

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2017

Michaela Černá

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POVÍDKY, POHÁDKY, BAJKY,
BÁSNĚ NEBO HUDEBNÍ SKLADBY**

Dátamtůja

Michaela Černá

Plzeň 2017

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

**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POVÍDKY, POHÁDKY, BAJKY,
BÁSNĚ NEBO HUDEBNÍ SKLADBY**

Dátamtůja

Michaela Černá

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Jiří Barta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2017

.....
podpis autora

OBSAH:

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE.....	3
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY.....	5
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	7
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	9
	a) Knižní a periodická literatura.....	9
	b) Internetové zdroje.....	9
6	RESUMÉ.....	10
7	SEZNAM PŘÍLOH.....	11

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Animovaný film mě uchvacoval, samozřejmě asi jako mnohé z nás, už v dětství při sledování klasických českých večerníčků i různých zahraničních pohádek, které byly k vidění v televizi. Následně mě velice ovlivnilo sledování televizního pořadu Mistři českého animovaného filmu, jenž velice mile a sympaticky uváděl Miroslav Táborský.

Už tehdy, na druhém stupni základní školy ve mě vzrostl zájem o animovaný film a zvědavost a touha poznat, jak se takový animovaný film, ať už kreslený či loutkový, tvoří.

Největší zlom však přišel v květnu v roce 2012, kdy jsem jela poprvé na Anifilm - mezinárodní festival animovaného filmu do Třeboně. Po příjezdu z Anifilmu domů jsem byla plná dojmů a také jsem již věděla, čemu se chci v blízké budoucnosti věnovat.

První zkoušky animace, dá-li se tomu tak říci, proběhly v programu Adobe Flash, kde jsem si zkoušela kreslit a zachytit jednoduché fáze pohybu. Nicméně má první ucelená, velice amatérsky zpracovaná věc byla loutková animace s názvem Upoutávka na elektro kačery, což byl trsající DJ u "gramců" tvořených z pivních víček. Každopádně skvělý start, neboť jsem za tuto práci dostala honorář v podobě sluchátek, které nosím dodnes.

Po úspěšně složených přijímacích zkouškách na Fakultu designu a umění se začaly mé znalosti oboru postupně formovat a tajemství včetně pravidel a zásad tvorby animovaných filmů odkrývat. Spousta mých dosavadních otázek bylo zodpovězeno a vše do sebe začalo krásně zapadat. Významným přínosem bylo pochopení principu a důvodu tvorby srozumitelného a jasného scénáře pro animovaný film, jakožto pro úplně samostatný žánr filmové tvorby.

Má dosavadní tvorba se skládá z ploškové animace v programu Adobe After Effects, např. má první práce na fakultě s pracovním názvem "Emzák" a edukativní video pro výukový portál Fred (nakladatelství Fraus), jenž má za úkol poučit děti a přivést je k zamyšlení nad problematikou, v tomto případě bezpečného dopravení se domů, když se večer setmí.

Dále jsem získala zkušenost s tvorbou interaktivního obrázku v programu Adobe Flash, pak jsem si vyzkoušela v krátkých cvičeních kreslenou animaci chůze a otočky hlavy. Osvojit si jsem měla možnost i loutkovou animaci při cvičení chůze.

Technikou stop - motion animace jsem zpracovala pohybující se origami, z nichž se následně složil nápis. Takto jsem vytvořila znělku pro festival Animánie a samozřejmě jsem se seznámila s pixilací, což je výsadou plenérových výjezdů našeho ateliéru. V poslední řadě bych také chtěla zmínit spolupráci na tvorbě počítačové minihry s názvem Myrminky.

Snažila jsem se, aby má dosavadní, školní i mimoškolní tvorba, byla pestrá co se týče technik, abych získala co nejvíce zkušeností a abych zjistila, který z těchto různých postupů mi nejvíce sedí pro budoucí tvorbu.

Všechny získané zkušenosti, jak výtvarné, tak především v tvorbě scénáře, jsem plně využila při tvorbě své bakalářské práce, co možná nejlépe to šlo.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Myšlenka vytvořit jako bakalářskou práci hudební videoklip mě doprovázela celé studium. Jednak proto, že se o hudbu zajímám a také proto, že se chci do budoucna tvorbě hudebních videoklipů věnovat. S tím tak trochu souvisí i výběr interpreta. Xaviera Baumaxu jsem oslovila nejen proto, že se mi líbí jeho tvorba, ale také proto, že on svůj animovaný klip ještě nemá a navíc je to člověk chrlící spousta nápadů. To mi také pomohlo s tvorbou scénáře. S Xavierem Baumaxou jsme se sešli osobně, abychom celé plánované dílo probrali.

