

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Autorský animovaný film

Matouš Valchář

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Animovaná a Interaktivní Tvorba

Bakalářská práce

Autorský animovaný film

Matouš Valchář

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2005

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	3
3	CÍL PRÁCE	4
4	PROCES PŘÍPRAVY	5
5	PROCES TVORBY	7
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	8
7	POPIS DÍLA	9
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	11
9	SILNÉ STRÁNKY	12
10	SLABÉ STRÁNKY	13
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	14
12	RESUMÉ	15
13	SEZNAM PŘÍLOH	16

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Zde, na první textové straně své písemné bakalářské práce, sepíši poznatky o svém díle od úplných počátků až do současnosti, jak je ostatně mou povinností. Budu se držet převážně animace, avšak mírně se dotknu i jiných odvětví výtvarna, kterými jsem se v průběhu života zaobíral.

Vůbec první animované video, které jsem kdy vytvořil, vzniklo ještě na základní škole. Byl to kratičkový morbidní příběh s jednoduchým černým panáčkem. Pak následoval čtyřřamový gif s erotickou tematikou (klasické fórky čtrnáctiletého člověka), a to bylo na dlouhou dobu vše.

Přišel jsem na Střední uměleckou školu v Ostravě, kde jsem studoval grafický design a klasické grafické techniky. Věnoval jsem se převážně linorytu. Během střední školy jsem měl dvě výstavy v Ostravě a jednu v Kopřivnici, mém domovském městě. Jedna má školní práce byla vystavena na Grafice roku a jiná na Trienále Ex Libris v Chrudimi.

První práci, která by se dala považovat za film, jsem udělal ve třetím ročníku. Jednoduchá plastelínová loutka s drátěnou kostrou. Velmi brzy jsem zjistil, že takto se to určitě nedělá, protože to v podstatě vůbec nešlo. Drát nechtěl zůstat uvnitř loutky a stále lezl ven. U druhého filmu jsem již loutky udělal ze sádry, molitanu a oblékl je do látky. Oba filmy byly černobílé, bizarně surrealistické (tedy nesmyslné) a natáčel jsem je ve svém pokoji za pomoci své mladší sestry. Samozřejmě jsem neměl ani potuchy o animaci, střihu, skladbě scénáře a vůbec o čemkoli, ale tehdy jsem poznal to kouzlo animace. Tu božskou práci, kdy člověk vlastní prací neživé hmotě vdechne život.

A tak jsem šel na vysokou školu studovat animaci. Jako první klauzurní práci, na zadání „obrázkový dopis“, jsem vytvořil ploškovou animaci na téma Bezručovy básně „Ostrava“. Rozhodl jsem se navázat na své kořeny, a takto, z druhé strany republiky, se vrátit ke své domovině. Film byl vytvořen jako animovaná koláž z dokreslovaných fotografií. Báseň namluvil Jiří Bosák, můj učitel ze střední školy. Chtěl jsem to nechat namluvit někým z Moravskoslezské oblasti, aby přízvuk a výslovnost seděly do konceptu celé záležitosti.

V druhém semestru jsme pracovali na projektu „120 let kinematografie“, což byl společný projekt s UMPRUM. Vytvářeli jsme videa a objekty s tematikou historie filmu. Celá akce pak proběhla v kině Bio Oko v Praze, kde se promítaly filmy a vystavovaly objekty. S kolegou Jiřím Krupičkou jsme vytvořili několik praxinoskopů, které jsme nainstalovali v Oku k pisoárům. Člověk mohl močit na vrtulku, která mechanickým systémem roztáčela praxinoskop. Dále jsem v rámci tohoto projektu vytvořil animovaný jingle pro pražské nezávislé kino Aero. Film byl černobílý, ploškový a pojednával o dějinách, které procházely kolem, kino však zůstávalo.

V druhém ročníku jsme za zimní semestr, opět s kolegou Jiřím Krupičkou, vytvořili loutkový miniseriál „Stories about Guy and his Wife.“ Seriál obsahuje pět nezávislých dílů, každý z nich je postaven na jednom fóru. V díle vystupují dvě postavy, chlap a jeho žena. Muž se vyznačuje svou lhostejností ke všemu okolo, především ke své manželce. Lhostejnost jako fenomén mě fascinuje. Mít všechno v paži a jen tak si plout životem. Původní idea tohoto seriálu byla má, avšak na všech scénářích jsme pracovali společně. Každý z nás umí něco, a proto se nám spolu tak dobře pracovalo. Já jsem vytvořil výtvarnou stránku filmu, Jiří se staral o vše technické. Film se nám podařilo dotáhnout do finální podoby až v listopadu roku 2015 a začali jsme jej posílat na festivaly. Zatím byl přijat na festival Go Short v Nizozemsku a na Anifilm v Třeboni.

Technika, kterou jsem si dlouho chtěl vyzkoušet, byla animovaná malba. Tuto tužbu jsem si splnil v letním semestru druhého ročníku. Vytvořil jsem touto technikou video k části písně od Filipa Topola „Když neopodstatněný“. Tento film byl přijat na festival v Řecku.

Posledním projektem před bakalářskou prací byl videoklip pro slovenskou písničkářku Mirku Miškechovou, který jsem vytvářel o prázdninách. Bohužel stále nebyl dokončen, procesu brání jisté právní záležitosti. V tomto projektu jsem použil techniku mírně falešného 3D v After Effects poskládaného z tušo-akvarelových kreseb. V klipu je velmi jednoduchý děj, auto projíždí městem, krajinou, až sjede ze srázu, a místo aby spadlo, vzlétne. Pak krajinou a městem prolétá. To je celé.

