

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Katedra výtvarné kultury

Bakalářská práce

## **Proměny**

**(Multimediální zachycení proměny kvalit)**

Monika Janouchová

Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.

Plzeň 2012

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň 25. Červen 2012

podpis:

**Poděkování:**

Děkuji PhDr. Vladimíře Zikmundové za pomoc při tvorbě animace. Děkuji svému příteli, rodině a kamarádům za podporu, ohromnou trpělivost a pomoc s korekcí. Bez nich bych tuto práci jen stěží dokončila.

## **ANOTACE**

Cílem mé práce bylo zpracovat téma Proměny prostřednictvím multimédií. Pomocí techniky stop-motion a rotoskopie jsem stvořila krátké video, kterým jsem chtěla zachytit můj náhled na sen a realitu. V teoretické části vysvětluji techniku rotoskopie, dále shrnuji průběh tvorby uměleckého díla podle Jiřího Kulky, zabývám se i postupem své tvorby a ukazuji také své inspirační zdroje. Nakonec se zamýšlím nad tématem fikčních světů.

## **ABSTRACT**

The goal of my work was to create short animation on the topic Metamorphosis. I used sequential photographs and technique of rotoscopy. In the theoretical part of my bachelor thesis I summarized technique of Rotoscopy. Furthermore I outlined the process of creating the artwork by Jiří Kulka and showed a procedure of creating my own animation. I also pointed out my sources of inspiration. In the last part of text I summarized the theory of fiction worlds.

## OBSAH

<b>1. ÚVOD</b> .....	- 6 -
<b>2. ANIMAČNÍ TECHNIKY – ROTOSKOPIE</b> .....	- 8 -
2.1. Rotoskopie .....	- 8 -
<b>3. TVORBA UMĚLECKÉHO DÍLA</b> .....	- 13 -
3.1. Jednotlivé fáze tvorby .....	- 14 -
<b>4. NOVÝ PROJEKT</b> .....	- 16 -
4.1. Vývoj scénářů .....	- 16 -
4.1.1. Finální scénář .....	- 18 -
4.2. Realizace .....	- 19 -
4.2.1. Výběr médií .....	- 20 -
4.2.2. Storyboard .....	- 21 -
4.2.3. Fotografování .....	- 22 -
4.2.4. Zpracování fotografií.....	- 23 -
4.2.5. Rotoskopování .....	- 23 -
4.2.6. Kresba v počítači .....	- 25 -
4.2.7. Premiere – složení.....	- 26 -
4.3. Shrnutí .....	- 27 -
<b>5. INSPIRAČNÍ ZDROJE</b> .....	- 28 -
<b>6. PRŮMĚRNÁ KAŽDODENNOST A FIKTIVNÍ SVĚT</b> .....	- 31 -
<b>7. ZÁVĚR</b> .....	- 33 -
<b>8. RESUMÉ</b> .....	- 34 -
<b>9. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b> .....	- 35 -

## 1. ÚVOD

Pro svou bakalářskou práci jsem si vybrala téma Proměna - Multimediální zachycení proměny kvalit. Inspirována surreaslismem a jeho, i mým nadšením pro sny, jsem se Proměnou pokusila vytvořit jakousi osobní výpověď o snu, realitě a vztahu mezi nimi. Realita a sen jsou tedy hlavními aktéry mé práce. Tyto dva světy, na první pohled tak rozdílné, mají v našich životech velkou roli a jejich prolínání, proměňování a srážení nás provází každý den. Hranice mezi nimi může být často nejasná. Za příklad mohu uvést ranní probuzení z živého snu nebo příliš živý a reálný sen sám osobě. Tyto zvláštní a zmatené pocity jsem se chtěla pokusit zachytit, a tak ve své práci proměňuji realitu v sen a sen v realitu. Takový „výron snu do reálného života“. <sup>1</sup> Zároveň jsem se chtěla i lehce dotknout tématu fikčních světů a jejich zapojení do našeho bytí.

Bakalářská práce se skládá ze dvou částí - praktické a teoretické. Praktickou část představuje dvouminutové video, vytvořené technikou rotoskopie a stop-motion za pomoci programů Adobe Photoshop a Adobe Premiere. Základem pro celé video jsou reálné fotografie, které byly následně upravovány v počítači a překreslovány.

Teoretická část mé práce se dělí na několik dalších sekcí. V té první stručně popisují druhy animačních technik, se kterými se můžeme běžně setkat. Hluběji se zabírám technikou rotoskopie, kterou jsem využívala ve své práci.

Ve druhé části se zabývám tvorbou výtvarného díla podle Jiřího Kulky a pokouším se nastínit jednotlivé etapy, kterými člověk při tvorbě prochází.

---

<sup>1</sup> Pijoan, José. *Dějiny umění*. 10. Vyd. 2. Praha: Odeon, 1986. 300 s.

Následuje kapitola o procesu vzniku námětu na téma Proměna. Popisují jednotlivé fáze, kterými námět prošel a vysvětlují, jak jsem se k nim dostala a proč nebyly zrealizovány. Na závěr se zmiňuji o finální myšlence.

Ve čtvrté části vysvětlují samotnou realizaci, a to tvoření storyboardu, fotografování jednotlivých framů, zpracovávání, překreslování a finální doladování fotografií v programech Adobe Photoshop a Adobe Premiere.

Dále krátce představuji své inspirační zdroje a popisují, jak a proč mě ovlivnily.

V poslední části se pokouším nastínit problém průměrné každodennosti a zamýšlím se nad tématem fikčních světů jako prostředníků pro únik z našeho běžného života.

Cílem mé práce je zpracovat téma proměny prostřednictvím multimédií. Pomocí kombinace reálných fotografií a fotografií upravovaných technikou rotoskopie se pokusím navodit atmosféru prolínání reality a snu, reality a jiného, fikčního světa.

## 2. ANIMAČNÍ TECHNIKY – ROTOSKOPIE

*„Animace je způsob vytváření zdánlivě se pohybujících věcí. Slovo pochází z cizího slova znamenajícího oživení.“*<sup>2</sup> Princip animace spočívá v zachycení samostatných statických snímků. Ty bývají také označovány slovem framy. Když se pak snímky zobrazují rychle za sebou, vzniká iluze pohybu. Animace zde vlastně využívá nedokonalosti lidského oka, které při určité frekvenci snímků nevidí snímky jednotlivě, ale vnímá je jako spojitý obraz. Tato rychlost se většinou pohybuje kolem 24 snímků za sekundu.

Je mnoho způsobů jak animaci pojmout. Jako základní typy bych uvedla animaci tradiční, stop-motion a počítačovou animaci. Ty se pak dělí ještě na mnoho dalších druhů a poddruhů. Animovat se dá vlastně jakkoliv, záleží hlavně na naší fantazii. Tyto základní druhy animací zde ale popisovat nebudu, jelikož je o nich mnoho dostupných materiálů. Představím pouze techniku rotoskopie, o které je, dle mého názoru, všeobecně menší povědomí než o ostatních animačních technikách.

### 2.1. Rotoskopie

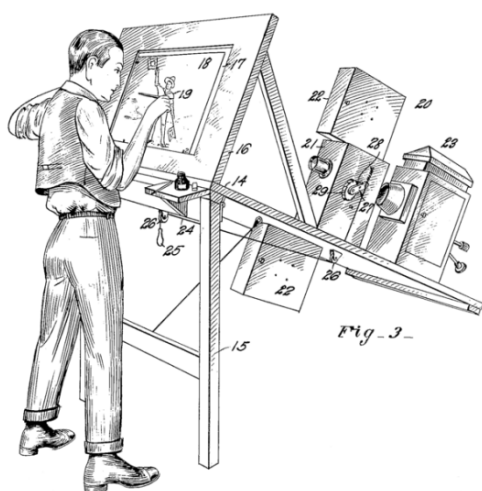
Rotoskopie je druh animační techniky, která není mezi lidmi příliš známá a to i přes to, že byla a je užívána v mnoha filmech - amatérských, krátkých, ale i celovečerních. U nás se dostala do širšího povědomí až díky filmu Alois Nebel, který je celý zpracován tímto způsobem. Umělecká scéna se ale o rotoskopii zajímá už dlouho. Příkladem může být PAF, přehlídka animovaného filmu z roku 2011, kde měla rotoskopie svoji vlastní sekci. Představila se její historie a promítaly se různé zajímavé snímky stvořené touto technikou, včetně již zmíněného Aloise Nebela.

