. Bohužiaľ, tento smer vytvoril omnoho veľa komplikácií vo vyprávaní a hlavná myšlienka bola zmiešaná. Na radu profesorov som túto časť vynechala, no školské známky stále slúžia na motiváciu dievčatka

pri kreslení reálnych predmetov. Komentár na školský systém nie je až taký silný, no podľa mňa to nie je až také podstatné. Ide hlavne o znovuobjavenie detskej fantázie.

### 9.3 Pocity a atmosféra filmu

Pocitovo celý film má pôsobiť, akoby všetko bolo nakreslené ceruzkou a pastelkami na papieri. I keď je to všetko nakreslené digitálne, ušetrilo mi to dosť času a obzvlášť nerobilo veľké prekážky, čo sa týka situácie vo svete. Štádia detskej kresby boli ručne nakreslené a inšpirované mojimi osobnými kresbami. Štádium dospelosti a návrate k fantázií boli rotoskopované, kde som sama vystupovala ako hlavný model. Na prvý pohľad sa tento spôsob animácie zdá ako príliš jednoduchý a možno aj neprofesionálny. Pravdu povediac, vždy som si chcela skúsiť rotoskopiú v plnom rozsahu, pretože predtým som robila iba štylizované animácie. Zo skúsenosti môžem povedať, že tento spôsob je stále namáhavý a vyžaduje si pozornosť pri obkresľovaní modelu. Jedinou výhodou bolo to, že som nemusela nič časovať, ale to sa podľa môjho názoru nedá porovnať s množstvom detailov, s ktorými som pracovala. Čo sa týka vizuálnej stránky, rotoskopia sa dá ľahko rozoznať v animácií. Podľa toho, ako ju autor využije, môže zohrávať dôležitú rolu vo filme. Ja som využila rotoskopiú pre moment, kedy je hlavná hrdinka odpútaná od detskej fantázie a žije v skutočnom svete. Snaží sa byť geometricky presná a praktická, no v jej práci chýba niečo veľmi dôležité. Potrebuje znovu nájsť jednoduchosť, hravosť a hlavne lásku k svojej tvorbe.