A to je vše, více jsem toho během života nestihl.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Zvolil jsem si téma „Autorský animovaný film“, a to z toho důvodu, že jsem chtěl dělat autorský animovaný film. Už od prvního ročníku jsem plánoval udělat na bakalářku loutkový film (na námět, který vymyslím později, a tak jsem také učinil).

A co se týče přímo tématu filmu, ten se zaobírá myšlenkou lidských představ o posmrtném životě. Fenomémem víry, v jistých případech dokonce jistoty, že člověk ví, co bude po smrti. Aby bylo srozumitelné, o čem zde hovořím, uvedu příklad. Můj děda a mí rodiče vědí, co bude po smrti, a jak to tedy celé je, oč tady běží. Jsou si jisti, že když člověk umře, leží v zemi a očekává druhý příchod Ježíše Krista, který nastane brzy. Jiní lidé si zase myslí něco jiného, ale jistotu mají podobnou. Pravdu však logicky může mít jen jeden, neb většina z pravd se vzájemně vylučuje. Mám však za to, že ji nejspíš nemá nikdo. Neb kdo by ji pak měl mít? Já samozřejmě nezpochybňuji ani jedinou z těch všech pravd. Je stejně možné, že některá je ta správná (i kdyby se trefili jen náhodou), i to, že všechny jsou výmysly. Tedy nechci nabádat lidi, aby něčemu věřili, či naopak nevěřili. Cílem je být v klidu a šťastný, ne mít pravdu. Tento film tedy vyjadřuje jen můj subjektivní pohled, není to kázání, které má obracet davy.

Příběh jsem se rozhodl vystavět v eskymáckém prostředí, neboť inuitské náboženství, svou podstatou, bylo velmi vhodné. Eskymáci se po smrti nemohou dostat na žádné špatné místo. Nemají žádnou představu pekla, jen dvě odlišná nebe. Navíc jejich vize posmrtného života je postavena v podstatě jen na jídle, a tedy je vyjadřitelná jednoduše.

Mám v hlavě jistou myšlenku, kterou vám zde teď napíši (Vojto a možná pane profesore). Být člověkem znamená přemýšlet o důvodu své existence. O tom zda je nad námi nějaká vyšší forma reality. Zda po smrti naše vědomí nějakým způsobem pokračuje, či nikoli. Já se tímto do značné míry zaobírám a proto jsem vytvořil právě tento film.

3 CÍL PRÁCE

Účel, za kterým dělám tento film, je několikery. Vyzkoušet si znovu loutkovou animaci a zdokonalit se v tomto řemesle. Tento film je první, který jsem natáčel na dvacetpět snímků za vteřinu. Tedy je animován po velmi malých kouscích, což je samozřejmě složité. Také jsem se snažil o co nejmenší počet animačních chyb (jako cukání při změně pohybu na jeden snímek, poskočení kamery, když si člověk kopne do fotoaparátu a podobně), toto se mi z důvodu časové tísně bohužel příliš nepodařilo. Dále jsem si poprvé vyzkoušel pohyby kamerou, které do práce vnášejí mnohá příkoří, ale obraz díky tomuto pohybu získá hloubku. Tyto záležitosti a ještě mnohé další jsem se chtěl na tomto projektu naučit, a doufám, že se mi to alespoň částečně podařilo. Práce na vysoké škole má podle mě především edukativní význam.

Další cíl je získat bakalářský titul, kterýž chci, neb pak budu člověk vyšší, s uměle přidanou, však skutečnou hodnotou.

Avšak hlavním důvodem je tvorba jakéhosi umění. Žiji, abych tvořil, alespoň to si sám o sobě myslím, a důležité nakonec je jen to, co si o sobě člověk myslí sám. Už od druhého ročníku na střední vytvářím díla proto, že chci a musím. Ze své podstaty, o které se nikdy nedozvím, jestli jsem si ji vědomě vybral nebo jsem ji dostal od Boha, případně od někoho jiného. Mám to štěstí, že náplní mého studia je práce na mých projektech, které chci dělat tak jako tak. Vymyslím projekt, a peníze daňových poplatníků mi umožní jej zrealizovat. Vysoká umělecká škola je jistě to nejlepší místo kde člověk může strávit mládí.

A to je tedy tím cílem, vytvořit dílo, jehož obsah už je jiná záležitost, tu jsem rozebral v předchozím bodě. A pro koho to dělám? Byť je to důležité především pro můj posun vpřed, nakonec to dělám pro lidi. Pro jejich pobavení i pro jejich hlavy. Jestli pochopí, co jsem tím chtěl říci, třeba je to někam posune.

4 PROCES PŘÍPRAVY

V rámci přípravy animovaného filmu je třeba těchto záležitostí: vymyslet námět, napsat scénář, nakreslit storyboard, vytvořit kulisy, vytvořit loutky, a pak to všechno nanosit do ateliéru.

Vymýšlet zápletku jsem začal již v letním semestru druhého ročníku. Měl jsem nějaké návrhy o krávě a válce, o ptáku, vyměšujícím z výšky, o situaci, kdy za člověkem přijde kamarád s mrtvolou, avšak ani jeden nápad moc nedával smysl. Až ke konci prázdnin jsem se sešel se svým spolubydlícím, Karlem Větrovským, v Karlových Varech, kde jsme si vyhradili několik dní, během kterých jsme měli pracovat na vymýšlení námětu. A skutečně jsme něco dali dohromady.

Základní myšlenka tedy byla hotova, avšak nabalit na ni příběh ještě stálo jisté úsilí a konzultace s panem profesorem Bartou a Vojtěchem Domlátilem.

