

# **Netradiční techniky v současné animaci**

BcA. Lukáš Tomek

---

Diplomová práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Lukáš TOMEK**  
Osobní číslo: **K10318**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**  
**Netradiční techniky v současné animaci**  
**2. praktická část:**  
**Mlejny - kombinovaný animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně) 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD, pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk, rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (PROJEKTU UMĚLECKÉHO DÍLA UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	Bc. Lukáš TOMEK
Osobní číslo:	K10318
Studijní program:	H8203 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Animovaná tvorba
Forma studia:	prezenční
Téma práce:	1. teoretická část: Metodická techniky v současné animaci
	2. praktická část: Město - kompozovaný animovaný film

### Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:  
Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosič ve formátu PDF, 1 ks pevně vázán v tištěné podobě (barvaná) 2 ks v křivkové vektorové (EPS). Vypracujte výtvárné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. praktická část:  
Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 v. Praktickou část práce odevzdejte:  
1) 1x data na médium CD-R nebo DVD, výstup ze sítňového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-setting; general: mikrosyst DV AVI, video: pixel aspect ratio, dia formátu obrazu 720x576 DV DV PAL 4:3 (1.087) nebo 720x576 DV DV PAL 16:9 (1.433) 25fps anebo formát H264 codec mpeg2, 1280x720 HDV 250p 16:9 (1.0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro státní DVD přehrávač  
Součástí prezentace praktické části je výtvárný návrh plakátu formátu 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příloha pro tisk, rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

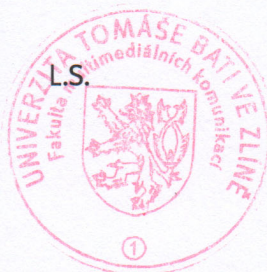
Seznam odborné literatury:

Jak číst film, Monaco James, Albatros Plus, Praha 2004, ISBN 80-00-01410-6  
Skeptikové a těšitelé, Eco Umberto, Argo 2007, ISBN 80-7203-706-4  
Animation now, Wiedemann Julius, Taschen 2004 ISBN: 3822825883  
The Animator's survival kit, Williams Richard, farber and farber, London, 2009, ISBN 978-0-571-23834-7  
Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla, Bláha Ivo, Akademie múzických umění v Praze, Praha 2004, ISBN 80-7331-010-4

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor**  
Kabinet teoretických studií  
Datum zadání diplomové práce: **3. prosince 2012**  
Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2013**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*Janíková*  
děkanka



*Nemeškal*  
MgA. Libor Nemeškal  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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.

Ve Zlíně .....

17. 1. 2013

LUKÁŠ TOMEK *[Podpis]*

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosažených v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělků dosažených školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Diplomová práce přináší vhled do dosud málo zdokumentovaných oblastí současné animace - použití netradičních technik a přístupů, skloubení animace s novými médii a také vývoj oboru díky jeho syntéze s moderními technologiemi. Teoretické záznamy jsou zde doplněny popisy vybraných praktických příkladů.

Klíčová slova:

animace, technika, nová média, netradiční přístupy, streetart, moderní umění, aplikace, Tomek

## **ABSTRACT**

This thesis provides insight into little-documented areas of contemporary animation - the use of innovative techniques and approaches, combining animation with new media and the development of the craft in synthesis with modern technology. Theoretical results are filled with descriptions of selected practical examples.

Keywords:

animation, technology, new media, unconventional production, streetart, contemporary art, app, Tomek

Děkuji blízkým za podporu při tvorbě a také Mgr. Lukáši Gregorovi za vedení práce.

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

# **OBSAH**

<b>ÚVOD</b>	<b>9</b>
<b>1 NETRADIČNÍ TECHNIKY</b>	<b>11</b>
1.1 HYBRIDNÍ ŘEMESLO	11
1.2 FLASHBACK	13
1.3 POMYSLNÉ KATEGORIE	15
<b>2 UNDERGROUND</b>	<b>18</b>
2.1 TECHNOLOGIE	19
2.1.1 Software / Programy	20
2.1.2 Digitální technika	21
2.1.3 Real Time	22
2.1.4 Budoucnost a vývoj technologie oboru	24
2.2 SELEKCE ZAJÍMAVÝCH AUTORŮ, DĚL A UDÁLOSTÍ SOUČASNÉHO UNDERGROUNDU	25
<b>3 KOMERČNÍ PRODUKCE</b>	<b>29</b>
3.1 PROSAZENÍ	31
3.2 FINANCE	33
3.2 SELEKCE AUTORŮ A SYNTÉZA S UNDERGROUNDEM	34
<b>4 DALŠÍ DĚLENÍ</b>	<b>37</b>
4.1 MUZIKA	37
4.1.1 Hudební klipy	38
4.1.2 Hudba a vizualizace	42
4.2 HRY A APLIKACE	43
4.3 WEB	45
<b>5 BUDOUCNOST</b>	<b>48</b>
<b>ZÁVĚR</b>	<b>52</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b>	<b>54</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b>	<b>56</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b>	<b>58</b>



## ÚVOD

Již od dětství mě velmi přitahovaly ilustrované knihy, jež specifickým způsobem vystupovaly z množství těch, které jsem považoval za nezajímavé a průměrné. Vizuál si mě musel získat nejen svou vysokou estetickou kvalitou, ale také nadsázkou, velkým počtem detailů a v neposlední řadě také svou přidanou hodnotou, jakýmsi tajemnem. Dodnes to nejsem schopný přesně definovat, ale je to měřítko kvality, ke kterému výrazným způsobem přihlížím. K ilustracím se v mém dětství zanedlouho přidala také obliba animovaného filmu. I na něm jsem uplatňoval svoje náročná kritéria. Ze svých nároků jsem neslevil a dodnes jsem divák, kterého neuspokojí tuctové produkty. Vyžaduji originální estetiku, upřímnost a ono kouzlo, které činí danou věc výjimečnou. Výše popsany přístup k selektování uměleckých děl se vždy odvíjel i v mé tvorbě a nebude náhodou, že právě tento přístup mě zavedl ke studiu animace. Je to obor prostoupený všemi kritérii, jež jsem výše definoval.

Animace je obor prodchnutý až magickou atmosférou. Záměrně budu používat slovo animace. V současnosti přesahuje tento obor daleko za hranice prvotního účelu- pobavení, využití v animovaném filmu, či ve filmovém průmyslu obecně. Vznik každého díla by se dal přirovnat k chemickému procesu, ve kterém mají všechny ingredience nezbytné místo a dohromady dávají vzniknout něčemu novému. Je to tak u autorských projektů i u děl, která byla vytvořena na základě kvalitní týmové spolupráce. Co z tohoto oboru nikdy nezmizí? Neustále půjde o magickou tvůrčí atmosféru, touhu po přesáhnutí konvenčních přístupů, o posouvání hranic lidské fantazie kam až je to jen možné. To je společné pojítko průkopníků animace a dnešních tvůrců.

Od dob prvních experimentů s pohyblivými obrázky se toho mnoho změnilo. Doba se velmi zrychlovala a vývoj nových technologií na sebe nenechal dlouho čekat. Avšak progres oproti době dnešní to byl tehdy minimální. Se zapracováním počítačových metod do oboru se nastolilo obrovské tempo růstu rychlosti a množství. Stroje se nezrychlují každým rokem ani dnem, ale každou vteřinou a násobení možností není v desítkách, ale v tisících. Pro staromilce mohou být tyto úvahy o stavu moderní doby lehce úzkostné, ale pokud nahlédneme na celou situaci pozitivně, otevírají se člověku jako tvůrci nesmírná pole působnosti. Animace se díky pokroku posouvá do nových dimenzí. Nezadržitelně se rozvíjející

technika nám nabízí ideální nástroj k touze velké většiny řemeslníků i tvůrců, posouvat hranice lidské fantazie.

Historie animace byla již zmapována precizně. Od jejích počátků až po konec minulého století jsou k dispozici nespočetné dokumentace a publikace. Velká jména a s nimi jejich nejslavnější díla vešla do dějin a dohromady s technikou práce by se vše dalo definovat jako klasika. Tato práce se zaměřuje na dobu nedávno minulou, na díla a autory, které do škatulky klasika zatím zařadit nemůžeme. Zpracovány jsou zde teorie a příklady současných neotřelých přístupů k aplikaci animace a díla vystupující vysoko nad průměrný standart. Cílem diplomové práce by mělo být zmapování netradičních animačních technik dnešní doby, vyzdvihnutí tvůrců a jejich počinů, jež v nedávné době zásadně promluvili do dějin oboru animace a jednou se možná dostanou do učebnic, stanou se onou klasikou.

## 1 NETRADIČNÍ TECHNIKY

Právě netradiční přístupy a techniky změnily obor animace k nepoznání. Došlo k prolnutí s obory, které měly dříve jiné pole působnosti. Začalo docházet k zajímavé syntéze řemesel a na to navázaly někdy více či méně kvalitní experimenty a pokusy.

### 1.1 Hybridní řemeslo

V případě úvah o současném stavu oboru Animace by se dalo narazit na velké množství prolnutí do jiných sfér - do jiných oborů. Kořeny těchto přesahů se dají hledat na začátku éry počítačů, kdy digitální technika výrazným způsobem usnadnila klasickou 2D animaci a přinesla něco nového - velké množství digitálních efektů, animované postprodukce a s ní související vytvoření pluginů a také revoluční 3D animaci. V poměrně krátkém časovém úseku došlo k rychlé transformaci hlavně animovaného filmu a s ním souvisejících řemeslných složek. Počítače s sebou už koncem 80. let přinesly ještě další, nekonečný prostor pro animaci - herní průmysl. Díky němu se obor rozrostl o další kategorii, která živí obrovské množství velmi kvalitních animátorů. Dalším výrazným bodem, který úzce souvisí s dnešním stavem animace, je příchod internetu v 90. letech. Zdokonalením tohoto média a také nástupem kvalitních a rychlých technologií se stala animace neodmyslitelnou součástí webových aplikací. Stejně tak by se další přichozí nová média nemohla bez pohyblivého obrazu obejít.

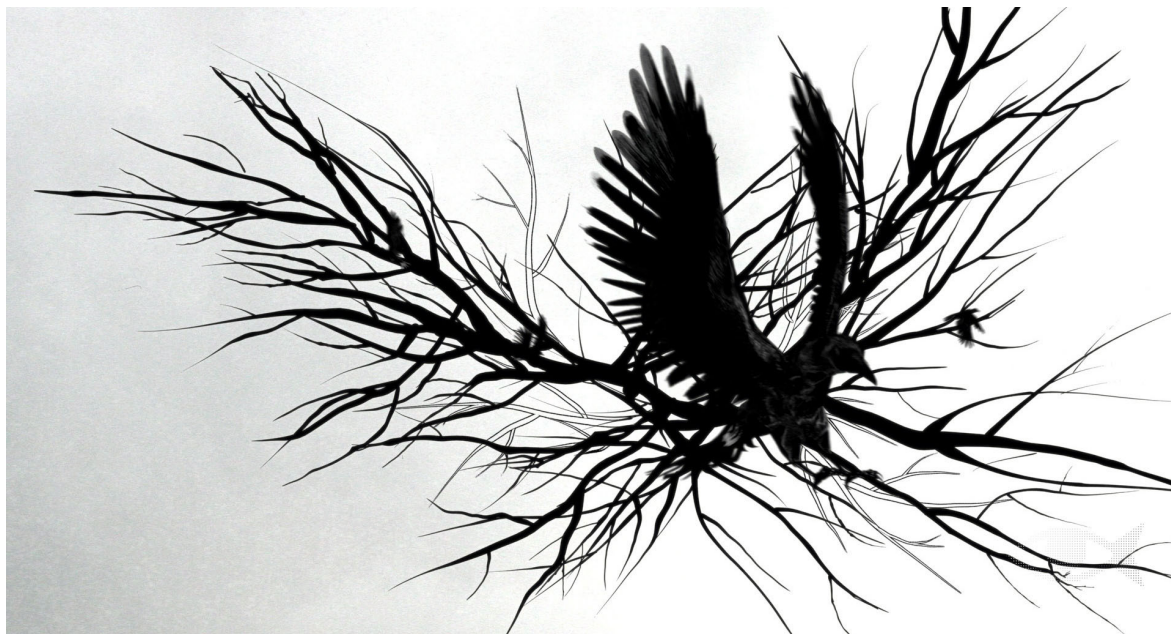
Toto velmi povrchní nastínění situace v posledních přibližně 30 letech logicky vyústilo v těžce definovatelnou syntézu dovedností. Internet nejenže urychlil vývoj a předávání velkého množství technických vědomostí, ale dokonce přímo naservíroval i běžnému člověku návody k poměrně náročným řemeslně technickým procedurám. Množství tutoriálů k ovládání programů, návody How to do it?, skvělá možnost hledání pomocí Google, se staly zbraněmi v rukou běžných uživatelů. Cenově poměrně dostupné programy přiblížily dokonce i animaci člověku- běžnému uživateli. Profesionálové musí na sobě proto tvrdě pracovat, aby je neseMLEla masa velmi rychle se zdokonalujících amatérů, s často nelegálně staženými softwary. Od dostupnosti techniky se odvíjí i přesahy, které na sebe v digitálním světě nenechaly dlouho čekat. Za poslední roky došlo ke vzniku oborů, jako je například Motion design. Zde dochází ke skloubení animátora s grafikem v jednu osobu. Výstu-

pem je rozpořhybovaná grafika, povětšinou s precizní 2D/3D postprodukcí, takže logicky přibývá i dovednost filmová. Ale nejen zde se jedná o přesah. Množství současných komerčních ilustrátorů zároveň rozhýbává svoje krátké reklamní spoty díky snadné práci ve virtuálním prostředí. Animaci se museli naučit i vývojáři a programátoři aplikací pro nová zařízení, jako jsou například tablety, interaktivní televize nebo nová generace příslušenství k herním konzolám. Dalo by se tedy hovořit o jakémisi hybridním řemesle. Zapravdu mi dává i Julius Wiedemann v bibli animace - *Animation now! The most diverse techniques have been considered, from simple graffiti on paper and sand on glass to the generation of computer images and hybrid languages that are endlessly being developed.*<sup>1</sup>

Jako ideální příklad se nabízejí tvůrci, se kterými jsem se setkal v roce 2008 v sérii portrétů zajímavých osobností. Dokumentární cyklus se jmenuje DIGUP.TV a lze ho nalézt pod stejnojmennými stránkami na webu. Tvůrci jako Rob Chiu & Chris Hewitt nebo Mate Steinforth působící pod pseudonymem Psyop se mi v roce 2008 zapsali nesmazatelně do paměti a velmi rád se k jejich realizacím vracím. Psyopovi spoty pro mtv hd pokládám za klasiku současného motion designu i jako brilantní příklad kombinací oborů animace, grafiky, postprodukce a skvělé technické realizace. Dokonalý přehled podobných děl bývá součástí výjimečného festivalu OFFF, který se zaměřuje na post-digitální kulturu a slouží jako místo pro setkávání současných umělců s divákem, zajišťuje vzájemnou interakci na promítáních, konferencích a workshopech.

---

<sup>1</sup> WIEDEMANN, Julius. *Animation now!* Vydání 1.. Taschen, 2004, 576 stran, ISBN: 3822825883



Obr. 1.: *Psyop a jeho dílo pro MTV HD*

Tvůrci hybridního řemesla nejsou limitováni, proto může vznikat velké množství převratných projektů. Už není třeba soustředit se pouze na jednu složku z výrobního procesu, ale lze si velice snadno pohrávat s mezioborovými přesahy.