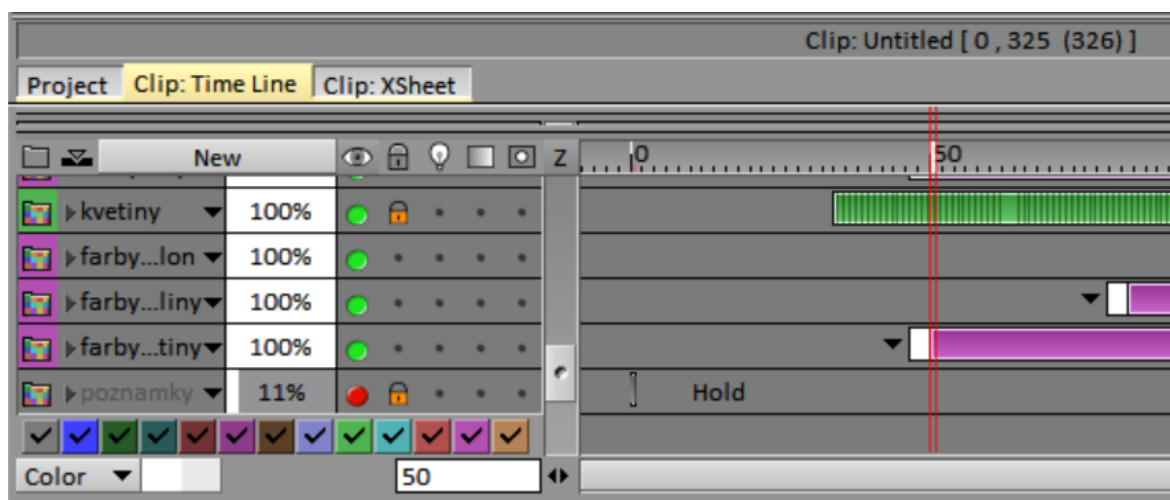


Obr.čs. 108: Výtvarný návrh fázy predškolskej kresby

## 10 PRODUKCIA

### 10.1 Výroba

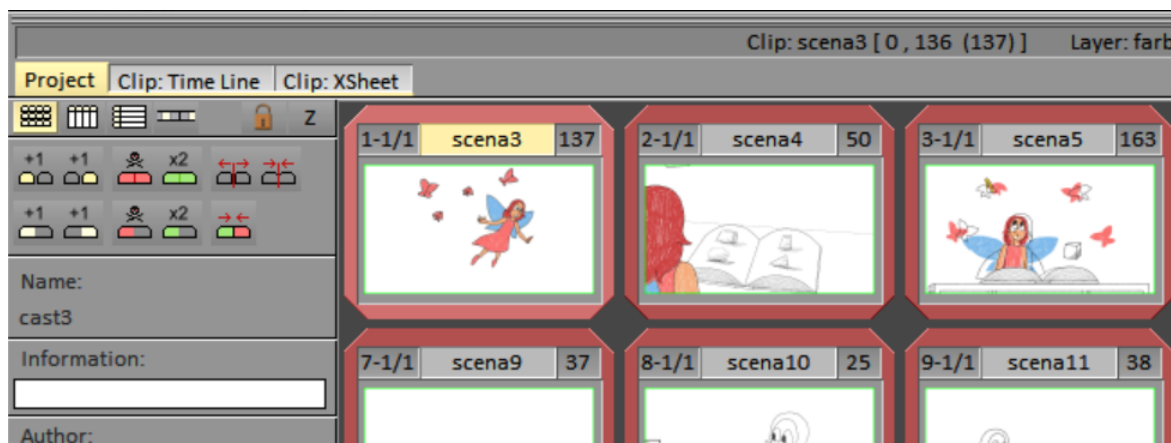
Na produkciu animácie som použila počítačový program TVPaint Animation Pro. Každá scéna sa skladala z niekoľkých vrstiev. Každý prvok ako postava, objekt alebo zviera malo svoju vrstvu. Keďže v niektorých scénach bolo týchto prvkov veľa, tak som im dala aj rôzne farebné označenie pre lepšiu orientáciu. Vo verzii 10.0.16 je pod týmito vrstvami riadok s okienkami a každé má inú farbu. Ak nie je to okienko začiarknuté, vrstvy so zodpovedajúcou farbou sa na projekte zobrazia zúžene, čo vytvára priestor pre iné vrstvy. Túto funkciu som objavila sama napriek tomu, že s týmto programom pracujem skoro 9 rokov už od strednej školy.



Obr.čs. 119: Farebné označenie pre vrstvy v animácii

Ďalšiu funkciu, o ktorej som predtým nevedela a využila naplno je práca so scénami v jednom projekte. Predtým som mala každú scénu v inom projekte, čo mohlo byť asi tak štyridsať súborov. Tentoraz som mala iba päť súborov a každý reprezentoval inú kapitolu života dievčaťa. Tretia a štvrtá časť, čiže puberta a dospelosť, mali všetky scény v jednom projekte. Mohla som si tak pozrieť každú samostatne, alebo prehrať všetky naraz bez toho, aby som exportovala sekvencie a importovala ich do iného programu, v tomto prípade Adobe After Effects.





Obr.čs. 20: Scény v jednom projekte

Na výrobu kapitoly dospelosti som najprv kamerou natočila samu seba a tieto scény som konzultovala so strihačom. Takýmto spôsobom som si jasne vydefinovala počet a dĺžku scén. Sama som ich potom rotoskopovala, pretože iba ja som vedela, čo malo byť obsahom obrazu. Požiadala som o pomoc pri vyfarbovaní, aby som načas odovzdala film.

## 10.2 Komplikácie

Najhoršou časťou celej výroby bola celosvetová situácia, v ktorej som žila. Už od mojej bakalárskej práce prevládala COVID-19, čo znamenalo nosenie rúšok, limitovaný počet osobných stretnutí a práca z domu. Ešte doteraz nie som zvyknutá na takýto spôsob práce, dá sa povedať, že ma až mentálne vyčerpal. Predtým som každú nedeľu cestovala z Trenčína do Zlína, kde som bola preč od rodiny a mohla som pracovať v ateliéri medzi ostatnými študentmi. Menila som tak svoje prostredie, videla som rôzne ľudské tváre a hlavne som tak často nepozerala na počítačovú obrazovku. S príchodom pandémie sme všetci boli nútení mať online výuky a pracovať exkluzívne z domu. To celé znamenalo pozeráť na ten istý monitor aspoň osem hodín denne, možno viac. Mať skutočného človeka pred sebou nebolo to isté ako človeka za monitorom. Tento ročník to nebolo až také prísne, ale sem tam sa robili prísne opatrenia, keď prišla nová varianta vírusu. Zakaždým ma to strašilo, pretože už som nechcela znova prežiť celý rok doma bez osobného kontaktu s univerzitou. Nech už túto diplomovú prácu číta niekto o desať rokov neskôr, rozhodne nikomu neprajem všetko to, čo som musela ja prežiť.