Původní myšlenka byla, když to vezmu zpětně, megalomanská. Mělo se jednat o loutkový videoklip s názvem Mezirolí. Při tvorbě scénáře pro tento projekt jsem se nechala unést Xavierovým tokem myšlenek při vymýšlení námětů. Věděla jsem, že bude z čeho škrtat, ale stejně byl tento námět nezvladatelný a neuchopitelný pro animaci. To jsem ovšem zjistila, až když jsem začala s tímto námětem pracovat.

Námětů však vzniklo více, a tak jsem stále s myšlenkou vytvořit loutkový videoklip postupně rozpracovala námět s názvem Dátamtůja. Ukázalo se však, že bude nejvhodnější zvolit techniku kreslené animace. Animovaný videoklip s sebou nese další výhodu a tou je, že máte hotovou zvukovou stopu.

Pro mě je jasným cílem se tímto výtvořem alespoň trochu zviditelnit, upozornit na sebe že existuji, a že jsem nový, začínající autor, který má ambice se stále zdokonalovat. Xavier Baumaxa je osobnost, která figuruje napříč českou hudební scénou, ale ne v tom komerčním duchu, ba přímo si z komerční hudby dělá legraci. Často paroduje známé interprety v písních a tím si paradoxně získává jejich sympatie. Mnou zpracovaná skladba Dátamtůja je také parodie na známou píseň Hallelujah, biť v tomto případě ne z české hudební scény.

Z osobního hlediska však chci, abych vytvořila pro diváka snesitelný a v klidu shlédnutelný videoklip, který ho zaujme a pobaví a od kterého nebude odcházet a nebude ho chtít za každou cenu přepnout.

Noční můrou pro diváka je, pokud hudební videoklip výrazně kopíruje text písně. To je záležitost, na kterou jsem se snažila dát, doufám, že snad dostatečně, pozor. Jedná se totiž o animovaný příběh, se kterým jsem měla snahu podtrhnout text písně a zároveň docílit toho, aby měl videoklip tendenci tento text rozvíjet dál.

Také jsem nechtěla vytvořit videoklip, který přebije svou rozmanitostí a všelijakými divokými jevy interpretovu píseň a tak jí snadno přehluší. Tomuto požadavku jsem se co nejvíce snažila přizpůsobit výtvarnou stránku.

Videoklip je pouze vizuální doprovod a umocnění celé písně pokud možno co nejcitlivěji. Společně mají tvořit kompaktní celek, který má v divákovi zanechat dojem příjemně strávených čtyř minut, během nichž tento videoklip sledoval.

Dalším cílem práce bylo také uvolnit svou kresbu, nicméně jsem usoudila, že můj uvolněný styl kresby není pro tuto práci příliš vhodný, a tak jsem se následně snažila výtvarný styl spíše utáhnout, což práci o trochu více lichotí.

Byla bych moc ráda, kdyby si lidé z okruhu fanoušků Xaviera Baumaxy videoklip občas pustili pro radost a zasmání, poslechli píseň a shlédli při tom i videoklip. To je vlastně hlavní účel mé práce, aby hotová věc měla smysl a byla "používána".

Nevím, zda je tato zápletka ve scénáři dostatečně silná na to, aby zaujala velký počet diváků, ale pro mě osobně, jako pro studentku, je to určitě velký krok dopředu.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Prvním krokem k přípravě celé práce byl výběr tématu a výběr skladby, kterou chci výtvarně zpracovat. Výběr tématu jsem měla jasný už dlouho dopředu, interpreta jsem oslovila již o prázdninách před začátkem semestru, ale výběru skladby jsem musela věnovat už větší pozornost. Důvod, proč jsem zvolila jako interpreta Xaviera Baumaxu, jsem zmiňovala v bodě 1.