---

<sup>2</sup> Wikipedie [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupný z <<http://en.wikipedia.org/wiki/Animation>>



Technika rotoskopie spočívá ve využívání filmového obrazu jako šablony pro výtvarné překreslování. Zpočátku byla prováděna zcela ručně. Záznam hraného filmu byl pomocí kamery promítán na skleněný panel, a tak mohl animátor, snímek po snímku, překreslovat pohyb postavy na papír. Zařízení,



Obr. 1 – Rotoskop [2]

které to umožňovalo, se nazývalo rotoskop a vynalezl ho Max Fleischer. Ten se také jako první začal zabývat rotoskopií, a to již v roce 1915, ve své sérii snímků *Out of the Inkwell*. Tato technika přinesla do animace velké usnadnění, animátoři teď byli schopni jednoduše znázornit realistický pohyb postav nebo předmětů. Pro kreslené hrdiny pózovali živí herci, které pak animátoři překreslovali a přenášeli do jiných prostředí. Důležité je také zmínit techniku

„key frames“, kdy hlavní animátor nakreslí klíčové pózy a mezery mezi nimi jsou doplněny vedlejšími grafiky. Tento způsob práce se ve 2D animaci užívá dodnes, i když lehce pozměněným způsobem.

Jako příklad raných rotoskopovaných snímků bych zmínila Disneyho *Sněhurku a sedm trpaslíků* (1937) nebo *Wizards* (1977) Ralpha Bakshiho.



Obr. 1 – *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937) [2] Obr. 3 – *Wizards* (1977) [2]

Rotoskopie ale nebyla využívána jen v animovaném filmu. Začala se užívat na vytvoření speciálních efektů ve hraných filmech, jako například svítících hvězdných mečů v sérii *Star Wars*.

S rozvojem digitálních technologií tento starý způsob rotoskopování zmizel. Roku 1994 poprvé používá digitální rotoskopii Smoking Car Productions pro svou hru *The Last Express*. Později pak přichází Bob Sabiston se svým Rotoshopem, softwarem který vlastně převedl princip starého rotoskopu do



Obr. 4 - *Snack and Drink* (1999) [2]

digitální podoby. Tento program vznikl pro tvorbu *Project Incognito* (1997), snímek pro MTV soutěž, kde je 25 animovaných rozhovorů s různými lidmi v New Yorku. Do širšího povědomí se pak program dostal krátkým nezávislým snímkem *Snack and Drink* (1999), který získal ocenění na mnoha festivalech a podnítil autory k další tvorbě.

Rotoshop je užitečný program. Má mnoho funkcí, které velmi ulehčují práci, jako například způsob užití výše zmíněných „key frames“. Této technice, na které je vlastně celý software založený, se zde říká „interpolated rotoscoping“. Spočívá v tom, že animátor překreslí jen frame na začátku a na konci nějakého pohybu a program pak sám doplní fáze mezi prvním a posledním framem. Výsledek je pak velmi detailní a realisticky kopíruje skutečnost. „*Můžete se ptát, k čemu takový program pak je, když jen „kopíruje“ realitu. Kouzlo je v tom, že je jen na naší fantazii, jak bude výsledek vypadat. Máme nekonečné možnosti jak si hrát s barvami, tvary a pozadím.*“<sup>3</sup>

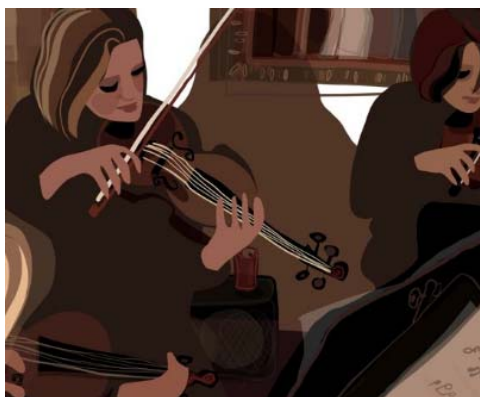
Velmi užitečná je také práce s vrstvami. Každá scéna jde rozdělit na vrstvy a ty se pak mohou „zmrazit“, čili zůstanou na místě, takže je není nutné překreslovat pořád dokola. To se velmi hodí při práci s pozadím. Animátor už nemusí kreslit pořád ten a samý obrázek mnohokrát pro každou scénu. „*V jádru se práce na rotoskopování nemění. Jen místnost plná lidí, co zvládnou určitý*

---

<sup>3</sup> BENJAMIN BRATT. *Rotoscoping: Techniques and Tools for the Aspiring Artist*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupná z <[http://books.google.cz/books?id=8PsAcEhBu\\_0C&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false](http://books.google.cz/books?id=8PsAcEhBu_0C&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false)>. ISBN 978-0-240-81704-0.

*kus práce za pár týdnů, se změnila na pracovní stůl s počítačem a jedním člověkem, co zvládne stejnou práci za pár dní.“<sup>4</sup>*

Jako pokročilý příklad práce s Rotoshopem bych uvedla zajímavý film *Waking Life* (2001) a z mého pohledu ještě lepší *A Scanner Darkly* (2006).



Obr. 5 – *Waking Life* (2001) [2]



Obr. 6 – *A Scanner Darkly* (2006) [2]

Další program, kterým lze provádět rotoskopii je Adobe After Effects. Tím byl také stvořen již zmíněný snímek *Alois Nebel* (2011), který sklidil velký ohlas. Práce s tímto programem jsou víceméně stejné, jak bylo popsáno u Rotoshopu.



Obr. 7 – *Alois Nebel* (2011) [2]

Programy Rotoshop a Adobe After Effect člověku práci určitým způsobem usnadňují. Například pomocí techniky „key frames“, jež byla zmíněna výše. Ale rotoskopovat se dá vlastně pomocí jakéhokoli grafického editoru.

---

<sup>4</sup> BENJAMIN BRATT. *Rotoscoping: Techniques and Tools for the Aspiring Artist*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupná z <[http://books.google.cz/books?id=8PsAcEhBu\\_0C&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false](http://books.google.cz/books?id=8PsAcEhBu_0C&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false)>. ISBN 978-0-240-81704-0.

Moje technika rotoskopování se dle mého názoru nejvíce blížila technice starého rotoskopu. Jen mým rotoskopem nebyl důmyslný systém kamery a skla, ale počítač a program Adobe Photoshop. Jako základ pro překreslování jsem použila fotografie focené sekvenčním snímáním tak, aby vyjadřovaly pohyb. Každý snímek pro mne tedy znamenal jeden frame, který bylo nutno překreslit. Photoshop mi sice neumožňoval automatické doplňování framů, ale mohla jsem alespoň využívat práci s vrstvami. Díky tomu byly možné opravy a kopírování již překreslených částí do dalších snímků, což mi pomohlo ušetřit čas.

### 3. TVORBA UMĚLECKÉHO DÍLA

„Umělecká tvorba je jistým druhem tvořivosti. Tu lze rozdělit do dvou typů, kde ten první je charakterizován jako tvořivost bytostná, existenciální, druhý pak je tvořivost instrumentální. Existenciální tvořivost představuje způsob bytí, instrumentální tvořivost je prostředkem, nástrojem.“<sup>5</sup> V následující tabulce č. 1 jsou zmíněné typy popsány.

Tvořivost existenciální	Tvořivost instrumentální
Zasahuje do všech sfér lidského bytí,	Týká se zvláštních vloh člověka,
je univerzálním lidským rysem,	v rozvinuté podobě je vlastností výjimečných jedinců,
lze jí napomáhat, nelze ji vyučovat,	lze ji vyučovat,
může jí napomáhat každé otevřené lidské společenství,	vyučují ji specializovaní odborníci,
ve svém projevu zůstává laická,	směřuje k profesionalizaci,
je zaměřena na smysl života,	je zaměřena na podávání výkonu,
hlavní teoretická východiska má	hlavní východiska jsou v teorii učení a chování
v humanistické psychologii,	(behaviorismus),
je to hra pojímaná jako jazyk	je to hra ostře odlišovaná od práce
nebo jako sociální prostředí.	a pojímaná jako nástroj, prostředek.

Obr. 8 - Dva typy tvořivosti [3]

V konečném důsledku lze o procesu tvorby říci jen velmi málo. Tvorba totiž bývá iracionální, založena na intuici, na hře a dost často i na náhodě. „Mnoho nápadů má své kořeny v nevědomí, mnoho se jich vynoří ve spánku.“<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Kulka, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl. Praha: Grada Publishing, 2008. 435 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

<sup>6</sup> Kulka, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl. Praha: Grada Publishing, 2008. 435 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

### 3.1. Jednotlivé fáze tvorby

Podle Jiřího Kulky se tvorba uměleckého díla dělí celkem na šest částí - Preparaci (přípravu), inkubaci (zrání), inspiraci (vnuknutí), iluminaci (osvícení), elaboraci (vypracování), evaluaci (hodnocení) a korekci (opravu).

První nastává preparace. Což je přípravná část procesu tvorby a nastává poté, co umělec objeví určitý tvůrčí záměr. Započne shromažďování informací, rozmyšlení jakým způsobem téma pojmout a zpracovat. Doba preparace, záleží jen na samotném umělci, někdy může trvat pár chvil, někdy i mnoho let.