Abych nabyl storyboard, nejprve jsem si celý příběh rozepsal do záběrů a následně jej doplnil obrázky. Použil jsem fotografie a ne kresby, jednak z důvodu úspory času, jednak proto, že postavený záběr již se skutečnou loutkou a vytvořeným prostředím je názornější.

V mém filmu figuruje kolem dvaceti loutek. Jen hlavní postava má kloubovou kostru, kterou mi poskytla škola. Všechny ostatní mají kostru pouze z hliníkového drátu a dřevěné kulatiny. Nohy jsou dole zakončeny kloboučkovou matkou, aby bylo možno loutku přišroubovat k podlaze. Pouze dvě loutky mají prsty, a to čtyři, po vzoru Simpsonových. Ostatní buďto nemají ruce, nebo disponují palčáky. Mohl bych zde vypsát, o jaké postavy se jedná, tedy zde jsou: hlavní Eskymák (o jehož život zde běží); jeho manželka; čtyři děti (čtyři hlavy, však pouze dvě těla); eskymácká babka; asi šest nedůležitých Eskymáků; dva tuleni; lední medvěd; anděl; pět křesťanů (kteří stojí v oknech a na balkónech, nemají tedy nohy) a jedna křesťanka (která má dlouhou sukni, tedy nepotřebuje nohy, jen špalek). Hlavy loutek jsou vyřezány z polyuretanu a z materiálu, který náš seminářící Milan Svatoš nazývá „močovina“, možná je to skutečný název této hmoty, ale jist si tím nejsem. Kostry jsou obaleny moli-

tanem, a následně je loutka oblečena do látkového oděvu, který je u Eskymáků ještě natřen akrylovou barvou.

Příběh se odehrává ve sněžné severní krajině a posléze v nebi. Reliéf zamrzlých skal jsem vyřezal do extrudovaného polystyrenu a natřel jej bílým latexem. Iglú je rovněž z tohoto polystyrenu a ze sádry. Kulisy, ve kterých se odehrává většina filmu, tedy nebyly příliš složité. Pro vzhled nebe jsem se nechal inspirovat městem Karlovy Vary. Budovy jsou vytvořeny ze sololakových desek, papíru a následně dokresleny tuší a natřeny akrylovou barvou. Vytvořit tyto objekty, které jsou ve filmu poměrně krátce, bylo nesrovnatelně složitější. Avšak tak to chodí, a skoro by se dalo říct, že v tom je ta krása. Obrovské množství práce pro pár vteřin.

Výtvarný styl filmu je kresebný. Dobře se tak spojí s ploškovou částí, která je kreslena podobně. Pro ploškovou scénu jsem tuší a bílou barvou nakreslil podklady na sololak. Pozadí jsou lavírované tušové a akvarelové skvrny na papíře.

Celý proces mě stál mnoho potu a krve.

5 PROCES TVORBY

Proces tvorby zahrnuje animaci, postprodukci, stříh a zvuk.

Film je vytvořen loutkovou stop-motion animací. Tedy pohnout loutky o 1/25 vteřiny a vyfotit, a pak zase, až do nekonečna. Se svícením scény mi pomohl náš seminářící na kamerové snímání Ivan Vít. Používám pohyby kamerou jak skutečné (kdy je fotoaparát na pohyblivých saních a každý frame se posune klíčkou o určitý dílek), tak falešné v Adobe After Effects. Pruběh procesu animace bych nejlépe popsal takto: bolest v nohou začne být po dvou týdnech velmi nepříjemná. Po čtyřech nesnesitelná. A stále se to zhoršuje. Neb animátor musí neustále stát u scény, následně poodejít aby zmáčkl enter, kterým se vyfotí snímek, a pak zase zpět. Křeslo, které je součástí equipmentu našeho atelieru je nezbytné, ale v konečném důsledku až tak moc nepomůže.

Naanimované záběry posléze zpracovávám v Adobe After Effects. V první řadě se klíčuje zelené pozadí. To je téměř v každém záběru, neboť příběh se odehrává převážně v exteriérech. Loutkové 3D záběry doplňuji ploškovým pozadím, které obsahuje lavírované hory, mraky, oblohu a vodu. To vše je animováno jednoduchými transformacemi a rozostřováním v AE. V nebi jsou budovy plující prostorem. Některé jsou ploché, nakreslené na sololaku, a některé jsou skutečné. Ty jsem naanimoval pohybem kamery kolem nich, díky tomu se prostorově otáčejí.

O stříhu rovněž není mnoho co psát. Stříh je přizpůsoben komentáři (který jsem na radu klauzurní komise namluvil sám). Obraz se nejlépe pojí, když se stříhá v pohybu. V jednom záběru loutka začne zvedat ruku, v druhém tento pohyb dokončí. Pohyb nikdy nesmí poskočit dozadu. Stříhám v Adobe After Effects, což nikomu nedoporučuji, neboť tento program k tomu není vůbec vhodný. Já však bohužel neumím provázání Adobe After Effects a Adobe Premiere.

Pro odevzdání bakalářské práce jsem nahrál jen neprofesionální zástupný zvuk. Později film nechám nazvučit profesionálem.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Jedná se o loutkový stop-motion film, který jsem snímal školním fotoaparátem Nikon 7100. Používal jsem různé objektivy, především však základní zoomovací objektiv 18-55. Dále také několik pevných objektivů, které jsou pro animovaný film vhodnější z důvodu, že na nich není nic elektronického a lépe vykreslují obraz. Pro pohyb kamery jsem použil „sáně“, které Milan Svatoš získal z Barrandova, myslím, avšak některé pohyby jsou dodělány postprodukčně v AE.