## 1.2 Flahback

I přes ódy na nová média, na novou generaci autorů a na díla zpracovaná přicházejícími revolučními technologiemi, nelze si nevšimnout obdivu k minulosti. Možná by se dalo hovořit o pokoře k prastarým technikám nebo o magii v oboru animace. Tak jako lze v módě velmi jednoduše sledovat neo vlivy, v designu retro prvky, v umění citace dávných mistrů, tak lze pozorovat odkazy k minulosti i v animaci.

Technika uhání neuvěřitelnou rychlostí vpřed, ale staré, často už zaprášené technologie od vynálezců a průkopníků animace stále ožívají. Je zajímavé, že i přes všechny technický pokrok nacházejí tvůrci obdiv v kouzle dob minulých. Tato práce pojednává o netradičních technikách současné animace. Stojí za to se však zastavit i u okamžiků, které byly ve své době neotřelé. Velmi zajímavé je, že tyto přístupy ožívají znovu i díky digitálním možnostem. Přitažlivé retro, staré styly simulované moderními technologiemi lákají.

Často lze pozorovat digitální simulaci klasického kresleného filmu. Vzniklo obrovské množství pluginů, které vytváří dojem starého, poškozeného filmu a dodávají tak obrazu patinu, nádech dávných dob. Také klasická frame by frame metoda bývá často zdůraz-

ňovaná záměrně vloženými nedokonalostmi v současných dílech. První optické hračky, které budily před 300 lety senzaci a daly by se označit jako přímí předchůdci animace, jsou dnes vzkříšeny za pomoci aplikace jejich technologie na moderní přístroje a vymoženosti. V softwarech se snaží výtvarníci spolu s animátory dosáhnout přímé vizuální simulace klasické ploškové 2D animace. V 60. létech zapomenutá stereoskopie znovu ožívá v novém tisíciletí, aby nejen plnila kina, ale byla dostupná laikům prostřednictvím 3D brýlí v kombinaci s 3D monitory a televizemi.

Výrazných momentů, kdy jsem se setkal s kombinací tradičních technik s digitálem nebo s odkazy na historii animace, bylo jistě hodně. Chci zmínit ten, který je nezapomenutelný a natolik fotogenický, že ho stále nosím v hlavě.

Jedná se o *The Tale of How* od týmu *The Black Heart Gang*, kde se střetává hned několik zajímavých netradičních přístupů k animaci i výtvarnu. Celý vizuál je laděný do atmosféry obrazů Hieronyma Bosche nebo Pietera Bruegela. Veškeré objekty jsou stylizovány do plošky, ale při detailním náhledu zjistíme, že se jedná o použití 3D technologie. Celek je doplněný jakoby starodávným zpěvem, který zároveň plní funkci vypravěče. Nezapomenutelný zážitek. Škoda, že nedošlo k použití fullHD videa, jelikož by byla magická atmosféra kvalitním obrazem ještě více zdůrazněna.



Obr. 2.: *Tale of How od The Blackheart Gang*

Flashback neboli retrospektiva, zpětný záběr bude fungovat pravděpodobně v řemesle animace vždy. Je zajímavé sledovat nesmírné vymoženosti současné doby v kombinaci s odkazy na historii animace a její přímé citace v dnešních stěžejních dílech.

### 1.3 Pomyslné kategorie

Již je to velmi dávno, kdy řemeslo animace vznikalo a bylo doménou experimentátorů a snů. Díky přidané hodnotě - rozhybanému/ožvlému obrazu - se stala animace velice atraktivním nástrojem nejen pro film, kde tvoří po desetiletí již neodmyslitelnou složku,

ale i pro reklamní sektor, ve kterém si našla svoje místo. Plní velmi důležitou roli při propagaci všemožných produktů.

Od šedesátých let, kdy se stala televize oltářem každé domácnosti, dochází k prvoplánovému i podvědomému umístování produktů do mysli spotřebitelů právě za velké pomoci animovaného řemesla. Art directors spolu s kreativními týmy z reklamní branže se snaží najít ideální způsob, jak uchvátit pozornost diváka a nesmazatelně vtisknout produkt do paměti. Snaží se tak přispět i ke zvýšení prodeje nebo případného kontaktu výrobku s cílovou skupinou. Vzniká nespočet vynikajících počínů i díky reklamě a samozřejmě také díky velkému množství financí, které jsou schopné firmy na svoje kampaně vynaložit. Takto by se dala ve zkratce shrnout jedna velmi důležitá kategorie, kterou detailním způsobem popíšu pod názvem Komerční produkce. Samozřejmě se jedná i o gigant filmového průmyslu, o kterém bude také ještě řeč, byť je dle mého názoru tento problém již poměrně velmi dobře zmapovaný jinými autory a publikacemi, proto na něj nebude kladen takový důraz.

Je tu ještě jedna důležitá kategorie, ze které se všechny netradiční techniky rodí, odkud pocházejí ty nejzajímavější počiny a odkud přicházejí výrazné osobnosti oboru. Pro tuto sekci bych zvolil název Underground, jelikož se jedná o pomyslné podhoubí, zákulisí, backstage současného dění. Fantastické projekty vznikají z čisté lásky k oboru, z touhy po dosažení vyšších met, ze snahy o zdolání řemeslných i estetických výzev nebo jsou pokusem o překonání technických možností. Upřímné a radostné počiny, které vznikají povětšinou ve skromných podmínkách a zadarmo, jsou inspirací pro komerční sektor. Nesmírné množství nápadů je poté citováno nebo přímo převáděno do dalších projektů, tentokrát již s určitým úmyslem nebo záměrem. Svoboda v možnostech tvorby a nespoutanost pravidly je skvělou živnou půdou pro neomezené možnosti realizace a stoprocentní uplatnění fantazie.

Rozdíl mezi kategoriemi je velký, ale míra ovlivnění je mezi oběma nejdůležitějšími sekcemi obrovská. Underground je krásný a tajemný. Inspiruje! Nechává svobodně růst takové projekty, které by v komerční sféře jen těžko hledali cestu na povrch světa. Výborně zhodnotil komerci Umberto Eco. Kulturní průmysl, který se zaměřuje na nerozlišenou masu konzumentů, většinou vzdálenou složitosti specializovaného kulturního života, chce



prodávat efekty už hotové a zabalené a spolu s výrobkem předepisovat i způsob jeho použití, s poselstvím i reakci, kterou má vyvolat.<sup>2</sup>

---

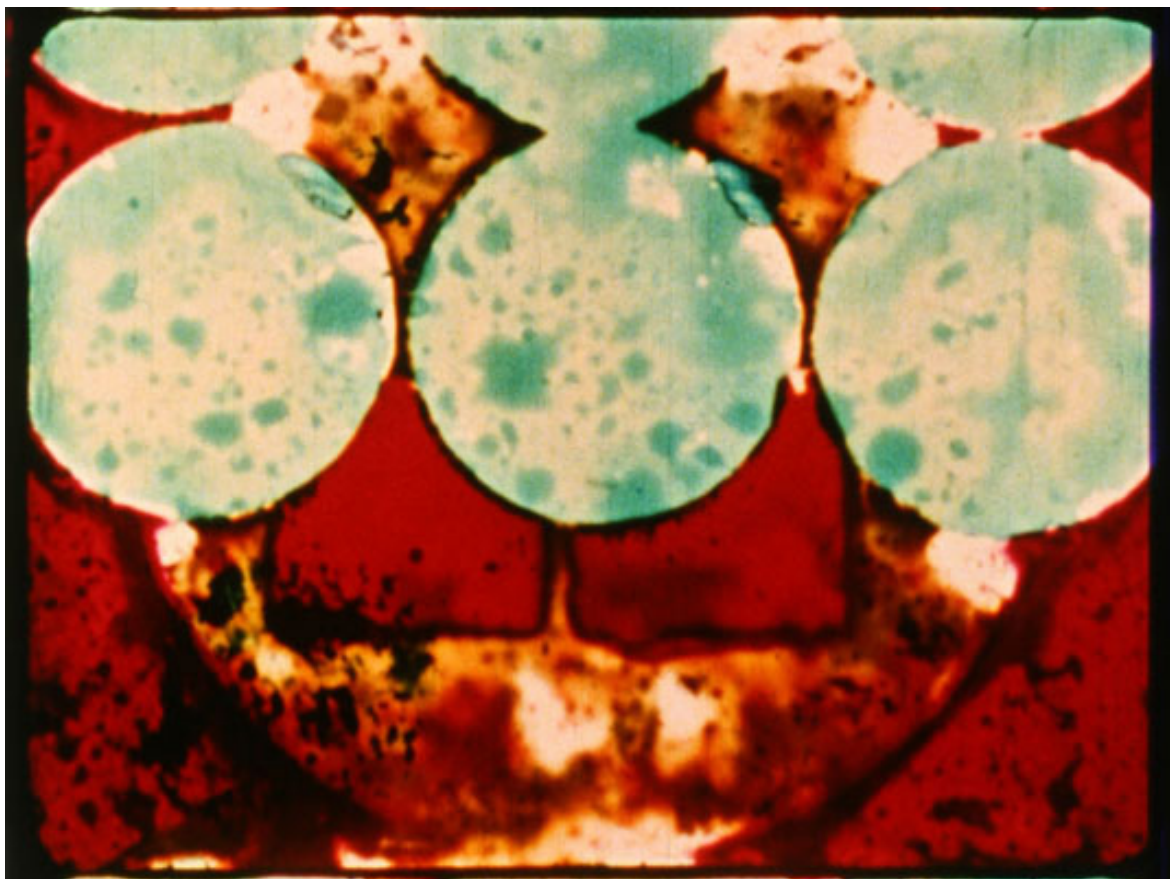
<sup>2</sup> ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vydání 1.. Praha: Svoboda 1995, 367 stran. ISBN: 80-205-0472-9

## 2 UNDERGROUND

Underground neboli podhoubí toho hlavního, na první pohled viditelného, je velmi těžce definovatelná kategorie. Z mého pohledu se jedná o nejdůležitější zdroj a zásobárnu originálních děl i progresivních technických a tvůrčích přístupů. V každém uměleckém žánru a v každém období se vždy udály zajímavé věci tak trochu „mimo“, na okraji. Předbíhaly svoji dobu a k jejich uznání došlo až po delším čase. Po jejich objevení nastaly menší či větší vlny zájmu ohledně jejich citací, či vypůjčování formy, řemesla nebo zajímavých nápadů. K delším prodlevám v pochopení převratných děl docházelo hlavně kvůli absenci médií. Rychlost v uznání kvality vzešlé z uměleckého podhoubí byla přímo úměrná době, ve které vznikaly. Čím více půjdeme do historie, tím více se bude interval zájmu protahovat. Ale tento obecný znak undergroundu jakoby v současnosti postupně vymizel.

Rychlosti rostou a všechny vzdálenosti se velmi zkracují. Média přiblížila opačné strany zeměkoule na vteřiny blízko sobě a příchodem internetu už se jedná pouze o zlomky či setiny vteřin. Od rychlosti se odvíjí také všeobecný pokrok. Vše, co se v minulosti zrychlovalo v řádu desítek, se dnes zrychluje v ticích a milionech. Obecně se tedy velmi rychle posouváme a díky tomu je snadné bořit hranice mezi undergroundem a sférou běžného komerčního života. Tím myslím rychlost, s jakou může z neznámého amatérského díla vzniknout celosvětová senzace. Díky internetu se během několika málo okamžiků rozšíří ke všem v oboru zainteresovaným a co víc, i k těm, kteří na danou věc narazí díky sdílení a sociálním sítím.

Je zajímavé, nakolik se za posledních několik desetiletí řemeslo v undergroundu změnilo, například od dob mého oblíbeného experimentálního tvůrce Harryho Everatta Smithse...



Obr. 3.: *Early abstractions od Harryho Smithse*

## 2.1 Technologie

Tato sekce je velmi důležitá. Možnosti nákupu nejrůznějších technologií radikálně změnily nejen svět animace, ale všech oborů, které postupem času přesedlaly ze starých, analogových metod na moderní digitál. Technologii uvádím záměrně již v kategorii underground, jelikož dnes už je většina zařízení přístupná všem. Trh je rozsáhlý, informací o používání je dostatek, a tak už není underground garáž nadšených kutilů, kteří sestavují neuvěřitelné, podomácku vyrobené mechanické systémy. Jedná se o systematicky pracující, pro řemeslo neméně zapálené nadšence, disponující velkými možnostmi a poloprofesionální až profesionální technikou. Tím pádem se téměř smazává stereotyp z historie, kdy mohla vznikat velká díla většinou jen z velkých studií.

Současný tvůrce si toho může dovolit nevídané množství a tato svobodná doba neklade meze ani fantazii, ani technice. Často proto dochází k dnes již opět přirozené kombi-

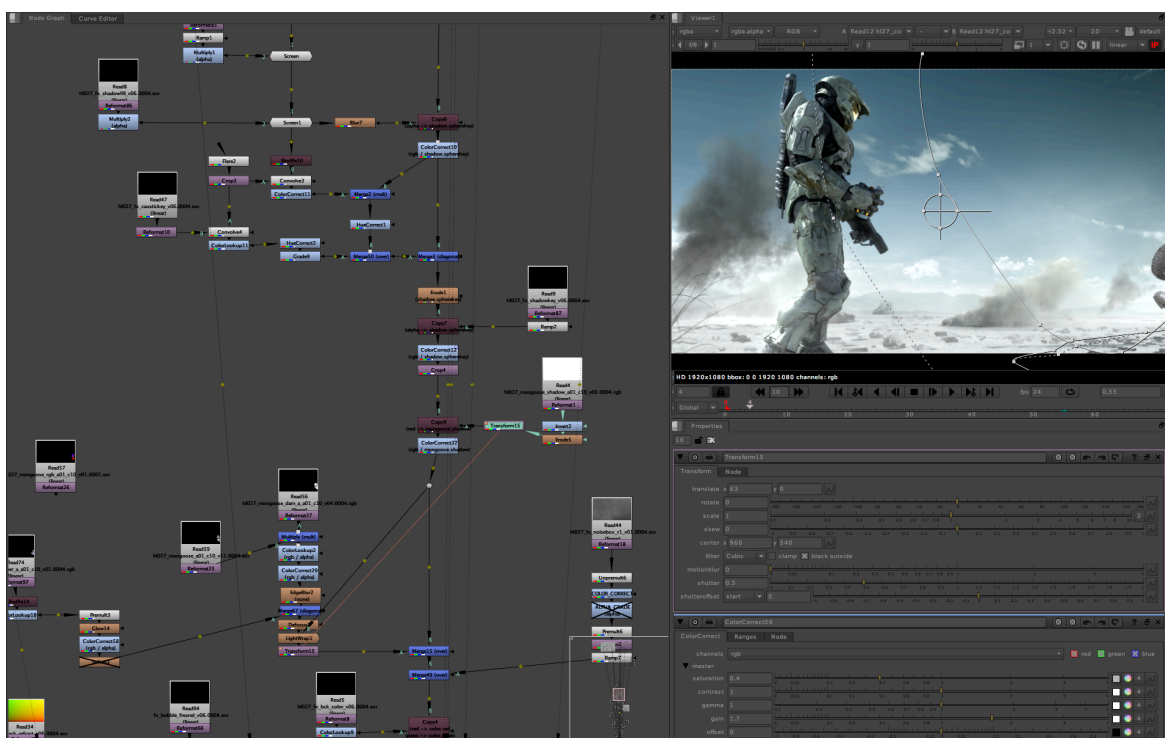
naci - undergroundové studio, které realizuje nejen nekomerční energické projekty počínaje animací až po festivaly, ale věnuje se také precizně odvedeným výsledkům ohledně komerční tvorby. Díky dostupnosti technologie vzniká velice zajímavý svět menších subjektů, které ovšem produkují velké a historicky hodnotné věci. Menším subjektem myslím malé studio, neporovnatelně menší s giganty jako jsou Disney a jeho Pixar nebo například Dreamworks či další studia tvořící tradiční celovečerní animované filmy.