Jako druhá přichází fáze inkubace. *„Tvůrčí záměr a námět díla jsou předmětem neutuchající imaginativní činnosti. Kreativní imaginace nemá omezení. Odvíjí se při bdění i ve spánku, její kořeny se napájejí ze snů, záměr je zpracován vědomě i nevědomě.“*<sup>7</sup> Tato část nás připravuje na fázi inspirace, dochází k selektování informací, které se mají v díle objevit a jež budeme chtít dále zpracovávat. *„Spontánně se rozvíjí za snížené kontroly vědomí, především ve spánku a při nočním, resp. denním snění.“*<sup>8</sup> Tato fáze je často doprovázena pocity neklidu, úzkosti. Evokují se nové a nové představy, a to vše trvá do té doby, než dosáhneme další, osvobozující fáze vnuknutí.

Jako další tedy následuje proces inspirace, kdy se nám objevují další a další tvůrčí nápady, které se rozrůstají a začínají dostávat určitější tvar. *„Dochází k mobilizaci tvůrčích sil, která je doprovázena živým vnímáním dojmů, zvýšenou citlivostí, emocionální otevřeností a zvýšenou pružností a pohyblivostí myšlení.“*<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Kulka, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl. Praha: Grada Publishing, 2008. 435 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

<sup>8</sup> Pijoan, José. *Dějiny umění*. 10. Vyd. 2. Praha: Odeon, 1986. 300 s.

<sup>9</sup> Kulka, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl. Praha: Grada Publishing, 2008. 435 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

Troufám si říci, že je to nejproduktivnější část procesu tvorby, nejnáze se zde hledají nápady. Je ale podmíněna předcházející přípravou a inkubací.

S předchozí fází je úzce spjata, dle některých názorů dokonce prolnta, fáze čtvrtá, iluminace. A to proto, že k ní dochází právě během inspiračního období. Ve fázi iluminace, náhlém osvětlení, máme dojem, že jsme našli tu pravou myšlenku, pravý nápad. Máme pocit vítězství a nedočkavě se pouštíme do realizace.

Elaborace nastává, když se začne námi vybraná myšlenka zpracovávat. „Elaborace se může týkat celku díla nebo jeho částí, či detailů. Je-li propracován detail nebo část artefaktu, obrací se umělec znovu ke své inspiraci, hledá nové nápady.“<sup>10</sup> Protíná se tedy se všemi částmi tvorby. Zpracovávat určitý nápad totiž můžeme již ve fázi přípravy nebo inspirace, abychom si ujasnili myšlenky a posunuli se dále.

Bezprostředně po vypracování následuje evaluace, jinak řečeno kontrola. Autor neustále kontroluje a hodnotí své dílo. Sleduje, zda jím právě zpracovaná část odpovídá jeho počáteční vizi a pocitům. Tato fáze vede k opravám a to jak rozdělaných, tak hotových částí nebo dokonce celého díla.

V předchozím odstavci jsem se již zmínila o opravách. Korekce je posledním procesem tvorby uměleckého díla. Dochází ke konečným úpravám a dodatečným změnám. Z vlastní zkušenosti nutno říci, že se s touto fází musí zacházet opatrně, jelikož může dílu uškodit, místo aby mu pomohla.

---

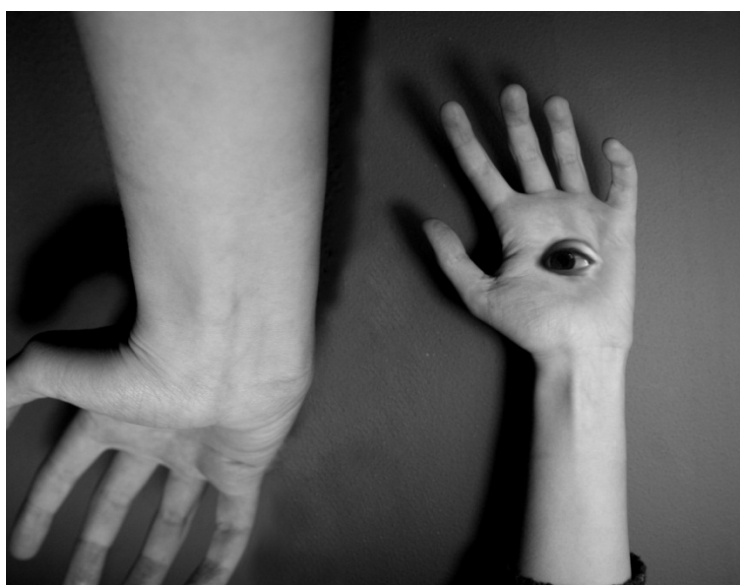
<sup>10</sup> Kulka, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl. Praha: Grada Publishing, 2008. 435 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

## 4. NOVÝ PROJEKT

Tuto bakalářskou práci jsem si zvolila, jelikož mě téma „proměny“ nějakým způsobem velmi přitahovalo. Hlavou se mi honily všelijaké nápady, jak toto téma pojmout a na práci jsem se těšila. Ve slově proměna jsem cítila cosi surrealistického, živoucího a ten pocit jsem chtěla vyjádřit. Brzy jsem ale zjistila, že moje představy mají jednu velkou vadu a to tu, že je nejsem schopná přenést na papír, do počítače, do fotografie. Zkrátka zůstávají jen a pouze v mojí hlavě. Nebylo možné jim dát určitý tvar. A tak jsem se stala jakousi továrnou na nápady, kdy jsem skoro každých čtrnáct dní přicházela s novou myšlenkou, jak svoje téma „proměny“ ztvárnit, abych zase zjistila, že tudy cesta nepovede.

### 4.1. Vývoj scénářů

Jako zcela první byl nápad, ke kterému mě přivedly surrealistické fotografické montáže a koláže. Chtěla jsem nafotit sérii fotografií se surreálním a existenciálním nádechem, kde by byly kvalitativní proměnou různé bizarnosti, odchylky od skutečnosti. Těch bych docílila pomocí práce s Photoshopem. Vzniklo pár zkušebních snímků, ale proměna v nich byla málo



Obr. 9 - Inspirace surrealismem [4]



Obr. 10 - Inspirace surrealismem [4]



hmatatelná. Chybělo ucelené téma, a bylo mi namítáno i to, že by byl projekt málo multimediální. Musím přiznat, že fotografiím předcházela nedostatečná příprava „*Inkubace není tak samovolná, jak by se mohlo zdát. Musí být připravena – obsahově i psychologicky,*“<sup>11</sup> píše Kulka. A tak tedy není divu, že jsem se nedostala dále.

Po několika konzultacích, kdy jsem tápala, jak přivést „Proměnu“ ve svých fotografiích k životu, jsme se dostala k nápadu „pohyblivých fotografií“, kde by byla proměna více hmatatelná. V plánu bylo vytvořit série fotografií, za pomoci sekvenčního snímání, čímž by se docílilo pohybu a tím i proměny. Proměna zde měla znázorňovat cestu člověka životem, od zrození až k zániku. Celý soubor by pak byl promítán v nekonečné smyčce. Bohužel jsem ale při práci



Obr. 11 - Fáze zrození [4]

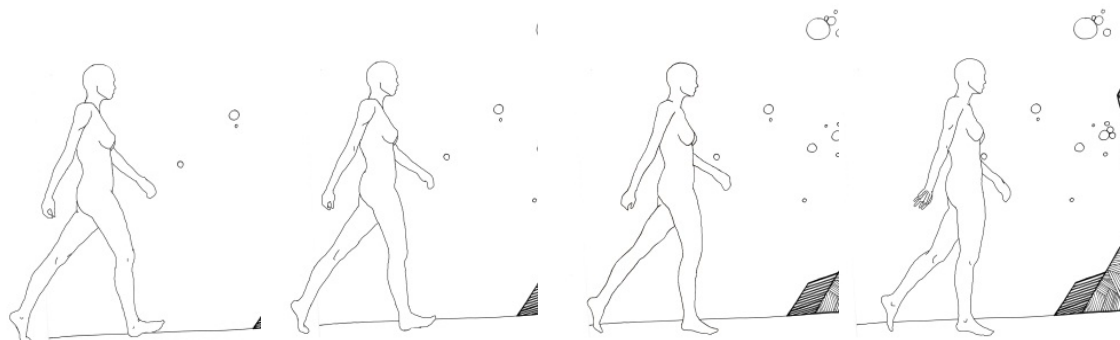
narazila na neřešitelné problémy. Tvorba fotografií byla náročná, potřebovala jsem druhého člověka, který by mi neustále pomáhal, fotil, nebo byl focen. Jelikož jsem ale neměla pořádně dokončený scénář a zcela ujasněné myšlenky, jak budou jednotlivé fáze života zobrazeny, moje fotografické pokusy neustále selhávaly. Když jsem už dlouhou dobu neustále zůstávala na jednom bodu, nabyla jsem dojmu, že vše chce znovu promyslet a začít od začátku.