Loutky jsou z hliníkového drátu, který je smotaný do spirály, aby byl dvojitý, tedy pevnější. Se smotaným drátem se lépe animuje a více vydrží. Drát jsem motal za pomoci AKU vrtačky. Tu jsem používal rovněž pro vrtání děr do podložky, do kterých se šroubují loutky, a to odspodu směrem vzhůru, krouživým pohybem. Někdy je problém trefit se do správné díry, zvláště ke konci natáčení, kdy je podkladová deska proděrována jako řešeto. Jen v krku je nesmotaný olověný drát, který je měkčí a umožňuje lepší hru s hlavou.

Další materiál, který jsem použil k výrobě loutek je kus bukového dřeva. Tento kus dřeva jsem zakoupil, jako jeden a půl metru dlouhou tyč o průměru tři centimetry v obchodním řetězci Bauhaus. Posléze jsem ji nařezal na menší kousky, které jsem následně horizontálně provrtal a vlepil do něj smotaný drát, o němž jsem hovořil již výše.

Hlavy jsou vyřezány z polyuretanu, který jsem získal zdarma od studentů produktového designu. Ti mají zbytků tohoto materiálu kvanta. Materiál je to pevný a lehký.

Budovy jsou vytvořeny ze sololakových desek, kteréž jsem rovněž získal zdarma, a to od bezdomovce, který parazituje u mého dědy. Jednotlivé kusy jsou k sobě lepeny chemoprenem a tavnou pistolí.

Celý film je natáčen na zeleném pozadí, a místo něj jsou pak v AE dodány akvarelové mraky, hory, obloha, voda a podobně. Za zmínku stojí vítr (mihotání kožešin na oděvu Eskymáků) - na každý frame jsem trochu počechral Eskymáky takovým udělatkem (špejle a stejná kožešina, kterou mají Eskymáci na sobě).

7 POPIS DÍLA

Má bakalářská práce je loutkový animovaný film s jednou ploškovou scénou. Většina záběrů je točena na zeleném pozadí a postprodukčně dotvořena.

Příběh začíná momentem, kdy na Eskymáka útočí medvěd. Inuit si je vědom, že umírá, a v poslední vteřině života pro nás rekapituluje svůj život, který již od dětství nebyl žádný med. Živobyť v severní krajině je těžké, samá bída a hlad.

Nám Evropanům v dětství rodiče, babičky, případně tety v kostele řekli, jak funguje svět. Že Ježíš nás miluje, bdí nad námi, pomáhá nám v životě, a když budeme hodní, vezme nás do nebe, až zase přijde na tuto Zem. Nebo nám řekli, že Bůh není, lidé se evolučně vyvinuli z opic a náš život nemá smysl. Případně někomu někdo řekl ještě něco jiného. Našemu Eskymákovi však jeho babička převyprávěla tradiční eskymácké náboženství, které zní takto: když člověk umře a je vhozen do vody, jde do vodního nebe. Kde se může cpát tuleni, rybami a vůbec takovými pochoutkami. Pokud je však pohřben do země, jde do vzdušného nebe, kde to taky není špatné, ale k jídlu tam jsou jen ptáci a bobule, tedy se ani po smrti pořádně nenají. Proto po mrtvých není třeba truchlit. Tak jako tak se mají lépe než na zemi. A navíc jim přílišné truchlení zpomaluje proces znovuzrození v nebi. Toto babiččino vyprávění je vyjádřeno jednoduchou ilustrativní ploškovou animací, ve které se všechno toto odehraje.

Eskymák tedy již od mala ví, že se může těšit na prima život po smrti. Prožije si těžký život, kde se vše točí jen kolem potravy. Hledání tuleňů, lovení tuleňů. I když chce člověk ženu, musí mít jídlo, aby se jí zalíbil. Když ji však už má, je to rázem ještě těžší, musí živit ji i děcka.

Dospělá etapa života Inuita je odvyprávěna ve scéně lovu, namluvení si dívky pomocí púlky tuleně, kterou na lovu získal, a následného společného života, kde jen řvou děcka hlady a manželka jej fackuje rybou za to, že je špatným živitelem rodiny.

Náš Inuit jde tedy znovu na lov. Zde se opět dostáváme do přítomnosti. Jak si tak loví, zaútočí na něj medvěd a Eskymák, srozuměn

se svým osudem, se už těší na smrt, neboť v tomto životě není oč stát. Medvěd jej zabije a můj hlavní hrdina očekává své probuzení ve vodním nebi, kde se konečně bude pořádně sytit tulení.

Když se probere, pozná, že vůbec není ve vodním nebi, jak očekával. Namísto toho se ocitl ve městě kdesi mezi oblaky. Vidí zcela neznámé stavby a přítomní lidé pějí písně, které mu nic neříkají. Rozhlíží se a hledá, zda tam přece jen nebude nějaký ten tuleň. Spatří hned dva, jak se tulení na břehu. Radostně se k nim rozbíhá, napřahuje oštěp, už už je plánuje zabodnout. Ruku mu však zadrží anděl a posunky mu naznačí, že takové chování je zde nepřijatelné. Když to Eskymák nechce pochopit, odejme mu zbraň a odlétne. V tomto momentě Inuit dochází pochopení. Je na věky uvězněn na místě, kde vůbec být nechtěl, a žádného tuleně si už nikdy nedopřeje. Celý život něčemu věřil, teď umřel a zjistil, že skutečnost je zcela jiná. Že pravdu měli křesťané (se kterými se nikdy nesešel, a tedy vlastně vůbec neví, co to celé má znamenat).