Mezi důležitou součástí přípravy patřilo osobní setkání s Xavierem, se kterým jsme probrali volbu skladby, možné náměty, seznámila jsem ho také s různými možnostmi, jak videoklip pojmout a oba dva jsme se dohodli na zpracování skladby s názvem Dátamtůja. Asi největší část příprav zabíralo současně vymýšlení a následné ladění scénáře do uceleného tvaru a hledání výtvarného zpracování, jenž bude korespondovat se scénářem.

Stěžejní bylo najít srozumitelný a pochopitelný scénář, který svým příběhem pronikne do divákovy duše a přiměje diváka se vžít do jednotlivých postav. Od toho se odvíjela výtvarná stránka věci. Přes velkolepé plány s loutkovou animací, jenž jsem měla na samém začátku, jsem se nakonec realisticky dostala k relativně minimalistické, až infantilní kresbě. Tento proces hledání výtvarného zpracování byl zdlouhavý a mne postupně napadala spousta možností jak výtvarno pojmout.

S kreslenou animací jsem dosud moc výrazné zkušenosti neměla, a to znamenalo naučit se během příprav to, co kreslená animace vyžaduje. Tvorba animatiku byla jednou z dalších důležitých součástí práce. Zde jsem si ujasnila v jakém tempu výtvarně videoklip vést, ujasnila jsem si postoupnost stříhové skladby, gradaci a srozumitelnost příběhu a funkci pointy. Obrázky pro animatik jsem kreslila v programu Adobe Photoshop a následně komponovala v programu Adobe Premiere Pro.

Tento pracovní stříh jsem samozřejmě ještě ladila během procesu animování. Samotné animaci však předcházelo najít finální výtvarné zpracování, v mém případě styl kresby a hlavně naučit se pracovat v programu TVPaint. Důležitou pomocí při hledání výtvarna jsou také animační zkoušky.

Z animačních zkoušek lze dobře usoudit v jakém stylu animace celou věc pojmout. Jednotlivé záběry jsem si pojmenovala pod pracovními názvy jako samostatné projekty v TVPaintu. Důležité je mít ve svých složkách systém a pořádek, aby byly všechny záběry přehledné a dohledatelné, a hlavně je také velice důležité zálohování dat.

Hotovou kreslenou animaci v TVPaintu jsem exportovala jako sekvenci obrázků ve formátu PNG a tyto sekvence jsem dále komponovala v programu Adobe Premiere Pro, kde jsem ladila i tempo akce v animaci v souladu s tempem různých pasáží v písni.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Děj se týká především sporu dvou sousedů. Námět byl inspirován skutečným životem, jedná se o filmové zpracování vlastního reálného příběhu ze života Xaviera Baumaxy, ale s nadsázkou. Z části je videoklip také inspirován filmem Normama McLarena s názvem Sousedé (Neighbours) a z části filmem Piotra Dumaly Czarny Kapturek.

Náš hlavní hrdina, potažmo Xavier Baumaxa, jenž je ve videoklipu ztvárněn, se rozhodne odstěhovat se z města do klidné oblasti v podkrušnohoří. Najde si místo v kopci s krásným výhledem přes údolí na horu Milešovku a pak si v této roztroušené víscce kousek od jednoho domu postaví svůj malý domek. Jeho snem je žít na tomto klidném místě s výhledem do krajiny. Nicméně se tak stal novým sousedem pro člověka, jenž bydlí v kopci pod ním a i když náš hrdina spodního souseda nijak neohrožuje nebo neutlačuje, spodní souseď jasně ví, že nechce, aby mu náš hrdina koukal na pozemek.

Přichází problém, a tím je, že spodní souseď škodolibě zasází túje po délce plotu mezi oběma sousedy a tím znemožní našemu hrdinovi, aby viděl přes plot. Problém je však v tom, že tyto túje, když vzrostou, nezakryjí pouze plot, ale zakryjí i celý jeho výhled do údolí, kvůli němuž se sem vlastně horní stěhoval. Je to zásah do života, a tak se náš hrdina rozhodne túje trochu prosekat. Prosekat tak, aby do krajiny viděl z místa, kde sedává před domem u stolku. Jeho morálka mu to však nechce dovolit, a tak se posilní alkoholem neznámého původu a za měsíčního svitu se vydá kus tújí posekat srpem (použití srpu naráží na text písně).