---

<sup>11</sup> Kulka, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl. Praha: Grada Publishing, 2008. 435 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

Z nápadu takovéto série fotografií jsem ale doteď nadšená a chtěla bych ho v blízké budoucnosti dotáhnout do konce a zrealizovat.

S blížícím se datem odevzdání jsem začala zmatkovat a napadaly mne čím dál šílenější věci. Vzhledem k problémům s fotografiemi se zrodila idea vytvoření počítačové animace. Nápad se ztvárněním proměny jako cesty od



Obr. 12 - Animace chůze [4]

zrození po zánik zůstal, jen jsem jednotlivé části chtěla kreslit přímo v počítači. Výstupním formátem mělo být krátké video. Po stvoření první scény jsem opět začala narážet na problémy. A to opět v podobě nepropracovaného scénáře, který byl plný hluchých míst. Nemohla jsem také přijít na to, jak vytvořím přechody mezi scénami. A tak jsem znovu nabyla pocitu, že jsem se dostala do slepé uličky, ze které není cesty ven.

#### 4.1.1. Finální scénář

Neúspěšná snaha o výběr té správné myšlenky se odrážela i v mých snech. Snila jsem o tvorbě své práce, o jejím odevzdání, o úspěších i neúspěších, které po jejím odevzdání sklízím. Tyto zážitky mi připomněly mého oblíbeného psychologa Sigmunda Freuda a jeho teorie o snech. *„Za nepopřený poznatek smíme považovat, že veškerý materiál, tvořící obsah snu, nějakým způsobem pramení z prožitků, tedy je ve snu reprodukován, vybavován.“*<sup>12</sup> Častokrát jsem se dokonce probudila s reálným pocitem, trvajícím zlomek

<sup>12</sup> Freud, Sigmund. *Výklad snů*. 2., uprav. vyd. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1994. 395 s. ISBN 80-901916-0-6.

sekundy, že práci už mám za sebou, načež jsem zjistila, že se mi to jen zdálo. Uvědomila jsem si, jak moc jsou sny s mojí prací propojeny a vůbec s celou tvorbou uměleckých děl.

Dále jsem si uvědomila, že nejvíce inspirace mi pro tvorbu přicházelo před spaním a ráno po probuzení. To mne napadaly nejlepší myšlenky, v hlavě se mi utvářely scénáře, před očima se mi objevovaly nejrůznější obrazy. Dalo by se říci, že jsem čerpala z takzvaných hypnagogických halucinací, které jsou popisovány jako „*velmi živé proměnlivé obrazy, jež se u mnoha lidí dostavují pravidelně v době usínání...*“<sup>13</sup> Podle Freuda je možné tyto stavy opakovaně zažívat. Můžeme do nich upadnout, zase procitnout a tak pořád dokola, až do úplného usnutí. Z těchto snových her vzešel nápad na můj finální scénář Proměny. „*Na prahu spánku lze nalézat klíč k inspiraci a v lůně podvědomí, i za ním, v odlehlých oblastech života nevědomého lze zaslechnou ozvěnu úst tmy.*“<sup>14</sup> Tím jsem se vlastně vrátila i k původní inspiraci surrealismem, který se sny také velmi zabýval.

A tak jsem se pokusila ztvárnit proměnu reality v sen a snu v realitu. Chvilí, kdy „*svět se stává snem, sen se stává světem*“<sup>15</sup>

## 4.2. Realizace

Když už jsem si byla jista nápadem, bylo načase dotáhnout do konce vypracování. V průběhu vymýšlení jsem se zaobírala i tím, jakou metodou svůj nápad zpracuji. Forma stop-motion animace a rotoskopie se staly základem celé mé práce. Reálné, neupravené fotografie mají vyjadřovat realitu, současnost, život zde. Fotografie upravované, rotoskopované, nás pak mají vtahovat do

---

<sup>13</sup> Freud, Sigmund. *Výklad snů*. 2., uprav. vyd. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1994. 395 s. ISBN 80-901916-0-6.

<sup>14</sup> Pijoan, José. *Dějiny umění*. 10. Vyd. 2. Praha: Odeon, 1986. 300 s.

<sup>15</sup> Pijoan, José. *Dějiny umění*. 10. Vyd. 2. Praha: Odeon, 1986. 300 s.

jiného světa, světa snů, světa, kde je všechno možné. Proměna reality v sen vrcholí čistě kreslenou, snovou sekcí. Vše pak končí probuzením a návratem do reality.

Realizace byla rozložena do několika částí. Tvorby storyboardu, fotografování snímků pro techniku stop-motion, úpravy a organizace fotografií, rotskopování a finální zpracování v Adobe Premiere.

Celou tvorbu jsem pojala tak trochu experimentálním způsobem. Dávala jsem hodně na asociace a nálady. Neměla jsem daný žádný pevný rámec pro vše, co se mělo ve snímku stát. V průběhu tvorby mě napadaly nové myšlenky a já se je, pokud to ještě šlo, pokoušela někam do svého výtvoru připojit. Nejvíc se tento asociační přístup projevil u čistě kreslených sekcí, které byly vytvářeny skoro za chodu. K tomu mě napadá spojení se surrealisty a jejich tvorbou, která na asociacích velmi stavěla. *„Při tvorbě měl být umělec ponořen sám do sebe a bez jakékoli rozumové kontroly či záměru zaznamenávat stavy své duše.“*<sup>16</sup>

#### 4.2.1. Výběr médií

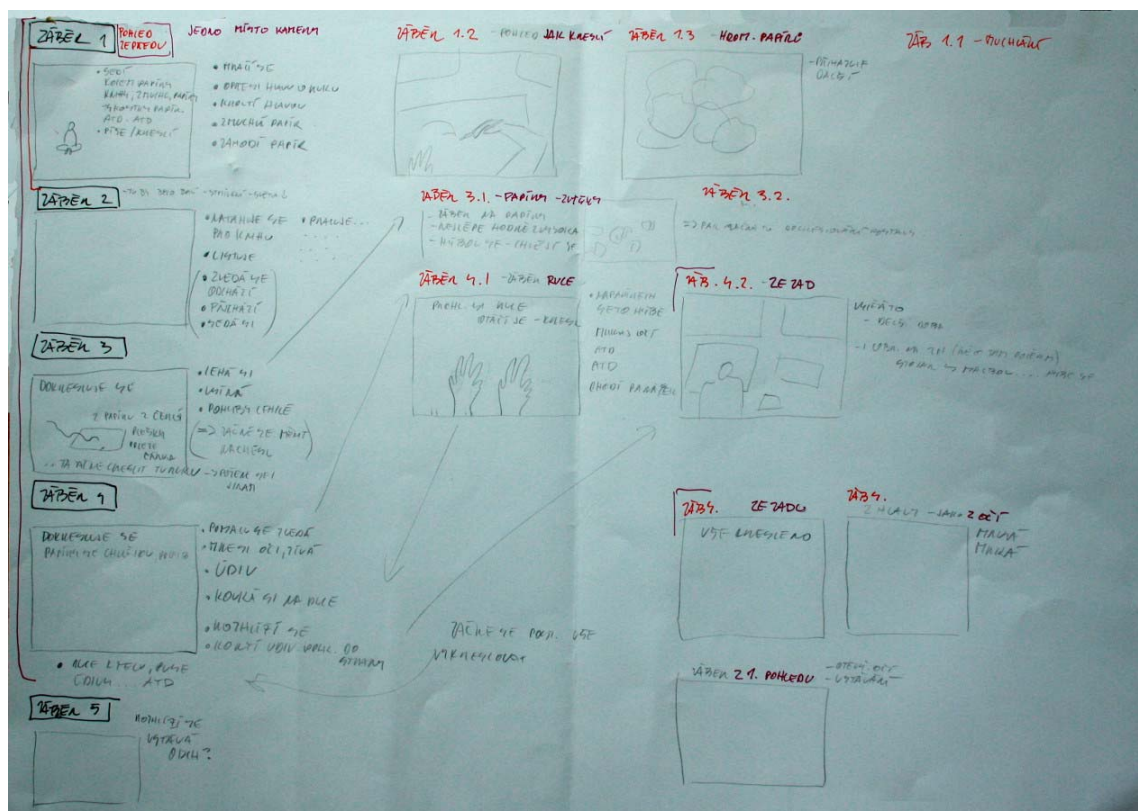
Ještě před samotným začátkem tvorby bylo nutné vybrat médium, se kterým budu pracovat. Nakonec jsem zvolila programy Adobe Photoshop a Adobe Premiere, které mi pro práci přišly nejvhodnější, a hlavně se mi s nimi nejlépe pracuje. Adobe Photoshop jsem zvolila z důvodu jeho intuitivního ovládání a jednoduchou prací s vrstvami, kterou jsem velmi využívala. Program Adobe Premiere jsem potřebovala jen na závěrečné zpracování snímků, čili vytvoření videa z jednotlivých obrázků a přidání hudby. Na tuto práci mi přišel vhodný z důvodu, že jsem s ním již měla zkušenosti.