Uslyší zahvízdání. Otočí se a spatří svou babičku, která umřela již před lety, byla pohřbena do vody, a přesto je také zde. Společně s babičkou tam sedí další Eskymáci. Po chvíli jde k nim a vidí, že jsou všichni zlomeni, jen sedí na zemi a kreslí si svou představu nebe – tuleně a ryby. Přisedne si k nim a také si jednoho nakreslí. Kamera jede dál a ukazuje bezpočet kreseb různých náboženství. Všichni tam zlomeně sedí a sní o své představě nebe.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Přínos mého filmu pro českou, případně světovou animaci je značný a zcela evidentní. Tak skvělý film tady ještě nikdo neviděl a také dlouho neuvidí. Snad možná až tehdy, kdy vytvořím další práci, která se mi bude pozdávát býti ještě lepší než tato. Další možnost je v případě, kdy někdo vytvoří lepší animovaný film, který bude převyšovat mou práci, ale v takovém případě budu rád, protože to bude znamenat jen progres v mém nejoblíbenějším oboru, kterýmž je animace.

Zkloubení klasické loutkové animace a počítačové ploškové animace shledávám brutalistickým způsobem inovativní, neb nic přímo takového jsem nikdy neviděl. Nicméně to na druhou stranu vůbec nemusí znamenat, že to neexistuje, já o současné světové animaci kdovíjaký přehled nemám. Takže nakonec toto vůbec žádná inovace být nemusí.

Díky mému filmu se diváci mohou dozvědět o náboženství domorodých grónských kmenů. A také se to dozvedí. Pokud budou chtít, mohou si to zapamatovat navždy, a zařadit tuto informaci do svého všeobecného rozhledu. Toto je v podstatě spíše všeobecný přínos pro lidstvo, než přímo pro tento obor. Nevadí. Přinést něco světu je skoro stejně záslužné jako přinést něco animaci.

Krom toho všeho se tímto způsobem vytváří mladá generace českého loutkového filmu, což rozhodně přínosem je. Z naší země toho vzešlo mnoho, nač můžeme navazovat. Nyní máme možnost český loutkový film pozvednout znovu na světový fenomén a já pevně věřím, že se nám to podaří. Můžeme toho dosáhnout jedině společnou tvrdou prací a odříkáním.

Avšak největší přínos mého filmu shledávám v tom, že jsem vynalezl vítr. Vlastní hlavou jsem vymyslel a vlastníma rukama jsem vyrobil udělátko ze špejle a kousku leskyma, kterým jsem na každý snímek ošuchlal eskymáky, případně medvěda, a tím jsem získal dokonalou iluzi severního vichru.

9 SILNÉ STRÁNKY

Co hodnotím jako dobře zpracované je výtvarná stránka díla. Sám sebe považuji ze všech profesí které jsou k animovanému filmu třeba nejvíce za výtvarníka. Výtvarný i technický styl je velmi jednoduchý a funkční. Dokreslené reálné loutky se dobře spojují s kresleným ploškovým pozadím. Kterýžto přístup k výtvarnému vzezření považuji za inovativní a nezvyklý. Klasická loutková animace a lavírovaná malba, poměrně brutálním způsobem zkloubeny s moderní počítačovou technologií.

Velmi se mi líbí nebe a budovy, které obsahuje. Stavby jsou inspirovány skutečnými domy z Karlových Varů. Je jich jen šest, avšak za pomoci adobe after effects se mi podařilo vytvořit z nich pohled na celé město. Nejprve jsem udělal jízdu kamerou s jednou polovinou města, a pak jsem ty stejné budovy naskládal na druhou stranu. Následně jsem pohyb kamerou zopakoval. Až jsem se divil, že se obě poloviny záběru spojily, ale skutečně se tomu tak stalo. Nejvíce se mi líbí kostel, který jako jediný mám v plánu si ponechat, ostatní budovy rozdám nebo nechám ve škole, pro cvičení loutkové animace, kterým si musí každý projít v prvním ročníku.

Velká část pohybů je kvalitně naanimována i přesto, že jsem vše dělal napoprvé. Například přežvykování eskymácké babky se mi velmi líbí. Pak také fackování, na které dojde ve filmu několikrát. Loutky mají pevné, nepohyblivé oči (jen hlavní postava má pohyblivé drátěné obočí) a mimika je měněna pouze nalepenými ústy, přesto jsou emoce postav většinou znatelné a výrazné. Rád bych vyzdvihl ráběr v nebi, kde anděl zlomí eskymákovi oštěp. V tomto záběru vyrcholí celá pointa filmu, a mám za to, že je skutečně znatelná a pochopitelná. Navíc strohé, skoro strojové pohyby loutek v tomto záběru skvěle fungují, celá scéna je vtipná a výmluvná.

Dobře udělaný je rovněž střih, který jsem konzultoval především s Vojtěchem Domlátilem.

Vše toto je samozřejmě jen můj náhled na věc a může být zcela pomýlený. Nicméně, kdo má rozhodnout, co je dobré a co ne... Vy? Nejspíš to nakonec budete Vy.

10 SLABÉ STRÁNKY

Slabou stránkou mého filmu je určitě technická nedokonalost, která je zapříčiněna jak mou nezkušeností v daných oborech, tak nedostatkem času tak velký projekt v jednom člověku dotáhnout až na hranici možností. Na svém předchozím loutkovém projektu jsem pracoval s kolegou Jiřím Krupičkou (jak jsem již zmiňoval), což mělo tu nesmírnou výhodu, že co jsem neuměl já, uměl on, co neuměl on, uměl jsem já, a co neuměl ani jeden z nás, na to jsme nějak společně přišli. Když jeden něco naanimoval špatně, měl zpětnou vazbu, případně se záběr přetočil, aby byl lepší. Nyní všechno točím na první dobrou, neb nemám čas je přetáčet, a také mi nikdo neřekne, jak by to mělo vypadat lépe.