### 2.1.1 Software / programy

Je zde určitě na místě pozastavit se nad novými médii a digitálními technologiemi, které vše popohání, usnadňují a činí většinu možností dostupnými. Asi netřeba rozvádět, jak revoluční byl pro animaci příchod počítače. Mnoho možností, které počítačové metody přinesly, byly slepé větve. Většina různých softwarů a do nich vestavěných efektů či pluginů byla dovedena k relativní dokonalosti. Velmi tak usnadňují tvorbu animace samotné i všeho okolo. Výtvarník by se neobešel bez Photoshopu, komerční tvůrci vektorů bez Illustratoru a Flashe, animátoři všech druhů by nefungovali bez možností keyframové animace a postprodukce v After Effect a 3D. Charakteroví mistři jsou závislí na softwaru Maya, přežívají i kreslené animace díky softwaru TV paint. Všechny tyto programy byly deset a více let vyvíjeny, proto se jedná ve většině případů o vybroušené a dobře fungující pomocníky. Jsou poměrně dobře dostupné komerčně, finančně přijatelné, ale jsou nelegálně masově stahovány. I velmi drahé softwary, jako například Nuke nebo Flame se dostávají do rukou běžných uživatelů toužících po profesionalizaci vlastních zkušeností i portfolia.

Programy lze samozřejmě využívat čistě prvoplánově. Naštěstí právě z undergroundu vznikají často návody na unikátní kombinace softwarů, případně důmyslné postupy, jak dostat projekty do nových pohybových i vizuálních dimenzí. Amatérským tvůrcům se velmi ulehčila situace díky internetu. Stejně jako v jiných oborech je i v animaci většina digitálních technologických postupů kvalitně zmapovaná a není obtížné ji na webu dohledat. Snadná dostupnost videotutorialů přenesla zkušenosti profesionálů přímo do PC novodobých učedníků, a tak je reálný vývoj z amatéra k profesionálovi během několika dní, aniž by člověk opustil domov. Samozřejmě tento zidealizovaný pohled na věc

nezahrnuje důležité zkušenosti z tvorby ve studiích, a proto se většina cílevědomých studentů a začínajících tvůrců zapisuje na odborné školy anebo se snaží dostat do kvalitních kurzů, jako je například česká Anomalia nebo zahraniční workshopy na celosvětových festivalech. Díky získaným zkušenostem jsou potom autoři schopní naplno využít zázrak techniky a tvořit tak originální počiny, jež předčí jejich současníky a předurčují technické i vizuální trendy.



Obr. 4.: Pracovní plocha programu Nuke

## 2.1.2 Digitální technika

U programů se tráví nejvíce času, a proto je uvádím na prvním místě. Je tu ještě jedna velmi důležitá činnost, která práci s počítači předchází. Jedná se o používání digitální techniky. Díky schopnostem digitálních fotoaparátů s možností full HD videa nebo stereoskopických kamer v kombinaci s 3D monitory vznikají nesmírné možnosti pro formu, do které se výsledné dílo zaobalí. Velmi kvalitní přístroje lze zakoupit za přijatelné peníze a je možné s nimi dosáhnout podobných výsledků jako s technikou podstatně dražší, plně pro-

fesionální. Například funkce, které poskytují digitální zrcadlovky, nám umožňují vytvářet klasickou stop motion animaci od profesionálního fotografování až po nahrávání videa ve vysokém stupni rozlišení. Autoři z undergroundu jsou velmi dobře vybaveni na profesionální výstupy, které dnes už samozřejmě nejsou výsadou jen několika málo vyvolených z trikových studií.

Dle mého názoru největší revoluci pro klasickou kreslenou animaci znamenal příchod digitální kresby prostřednictvím tabletů - tím myslím zařízení určená pro digitalizaci ruční kresby prostřednictvím elektronické podložky a digitálního pera. Tato zařízení disponují například volitelným přitlakem, výměnnými hroty pro rozličné techniky a dalšími převratnými funkcemi, které věrně simulují reálné kreslení. Tento proces odstraňuje z života animátora velmi nepříjemný proces kreslení na poloprůhledný papír na prosvětlovacím stole, skenování a jeho následnou postprodukcí. I tablety jsou snadno dostupné zboží ve velkém množství variant, a tak mohou vznikat opět při kombinaci s vhodnými programy převratné výsledky. Ještě větší obzory otevírají dotykové obrazovky objevující se také již několik let na trhu. Pod rukou výtvarníka vzniká linka přímo na obrazovce, vše je velmi snadné, intuitivní, dotykové, ale samozřejmě cena u těchto produktů narůstá.

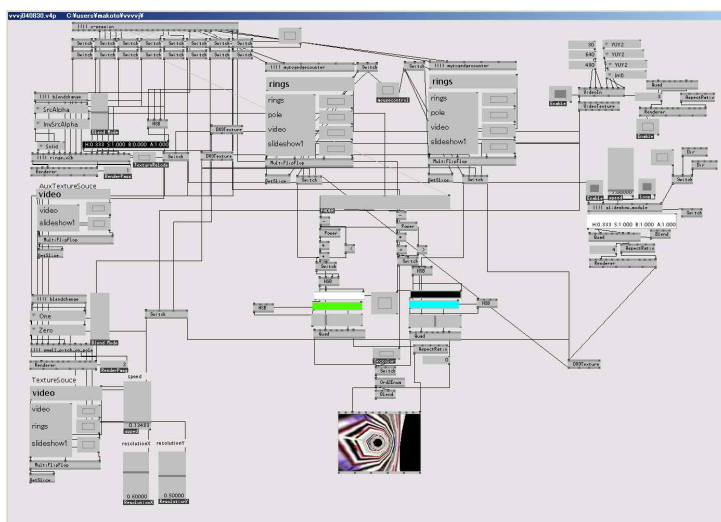
Co se týče digitální techniky, je nutné ještě zmínit další důležitou složku - digitální projektory. Opět se jedná o běžně dostupnou záležitost. Jako relikvii mám schovaný přenosný projektor z 60. let. Díky jeho litinové konstrukci je jeho váha oproti současným projektorům obrovská. Snadná manipulace a velmi jednoduchý systém napojení na počítač umožňuje dnešní projektory dobře používat nejen uvnitř budov, ale i ve venkovním prostředí. Tento fakt velice brzy zjistili i současní umělci a dnes je projektor nejen neodmyslitelnou součástí skoro každé výstavy, ale i různých outdoor akcí, mappingů a happeningů. Animace a dobrý vizuál je samozřejmě součástí takovýchto událostí a tím pádem jsou i umělci postaveni před nové výzvy, jak s tímto prostředím naložit. Pro zacházení s projekcí vzniklo několik výborných softwarů - například Resolume, kde se velmi snadno manipuluje s video výstupem v reálném čase.

### 2.1.3 Real Time

Výstup v reálném čase je velmi důležitou dovedností, která umožňuje projekcím i animovaným dílům produkovat zajímavé výsledky. Programy pracující na bázi realtime výstupu, ale i realtime možnostech interakce jsou pro autory animací, ale i motion grafiky a experimentálních vizualizací obrovskou zbraní a dnes již neodmyslitelným prvkem v soudobém umění. Informace samozřejmě zprostředkovává kód a pokud chce mít tvůrce všechno pod kontrolou, měl by v případě velké většiny programů kódům rozumět. Programy vytváří organismy, kterým výtvarník vdechuje život prostřednictvím scriptů a vzniká tak virtuální realita, digitalizovaná fantazie současnosti.

Pro manipulaci s obrazem v reálném čase je dnes několik alternativ. Pro rozhraní Windows je často využívaným toolkitem VVVV. Pro rozhraní Mac existuje program Quartz composer. Tyto softwary jsou velmi pokrokové nejen proto, že jsou v reálném čase ovladatelné, ale zároveň mohou plnit i funkci interaktivního nástroje. V našem případě se animace může stát digitálním obrazem, ovšem ovládaným z prostředí reálného. S těmito přesahy do virtuální reality vznikají nové světy plné nekonečných možností pro moderní animátory. Setkal jsem se také s velmi zajímavým programem pro animaci, který má podobné prvky jako již zmiňovaný After Effects, ale je možné propojit jeho funkce s interaktivitou prostřednictvím kamery a snímání prostředí. Nazývá se Animaata. Velmi laicky řečeno se loutka na promítaném obraze před vámi může hýbat stejně jako vy díky kameře, která vás snímá a je propojená s programem v počítači.

Využití těchto programů pro interaktivitu je během krátkého času znovu poměrně zaběhlou součástí velkého množství akcí. Obrovské možnosti jsou nejen v kultuře, ale i v nejrůznějších vzdělávacích projektech.



Obr. 5.: Uživatelské rozhraní programu VVVV

#### 2.1.4 Budoucnost a vývoj technologie oboru

Dalo by se velmi jednoduše spekulovat o tom, co přijde. Velké množství převratných technologií je už poměrně dlouho vymyšleno, a tak už je jen otázkou času, kdy se vyprodají dosluhující a přežitě stroje a zařízení. Pak místo nich nastoupí opět svým způsobem revoluční technika. Podobné je to i se softwarem.

Jedno je jisté. Všechno se obrovským způsobem zrychluje. Tento vývoj je až děsivý a pro člověka dle mého názoru do jisté míry až nezdravý a nepřirozený. Co se týče animace, pokrok nelze ignorovat. Téměř veškerá činnost v procesu tvorby byla přesunuta do virtuálního prostředí. Animátoři téměř zapomněli na reálný život a jejich momenty „away from keyboard“ byly velmi nevšední záležitostí. Čas ale ukázal, že starého řemesla a kořenů animace si tvůrci nepřestanou vážit, a tak opět začaly vznikat nové ploškové filmy, klasické kreslené animace a stop trik přežil i v novém tisíciletí. Je zajímavé sledovat syntézu klasických technik v kombinaci s digitální dobou. Takto se mohou díla posouvat k novým originálním formám a animace se dále vyvíjet. Nikdy se díky tomu nestane jen slepou formalistickou větví umění.

Jestli ve všech tvůrcích zůstane i nadále pokora a respekt ke kořenům oboru, bude o kvalitní díla jistě postaráno. Naprosto souhlasím s tvrzením klasika Jamese Monaca: „Všechny high-tech přednosti jsou úchvatné, ale nevzdávejme se řemesel klasických médií tak snadno.“<sup>3</sup>

Budoucnost i tak ale přinese ještě více virtuální reality, kódy usnadní spousty procesů a přístroje nám poskytnou nevídané možnosti. Rychlost bude hrát opět důležitou roli jak ke vztahu k práci, tak při kombinaci animace a real time výstupů.

---

<sup>3</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Vydání 1. Praha: Albatros, 2004. 735 s. ISBN: 8000014106



## 2.2 Selekce zajímavých autorů, děl a událostí současného undergroundu

V první řadě je třeba uvést, že u mnoha autorů je přídavné jméno undergroundový velmi relativní. Tato relativita je dána internetem, možností prezentace děl, které mohou ze dne na den udělat z experimentální techniky něco mainstreamového. Takové zevšednění zajímavých nápadů bylo vidět jak v grafitti, tak později ve streetartu nebo například u projekcí a mappingu na objekty. Od originálního zpracování je velmi snadná cesta k bezduchému formalismu. Na tuto relativitu je třeba brát ohledy i při čtení této práce, jelikož pověst zmíněných umělců může již dnes upadat právě kvůli rychlému přelévání trendů.

Neuvěřitelný boom kolem streetartu postihl i animaci. Ve své době nejdílenější a nejsledovanější video MUTO bylo skvělou ukázkou stopmotion, poctivé frame by frame animace a pouličního prostředí. Výtvarný dotek naivismu umocňuje těžká témata, která tento italský umělec zpracovává. Skvěle a opět netradičně se povedlo navázat další animací, tentokrát videem COMBO ve spolupráci s Davidem Ellisem. Zde je neotřelým způsobem pracováno dokonce s celým domem. Fantazie, kterou oba umělci prokázali při tvorbě pohyblivých maleb je nesmírná.



Obr. 6.: *COMBO* od Blu a Davida Ellise

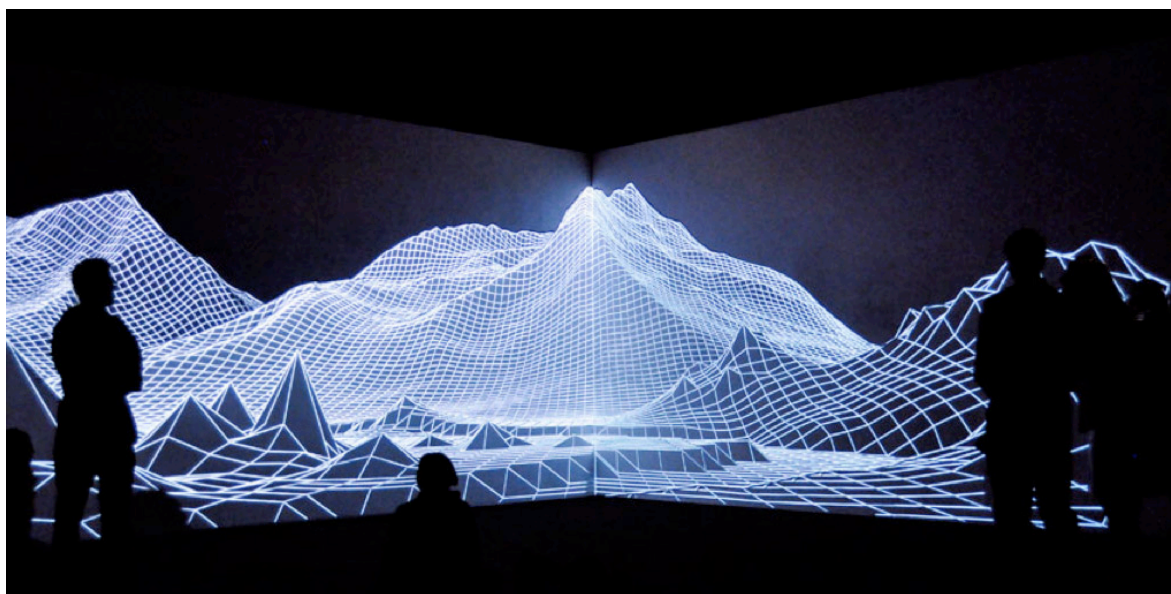
Z umělce BLU je fenomén a zná ho téměř každý. Kdo by si ale zasloužil mnohem větší pozornost, je animátor na volné noze - Cyriak, jménem Cyriak Harris (na serveru B3ta, kam pravidelně přispívá, je známý pod přezdívkou Mutated Monty). Dal by se označit za video surrealistu. V jeho díle se lze setkat s tématy kritizujícími společnost. Často

používá velmi svéráznou symboliku obrazů krav, ovcí nebo například koček, které zakomponovává do fantaskních, geniálně gradujících video koláží. Je těžké tohoto tvůrce popsat, ale je velmi snadné propadnout jeho podmanivému stylu animace.