---

<sup>16</sup> Pijoan, José. *Dějiny umění*. 10. Vyd. 2. Praha: Odeon, 1986. 300 s.

## 4.2.2. Storyboard

Když už byl celý koncept vyjasněn, přišla na řadu tvorba storyboardu, jinak řečeno, technického scénáře. Ten na první pohled připomíná kreslený příběh. „Jedná se o obrazovou mapu, která popisuje děj v časové posloupnosti a měla by obsahovat úplnou informaci o filmu.“<sup>17</sup>



Obr. 13 – Můj Storyboard [4]

Můj storyboard byl určen pro hlavní příběh, který jsem zachycovala sekvenčním fotografováním. Pojala jsem ho lehce experimentálním způsobem. Neobsahoval přesné zachycení kompozic jednotlivých scén, ani přesný děj. Ten byl jen rámcově nastíněn a obsahoval nejdůležitější body, abych se držela příběhu a neztratila časovou posloupnost. Jednotlivá okénka tedy zobrazovala

<sup>17</sup> Plass, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

pouze klíčové momenty snímku, byla popsána hesly a seřazena tak, jak se mají fotografovat za sebou.

### 4.2.3. Fotografování

Po dokončení storyboardu jsem mohla začít s fotografováním. Nejdříve bylo nutno vyfotografovat testovací sérii snímků a tu složit do zkušebního videa. Tato první verze mi měla pomoci odhalit chyby ve scénáři.



Obr. 14 - Testovací série [4]



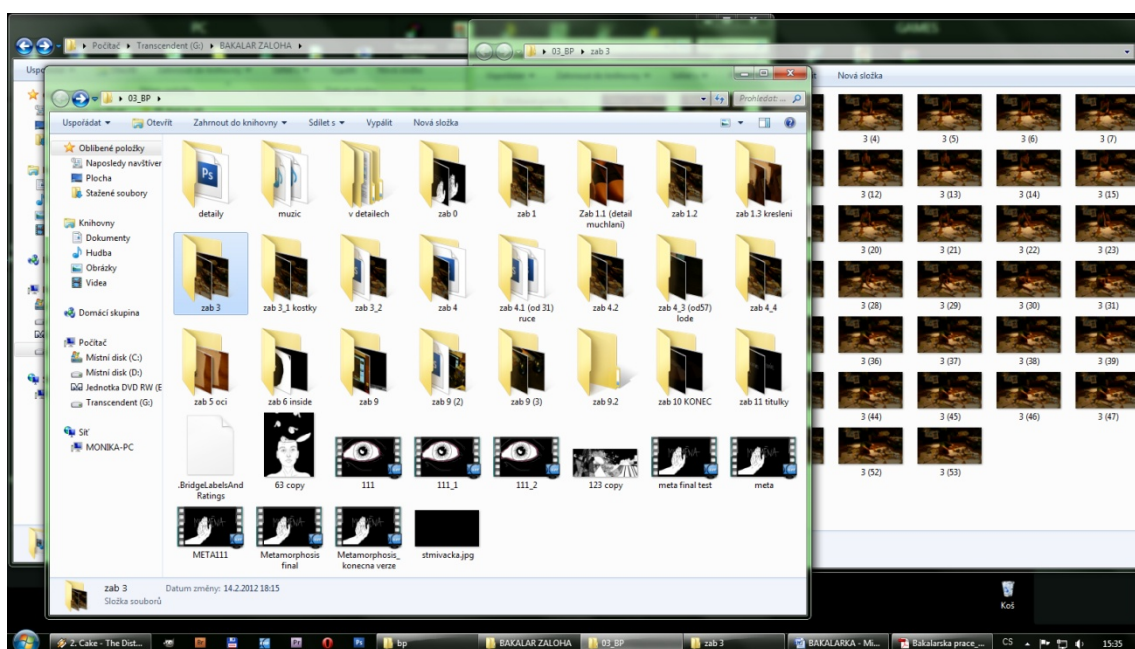
Obr. 15 - Finální série [4]

Nějaký nápad nebylo možné zrealizovat nebo nevypadal dobře. Musela jsem najít dobrý úhel záběru, a také bylo třeba vybrat správnou velikost fotografie pro pozdější práci s Adobe Premiere. Pro mé video bylo ideální zpracovávat snímky ve formátu 2090 x 1980. Důležité také bylo zajistit dostatečné osvětlení. Nejpraktičtější se nakonec ukázalo tvořit fotografie za dne, i přes to, že děj se odehrával v noci. Z mého bytu se tedy stalo improvizované studio s okny zatemněnými tmavým závěsem tak, aby zastínil scénu, ale dodal fotoaparátu dostatečné světlo a já nemusela používat dlouhou expozici, která je pro sekvenční focení nevhovující.

Když obstálo první testovací video, mohlo se začít fotografovat „na ostro“. Ostrých verzí ale nakonec vzniklo také několik. Někdy totiž selhala technika a někdy já, jakožto objekt fotografování. Pokud nyní sečtu všechny testovací snímky, vyjde mi, že jsem nafotila kolem 2500 fotografií.

#### 4.2.4. Zpracování fotografií

Finální sérii snímků jsem musela protřídit, přejmenovat a rozdělit do jednotlivých složek, seřazených podle scén, aby při práci nedošlo k nějakému omylu a lépe se s nimi manipulovalo při skládání videa. Pro tuto práci jsem měla jako předlohu výše zmíněný storyboard, který mi ukázal, jak jdou jednotlivé scény za sebou.



Obr. 16 - Třídění fotografií [4]

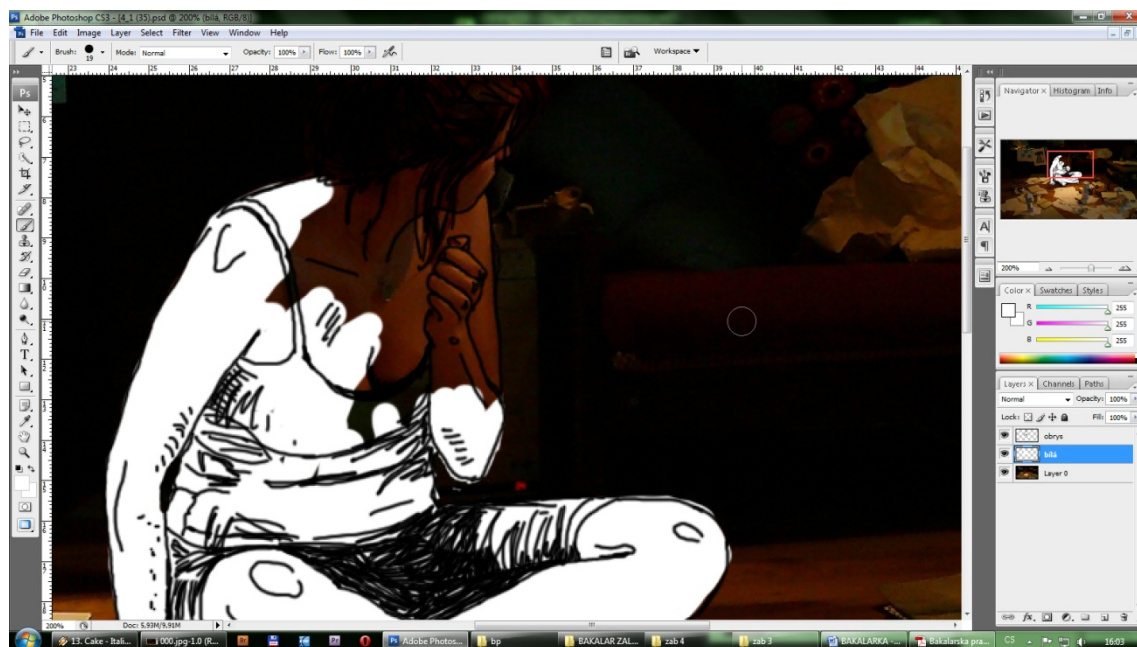
Po tomto kroku byly scény, které se skládaly z nepřekreslovaných fotografií vlastně hotové a byly připraveny pro zpracování v Adobe Premiere.