Z důvodu časové tísně také nepřetáčím záběry, kde blikne světlo. Jednou mi spadla odrazová deska, a světlo se mírně změnilo. Nechal jsem to tak a v záběru jsem provedl pohyb kamerou v AE, abych eliminoval výrazné škody.

V některých záběrech je špatně nasvícené zelené pozadí, a tedy nejde dobře vyklíčovat. Tuto chybu budu muset posléze řešit maskováním v Adobe After Effects.

Mnoho záběrů bliká. Světla, která máme v atelieru nejsou úplně ideální, nejspíše toto blíkání způsobují. Dále je také možné, že některé záběry blikají kvůli světlu, které se odráží od mého oděvu. Ať tak nebo tak, toto blíkání je jednou z hlavních nedokonalostí. V záběrech, kde jsou v pozadí rozostřené hory a za nimi zelené pozadí toto blíkání světla způsobuje to, že hory na snímek zcela změní konturu a jsou třeba o něco vyšší. Dosud si nejsem vůbec jist jakým způsobem bych tento defekt mohl eliminovat.

U pohledu na nebe z dálky se bohužel pohne stín kostela což zcela kazí celkový dojem. Při pohybu kamery se do záběru dostal rozptylový čtverec, kterýž stojí před světlem. Velmi neprozřetelně jsem jej posunul, čímž vznikla tato nedokonalost.

To, zda má smysl příběh, zda je myšlenka pro diváka pochopitelná a dejme tomu přínosná, zjistím až posléze, až hotové dílo uvidí lidé. Tedy zatím to mohu také vzít jako slabou stránku.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. RASMUSSEN, K. Grónské mýty a pověsti 2. vyd. Praha: Agro, 2007. ISBN 978-80-7203-876-3.

2. BIBLE 10. vyd. Praha: Česká biblická společnost, 1997 ISBN 80-85810-07

12 RESUMÉ

My bachelor thesis is puppet animated movie. I've decided to do this topic because puppet animation brings the most joy to me and I dealt with this technique the most until today.

The movie is made by stop-motion puppet animation technique. All footage was shot in front of a green screen. Background is drawn by ink and watercolour paints and completed in Adobe After Effects.

The story takes place in the far North and the main character is a dying inuit. The inuit in his last seconds recalls his difficult life and his religion. When he was a kid his grandmother told him a legend about the life after death. When man dies, and he is buried in to the sea, he goes to the Water heaven. Where he can eat seals and fish. And this is what every inuit wants. When man is buried in the ground, he goes to the Air heaven. Where only birds can be eaten. So he knew that after death it will be much better. When he dies, he ends up in Christian heaven because his religion is wrong, the Christians are right. At the end of the movie the inuit understands that after death it is just as bleak as during the life. He resignedly sits with other inuits.

The film deals with human notions of the afterlife and the great truths. His conclusion is agnostic.

The puppets were made from polyurethane, wood, cloth, aluminum wire and molitan. Only the main character has articulated skeleton which I got from the school. Faces of the puppets are drawn with ink.

The ice landscape is made from extrude polystyrene and white latex. Christian heaven was inspired by Karlovy Vary - only place I know where buildings fly in the air. The buildings in my movie are made from particle boards, papper and chemopren.

During making this movie my animation and Adobe After Effects skills were improved. I learnt to make puppet skeleton from aluminium wire. I learnt how to get in touch with people who know how to do what I do not. So I think this work has a big educational importance for me.