*Obr. 7.: Obraz charakteristický pro Cyriakovi video koláže*

Dalším zajímavým počinem týmu lidí, kteří měli v posledních letech velký vliv na události ohledně animovaných projekcí, je vizuální label AntiVJ tvořený Simonem Geilfusem, Romainem Tardym (známým jako Aalto), Jannickem Jacquetem (Lego\_man), Joanie Lemercier (crustea) a Oliverem Ratsim. Jejich vizuály pracují s animací, precizní grafikou a abstrakcí. To vše je propojené v audiovizuálních projekcích na nejrůznější objekty od domů až po obrovské varhany. Tyto dech beroucí vizuály několik let udávají trend na poli mappingu a promítaného videa. Spatřit některou projekci na živo je velký zážitek.



*Obr. 8.: Jedna z projekcí týmu AntiVJ*

Po skupině AntiVJ bude nejlepší zmínit se o velkém přínosu labelů - tedy skupin umělců tvořících pod jednou značkou. Projekty přinášejí kombinaci individuálních dovedností a tvůrčích inovativních přístupů. Je velmi pozitivní, že i v České republice existuje velmi kvalitní label Lunchmeat. Zaměřuje se především na neotřelé projekce a posouvá tento obor úzce související s animací dopředu. Velký přínos tohoto týmu je také v pořádání stejnojmenného festivalu, který každoročně přináší největší jména ze světové scény. Jedná se vždy o kombinaci hudebníka a s ním vystupujícího VJ - tedy umělce produkujícího v reálném čase animované video jako projekci doplňující zvukovou stopu.

Pokud se zmiňujeme o profesi VJ, je třeba vyzdvihnout i českého VJe Koloucha, vlastním jménem Jana Šrámka ze studia Anymade, který má za sebou nepřehledné množství projekcí se skvělými muzikanty, projekční výstavy, videoklipy a konceptuální pohyblivé obrazy. Jeho jednoduchý vektorový styl perfektně sedí k tématům ztráty v čase a bilancování uplynulých desetiletí na vlně smutku a tesknosti.



*Obr. 9.: Vektorový geometrický styl typický pro VJ Koloucha*

Je důležité se zmínit i o velmi prospěšné české instituci, která napomáhá posouvat řemeslo a technologii oboru kupředu. Do undergroundu ji řadí to, že nejde o komerční subjekt a realizuje často experimentální a alternativní projekty. Jedná se o laboratoř CIANT -

nevládní neziskovou organizaci, která se zabývá propagováním, produkcí a výzkumem technologického umění. Setkání s jeho pracovníky je velmi inspirativní a realizace, na kterých se CIANT podílí, mají velký význam pro rozvoj oboru v České republice.

V undergroundových vodách s obrovským množstvím velmi zajímavých umělců je důležité zastavit se i nad velkou frekvencí akcí, které se v rámci inspirace a osobního rozvoje zúčastněných konají. Z tradičních festivalů by bylo jistě dobré zmínit například MAPPING FESTIVAL ve Švýcarsku nebo velmi svěží FEST Anča v Žilině na Slovensku, internetové festivaly (Vimeo AWARDS) nebo klasické inspirační meetingy s přednáškami jako PECHA KUCHA nebo Beyonderground v Belgii. Je také třeba vyzdvihnout akce spontánní a nezávislé. Z nich mě velmi zaujala poslední dobou událost BYOB - Bring you own booster. Různá města, různí lidé/umělci přinesou projektory a ve vybraném bytě se koná společná „párty“, na které dochází k realizaci a následnému sdílení/promítání právě vytvořených děl. Je stále více takovýchto iniciativ a je dobře, že se autoři stále častěji konfrontují, což je v době anonymního internetového prostředí velmi důležité.

Právě toto anonymní prostředí na síti dalo vzniknout novému fenoménu, který bude jistě zajímavé do budoucna teoreticky zmapovat. Jedná se o gifové obrázky, tedy formát GIF, který umožňuje poskládat do velikostně malého souboru sérii obrázků a ty potom fungují jako klasická frame by frame animace. Gify jsou na scéně již dlouho, ale jejich obrovský potenciál se podařilo využít až v době nedávno minulé, kdy si umělci všimli tohoto vděčného média. Možnosti, které tento formát přináší, jsou sice omezené, ale perfektní sdílení a rychlost jakou působí pohyblivý obraz z webu na diváka je fascinující. Tak vzniklo množství specializovaných stránek, povětšinou humorného charakteru. Najdou se i weby, kde je v tomto formátu zastoupeno supermoderní umění. Pro představu je zajímavé navštívit například web [spamm.fra](http://spamm.fra) a vidět, jak contemporary umění s obrazem v gifu pracuje.

### 3 KOMERČNÍ PRODUKCE

Slovem produkce jsou zde myšleny výtvořky a díla komerčních subjektů a případně freelancerů (tvůrci na volné noze) působících v oboru animace a výtvarných řešení. Dle mého názoru je tato sféra velice důležitá. Jak uvedl o své legendární knize *The Animator's Survival Kit* Richard Williams: *I learned it from the best in the business...*<sup>4</sup> Dovednosti animátora se ukazují nejen v undergroundu, ale musí velmi dobře zvládat klientovy požadavky.

Realita v České republice je, co se týče vzdělání a přípravy do komerčního sektoru, na velmi špatné úrovni. Proto bych zde velmi rád popsal nejen obecná fakta, ale také vlastní zkušenosti z několikaleté praxe.

Čeští studenti, kteří absolvovali například stáž ve Francii, by jistě mohli porovnat, nakolik se liší zkušenosti tamních absolventů od připravenosti našich absolventů. Zatímco ti francouzští jsou připraveni po profesionálních studiích k tvorbě reklam, krátkých filmů i dlouhometrážních projektů okamžitě, ti čeští, pokud chtějí pracovat kvalitně a dosáhnout alespoň nějaké úrovně, musí využít samostudia, internetu a zpočátku tápavé praxe. Co se týče softwaru nebo techniky používané v profesionální oblasti, komerčního uplatnění apod. se český student nedozví téměř nic. Rovněž kolem povinností živnostníka, pracovních poměrů, smluv a autorských práv se na vysokých školách student prakticky nic neučí. Zde vycházím nejen z vlastních zkušeností, ale i z rozhovorů s množstvím studujících, se kterými jsem se za šest let studia setkal.

Možná právě díky této pomyslné bezmoci studenta jsou často mladí tvůrci namotivováni právě k onomu zocelujícímu samostudiu. Jakoby se jednalo o revoltu proti málo funkčnímu systému, se kterým se dá jen těžce něco udělat. Již zde byly zmíněny možnosti internetu a jeho rozsáhlých informačních kanálů ohledně technologií oboru. Právě to jsou

---

<sup>4</sup> WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber, 2001. 342 stran. ISBN: 9780571212682

nejčastější první zdroje nezávislých tvůrců, kteří se tak setkávají a míchají s komerční sférou a postupně s ní splývají nebo udržují kontakt. Velké většině jde nejen o skvělé výstupy, ale také o zdroj obživy. Již během studentských let se může člověk setkat s velmi profesionálními tvůrci, se kterými bohužel kontrastují méně zdatní jedinci bez systematického kvalitního vedení.

Těch několik houževnatých autorů či řemeslníků již většinou po dobu vysoké školy naváže díky vlastní pili kontakty se zajímavými subjekty a můžou se tak podílet na placebných projektech, které přinášejí nejen finance, ale také obrovské zkušenosti ohledně týmové práce a řemesla. Ty jsou poté nesmírně důležité i v rámci nezávislých počinů nebo již zmiňovaného hybridního řemesla.

Právě kvůli nedostatečnému vysokoškolskému řemeslnému vzdělání a také kvůli většímu počtu studentů kreativních oborů, přichází do praxe velké množství nedostatečně připravených tvůrců a vytváří se velké tlaky na každé volné místo. Úroveň výstupů potom často zaostává za světovými trendy někdy i o několik let. To jsme mohli vidět například na použití mapping projekcí, kdy v zahraničí docházelo k běžnému komerčnímu využití již před 7 lety a v naší zemi se vyvolala senzace až projekcí na pražský orloj v roce 2010. Ale tak je to i u běžně užívaných trendů z reklamní branže. Jakoby nebyli naši tvůrci dostatečně kreativní nebo jakoby se často dusili pod hromadou marketingu, který našemu řemeslu také zrovna neusnadňuje tvůrčí pozici. Možná mají na nestabilní formě našich řemeslníků podíl i osmdesátá a devadesátá léta minulého století, kdy se v podnikání razilo heslo „udělej si sám“, a tak vznikají často polovičaté projekty s neodbornými týmy, které konají velmi neuváženě a mnohdy i neesteticky a barbarsky. Příkladem mohou být pokusy o současné české 3d a trikové kombinované filmy.

Naštěstí s přibývajícím novou krví absolventů, kteří stihli během studií pobrat zkušenosti ze zahraničních stáží, přichází svěží a kvalitní nová vlna, jež je schopná držet krok/vyrovnat se, nebo dokonce překonat nadprůměrné světové výstupy. Příkladem nám mohou být i spolužáci a kamarádi z naší univerzitní půdy.

Takoví tvůrci jsou díky vlastní vůli připraveni vstoupit na komerční půdu a přinést k běžným reklamním konzumentům kvalitní řemeslo animace, estetiku a přenést na okolí radost z tvorby vizuálně hodnotných děl. To je velmi významné a je třeba říct, že velkým dílem se na úspěších podílí i mladí zapálení produkční společnosti vzniklé z houževnatých absolventů škol jako je například FAMU. Jsem rád, že jsem mohl spolupracovat například

s českou NUT produkcí. Ta je právě výše popsaným případem a podařilo se jí prosadit krátký český animovaný film *Grafitiger* na množství festivalů, kde snímek posbíral nejedno ocenění, dokonce byl nominován na studentského Oscara. Kvalitní příklad, tentokrát už komerčního projektu, byl Alois Nebel. Rotoskopovaný film, který získal světové uznání. Komerční animace má tedy slibné vyhlídky.

Pokud bude řemeslo v rukou kvalitních lidí, což bývá v poslední době stále častější, bude esteticky hodnotné animace utěšeně přibývat.

### 3.1 Prosazení

Slovo prosazení bych zde velmi rád využil hned ve dvou významech. Jako prosazení jedince, ale také jako prosazení se díla v komerční sféře.

Mladý dostudovaný animátor má v dnešní době na první pohled poměrně nedobré vyhlídky. Absolventů je poměrně dost na fakt, že přímo v oboru podniká na českém trhu jen několik málo firem. Animace se spíše rozměšňuje směrem k hernímu průmyslu a kvalitní projekty se ve velké většině realizují v zahraničí. Stejně tak je tomu i v případě animovaných sekvencí a triků pro filmový průmysl.

Tyto zdánlivé komplikace v životě mladého tvůrce jsou však právě díky pomyslné undergroundové sféře smazávány. Neustále se hrnoucí inspirační zdroje ukazují, jak na to. Permanentní nahlížení do zákulisí profesionálních projektů prostřednictvím internetu je nesmírně motivující. Také výše popsané klady hybridního řemesla v případě ovládnutí několika profesí je velkou výhodou a otevírá mnoho možností. Rychlost šíření projektů způsobuje často i rychlost vzestupu kvality a její rozptyl do masy.

A tak i přes všechna negativa, kterými se animátor probíjí při klasickém scénáři - absolvovat - žádat o zaměstnání, se setkáme v praxi s mnoha netradičními přístupy k budování kariéry. Samozřejmě, že ideální je začít v průběhu školy, nabírat praxi co možná nejvíce, takže již od počátku formování kvalitního řemeslníka i umělce jdou ruku v ruce jak underground, který představuje volná tvorba a nezávislé projekty, tak komerční zakázky. Dokonce jsou časté případy, kdy ze scénáře vypadává škola a technicky zdatní jedinci

právě za pomoci internetových možností nabývají zkušenosti na vlastní pěst a stávají se úspěšnými v oboru i bez titulu a vedoucího učitele.

Komerční sektor nemusí být pro nováčky nutné zlo. Samozřejmě existuje velké množství reklamních agentur, ve kterých jsou pracovní podmínky velmi vyčerpávající, a také studií, jež využívají pracovní síly bez jakékoliv empatie. Každopádně se v několika posledních letech setkáváme s velmi zajímavým trendem. Stále více přibývá malých studií, případně kolektivů autorů, kteří pochází z undergroundové vrstvy. Jsou na to hrdí, tvoří v duchu nezávislosti a originality, s velkou příměsí inovací, stojí za velkými komerčními projekty. Striktní dělení a škatulkování, kdo kam patří, je v současnosti nemožné. Malé agentury, zastupující často velké množství umělců, nenabízejí v tak velkém počtu k prodeji samotná umělecká díla. Spíš poskytují netradiční styly a techniky, kterými autoři pracují a vynikají. K dispozici jsou k velkoplošným kampaním a vybírají si je převážně věhlasné reklamní agentury.

Výhodu současné doby spatřuji hlavně v motivaci a možnostech. Dostupnost informací je skvělá a každý ze spářených projektů může zažehnout jiskru k dalším zajímavým pracím. Pokud k tomu přidáme odvěkou soutěživost a snahu vyniknout, dostaneme se k netradičním a originálním technikám zpracování, kterým je věnována tato práce.

Jak již bylo předesláno, ideální by bylo hovořit také o prosazení díla do komerčního prostředí. Art directori denně stráví na internetu mnoho hodin a vědomě či podvědomě se ženou za těmi nejoriginálnějšími a doposud málo vídanými styly a technikami. Reklamní agentury tak často „vytahují“ čerstvé projekty a používají je poté pro svůj vlastní prospěch. Dalo by se zde polemizovat o tom, jestli se dílo v takovém případě komerčního použití nedegraduje. Jedno je jisté, dochází k šíření a velké popularizaci díla. Tím také vzniká trendová vlna, která pro úspěch dané techniky přichází s množstvím inspirovaných projektů, které postupně otupí divákovou pozornost. O to větší je to výzva pro ono originální dílo, které by tak mělo být motivováno k výraznému progresu a neustálému posouvání dalších hranic v uchvacování divákovy pozornosti.



## 3.2 Finance

Velmi důležité je samozřejmě zastavení se u rozpočtů a financí, které komerčním světem hýbou a jejichž míra často určuje i rozsah realizace a její výslednou kvalitu. Ale ne vždy přímo úměrně.

Dlouhodobým problémem projektů je právě propojování studentů a finanční stránka věci. Dochází velmi často k velkému srážení rozpočtů a často tak vznikají velmi kvalitní projekty za nedůstojných podmínek, ale často také velmi nekvalitní projekty logicky vyplývající z nízkých rozpočtů. Studentské ceny v dnešní době velmi znesnadňují podmínky absolventům, ze kterých se stávají živnostníci s těžkým údělem neustálého smlouvání o lepší finanční ohodnocení profesionálních zakázek.

Naštěstí už ale velmi mnoho reklamních agentur vhlédlo do mezinárodních poměrů a zjistilo množství informací ohledně cenových relací. A tak se množství agentur, produkcí i studií snaží navodit tvůrci pocit spokojenosti a dosáhnout maximálního výsledku.