## ZÁVĚR

Kreslenie je obľúbenou záľubou detí, ktorá zohráva dôležitú úlohu v ich živote. Je to neverbálna aktivita a má rovnakú expresnú funkciu ako hra alebo reč. Slúži na vyjadrenie svojich poznatkov, názorov a osobných pocitov. Taktiež deťom pomáha pomenovávať a zapamätať si slovné pojmy.

Dieťa začne obvykle kresliť minimálne od dvoch rokov, kedy sa ešte len učí ovládať ceruzku v ruke. Začne robiť rôzne čmáranice, ktoré sa postupne vyvinú na takzvaných hlavonožcov – postavy pozostávajúce z kruhu reprezentujúcu hlavu aj telo a štyroch čiar reprezentujúce končatiny. Od štvrtého roku dokáže nakresliť dôveryhodnú ľudskú postavu s celou hlavou, krkom, telom, rukami a nohami. Nie je to ešte blízko k realite, pretože postava môže mať priveľa gombíkov na košeli a priesvitné topánky, cez ktoré vidíme holé chodidlá. Toto obdobie známe ako intelektuálny realizmus sa označuje tým, že dieťa kreslí všetko, čo o určitom objekte pozná, čiže aj zvonka a vnútra. Akoby jedinec mal celý čas röntgenové videnie bez nijakého prístroja. Až od siedmeho roku sa dieťa snaží naplno napodobniť realitu. Opúšťa toto röntgenové videnie a pokúša sa o tretiu dimenziu vo svojej tvorbe. Kresba sa vyvíja, no potom v určitom veku začína upadať, kedy jedinec už nemá takú veľkú chuť napodobniť realitu. Štýl sa veľmi zjednodušuje a pri niektorých detí sa aj plne nahrádza textom. Zaniká tak fantázia a moderná technológia v podobe mobilných telefónov a počítačov slúži na komunikáciu s inými ľuďmi. Nie každý už ďalej pokračuje v kresbe.

Tým, že kresba je príjemná aktivita, dieťa sa pri tom baví a má možnosť zapojiť svoju fantáziu. Medzi obľúbené témy patria ľudia, zvieratá, príroda, vozidlá, ale taktiež hračky, hrdinovia z filmov, rozprávok a počítačových hier. Často neživým veciam ako slnko alebo zvieratám dávajú ľudské vlastnosti. Buď sa usmievajú, chodia po dvoch nohách, alebo používajú príbor pri jedle. Veria, že každá vec má emócie, pričom nevedomky využívajú antropomorfizmus. Chlapci radšej kreslia akčnejšie scény, zatiaľ čo dievčatá majú rady pokojnejšie a každodenné scény. Kresba sa líši aj podľa toho, kde dieťa vyrastá. Deti s rozvedenými rodičmi kreslia namiesto jedného domčeka dva a každý z nich patrí jednému z rodičov. Jedinci z detských domovov nechápu symbol domu rovnako, preto radšej zobrazujú iné predmety ako autá, lietadlá a iné každodenné objekty mimo rodiny.

Detská kresba sa dá využiť v oblasti psychológie a aj umeleckej oblasti. Odhaľuje hlavne hlboké túžby, ktoré sa nedajú vyjadriť slovami. Jedinec ešte nemá dost' bohatú slovnú zásobu na to, aby dokázalo tieto pocity slovne popísať. Symbolika, ktorá sa dá nájsť v týchto

kresbách, môže pomôcť psychológom k terapii, hlavne u sexuálne obt'azovaných detí. Pre umelcov je detský výtvarný štýl zaujímavý spôsob pre vyprávanie príbehu týkajúce sa mladého jedinca. Celkovo jednoduchosť a naivita kresby dokáže vyjadriť nevinnosť a zvedavosť. Taktiež môže poukázať na mentálny a fyzický vek postavy, čo je prípadom môjho filmu. Alebo sa tento štýl môže spájať s hlavnou témou. Môj film je o znovuoobjavení inšpirácie za pomoci detskej kresby, preto prvá polovica filmu je nakreslená detským štýlom a druhá zas realisticky, kedy je hlavná hrdinka dospelá.

Môže sa na prvý pohľad zdať, že dieťa kreslí len pre seba. Rado experimentuje s ceruzkami, štetcami a inými kresliacimi nástrojmi. Obsah obrázka je osobný a často ukazuje iba to, po čo jedinec veľmi túži. V skutočnosti však chce rodičom alebo niekomu inému darovať svoj výtvar ako prejav lásky. Už len to, že si dalo na svojej kresbe záležať, má potrebu niekomu ukázať, aké je šikovné. Ako každý spisovateľ alebo maliar, ani dieťa nedokáže kresliť bez diváka.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

<sup>1</sup>ŠUPŠÁKOVÁ, Božena. *Detský výtvarný prejav: od čmáraníc k obrazom a ich význam*. Bratislava: DOLIS, 2013, str. 15-24. Detský výtvarný prejav v retrospektíve výskumu. ISBN 978-80-970419-1-5.