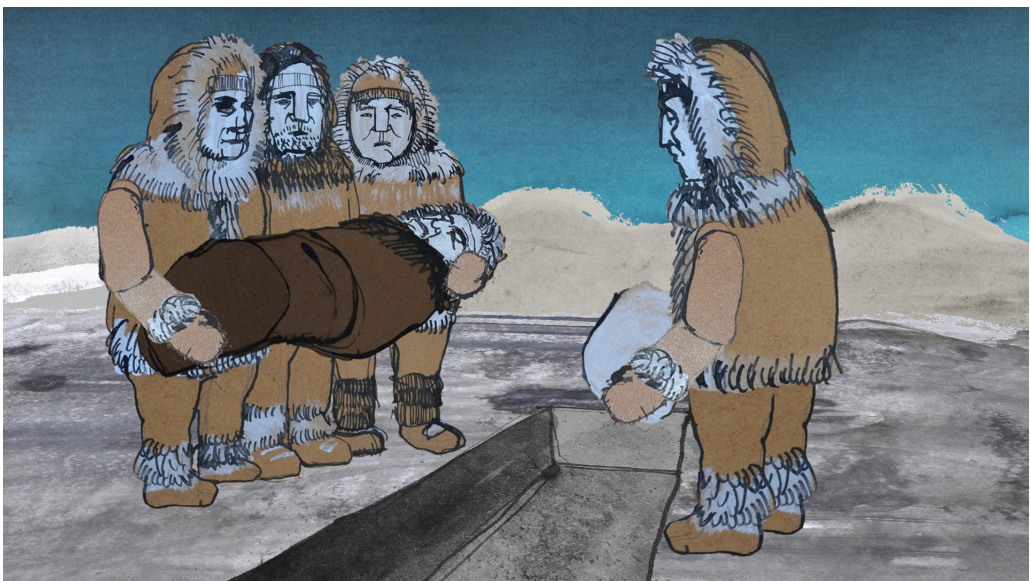
13 SEZNAM PŘÍLOH



















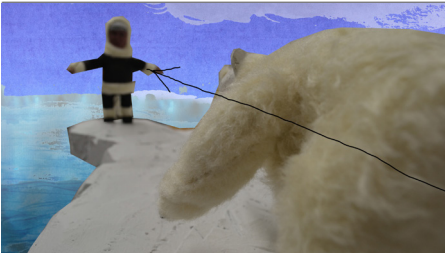

















<p>01) PD medvěd</p> <p>řve do kamery šileným zabíjáckým řevem</p> <p>stojí, řve,.. rozběhne se</p>	<p>medvědi řev</p> <p>vitr</p> <p>voda</p>	
<p>02) D tlapy dopadají na zem</p>	<p>medvědi řev</p> <p>vitr</p> <p>voda</p>	
<p>03) C</p> <p>medvěd běží, kamera s ním</p>	<p>medvědi řev</p> <p>vitr</p> <p>voda</p>	
<p>04) D medvědi xicht</p> <p>medvěd běží</p> <p>kamera s ním</p>		
<p>05) celek zpoza medvěda</p> <p>medvěd běží</p> <p>vpředu vidíme eskymáka</p> <p>kamera přijede k eskymákovi</p>		
<p>06) dětail na eskymáka</p> <p>kamera se zastaví začíná komentář</p>	<p>Tak... tohle je ta chvíle kdy umřu. Celý život na to čekáme a mě se to stane teď. Můj život, byl pěkně k hovnu.</p>	

<p>09) D děcko (stejný člověk jen dřív) pohled na děcko, chvíli nic nedělá zakousne se do fláku masa</p>	<p>slabší vítr kousnutí Už od dětství jsem zažíval biču a hlad.</p>	
<p>10) C dvě děcka, krajina, iglú děcka se hubama přetahují o maso z iglú vyjede babka, na invalidních saních, odráží se klackama</p>	<p>vítr praskání sněhu jak se hýbou děcka kousající zvuk přetahování-se zvuk saní "co si kdo neurval to neměl"</p>	
<p>11) D babka dojede až k dětem -----></p>	<p>vítr ještě horší byly příběhy naší babičky</p>	
<p>12) D sebere maso děti se na sebe podívají a sklamaně <-----</p>	<p>žvýkání vítr</p>	
<p>14) D babka lipsing</p>	<p>vítr voda a hlavně po mrt- vých netruchlete to jim nepomůže jen uškodí</p>	
<p>15) D děcko 1</p>	<p>od té doby jsem věděl, že po smrti bude lépe</p>	

16) C
druhé děčko naskočí na sáně k
babce, první taky...
vozí se a všichni se smějí



17) C vezou se a veselí
hodně velký celek



18) C
parta eskymáků hodí mrtvou bab-
ku do vody

vitr
přesto, když babič-
ka umřela, plakal
jsem



19) D
děčko brečí, přiletí mu pohlavek

táta mě za to bacil





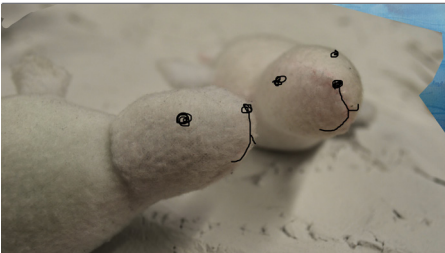

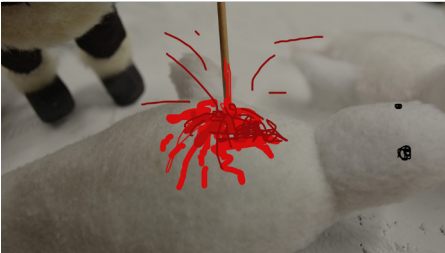

20) C
začíná detailem na hlavní postavu,
kamera se oddálí
eskymáci jdou proti kameře
detail hlavního
sněží
několik záběrů, různé počasí,
různá denní doba,... jakože jdou

vitr
Život na severu
není nic jed-
noduchého.
„někdy se zadafí,
někdy ne.“
někdy člověk hledá
ty tuleně dlouhé
dny



21) D boty jdou ve sněhu
sněží



<p>23) C</p> <p>tuleni</p>	<p>vitr</p>	
<p>24) PC</p> <p>ukazuje prstem, volá rozběhnou se</p>	<p>vitr voda táta mě za to bacil</p>	
<p>25) D na tuleně</p> <p>jen si tak leží, oňufávají se kamera je objede -----></p>	<p>vitr voda zvuk tuleňu</p>	
<p>25) C tuleni u vody</p> <p>tuleni se ohlidnout, začnou prch- at doběhne k nim parta eskymáků a jednohu zabodnou, jeden uteče -----<</p>	<p>vitr voda zvuk tuleňů běh eskymáků bojový křik esky- máků</p>	
<p>26) D</p> <p>harpuna proniká do tuleně</p>	<p>vitr voda kov do masa zakvičení tuleně</p>	
<p>27) D</p> <p>hlavní eskymák, xicht, zamračený, pohybuje se jakože bodá</p>	<p>vitr kvičení tuleně hekání eskymáka bodání do masa</p>	

<p>29) PC</p> <p>eskymák jde nese kus tuleně, kamera s ním, dokud nedojde k ženě</p>	<p>vitr</p> <p>kroky</p>
--	--------------------------



<p>30) D</p> <p>xicht ženy, usměje se,</p>	<p>vitr</p>
--	-------------



<p>33) PC s ženou v iglú</p> <p>má už trochu vrásky</p>	<p>živobytí je rázem ještě horší</p>
---	--