Bohužel v České republice je velmi častá praxe svěřovat nejvýraznější projekty do rukou zahraničních autorů. Sám jsem narazil v mnoha kontaktech s předními režiséry i art directory na velmi malé povědomí ohledně kvalitní české animace, zejména animátorů a jejich portfolií. Dá se říci, že je mnohdy chyba na straně tvůrců, kteří nedostatečně pracují na vlastní prezentaci. Mělo by jim být příkladem chování velkého množství zahraniční kvalitní prezentace projektů. Na sítích jako behance.net se zdarma zveřejňují originální projekty, účet je zdarma a nejlepší díla jsou okamžitě jak v hledáčku poptávajících agentur, tak v zorném poli specializovaných serverů, které projekty okamžitě posílají k dalšímu publiku. Je tak možné prezentovat svoje autorské projekty tisícům lidí, aniž byste pro to museli mnoho udělat. Bezplatně. I kdyby tak vzešlo z poptávky jen málo zakázek, i tak se to vyplatí.

Samozřejmě obecně platí, že pokud chce být člověk dobře ohodnocený, měl by odvádět tu nejlepší práci a úspěch sám přijde. V případě originálních netradičních technik, které předbíhají dobu, je úspěch téměř zaručen. Jen dostat správný projekt ke správnému publiku.

### 3.3 Selekce autorů a syntéza s undergroundem

Z komerční sféry bych na prvním místě uvedl studia, která svou kvalitou, nadsázkou, vtípem i přidanou hodnotou v netradičním pojetí reklam, výrazně převyšují ostatní.

Studio AKA je z Velké Británie, místa odkud pochází většina kvalitních animovaných reklamních videí a kvalitních animací pro nejznámější klienty. Jeho autoři jako například David Prosser nebo Marc Craste přináší jak ve výtvarnu, tak v animaci to nejlepší a ještě trochu více. Technická řešení, která překvapí svým zpracováním i odborníky, a to vše v originálních neokoukaných výtvarnech. Cena studia AKA je oprávněně vysoká a jeho realizace jsou inspiračními zdroji pro většinu komerčních animovaných projektů.



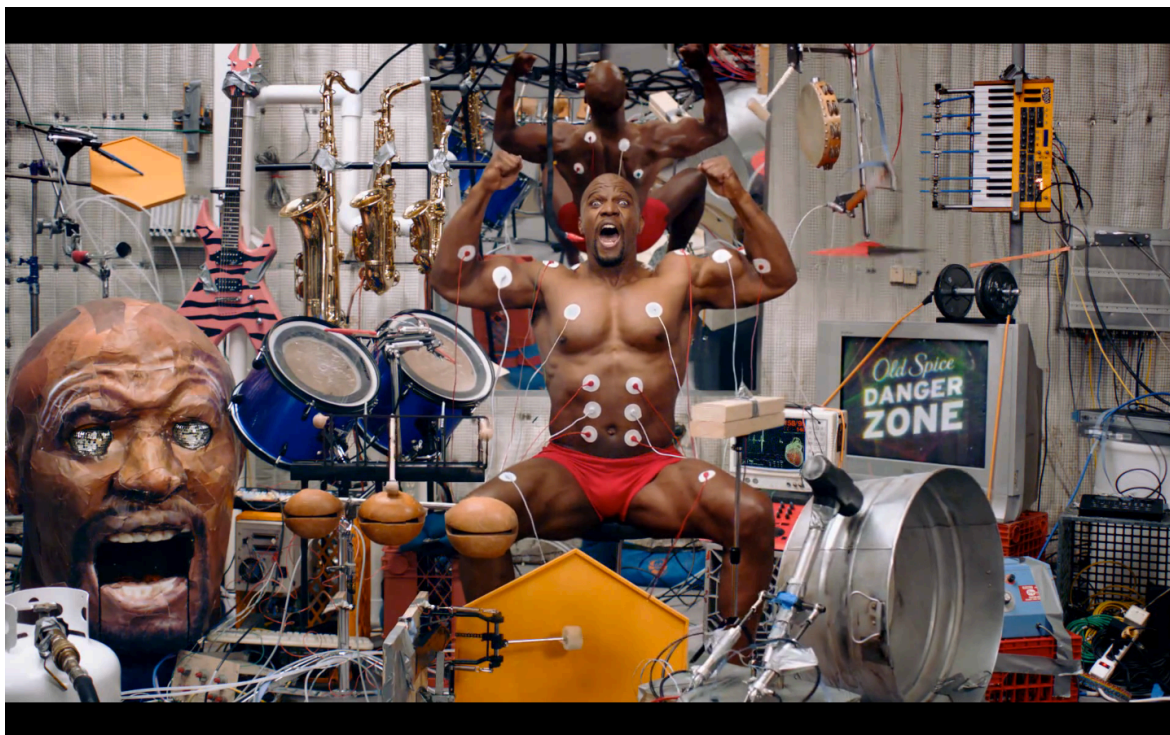
Obr. 10.: Realizace studia AKA

Před nějakou dobou vévodil netradičním a velmi originálním reklamám další britský animační spolek, respektive studio – Aardman. Pokud bych subjektivně hodnotil jejich současné reklamy, tak si myslím, že se jedná spíše o průměrné záležitosti, byť po stránce animační pořád excelují.

Komerčních věcí jsou miliony, proto jenom zběžně prolétnu autory, kteří mají na mě vliv. Určitě stojí za to vidět po všech stránkách skvěle realizované reklamy od již zmíněného Psyopa, a od Roba Chiu. Dále mě vždy překvapili svojí originalitou a nápaditostí lidé z týmu Santa Maria nebo duo No Brain. Na těchto autorech je velmi dobře vidět, jak se tvorba komerční a undergroundová prolíná, jak je možné vše skloubit dohromady a jak se dá i komerčním zakázkám předat radost a skvělé řemeslné zpracování. Firmy a nároční

klienti povětšinou vybírají i na základě osobních projektů, které mají více či méně věhlasní tvůrci již za sebou.

Jedna z nejzajímavějších kampaní roku 2012 bylo jistě video realizované vícečlenným týmem pro firmu Old Spice. Agentura Wieden + Kennedy s vícečlennou skupinou kreativních režisérů připravila skvělé interaktivní video přímo ve spolupráci se serverem Vimeo. Reklamy se silákem Terry Crewsem jsou proslulé, ale toto video je dokonce překonalo. Můžete si na svalovce zahrát jako na hudební nástroj přímo ve videu, co sval, to instrument. Geniální a perfektně provedené.



*Obr. 11.: Old Spice interaktivní reklama od Wieden + Kennedy*

Jak jsem již uváděl, množství firem sáhne po osvědčeném receptu a více či méně nápaditě do něj zasadí svoji značku. Kombinovaná videa tak obsahují značky nápojů, sportovní výrobky anebo konkrétní modely vozů. Jak se firmám a hlavně jimi vybraným reklamním agenturám daří, většinou spolehlivě ukáží statistiky. Je dobré, že jsou i například díky sociálním sítím nebo službám jako google analytics všechna data o reakcích diváka dostupná a je možné z každé kampaně vyvodit spolehlivé závěry. Ve skutečnosti to znamená, že kvalita reklamy šla velmi nahoru. Je poptávka po originálních nápadech a netra-

dičních řešeních. Máme se do budoucna v komerčním sektoru jistě na co těšit i díky rychlejšímu světu a tím pádem i mnohem intenzivnější syntéze s undergroundem.

Ještě je nutné se zde závěrem zmínit o české scéně. Reklamní agentury velmi často sahají při realizaci po kvalitních freelancerech, a tak se často člověk ani nedozví, kdo kvalitní kampaně přímo realizoval. Známa jsou studia jako například Ealin nebo Amanita design, v jejichž portfoliu jsou zastoupeny velmi dobré a zajímavě zpracované komerční projekty. I díky malé průbojnosti animátorů však bohužel často dochází k tomu, že reklamní agentury přidělí zakázky studiím z Británie, protože je o mladých českých a poctivých animátorech prostě malé povědomí.

Komerční projekty realizuje i česká skupina The Macula, která stojí například za mappingem na Pražský orloj nebo za nedávnou perfektní interaktivní projekcí ve Spojených Arabských Emirátech pod názvem Sonar.



Obr. 12.: Interaktivní mapping od The Macula

## 4 DALŠÍ DĚLENÍ

Jako další kategorie s velkým výskytem nových a progresivních technik, přístupů a technologií je hudební průmysl, tedy propojení animace a muziky. Dále herní průmysl a v neposlední řadě také obrovské animátorovo pole působnosti - prostředí internetu.

Toto rozdělení je v dnešní době naprosto logické a vyvozené z faktu, že v těchto odvětvích nacházejí díla výtvarníků i animátorů největší odbyt. Samozřejmě se jedná o názor subjektivní a vycházím zde z vlastních poznatků a zkušeností. Hranice mezi obory jsou relativní a dochází díky obrovskému rozvoji na všech frontách k velké mezioborové syntéze. Autoři se věnují rozmanitým projektům, a proto je velmi těžké nějakým způsobem teoreticky přiřazovat ke kategoriím jména a naopak.

### 4.1 Muzika

Kombinaci animace s hudbou stavím záměrně na první místo, jelikož se jedná o sféru, kde dochází k největší směsici undergroundu s komerčními počiny. Jedná se o velmi zajímavý organismus po všech stránkách. Stejně jako je tomu s kapelami, od jejich zrodu až po výstup na vrchol hitparád, tak je tomu i s tvůrci animovaných děl a videoklipů.

Muzika je propojená s animací již od pradávna. Vždy spolu obě složky vytvářely velmi poutavý a kompaktní celek, který pohlcuje diváka. V současnosti jsme se dostali k úzkému a neodmyslitelnému propojení obrazové a zvukové stránky. Nejedná se jen o bravurně zpracované sound designy k animovaným filmům, ale jde i o originálním způsobem zpracované klipy, vizualizace ke koncertům, interaktivní instalace a moderní propojení animace a zvuku v oblasti motiondesignu.

Zaměřím se zde především na klipy a také na vizualizace spojené s hudbou. Obě tyto kategorie skýtají velké množství nesmírně zajímavých příkladů jak přistupovat k tvorbě autorsky a pokrokově. Jak zanechat v dějinách našeho oboru nesmazatelnou stopu. Několik z nich se pokusím vyzdvihnout a popsat jejich význam.

### 4.1.1 Hudební klipy

Tvorba videoklipů měla již od počátku za cíl uchvátit hudebního fanouška i po vizuální stránce a využít média televize k šíření hudebního produktu. Boom televizních stanic orientovaných na hudební klipy byl obrovský. Samozřejmě nárůst poptávky po klipech velmi urychlil proces výroby, na což v mnoha případech doplatila i animace, které prospívá nejen kvalitní rozpočet, ale také doba na výrobu úměrná její náročnosti. Po roce 2000 podobná situace pokračovala. Nebylo tomu už kvůli médiu televize, ale kvůli internetovým platformám, které zpřístupnily video každému online uživateli počítače. Během posledních deseti let se staly naprostou samozřejmostí weby jako youtube nebo vimeo (a mnoho podobných), které dovolují vytvářet vlastní videokanály. Ty potom poskytují prostor pro upload videí a propracované systémy šíření prostřednictvím sociálních sítí jsou schopné ze dne na den zprostředkovat klip miliónům diváků.

Zde ovšem narážíme na způsob zpracování. Aby se takovým způsobem video prosadilo, tedy aby si ho lidé sdíleli a došlo v bezplatném šíření k širokému spektru publika, je nutná právě již zmiňovaná přidaná hodnota, která může být způsobena (ve většině případů je tomu tak) netradičním zpracováním nebo formou, do které se animované dílo zabalí. V záplavě uploadovaných amatérských i profesionálních videí je pro autory velmi nesnadné vyniknout, ale jedná se o velmi motivující prvek produkčního procesu animace.

Tím, že jsou weby specializované na video již několik let zdomácněné ve vodách internetu, existují již velmi dobré konkrétní návody na to, jak video promovat, aby se dostalo k širšímu publiku. Často bývají videa za účelem sdílení dokonce tvořena. Příkladem zde může být například čerstvý neoficiální formát vireo - virální video, který rovněž přesáhl i do oboru animace a bývá využíván jak v komerční sféře, tak v hudebním průmyslu. Vysoký počet sdílení je zaručen v případě, že dané dílo přijde s něčím novým. Úspěch byl v minulých letech dosažen například využitím interaktivity, kdy mohl člověk svým vkladem přispívat v reálném čase k vývoji klipu.

Tyto zajímavé techniky díky současnému progresu již prakticky zevšedněly a je tedy prostor pro další fotogenické a originální techniky, jako například využití potenciálu rozšířené reality (většinou nazývané jako augmented reality), která do reálného prostředí vytváří pomocí digitálního rozhraní virtuální prvky. Prostor budou jistě častěji dostávat rozličné kódy a obraz nebude ohraničen pouze tím, co vidíme, ale bude mít ještě další ro-

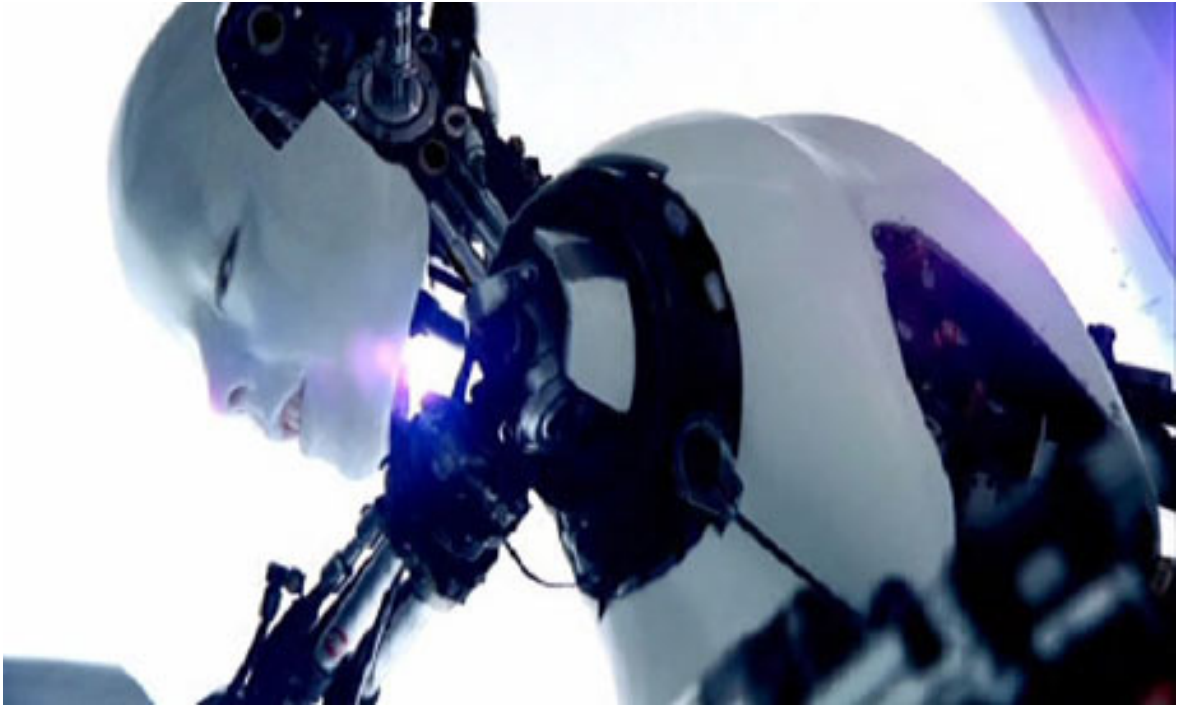
viny. V rozšířené realitě se skrývá obrovský potenciál nejen v hudebním průmyslu. Pro animaci se jedná o perfektní pole působnosti v následujících letech. Pokud jsme nakousli augmented reality, je nutné zmínit další, s muzikou taktéž úzce související, příchod smartphonů, které poskytují dnes již velmi vyspělé funkce pro legální stahování hudby a klipů. Jsou přímo v kapse uživatele a může docházet ke sdílení s dalšími lidmi velmi jednoduchou cestou.