<sup>2</sup>SATRAPOVÁ, Šárka. *Dětská výtvarná tvorba a digitální média*. Diplomová práce. Brno, 2021. Masarykova univerzita v Brně, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, str. 48-83. Dětský výtvarný projev a pozitivní přínos digitálních médií ve výtvarné pedagogice.

<sup>3</sup>DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.15-20. Kapitola I. Kresba – velká neznámá. ISBN 8071784494.

<sup>4</sup>DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.21-28. Kapitola 2. Vývoj kresby. ISBN 8071784494.

<sup>5</sup>ŠUPŠÁKOVÁ, Božena. *Detský výtvarný prejav: od čmáraníc k obrazom a ich význam*. Bratislava: DOLIS, 2013, str. 30-85. Ontogenéza detského výtvarného prejavu. ISBN 978-80-970419-1-5.

<sup>6</sup>DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.29-33. Kapitola 3. Kresba – nevědomé písmo. ISBN 8071784494.

<sup>7</sup>VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývoj dětské kresby a její diagnostikované využití*. Praha: Raabe, [2017], 219 s. str. 69-76. Kapitola 5. Kresba jako prostředek k vyjádření pocitů a postojů. ISBN 9788074963339.

<sup>8</sup>DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.35-38. Kapitola 4. Řeč barev. ISBN 8071784494.

<sup>9</sup>VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývoj dětské kresby a její diagnostikované využití*. Praha: Raabe, [2017], 219 s. str. 77-79. Kapitola 6. Neuropsychologie kreslení. ISBN 9788074963339.

<sup>10</sup>VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývoj dětské kresby a její diagnostikované využití*. Praha: Raabe, [2017], 219 s. str. 21-44. Kapitola 2. Průběh vývoje kreslířských schopností. ISBN 9788074963339.

<sup>11</sup>DAVIDO, Roseline. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, 2001, 205 s., VIII s. barev. obr. příl. str.39-52. Kapitola 5. Základní symbolika. ISBN 8071784494.

<sup>12</sup>COGNET, Georges. *Dětská kresba jako diagnostický nástroj*. Praha: Portál, 2013, 203 s. str. 11-22. Kapitola 1. Dítě kreslí. ISBN 9788026204992.

<sup>13</sup>ŠUPŠÁKOVÁ, Božena. *Detský výtvarný prejav: od čmáraníc k obrazom a ich význam.* Bratislava: DOLIS, 2013, str. 131-172. Analógia medzi detským výtvarným prejavom a výtvarným umením. ISBN 978-80-970419-1-5.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr. čs. 1: Kresba dva a pol ročného chlapca.....	14
Obr. čs. 2: Kresba prvého hlavonožca od trojročného dievčatka .....	16
Obr. čs. 3: Kresba šesťročného chlapca .....	16
Obr. čs. 4: Vývoj hlavonožca.....	19
Obr. čs. 5: Kresba malého Františka .....	21
Obr. čs. 6: Moji mackovia, štvorročná Petra .....	22
Obr. čs. 7: Emócie pána od jedenásťročného chlapca.....	23
Obr. čs. 8: Kresba sedemročného dievčatka, ktorej rodičia sa rozviedli.....	27
Obr. čs. 9: Acrobats, Paul Klee 1915 .....	30
Obr. čs. 10: Circle and Square, Vasilij Vasilievič Kandinskij 1943 .....	30
Obr. čs. 11: Grand Maitre of the Outsider, Jean Dubuffet 1947.....	31
Obr. čs. 12: Ukážka z filmu Being Ourselves.....	32
Obr. čs. 13: Ukážka z filmu Pictures no child should draw .....	33
Obr. čs. 14: Ukážka z filmu The Artist and the Kid .....	33
Obr. čs. 15: Ukážka z filmu The Runt.....	34
Obr. čs. 16: Výtvarný návrh fázy návratu k fantázii .....	36
Obr. čs. 17: Hlavná postava.....	37
Obr. čs. 18: Výtvarný návrh fázy predškolskej kresby .....	39
Obr. čs. 19: Farebné označenie pre vrstvy v animácii .....	40
Obr. čs. 20: Scény v jednom projekte .....	41