<p>33) pc</p> <p>děčka žvou</p>	<p>řev děcek</p>
---------------------------------	------------------












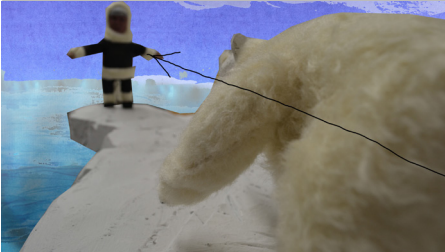


<p>33) D ryba na stole</p> <p>vezme ji ruka</p>	<p>křik děcek</p>
---	-------------------









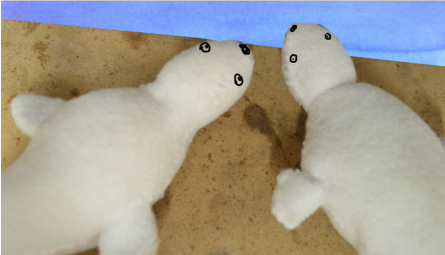




<p>34) C</p> <p>ženská se napřahuje</p>	<p>pláč</p>
---	-------------



<p>35) PC oba žena vezme rybku, napřáhne se</p>	<p>křik děcek</p>	
<p>36) PC děcka zmlknou a podívají se na sebe</p>	<p>pláč</p>	
<p>37) C eskymák jde krajinou na lov</p>	<p>vitr kroky "A to byl můj život v kostce. Vím, nic moc... ale tam, kde se člověk musí celé dny."</p>	
<p>38) PD nohy běh, dojdou tam nohy esky- mákovy</p>	<p>kroky vitr voda "starat o potravu, aby udržel tělo v chodu, není mnoho času na zábavu"</p>	
<p>39) C eskymák stojí na břehu, dřepne si, čekuje ryby</p>	<p>vitr voda "Za chvíli již přijde ten medvěd. Došla se na něj těším. Jak jste si jistě všimli, na tomto světě není až tak o co stát."</p>	
<p>40) D medvěd fve</p>	<p>řev medvěda vitr voda</p>	

<p>41) C</p> <p>eskymák se otočí, medvěd v pozadí, eskymák se podívá za sebe dolů</p>	<p>řev medvěda vítr voda</p>	
<p>42) D</p> <p>nohy, se posouvají blíže ke břehu ne subjektivní pohled ale normalní detail z boku</p>	<p>vítr voda řev medvěda</p>	
<p>43) D</p> <p>medvěd, běží</p>	<p>řev medvěda vítr voda</p>	
<p>44) PC</p> <p>zpoza medvěda, vidíme eskymáka, s rozpřaženými rukama u břehu</p>	<p>vítr voda</p>	
<p>45) PC</p> <p>zpoza eskymáka, medvěd se napřahuje, máchne</p>	<p>vítr voda řev medvěda</p>	
<p>46) D eskymák tlapa dopadne na jeho usměvavý xicht</p>	<p>vítr voda rána žblunknutí</p>	

<p>49) D</p> <p>eskymákuv zmatený xicht, otočí se</p>	<p>vitr zpěv</p>	
<p>50) eskymákuv pohled (kamera dojde pohyb)</p> <p>pohled na ulici, kde v oknech a na balkóne zpvivaji křesfané. na ulici je kráva</p> <p>kamera se otočí dál, dojde na scénu kde se na břehu nekonečna povaluji tuleňi</p>	<p>vitr zpěv žvýkání bučení</p>	
<p>51) PD</p> <p>eskymákuv radostný xicht, pozvedne oštěp vyjde dopředu</p>	<p>vitr</p>	
<p>52) C</p> <p>celek od tuleňu na eskymáka v pozzdáli, ten běží k nim a brousí nůž o vidličku. Doběhne k nim, napřáhne nůž.</p>	<p>vitr kroky</p>	
<p>53) D</p> <p>ruka s nožem, chce bodnout, ale chytí ji jiná ruka.</p>	<p>vitr chyt ruky</p>	
<p>54) PC</p> <p>anděl drží ruku eskymáka, a kroutí hlavou. eskymák se na něj podívá, podívá se na něj podivně, podívá se na nůž, chce vytrhnout ruku a bodnout. Anděl mu nůž sebere, zakrouťí hlavou a odletí. eskymák se podívá na tuleňé.</p>	<p>kroky vitr příbor</p>	

<p>57) D</p> <p>tuleni se jen tak tuleni přehoupnou se přes okraj</p>	<p>vitr</p> <p>tuleni tulení</p>	
<p>58) PC</p> <p>eskymákovo prozření, zaječí - dobře, vertigo ne, ale mě se tam líbilo. Přišlo mi, že to vytvoří ten moment veškerého pochopení, oč tu běží</p> <p>tečou mu slzy ozve se hvizdnutí otočí se</p>	<p>vitr</p> <p>jekot</p> <p>KURVÁÁ</p>	
<p>69) C</p> <p>zpoza eskymákova ramena, u zdi sedí jeho babka (nebo celá skupina eskymáků), eskymák jde k nim.</p>	<p>vitr</p> <p>kroky</p>	
<p>70) PC</p> <p>babka, štouhá vidličkou do ryby nakreslené na zemi, eskymák se u ní zastaví, kouká na tu rybu, sedne si vedle babky, začne kreslit na zem</p>		
<p>71) PDnadhled</p> <p>eskymák kreslí tuleně na zem kamera posléze jede do prava... nekonečná řada nohou a kreseb... různých vyznání</p>		
<p>KONEC</p>		