Z toho vyplývá, že klip je investice, která se projevuje prvoplánově tak, že dělá reklamu hudebnímu nosiči. Animace činí buď celé video, nebo jeho prvky originálními a snaží se vybočit z prvoplánových scénářů, aby uchvátila pozornost potenciálního kupce hudebního produktu (alba, digitálního alba, případně samostatných skladeb nákupem přes internet nebo smartphone rozhraní). Tak tomu donedávna skutečně bylo.

V uplynulém roce jsem se setkal s velmi netradičním zpracováním hudebního alba. Všechny nahrávky byly zkombinovány spolu s výborným výtvarnem a kvalitní animací do jednoho celku, který vytváří aplikaci - hru. Tento způsob prodeje hudebního alba opět netradičně posouvá možnosti směrem dopředu. Na své si tak přijde nejen fanoušek kapely, ale muzika se tak dostává i k milovníkům her, příběhů, výtvarna i animace. Vydavatelství i kapela tak vydělává nejen na prodeji samotného hudebního nosiče, ale i na prodeji aplikace. Zde je třeba zdůraznit, že aplikace se neomezuje jenom na počítač, ale samozřejmě jsou optimalizace pro smartphony a tablety, takže se otevírají velké možnosti odbytu.

Množství kapel donutilo interprety i společnosti, které je zastupují, k důslednějšímu propracování koncepce jak samotných alb, tak všeho, co je s jejich propagací spojené. Došlo k úzkému propojení muziky s vizuálním uměním.

Videoklipy Chrise Cunninghama hodně předbíhaly dobu, když už v druhé polovině 90. let začaly servírovat uměleckou formu klipu s důrazem na skvělou vizuální stránku, propracovanou animaci a postprodukcí.



*Obr. 13.: Videoklip Chrise Cunninghama pro zpěvačku Bjork*

Jiným stylem sice tvoří Michel Gondry, ale jak obdobím, tak netradičností a výjimečností se podobá Chrisovi Cunninghamovi. Jak je Cunningham technický a přitahuje ho kyber punk, tak má Gondry rád rukodělné objekty a libuje si v naivní, až dětské animaci. Oba dva mají svoje početné skupiny příznivců a oba dva mají místo nejen na poli hudebních klipů. Jsou skvělí filmaři, ale to by bylo další téma diplomové práce.



*Obr. 14.: Gondry a ukázka jeho klipu*



Z doby nedávné je třeba uvést určitě jméno GOTYE. Zpěvák, vlastním jménem Wouter De Backer, si nechal celé své album zpracovat animátory a výsledek je vynikající. Skladby jako Easy way out - video v podání animátora a výtvarníka Darcyho Prendergasta (výroba trvala 9 měsíců) - nebo například Eyes Wide Open s character designem a animací od DeePee studios jsou ukázkou precizního animovaného hudebního klipu.



Obr. 15.: GOTYE a video *Easy Way Out* od Darcyho Prendergasta

Výborné video, které jistě stojí za zmínku, se jmenuje Strawberry swing od britských Coldplay. Realizoval jej kolektiv Shinolya, který se proslavil například znělkou k seriálu IT crowd. Video je velmi pěkným příkladem kombinace digitálních technologií s odkazy na klasickou animaci. Stop motion akce reálného herce je digitálně poskládaná spolu s animovanými sekvencemi, které jsou sice vyrobené za pomoci softwarů, ale nejeeden odborník by mohl nabýt zdání, že se jedná o ruční frame by frame kreslenku v obrovských formátech.



Obr. 16.: *Cold Play* a video od týmu Shinolya

#### 4.1.2 Hudba a vizualizace

Spojení hudby s obrazem bylo velmi umocněno příchodem digitálních přístrojů. Počítače přinesly mnoho převratných softwarů, které se neustále vyvíjejí, nahrávací zařízení s nimi propojené usnadňují jak nahrávání, tak živou interpretaci a všemocné sensory vnesly jiný level do oblasti zpracování animovaného obrazu v interakci se zvukem. Syntetický fenomén AV díla představuje pro tvůrce obsáhlou problematiku, jejíž zvládnutí na profesionální umělecké úrovni vyžaduje široké talentové zázemí a mnohostrannou přípravu.<sup>5</sup>

Již zmíněné softwary pro realtime kombinaci zvuku a pohyblivého obrazu velmi sblížily tyto dva světy. Obrovské možnosti, kterými lze interagovat mezi oběma výstupy, nabízí prostor k uplatnění kreativních přístupů v rozsáhlém měřítku. To všechno v kombinaci s možnostmi projektorů, tedy promítání obrazu nejen na vymezené plátno, ale i na rozličné objekty, vytvořilo pestrou paletu audiovizuálních děl s ne zrovna konvenčním pojetím.

Již jsem zmínil skupinu AntiVJ. Jejich realizace na poli mappingu v kombinaci s propracovanou zvukovou stopou jsou dokonalým příkladem, jak by měla vypadat kompletní show.

---

<sup>5</sup> BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Vydání 2. Praha: AMU 2006. 145 s.. ISBN: 8073310104



*Obr. 17.: Mapping na historickou budovu od AntiVJ*

V českých poměrech takové show také existují. Nejen v rámci festivalu Lunchmeat, ale i z vlastní iniciativy kapel. Zajímavé vizuály doplňují kapelu Midilidi, na ně navazuje skupina Dva se stejným způsobem originality a kreativity. Zmíněná skupina The Macula má za sebou většinu realizací v duchu precizního skloubení hudby a obrazu. Umělec, který se sice dotýká animace jen okrajově je Prokop Bartoníček, který svými promyšlenými koncepty velmi výrazně vystupuje z řady umělců nejen originalitou, ale rovněž precizními řemeslnými dovednostmi.

## 4.2 Hry a aplikace

Herní průmysl je na scéně již několik desetiletí. Po roce 2000 však nové technické možnosti až neuvěřitelným způsobem posunuly hranice, jakým způsobem se mohou hry chovat. Výkonné grafické karty umožnily obrazu dotknout se reality, a tak i důraz na precizní pohybovou složku v obraze začal být markantní. Velmi narostl počet míst pro animá-

tory a zároveň se zvýšila i hodnota jejich práce. Tak se otevírají velké možnosti pro absolventy vysokých škol i v tomto odvětví.

Je velmi nepřesné mluvit o hrách obecně, jelikož všechno kolem virtuálního světa je rozmanitý organismus, který žije vlastním životem a neustále v něm dochází k přeměnám přímo úměrným rychle se vyvíjející technice. Záměrně nepíšu počítače. Po roce 2000 nedošlo pouze k enormnímu zlepšení her počítačových, ale také nastal boom mobilních aplikací. Všechny chvilkové záchvěvy, jako například JAVA hry, dnes již patří minulosti. Pro většinu lidí již upadly v zapomnění. Přitom se jedná pouze o 10 let, poměrně krátkou dobu. Technika je neúprosná a závody ve zlepšování nemají obdoby. Skvělé možnosti se otevřely pro hry a další interaktivní aplikace s příchodem smarttrphoneů. Zde je třeba uvést velkou roli a přínos značky Apple, která inspirovala i konkurenci k výrobě kvalitních zařízení. Dnes jsou vynikající platformy nejen pro hraní, ale i pro nákup aplikací přímo v jednom zařízení, kterým zároveň i telefonujete, vyřizujete korespondenci, organizujete život nebo fotíte snímky s rozlišením až 10 megapixelů. Vizualní stránka her se z kvalitní podstatně rychleji, než tomu bylo u počítačů v 90. letech. Vylepšení nasadil korunu příchod tabletů, které svým větším displejem nabízejí výbornou variantu nejen pro hraní, ale hlavně pro ulehčení pracovního života, čtení, kreslení, úpravy fotografií... Nástup iPadu zaznamenal sice nejprve skeptické ohlasy, ale v současnosti, několik let po jeho uveřejnění, vzniklo na tento produkt nekonečné množství variací od všemožných značek. A tak se zdomácněla v komerční sféře další kategorie - vývoj mobilních aplikací. To velmi úzce souvisí s touto prací, protože výše zmíněná zařízení poskytují ideální média nejen pro komerční sféru, která je využívá povětšinou standartním způsobem, ale hlavně pro underground. Dochází k přímé konfrontaci kreativity, k posouvání možností této techniky a netradičnímu způsobu využití aplikací (většinou vyráběných na míru daným projektům).

Ve hrách je o animaci postaráno ve velkém. To je všem uživatelům jasné a jistě si i takovou skutečnost uvědomují. Co je ale v současnosti poměrně čerstvé, jsou aplikace, kde je ve velkém aplikován jak motion design, tak kvalitní animace objektů, ale i charakterů. Náročné programování umožňuje vyvíjet interaktivní aplikace jak pro nejmenší, tedy naučné pomůcky a pohyblivé interaktivní knížky, tak pro běžné uživatele z řad dospělých. Ti mohou využívat pestrou paletu aplikací pro usnadnění a zorganizování života, ale ve velké míře také čtení, kreslení, editaci a samozřejmě programy integrující s reálným obrazem ve virtuálním prostředí. Profesionálové mohou využívat tato zařízení v zábavní sféře jako je

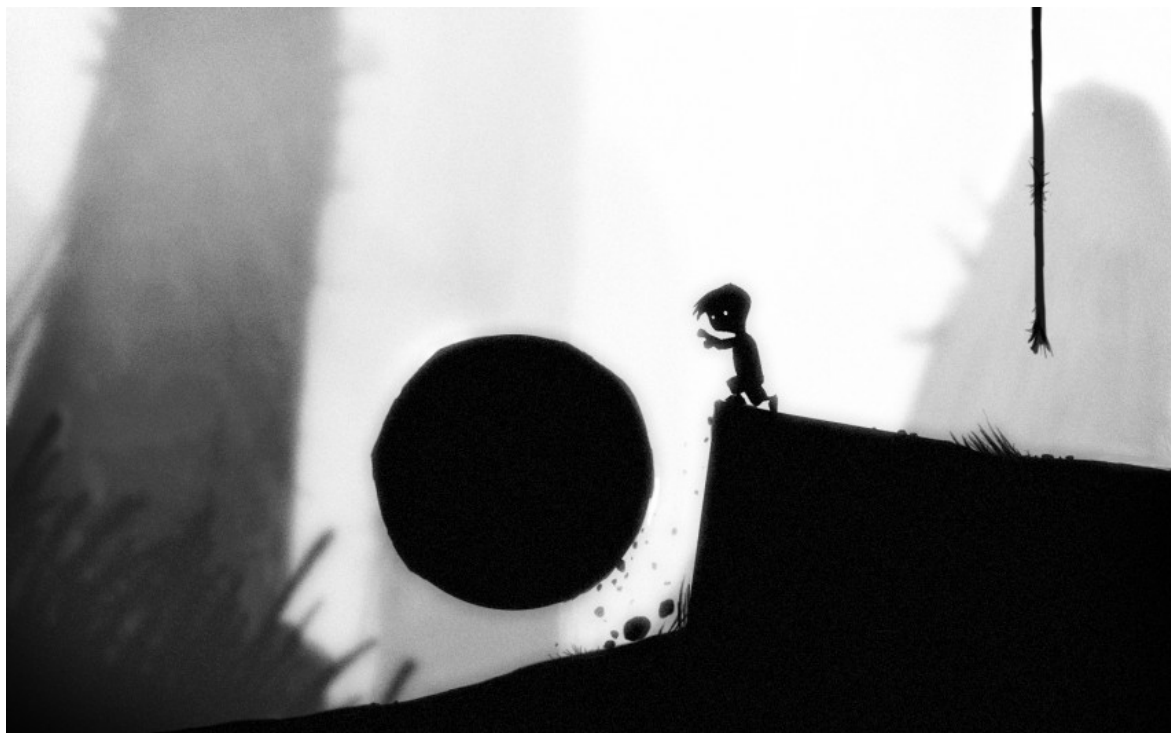
muzika a video, ale čím dál častěji dochází i k uplatnění v elektrotechnice, medicíně a řadě dalších oborů.

Z obecného úvodu jasně vyplývá, že aplikací vzniká obrovské množství a téměř každá používá ve větší či menší míře animaci, grafické zpracování i výtvarno. I zde dochází u profese animátora, případně výtvarníka, k osvojování nové platformy, využívání doposud netradiční techniky, a tak posouvání limitů v našich oborech. Je až fascinující, jaký boom s mobilními zařízeními nastal a jaké nové světy se před námi otevírají.

#### **4.2.1 Selekce zajímavých her a aplikací**

Ideální bude popsat rozmanitý a rychle rostoucí organismus her a aplikací na konkrétních příkladech, které mě za posledních několik let zaujaly svým netradičním zpracováním.

Z her mě paradoxně oslovila nejjednodušší hra s minimalistickým výtvarným pojetím, jednoduchým ovládáním a chytlavou atmosférou. Limbo od studia Playdead Arnta Jensena a Dina Pattiho je již legendárním kouskem. Jako jedna z mála her i pro prostředí mac přinesla skvělou logickou zábavu náročným hráčům i nováčkům. Postava malého chlapce, se kterou se okamžitě ztotožníte, řeší náročné situace a pracuje s různými skládačkami a silami gravitace. Vzniklo nespočet napodobenin, ale žádné se nepovedlo zdánlivě jednoduchou genialitu limba překonat. Animace je v něm přímo vynikající a spolupráce s různými gravitačními fíntami a důmyslnými logickými úkoly je obdivuhodná.



*Obr. 18.: Hra Limbo*

Jako konkrétní příklad aplikací uvedu dílo, které je vytvořené jako kompletní audiovizuální zážitek. Zaujme jak klasické hráče, tak pamětníky starých dobrých games z devadesátých let. *Sword & Sworcery* z dílny Superbrothers je interaktivní představení, vyprávění, hudba, vše, co si člověk přeje sbalené jako aplikace pro iPady nebo iPhony. Vše také staví na perfektní pixlovaném grafickém stylizování a notné dávce humoru. Opět výborný příklad, jak by měla aplikace vypadat, aby byla úspěšná a přinášela lidem radost a potěšení. To vše zabalené ve skvělé formě po všech stránkách, i té animační.



Obr. 19.: Scéna z audiovizuálního díla *Sword & Sworcery*

Ještě je nutné zmínit jednu velmi přitažlivou součást aplikací - interaktivní knížky, ve kterých je do budoucna velký potenciál. Hlavně pro ilustrátory a animátory je zde prostor jak přinést dětem i dospělým trochu kvality ze svého oboru a přispět k originální formě zpracování literárního díla. Dobrou ukázkou je například knížka *Babel the King*, kde si při čtení můžeme pohybovat obrázky a děti si tak mohou rozvíjet svoje haptické schopnosti i při obyčejném čtení a prohlížení.