#### 4.2.5. Rotoskopování

Rotoskopování byla nejdélouhavější část celé práce. Jak už jsem se zmínila v první kapitole, moje technika rotoskopie se nejvíce blížila technice z jejích úplných začátků. S pomocí programu Adobe Photoshop jsem musela překreslit každý jednotlivý snímek. Jako velké usnadnění při tvorbě pro mne byla práce

s tabletem, díky kterému byly mé tahy přesnější, a celkově jsem mohla pracovat rychleji. Postup práce byl následující.

Fotografii jsem otevřela v Photoshopu a vytvořila dvě nové vrstvy. Jedna dostala název „obrys“. V této vrstvě se pracovalo s obrysem postavy, který jsem obkreslila černou barvou. Druhá byla nazvána „bílá“ a umístěna pod vrstvu „obrys“. Zde jsem pak vybarvovala černý obrys bílou barvou. Tímto způsobem vznikla kreslená postava na reálném pozadí. Výhodou práce s vrstvami byla možnost oprav, které by nešly realizovat, kdybych kreslila přímo do fotografie. Další výhodou byla možnost přenosu již nakreslených částí do dalšího snímku, což mi pomohlo ušetřit čas.



Obr. 17 – Rotoskopování [4]

V průběhu celé práce bylo důležité kontrolovat, zda za sebe obrázky pasují a vytváří požadovanou iluzi pohybu, zda jsem tam kresbou nevytvořila nějakou chybu. Po dokončení rotoskopování byla větší část díla hotova a mohla jsem v Adobe Premiere vytvořit testovací video, abych se ujistila, že snímek funguje a splňuje mé představy.



#### 4.2.6. Kresba v počítači

Jako další přišlo na řadu stvořit čistě snovou fázi. I pro tu byly z části podkladem fotografie, které jsem použila jako předlohu pro ruce a človíčka plujícího prostorem. Pozadí bylo kresleno ručně na několik čtvrtěk, následně naskenováno do počítače a upraveno.



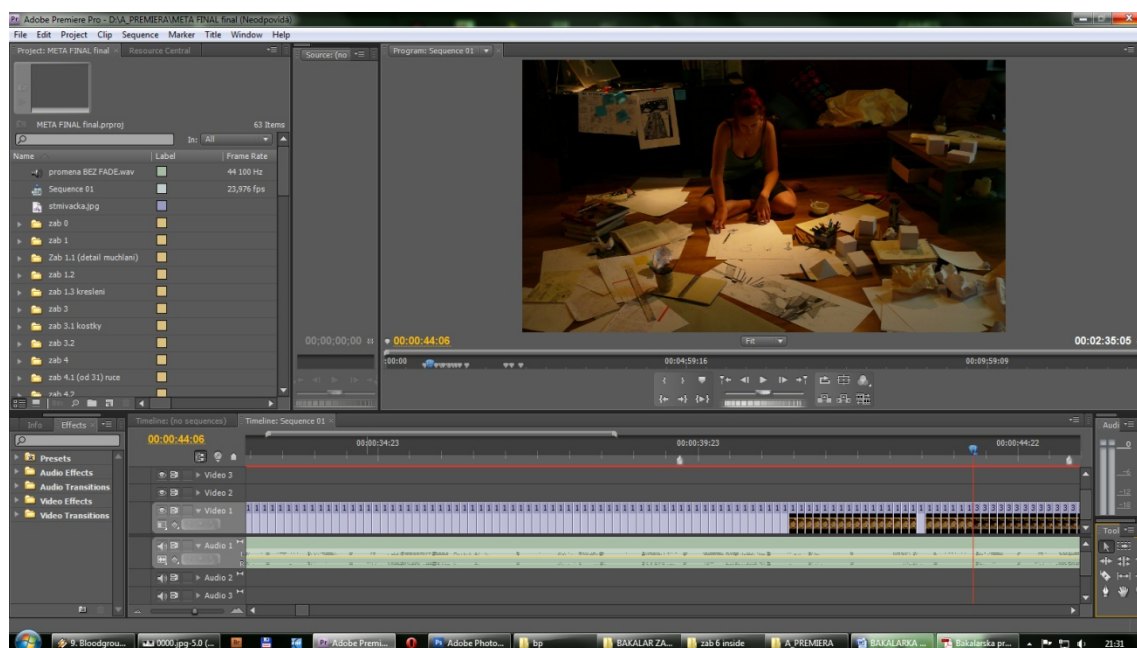
Obr. 18 - Ve snu [4]

Zde přišla asi ta největší práce, kdy bylo nutno vytvořit jednotlivé framy. Nejdříve jsem si připravila všechny části, které se budou v celém snu objevovat. Jako například ruce, pozadí, oči atd. Tyto díly jsem pak vložila do Photoshopu, každý do jiné vrstvy, a sestavování výjevu mohlo začít. Nebylo ale možné složit celou scénu najednou, vždy se mohlo pracovat pouze s tím, co bylo momentálně vidět na obrazovce, čili s jedním framem. Když byl výjev hotov, uložila jsem ho ve formátu psd. Takto jsem s ním mohla, v případě nutnosti oprav, ještě pracovat. Pak jsem posunula vrstvy směrem doleva, upravila různé detaily a obrázek opět uložila. Tímto způsobem jsem postupovala až do dokončení celé snové části práce. V průběhu bylo nutno neustále kontrolovat, zda na sebe jednotlivá okénka plynule navazují a vyvolávají dojem pohybu. Vytvářela jsem i testovací videa, abych zjistila, o jakou vzdálenost mohu vrstvy posouvat, aby byl pohyb plynulý.

Tato část práce byla asi nejnáročnější. Ale nakonec se mi podařilo všechna úskalí překonat a tak bylo dílo hotovo. Zbývalo jen složit jednotlivé obrázky v Adobe Premiere.

#### 4.2.7. Premiere – složení

Završením celé práce bylo seskládání jednotlivých snímků v programu Adobe Premiere. Díky intuitivnímu ovládní a pomoci manuálu na blogu dot Blog, jsem se naučila pracovat se základní částí programu.



Obr. 19 – Adobe Premiere [4]

Na začátku jsem vytvořila nový projekt, začala importovat fotografie a roztrídila je do složek. Snímky jsem pak po jednotlivých scénách vkládala na časovou osu a pomocí záložky vždy označila začátek a konec scény, pro lepší orientaci při případných opravách. V průběhu práce jsem si testovala, zda obrázky sedí a video je plynulé. Když bylo vše na svém místě, vyexportovala jsem první finální video. Pak přišlo na řadu doladění detailů, vložení titulků a hudby. A práce byla u konce.

### 4.3. Shrnutí

Pokud se teď zpětně ohlédnu za celým procesem své tvorby, od hledání nápadu po samotnou realizaci, shledávám, že to byla opravdu strastiplná cesta.

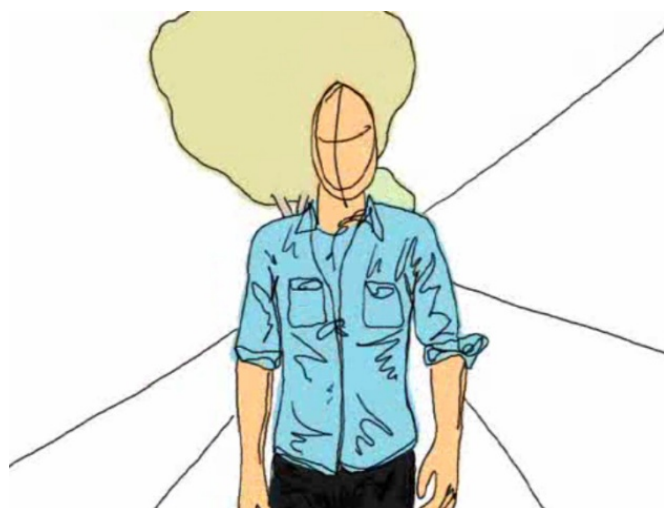
S přihlédnutím na teorii tvorby uměleckého díla podle Jiřího Kulky si troufám říci, že jsem se točila v jakémsi kruhu. Prošla jsem všemi jednotlivými stádii tvořivého procesu a to nespočetněkrát. Ve fázích iluminace a inkubace jsem byla vždy velmi činná. Neustále jsem rozvíjela fantazie, nechala se unášet obrazy, ale často jsem nebyla schopna se dostat dále. Nešlo mi vypracovat svůj nápad. Problémem pak také byla fáze hodnocení. Výtvoru pokaždé něco scházelo a já byla nucena se neustále vracet zpátky na začátek. Dalo by se říci, že náhlé osvětlení dokonalou ideou prostě nepřicházelo.

Dle mého názoru vznikaly mé neúspěchy z nedostatečné přípravy a tak projekt nešel dotáhnout do konce. Když jsem pak na tvorbu bakalářské práce upnula opravdu všechny svoje síly, ten správný nápad konečně přišel a já byla schopna své dílo dokončit.

## 5. INSPIRAČNÍ ZDROJE

K závěru bych chtěla zmínit důležitou věc, a to mé inspirační zdroje. V průběhu celého hledání té správné myšlenky jsem strávila mnoho času prohlížením různých animací a čerpala inspiraci. Troufám si říci, že to bylo občas i na škodu. Dokázala jsem se totiž rychle nadchnout pro nějaký projekt a toužila vyzkoušet také něco podobného. Možná to mne odvádělo od pravé práce. Vyhledávala jsem hlavně stop-motion a rotoskopické animace, jelikož jsem svoji práci chtěla zpracovat tímto způsobem. V následujícím odstavci bych Vám ráda představila alespoň některá videa, která mne nejvíce ovlivnila, ze kterých jsem čerpala nejvíce inspirace.

Video, které mne přivedlo na myšlenku rotoskopování je „*I like birds*“. Vděčím mu za to, že mi ukázalo, co je rotoskopie. Ač jsem znala filmy jako *A scanner darkly*, nikdy jsem si nedala dohromady, že překreslování filmových snímků nebo fotografií stop-motion, je vlastně určitý druh rotoskopie. A tenhle krátký snímek mi pomohl uvědomit si, že bych tuto techniku ráda využila pro svou práci. Autor zde pracuje s Photoshopem, ve kterém překresluje sekvenční snímky. Tímto způsobem jsem zpracovávala svou animaci i já.



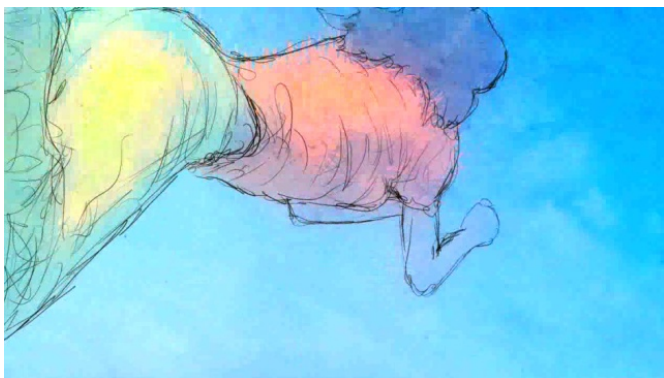
Obr. 20 - „*I like birds*“ (2008) [5]

Jako druhé, bych uvedla video *Bersekr*. Autor nejspíše použil jako podklad video. To následně zpracoval v programu Adobe Flash CS3. Zde mne zaujala velmi živá linka a prolínání reálné fotografie s kresbou.



Obr. 21 – *Bersekr* 2007 [5]

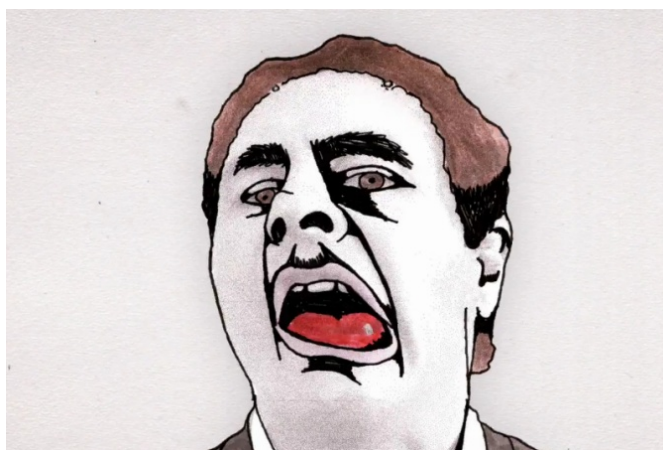
Další krásné video je *Oneironaut*. Pro tuto rotskopickou animaci byl podkladem krátký snímek, který autorka sama natočila a sestříhala. Sestříhané části pak rozdělila na jednotlivé „framy“, které byly kousek po kousku překreslovány v Adobe Photoshopu. Konečné úpravy a barvy byly dodělané v Adobe After effects. Tento snímek pro mne byl velkou inspirací a to hlavně jeho snovou atmosférou.



Obr. 22 - *Oneironaut* [5]

Jako poslední bych chtěla zmínit *Family Portrait*. Snímek je tvořen technikou rotskopie ale je tvořen ručně. Každý frame byl překreslen na papír, naskenován

a nakonec kolorován pomocí počítače. Autor se tedy vlastně vrátil k počátkům rotoskopie, kdy animátoři překreslovali jednotlivé framy v ruce. Toto video zde uvádím, protože je velmi precizně provedeno. Z mého pohledu je to jeden z nejpůsobivějších rotoskopovaných snímků, jak obsahově, tak technickým provedením.



Obr. 23 - Family Portrait [5]

## 6. PRŮMĚRNÁ KAŽDODENNOST A FIKTIVNÍ SVĚT

V této kapitole bych chtěla uvést zamyšlení se nad průměrnou každodenností a fiktivními světy, které si vytváříme. Jako podklad mi sloužila kniha Jana Slavíka, *Umění zážitku a zážitek umění*, která se těmito tématy zabývá. Tento námět jsem vybrala, jelikož si myslím, že souvisí s mou animací, ve které se pokouším zachytit proměny reality a snu.

*„Víceméně spokojeně žijeme v naší průměrné každodennosti. Lidé věci, zvířata a květiny, které potkáváme, jsou nám většinou natolik důvěrně známé, že je přehlízíme a věnujeme se jenom navyklému obstarávání svého živobytí.“*<sup>18</sup> Průměrná každodennost je neoddelitelnou součástí našeho života. Je to, co nás obklopuje, co známe, co dennodenně potkáváme. Někdy si už tyto věci ani neuvědomujeme. Stávají se pro nás samozřejmostí a po čase nás mohou začít i nudit. *„Všechno důvěrně známé a tisíckrát opakované po nějaké době nejenom vyvolává nudu, ale také otupuje smysly, uspává myšlenky, tlumí prožitky a vnucuje člověku roli automatu, ve které mizí jakákoli osobitost.“*<sup>19</sup> A tak přestáváme být spokojeni se svým bytím, se svým životem a toužíme uniknout.

Existuje mnoho způsobů, jak se vyvléknout z průměrné každodennosti. Můžeme od ní unikat pomocí naší fantazie, čtením knih, uměním, sledováním jiných životů v televizním seriálu, hraním počítačových her, nebo dokonce užíváním drog. Všechny tyto úniky nám mohou propůjčit jiné identity, vtáhnout nás do cizích, fikčních světů. Možností je tedy spousta, ale ne všechny jsou správné a ne všechny nám nabízejí možnost návratu, která je pro nás tolik důležitá, jelikož *„průměrná každodennost je praktickou podmínkou*

---

<sup>18</sup> Slavík, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl: teorie a praxe artefiletiky*. V Praze: Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. 281 s. ISBN 80-7290-066-8.

<sup>19</sup> Slavík, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl: teorie a praxe artefiletiky*. V Praze: Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. 281 s. ISBN 80-7290-066-8.

*existence...“*<sup>20</sup> A ať chceme nebo nechceme, musíme se s tím vyrovnat. Útěk do „jiných světů“ nic neřeší, jelikož se prostě musíme vrátit zpátky ke svému životu, který bude stejný, jaký jsme ho opustili. A tak bychom se měli naučit, pro náš spokojený život, používat zvědavosti a údivu. Tak se nám totiž náš každodenní svět může začít zdát zcela jiný. „Člověku může připadat, jako by se stal znovu dítětem.“<sup>21</sup> Malé děti, dle mého názoru, nemohou mít problémy s průměrnou každodenností. Vždyť na svůj svět nahlíží právě zvědavě a s nehynoucím údivem. Objevují svoje okolí a věci, které se nám zdají obyčejné, pro ně jsou jistě plné tajemství. Umějí totiž s věcmi rozehrát „hru“. To výborně ukazuje příklad z knihy *Umění zážitku a zážitek umění*. Autor nám představuje polínka u krbu, která nám slouží jako topivo. Díky nim získáváme teplo a zahříváme svůj domov. Rozehraje-li ale malé dítě s polínky svoji hru, dostávají tato, na jednu stranu obyčejná polínka, ještě jinou roli. Dostávají svůj svět, ve kterém například představují Ježibabu, Princeznu a Hrdinu, který se jí pokouší zachránit. Dítě si tedy vytvořilo jistý fiktivní svět, ve kterém se odehrává záchrana Princezny. Přejde-li do místnosti nezúčastněný člověk, viděl by jen dítě a polínka, ale do toho jiného světa by nepronikl. Objevit ho by se mu podařilo pouze v případě, že by ho dítě do něj uvedlo a on by byl ochoten rozehrát s polínky hru. Ale i tak by se jejich světy jistě lišily. Jelikož *Fiktivní svět vychází z nás samých a jeho přijetí závisí jenom na naší víře a na našem rozhodnutí; fiktivní svět je bezděčným i vědomým konstruktem našich idejí a naší citovosti.*<sup>22</sup> *A ať chceme nebo ne otiskáváme do něj část našeho já.*

Naučme se tedy rozehrávat s obyčejnými předměty ve svém okolí hru a naše průměrná každodennost se pro nás stane barevnější. Otevřme oči a rozhlédněme se kolem sebe. Vždyť při našem plynutí životem míváme tolik úžasných věcí.