Obr. 20.: Interaktivní kniha *Babel the King* v praxi na iPadu

### 4.3 Web

Prostředí internetu zatím nebylo v publikacích tak často dáváno do souvislosti s animací. Dle mého názoru je nutné zahrnout i toto médium do seznamu prostředí, ve kterých se setkáváme se zajímavými a netradičními projekty. Byť se o tom tolik nehovoří, nemálo animátorů a výtvarníků zpracovává svoje osobní projekty a komerční zakázky pro webovou prezentaci. Zde se samozřejmě setkává s jejich dílem největší počet diváků i zákazníků.

V dnešní době se razí heslo „kdo není na internetu, nežije“ a profesně bych jistě souhlasil. Pokud člověk nesleduje proud kvalitních a progresivních tvůrců, velmi snadno se mu může stát, že zaspí dobu. Překrásná je již zmiňovaná syntéza oborů, tím pádem i rozmanitost děl a jejich vliv na další autory. Nesmírný mix stylů a neustálá proměnlivost trendů, která díky internetu vzniká, je motivující a povzbuzující.

Například animované filmy, na které se přes sto let chodilo do kin a na festivaly, jsou v okamžiku přístupné na specializovaných serverech. Perfektní členění serverů jako je například Vimeo, umožňuje sledovat absolutní novinky na poli animace i motion designu. Každoročně se konají internetové festivaly, kde jsou oceňovány nejlepší snímky uveřejněné online. Weby jako shortoftheweek.com přináší velmi kvalitní a precizně selektovanou animaci, takže jako náročný divák se nemůžete splést. Titulky v popisech pod videem umožňují okamžitě vyhledat autory a zhlédnout jejich showreely. Tak se šíří progresivní přístupy v animaci rychlostí světla.

V této kapitole by mělo být popsáno několik konkrétních součástí tohoto média. Hlavně jsou to interaktivní weby. Animace je na webových stránkách s upgrady programovacích jazyků stále více a ve velmi blízké budoucnosti by se mohla vyskytovat realistická a propracovaná animace na úrovni videí téměř všude, aniž by se tím zpomaloval prohlížeč nebo vypadávalo připojení.

Když jsem v minulé kapitole zmiňoval interaktivní knížku pro děti Babel the King, stojí za to poukázat i na její web, který poodhaluje, jak se dá příjemně zakomponovat animace do webového designu.



Co se týče jednoduchých animovaných sekvencí a netradičních nápadů, jistě je jich hodně na webech propagujících právě mobilní aplikace. Perfektním příkladem je třeba web (konkrétně trailer pasáž) aplikace Ben the Bodyguard, kde je krátký animovaný příběh navázaný přímo na pohyb scrollování. Zde lze pěkně vidět kreativní využití HTML5.



Obr. 21.: Web Ben the Bodyguard

Zmíním jeden velmi výrazný bod, konkrétně interaktivní webový videoklip nebo lépe řečeno painting a song od interpretky Labuat, kdy si přímo při přehrávání písně malujeme vizuální stopu jako videoklip. V roce 2009 došlo k velkému sdílení a velmi pozitivním ohlasům na tuto formu prezentace muziky na webu a vzniklo velké množství variací. Animuje se zde v reálném čase, kurzorem, který plní funkci štětce...



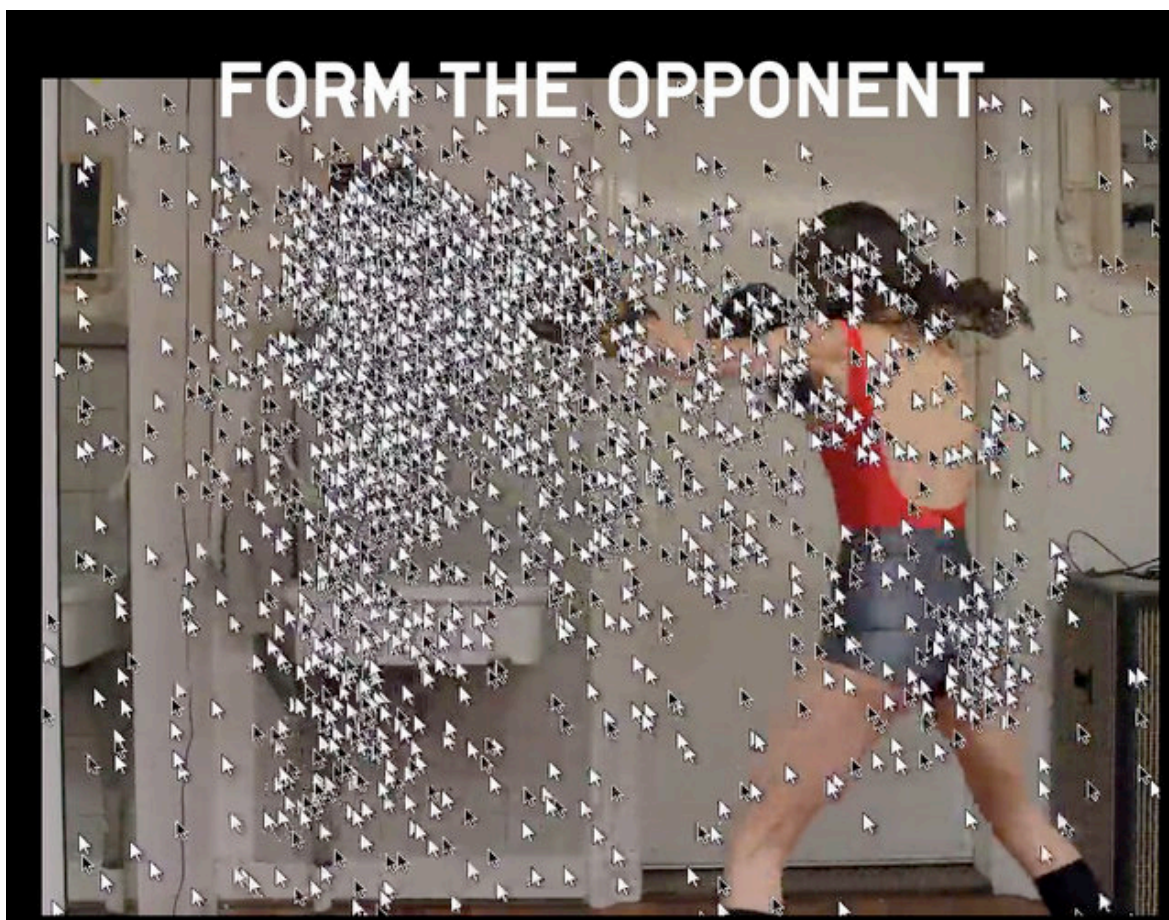
Obr. 22.: Interaktivní videoklip k písni od Labuat

Krásnou webovou formu jak oznámit okolí informaci o svatbě, je možné vidět na stránkách [jessandruss.us](http://jessandruss.us), kde je skvělou grafikou a výbornou a jednoduchou animací ukázán životní příběh dvou lidí a popis toho, jak se setkali a samozřejmě, že vše vyústilo ve svatbu. Tento web je netradiční a výjimečný, což způsobilo krátce po jeho zveřejnění velký počet sdílení a množství chvalozpěvů.



Obr. 23.: Webové animované stránky

Skvělou a velmi čerstvou věc z webového prostředí uvedu nakonec. Webový videoklip, tentokrát od LIGHTLIGHT. Těžko popisovat, lepší si vyzkoušet na donottouch.org. Jedná se o crowd sourced online video, což znamená, že všechny kursory diváků sledujících toto video jsou monitorovány videem a vytváří tak jeho, jakoby animovanou součást. Skvělý nápad, který výtečně interaguje s návštěvníkem stránky. Množstvím kurzorů tak vznikají i za přispění instruktážních nápisů zajímavé obrazce, které spolupracují s video podkladem.



Obr. 24.: Crowd sourced video donottouch.org

## 5 BUDOUCNOST

Jako v každém oboru, lze i v případě animace o vývoji kupředu jen teoretizovat a přibližně odhadovat progres. Jisté je, že dojde k dalšímu zvýšení rychlosti, vylepšení elektroniky a od těchto dvou faktorů se bude odvíjet i zjednodušení pracovních podmínek digitálních animátorů i výtvarníků. O to víc na ně bude kladeno nároků.

Trh s aplikacemi je ještě mladý a v této oblasti nás čekají ještě velké věci. Jistě se propojí všechna mobilní zařízení s augmented reality a vznikne nesmírně zajímavá syntéza virtuální reality s běžným životem. Nové pole pro zajímavé a netradičně zpracované pohyblivé grafiky a animace vznikne po definitivním spuštění projektu google glass, kdy bude přímo na obrazovku brýlí promítána pracovní plocha vašeho virtuální já. Troufám si tvrdit, že zanedlouho bude toto nové médium zapracováno do každodenního života, podobně jako jsou dnes například iPhony a tablety. Nebude k tomu třeba dlouhá doba. Animace bude potom naprosto všude. Pokud se budeme pohybovat po ulici, virtuální realita vám do ní bude promítat velkou porci reklam, které se budou předhánět všemožnými kreativními kousky, aby upoutaly vaši pozornost. Poptávka po kvalitních vývojářích i po animátorech a výtvarnících bude podobná, jako tomu bylo v případě boomu s aplikacemi.

V herním průmyslu nás čeká ladění interaktivních systémů. V brzké době bude součástí konzolí jakýsi další rozměr, který bude promítat animace z obrazovky i na stěny pokoje a bude tak umocněn 3D zážitek ze hry. Interaktivní ovladače budou fungovat podstatně více realisticky a tomu se bude přizpůsobovat i pohybová složka programů. Samozřejmě lepší výkonnost procesorů a grafických karet posune možnosti v animaci zase o poznání dál.

Ohledně muziky se dočkáme ještě propracovanější syntézy s internetem - oblastí, která v současnosti nejvíce prodává a kde je nejjednodušší muziku sehnat. Předpokládám, že vzniknou další platformy, které budou nabízet převratnou kvalitu videa - jeho přehrávání. Animace je neodmyslitelnou součástí většiny klipů a díky uvolněnosti všech tvůrců se jistě máme na co těšit. V dnešní době to dokonce vypadá jako pomyslné závody v kreativitě klipů, které nabízejí oku lahodící podívanou prošpikovanou důmyslnými nápady. Samozřejmě se budeme často setkávat s retro trendy, ale i nadále jsou téměř nekonečné možnosti k předvádění zajímavých kousků na scéně hudebních klipů.

Téměř všechno se dnes točí kolem peněz. Animované filmy, kraťasy, klipy, videa, aplikace a další pohyblivé obrázky. I přes tento fakt shledávám v animaci a souvisejícím výtvarnu touhu velké většiny autorů pracovat na originálních dílech. Do nich sesnaží vtisknout neotřelé přístupy, neustále inovují obor, nezapomínají být hrdí na historii, staré osvědčené postupy a odkaz řemeslníků i výtvarníků z časů dávno minulých. Myslím, že tato atmosféra, která se kolem oboru animace traduje neustále přitahuje množství diváků a předává jim kousek nedefinovatelného kouzla. Je to hlavně kvůli netradičnímu přístupu. Jak se píše v Tajemství obrazu a jazyku umění o Gombrichovi: ...jako většina jeho současníků se domníval, že experimentální umělecké směry dvacátého století musejí čelit nepřátelským náladám a že je nutné bránit je proti předsudkům většiny.<sup>6</sup> Stejně tak je to i dnes. Je třeba podporovat a vážit si experimentů s řemeslem i přes časté předsudky, jinak by nedocházelo k jeho progresu.

Moderní a svěží animace proniká do běžných životů i nenápadným způsobem. Aplikace a hry přispívají k šíření oboru a v těch nejlepších případech činí uživatelům radost, případně pomáhají v rámci kvalitních user interface k pohodlnějšímu ovládnání nebo ulehčují lidem život v podobě doplňkových softwarů pro nejrůznější specializované obory.

Komerční sféra bude vždy velmi silná, ale nikdy by nebylo skvělých animovaných záležitostí bez undergroundu, ve kterém zrají ty nejlepší nápady a mají možnost se svobodně, bez klientových připomínek projevit. Autoři se mohou pohybovat mezi oběma světy a v obou být prospěšní. Povzbuzováním undergroundu budou vznikat technicky revoluční díla a netradičně uchopené projekty, v komerci lze zase běžnému člověku vštípit alespoň trochu potřebného vkusu, radosti a estetiky - tím mu zpříjemnit život. Velkou nespočetněkrát zmíněnou syntézou mnoha oborů vznikl zajímavý organismus, který nedá člověku vydechnout. Přelomem tisíciletí je všechno tak rychlé a nové, že můžeme označit současnost za novou éru animace díky digitálnímu věku, ale i množství nových médií a přístrojů.

---

<sup>6</sup> MIKŠ, František. Gombrich: tajemství obrazu a jazyk umění. Barrister & Principal, 2008. 359 s. ISBN 8073640457.

## ZÁVĚR

Pevně doufám, že moje diplomová práce poskytla nové a užitečné informace týkající se teorie i praktických příkladů. Téma současné netradiční animace a originálních přístupů k řemeslu je téměř nevyčerpatelné a je jistě hodné neustálého mapování a zkoumání, jelikož existuje neuvěřitelné množství inspirativních projektů, které mohou člověku pomoci s tvůrčím, ale i osobním vývojem.