---

<sup>20</sup> Slavík, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl: teorie a praxe artefietiky*. V Praze: Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. 281 s. ISBN 80-7290-066-8.

<sup>21</sup> Slavík, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl: teorie a praxe artefietiky*. V Praze: Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. 281 s. ISBN 80-7290-066-8.

<sup>22</sup> Slavík, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl: teorie a praxe artefietiky*. V Praze: Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. 281 s. ISBN 80-7290-066-8.



## 7. ZÁVĚR

Cílem mé práce bylo zpracovat téma Proměny prostřednictvím multimédií. V teoretické části jsem nastínila historii a techniku rotoskopie, animační techniky, se kterou jsem svou práci zpracovávala. Dále jsem shrnula, jak probíhá tvorba uměleckého díla podle Jiřího Kulky včetně shrnutí procesu a postupů vzniku celé mé práce. V další části textu jsem se zabývala svými inspiračními zdroji, uvedla jsem příklady a vysvětlila, jak mě zaujaly. V poslední části jsem se zabývala fikčními světy.

Praktickou částí byla tvorba animovaného videa. To se skládalo z několika sekcí. Jako základ pro celou práci jsem použila sérii sekvenčních fotografií. Z některých pak pomocí rotoskopie vznikl fiktivní svět. Svět reality reprezentovaly neupravené části fotografií. Tím jsem docílila pocitu prolínání se snového a reálného světa. Čistě snový svět byl již celý kreslený.

Celá práce měla navodit surreálnou, snovou atmosféru. Pocit prolínání se realit a jiného tajuplného světa přicházejícího k nám ze snů. Tak, jak v to věřili surrealisté. *„Věřím v budoucí splynutí obou stavů, zdánlivě protikladných, kterými jsou sen a realita, v jakési realitě absolutní, surrealitě, lze-li se tak vyjádřit.“*<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Pijoan, José. *Dějiny umění*. 10. Vyd. 2. Praha: Odeon, 1986. 300 s.

## RESUMÉ

The goal of my work was to create an animation on the topic Metamorphosis. In the theoretical part of my bachelor thesis I summarized technique of Rotoscopy, which I used for making my work. Furthermore I outlined the process of creating the artwork by Jiří Kulka and showed a procedure of creating my own animation. I also pointed out my sources of inspiration. In the last part of text I summarized the theory of fiction worlds.

The practical part of my work contains a short animation. I used sequential photographs and technique of rotoscoping. By rotoscoping the photographs I tried to create a fiction world.

The whole work should evoke surreal atmosphere. I wanted to show blending of reality and another world which is coming from dreams. *“I believe in the future resolution of these two states, dream and reality, which are seemingly so contradictory, into a kind of absolute reality, a surreality, if one may so speak.”*<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Manifesto of Surrealism. *a world history of art*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupný z <[http://www.all-art.org/art\\_20th\\_century/breton1.htm](http://www.all-art.org/art_20th_century/breton1.htm)>

## 8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### KNIŽNÍ ZDROJE

Kubíček, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004. 110 s., [12] s. barev. obr. příl. ISBN 80-7331-019-8.

Kulka, Jiří. *Psychologie umění*. Vyd. 2., přeprac. a dopl. Praha: Grada Publishing, 2008. 435 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

Slavík, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl: teorie a praxe artefiletiky*. V Praze: Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. 281 s. ISBN 80-7290-066-8.

Slavík, Jan a Wawrosz, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění. 2. díl: teorie a praxe artefiletiky*. Praha: Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2004. 303 s. ISBN 80-7290-130-3.

Plass, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

Freud, Sigmund. *Výklad snů*. 2., uprav. vyd. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1994. 395 s. ISBN 80-901916-0-6.

Pijoan, José. *Dějiny umění. 10*. Vyd. 2. Praha: Odeon, 1986. 300 s.

### ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Animation. *Wikipedie*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupný z <http://en.wikipedia.org/wiki/Animation>

Rotoscoping. *Wikipedie*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupný z  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping>>

Rotoshop. *Wikipedie*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupný z  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Rotoshop>>

BENJAMIN BRATT. *Rotoscoping: Techniques and Tools for the Aspiring Artist*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupná z  
<[http://books.google.cz/books?id=8PsAcEhBu\\_0C&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false](http://books.google.cz/books?id=8PsAcEhBu_0C&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false)>. ISBN 978-0-240-81704-0.

SIMON, Mark. Concept to Creation: Rotoscoping. *Animation World network*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupný z  
<<http://www.awn.com/articles/ctc/concept-creation-rotoscoping/page/1%2C1>>

ZÝKOVÁ, Veronika. „Zavrhuj rotoskopii, když není kvalitní“. *25 fps*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupný z  
<<http://25fps.cz/2012/rozhovor-bob-sabiston/>>

SABISTON, Bob. Rotoshop Animation. *G4*. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupná z  
<[http://www.g4tv.com/techtv/vault/features/23423/Rotoshop\\_Animation.html](http://www.g4tv.com/techtv/vault/features/23423/Rotoshop_Animation.html)>

BALDWIN, Craig. *dot Blog*. Putting together a Stop Motion animation in Premiere Pro. [online]. [cit. 2012-05-21]. Dostupná z  
<<http://craigbaldwin.com/blog/2009/04/making-stop-motion-animation-adobe-premiere-pro/>>

## OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

[2]

Obr. 1 - Rotoskop. [cit. 2012-05-25]. Dostupné z  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping>>

Obr. 2 – Sněhurka a sedm trpaslíků (1937). [cit. 2012-05-25]. Dostupné z <http://www.lassothemovies.com/snow-white-and-the-seven-dwarfs-1937-afi-100-days-100-movies-34/>

Obr. 3 – Wizards (1977). [cit. 2012-05-25]. Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/Wizards\\_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Wizards_(film))

Obr. 4 - Snack and Drink (1999). [cit. 2012-05-25]. Dostupné z [http://www.flatblackfilms.com/Flat\\_Black\\_Films/Films/Pages/Snack\\_and\\_Drink.html](http://www.flatblackfilms.com/Flat_Black_Films/Films/Pages/Snack_and_Drink.html)

Obr. 5 – Waking Life (2001). [cit. 2012-05-25]. Dostupné z [http://www.flatblackfilms.com/Flat\\_Black\\_Films/Films/Pages/Waking\\_Life.html](http://www.flatblackfilms.com/Flat_Black_Films/Films/Pages/Waking_Life.html)

Obr. 6 – A Scanner Darkly (2006). [cit. 2012-05-25]. Dostupné z [http://www.flatblackfilms.com/Flat\\_Black\\_Films/Films/Pages/A\\_Scanner\\_Darkly.html](http://www.flatblackfilms.com/Flat_Black_Films/Films/Pages/A_Scanner_Darkly.html)

Obr. 7 – Alois Nebel (2011). [cit. 2012-05-25]. Dostupné z <http://www.csfd.cz/film/242734-alois-nebel/galerie/strana-3/>

### [3]

Obr. 8 - Dva typy tvořivosti. [cit. 2012-05-25]. Dostupné z [http://books.google.cz/books?id=qt\\_3qPiTsBUC&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false](http://books.google.cz/books?id=qt_3qPiTsBUC&printsec=frontcover&hl=cs#v=onepage&q&f=false)

### [4]

Obr. 9 - Inspirace surrealismem. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 10 - Inspirace surrealismem. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 11 - Fáze zrození. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 12 - Animace chůze. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 13 – Můj Storyboard. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 14 - Testovací série. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 15 - Finální série. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 16 - Třídění fotografií. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 17 – Rotoskopování. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 18 - Ve snu. 2012. Janouchová, Monika.

Obr. 19 – Adobe Premiere. 2012. Janouchová, Monika.

**[5]**

Obr. 20 - „I like birds“ (2008). [cit. 2012-05-30]. Dostupné z

<<https://vimeo.com/channels/6284/1620771>>

Obr. 21 - Bersekr (2007). [cit. 2012-05-30]. Dostupné z

<<http://www.youtube.com/watch?v=oTeBeW6vR1Y>>

Obr. 22 - Oneironaut (2008). [cit. 2012-05-30]. Dostupné z

<<https://vimeo.com/3971434>>

Obr. 23 - Family Portrait (2010). [cit. 2012-05-30]. Dostupné z

<<https://vimeo.com/24697169>>