Věřím, že budoucnost přinese v oboru animace velmi pozitivní výsledky. Laik už si nebude vybavovat při slově animace jen 3D filmy z multikin, ale také ostatní kategorie, které s oborem souvisí, kategorie popisované v této diplomové práci. Záběr animátorů je dnes velmi široký, a proto nemusíme mít obavy, že by hrozila animaci krize. Jsem přesvědčen, že nás čekají velké výzvy s pozitivními projekty.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

WIEDEMANN, Julius. *Animation now!* Vydání 1.. Taschen, 2004, 576 stran, ISBN: 3822825883

ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé.* Vydání 1.. Praha: Svoboda 1995, 367 stran. ISBN: 80-205-0472-9

MONACO, James. *Jak číst film.* Vydání 1. Praha: Albatros, 2004. 735 s. ISBN: 8000014106

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit.* London: Faber & Faber, 2001. 342 stran. ISBN: 9780571212682

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla.* Vydání 2. Praha: AMU 2006. 145 s.. ISBN: 8073310104

MIKŠ, František. *Gombrich: tajemství obrazu a jazyk umění.* Barrister & Principal, 2008. 359 s. ISBN 8073640457

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr. 1.: [http://media.designer.com/article/8310/PSYOP\\_MTVHD\\_19.jpg](http://media.designer.com/article/8310/PSYOP_MTVHD_19.jpg)

Obr. 2.: [http://theblackheartgang.com/wp-content/gallery/prints/Page\\_13\\_FINAL.jpg](http://theblackheartgang.com/wp-content/gallery/prints/Page_13_FINAL.jpg)

Obr. 3.: <http://www.newyorkguitarfestival.org/sites/default/files/images/smith.jpg>

Obr. 4.: <http://static.vizworld.com/wp-content/uploads/2009/08/Picture-16.png>

Obr. 5.: <http://takumatn.com/blog/wp-content/uploads/vvvv040831.jpg>

Obr. 6.: <http://bumbumbum.me/wp-content/uploads/2009/09/blu1.jpg>

Obr. 7.: [http://images.wikia.com/creepypasta/images/1/14/Cyriak\\_slide\\_original.jpg](http://images.wikia.com/creepypasta/images/1/14/Cyriak_slide_original.jpg)

Obr. 8.: <http://www.feelguide.com/wp-content/uploads/2010/12/AntiVJ2.jpg>

Obr. 9.: <http://skolska28.cz/images/events/2010/100311150415.jpg>

Obr.10.: [http://studioaka.squarespace.com/storage/baftaWO.jpg?\\_\\_SQUARESPACE\\_CACHERVERSION=1272284858731](http://studioaka.squarespace.com/storage/baftaWO.jpg?__SQUARESPACE_CACHERVERSION=1272284858731)

Obr. 11.: <http://paulmmartinblog.files.wordpress.com/2012/08/old-spice-power-terry-crews.png>

Obr. 12.: <http://www.themacula.com/>

Obr. 13.: <http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/About/General/2010/4/16/1271416392344/Chris-Cunningham-001.jpg>

Obr. 14.: [http://premad2012.files.wordpress.com/2012/10/264068982\\_640.jpg](http://premad2012.files.wordpress.com/2012/10/264068982_640.jpg)

Obr. 15.: <http://cdn.jazjaz.net/wp-content/uploads/2012/02/Gotye-Easy-Way-Out-official-video.jpg>

Obr. 16.: [http://1.bp.blogspot.com/\\_FNOI-0GvM\\_A/SwGxIEYxpYI/AAAAAAAAARM/](http://1.bp.blogspot.com/_FNOI-0GvM_A/SwGxIEYxpYI/AAAAAAAAARM/)

Obr. 17.: <http://www.woohaaa.com/wp-content/uploads/2010/08/antivj.jpg>

Obr. 18.: <http://herniweb.cz/wp-content/uploads/limbo-854x530.jpg>

Obr. 19.: <http://toucharcade.com/wp-content/uploads/2011/03/ss6.jpg>

Obr. 20.: [http://b.vimeocdn.com/ts/303/980/303980918\\_640.jpg](http://b.vimeocdn.com/ts/303/980/303980918_640.jpg)

Obr.21.: [http://1.bp.blogspot.com/\\_XdP6Lp2ceqY/TPnSyi\\_vTzI/AAAAAAAAAiN0/Q3q21vpTE-c/s1600/ben4.PNG](http://1.bp.blogspot.com/_XdP6Lp2ceqY/TPnSyi_vTzI/AAAAAAAAAiN0/Q3q21vpTE-c/s1600/ben4.PNG)



Obr. 22.: [http://b.vimeocdn.com/ts/344/589/3445896\\_640.jpg](http://b.vimeocdn.com/ts/344/589/3445896_640.jpg)

Obr. 23.: <http://www.freecssshowcase.com/wp-content/uploads/2012/06/preview23.jpg>

Obr. 24.: <http://laughingsquid.com/wp-content/uploads/2013/04/donottouch.jpeg>

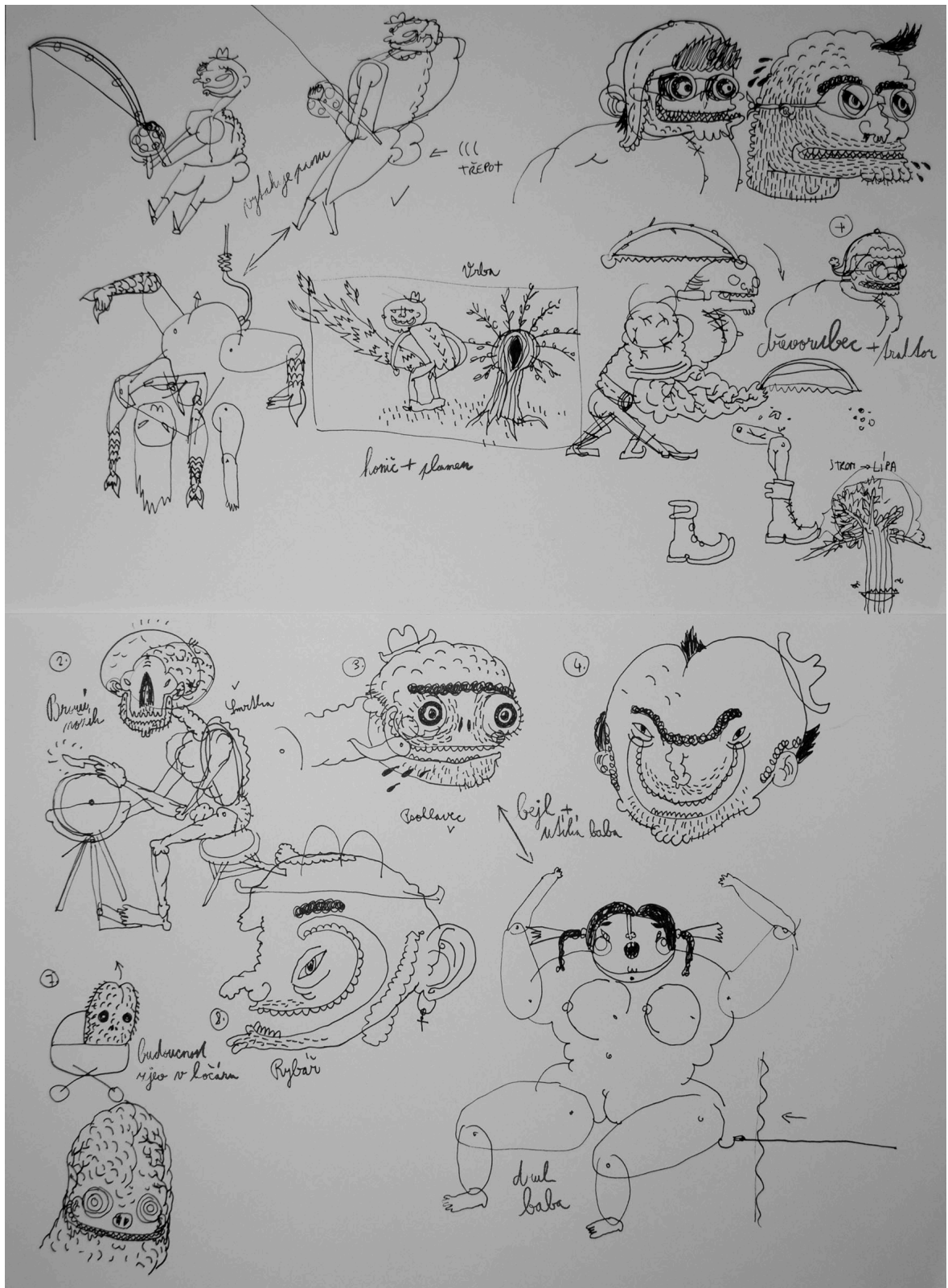
## **SEZNAM PŘÍLOH**

### **DOKUMENTACE K PRAKTICKÉ ČÁSTI DIPLOMOVÉ PRÁCE ANIMOVANÝ FILM MLEJNKY / MILLS**

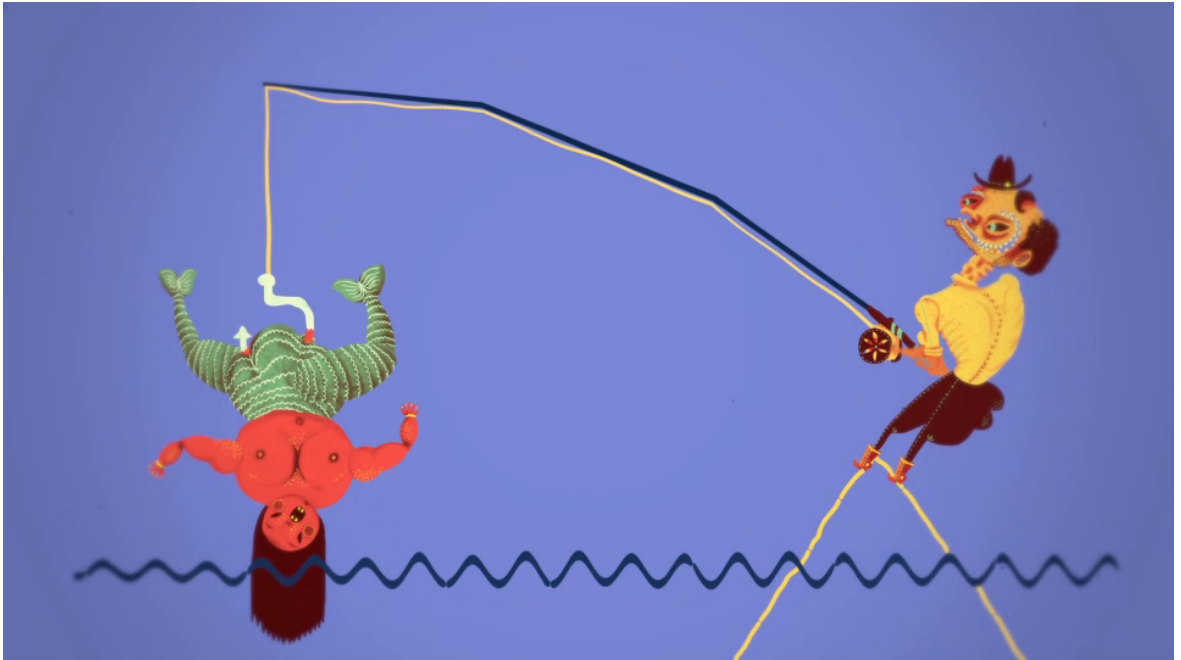
PŘÍLOHA P1: VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P2: OBRÁZKOVÝ A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

# PŘÍLOHA P 1: VÝTVARNÉ NÁVRHY







FOR THESE REASONS  
YOU MUST

*Visit this*


**DIABOLICALLY  
AWESOME  
REGION!**

PŘÍLOHA P 2: OBRÁZKOVÝ A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

**1. Úvod** STROJ & MASO


⊕ Motion design TITULKY

Temperament




Sound: + zoom + ONKANI + REV + SUI + TANI

TRUCK



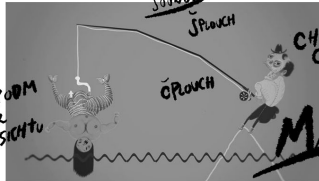
Sound: + zoom + ONKANI + REV + SUI + TANI

TRUCK



Sound: CIRKULA + TRUCK

TRUCK



Sound: SPUNCH + CH CH CH WA!

Miracles

TRAKTOR → KSICHT

↓ FULL KUMP

**NATURE**

Sound: traktor + ocean + sruť + stroj

TRUCK

Love

Sound: mladá + lež + plávaný

TRUCK

**FUTURE**

dlouhý odjezd

Sound: SCIFI SUB + BASA + BZZZZIMMM

titulek

**TRADICA!**

Sound: baska + checkol


VRRAN

{ Final Headline }

THESE REASONS YOU MUST..

⊕

TEČKA



Sound: FLA + SI + NET!

→ Cerb + odjezd z divadla

**BONUS**

**INTRO** maso leži do stroje!

**EPILOG** ke stroj leze jehnicka

Sound: čvachtol + hukot.

WELL... MUST TO DO IT!!!

ZEMIA DOPRAVY → PLOŠA !!!

CESTNÝCH → CO TO MÁME  
BICYKLIST



1) LETI MISO → VĚDĚL, že dráha (spíše pro dráhu) vyhledá vyhledávací zónu (spíše pro dráhu) → vyhledá se zadávací zónou

2) STŘEŽENÍ LIDSKÝM MŮJEM  
PŘÍKLAD: POKA + PŘÍKLAD: POKA

3) TERÉZKA S LIDSKÝM MŮJEM → KONTAKT POKA ZA NĚM ŽE JE DĚLEK  
KONTAKT: POKA S LIDSKÝM MŮJEM → KONTAKT POKA ZA NĚM ŽE JE DĚLEK  
PŘÍKLAD: POKA S LIDSKÝM MŮJEM → KONTAKT POKA ZA NĚM ŽE JE DĚLEK

4) TĚK HAVI + BAHYNI → ZA VĚROU (PŘÍKLAD: POKA S LIDSKÝM MŮJEM)

5) CESTOVNÍ → DĚLEK NA NĚM → ZADÁVACÍ ZÓNA POKA S LIDSKÝM MŮJEM

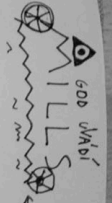
6) GAVI MŮJ → POKA S LIDSKÝM MŮJEM → POKA S LIDSKÝM MŮJEM

7) KONTAKT → POKA S LIDSKÝM MŮJEM → POKA S LIDSKÝM MŮJEM

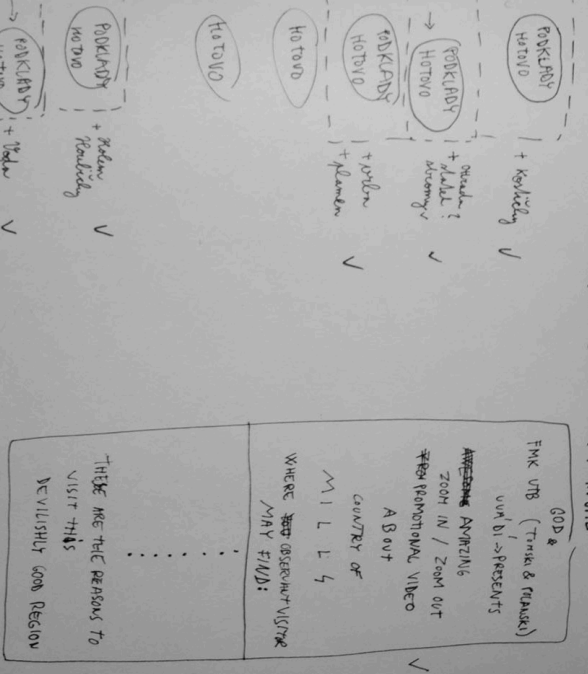
8) POKA S LIDSKÝM MŮJEM → POKA S LIDSKÝM MŮJEM

9) KONTAKT → POKA S LIDSKÝM MŮJEM → POKA S LIDSKÝM MŮJEM

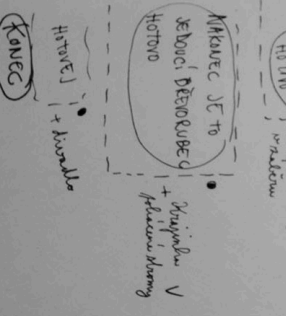
10) POKA S LIDSKÝM MŮJEM → POKA S LIDSKÝM MŮJEM



ambulantní služby  
ZOOM IN → ZOOM OUT  
ZOOM IN: HISTORIE REGION  
ZOOM OUT: HISTORIE REGION  
LINDY ŽIVOT USER MANUÁL



GOD & FMS VTB (TRAVEL & TRAVEL)  
VĚDĚL → PRESENTS  
AMAZING  
ZOOM IN / ZOOM OUT  
PŘÍKLAD: POKA S LIDSKÝM MŮJEM  
A B OUT  
COUNTRY OF  
M I L L 4  
WHERE OBSERVANT VISIT  
MAY FIND:  
THESE ARE THE REASONS TO VISIT THIS DEVILSHIT GOD REGION



HOTO & HOTO  
HOTO & HOTO  
HOTO & HOTO  
HOTO & HOTO