Když je dostatečně prosekáno, odchází zpět do svého domku. Ráno vylézá spodní souseď a v úděsu zjistí, že jsou jeho skvostné túje prosekané a všude se válí odřezané kusy tújí. Ihned běží pro chemické hnojivo Urychlovač tújí jímž celé túje zase zaleje a prosekaná rána se zacelí.

Jenomže v tom náš hlavní hrdina opět vylézá z domku a těší se, jak se ráno krásně protáhne a pokochá se nádhernou podkrušnohorskou krajinou. Výhled mu však už zase zkaží přerostlé tůje. To už nevydrží a skočí domů pro motorovou pilu. Jde k tují a pilu u nich nastartuje. To však uslyší spodní soused, který v těsné blízkosti tují na svém pozemku ještě pohrabává posekané větve z předchozího útoku srpem. Zpozorní a napřímí se, co to je za zvuk. Toto napřímení se mu však stává osudným, jelikož náš hrdina s motorovou pilou se napřáhne a tůje jedním tahem seřízne nevědomky i s hlavou spodního, škodolibého a zlého souseda.

Xavier jde opět domů a sedne si ke stolečku se svou kávou, pije ji a pozoruje svůj vytoužený výhled do kraje. Co však neví je to, že svého spodního souseda motorovou pilou zavraždil.

Tvorba v TVPaintu nevyžadovala nějaká speciální technologická specifika. Vše jsem kreslila v tomto programu pomocí grafického tabletu. Bylo potřeba nastavit si potřebné tahy tužky, které jsem používala a pravidelně ukládat hotové záběry do přehledně pojmenovaných složek.

Nevím, zda má tato práce nějaký přínos pro animovaný film jakožto obor, ale myslím si, že bude mít do určité míry přínos pro Xaviera Baumaxu a hlavně pro mě samotnou. Je to součást mého profesního růstu a já se částečně cítím jako součást oboru hlavně co se budoucnosti týče, takže je to vlastně i přínos pro obor, neboť je to přínos pro mě samotnou.

Vše, co se v oboru vytvoří, je součást oboru a tím pádem i přínos pro obor, druhá stránka věci je odlišování animovaných filmů na dobré a špatné, zde můžeme diskutovat, zda se jedná o přínos, nebo nejedná.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Vyd. 2. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2012, ISBN

1. DUTKA, Edgar. Minimum z historie české animace. Vyd. 3. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2012, ISBN

3. WILLIAMS, Richard. The animator's Survival Kit. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 0-571-2384-7.

b) Internetové zdroje

1. Norman McLaren - Neighbours
<https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>

2. Piotr Dumala - Czarny Kapturek
<https://www.youtube.com/watch?v=hNXhXrmHpc4>

RESUMÉ

For my Bachelor Thesis I have chosen Music composition in film, because I have had a couple of ideas on how to handle this topic for quite some time. After choosing Xavier Baumaxa as my artist of choice I had a little bit of trouble deciding on the composition. In the end, we have all decided for the song Dátamtúja.

What followed was coming up with a theme, a script and choosing an artistic style for the whole video clip. I wanted to make a puppet music video at first, but because of the chosen song I have finally decided on cartoon animation, which fits in very well with the script.

Afterwards I have moved onto the animatics. Which I have fine-tuned during the creation of the animation itself. The animation was created in TVPaint with the use of a graphical tablet.

The music video is about two neighbours living up on a hill. These are our characters: the upper neighbour (our protagonist) and the lower neighbour, who is evil and gleeful. In his spite he plants trees between the two houses so that he they block our hero's view of the beautiful countryside, for which he had moved here in the first place. The trees are cut down overnight by the upper neighbour, so that he can enjoy the view again, but when the lower neighbour takes notice, he immediately fertilizes the ground and the trees spring right back up. This causes our upper neighbour to lose his temper and he cuts the trees with a chainsaw, unaware that, in the process, he cuts his neighbours head off as well, while he was raking some twigs on his side. Our protagonist does not know about the death of his neighbour and so he goes sit on his porch, having coffee and enjoying his view.

This video clip is meant to be addressed to and enjoyed by fans of Xavier Baumaxa and people from my surroundings. It is also my first larger project with personal significance.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Upoutávka na elektro kačery

Příloha 2

Plošková animace “Emzák”

Příloha 3

Edukativní video pro nakladatelství Fraus

Příloha 4

Interaktivní obraz

Příloha 5

První náčrty vizuálu

Příloha 6

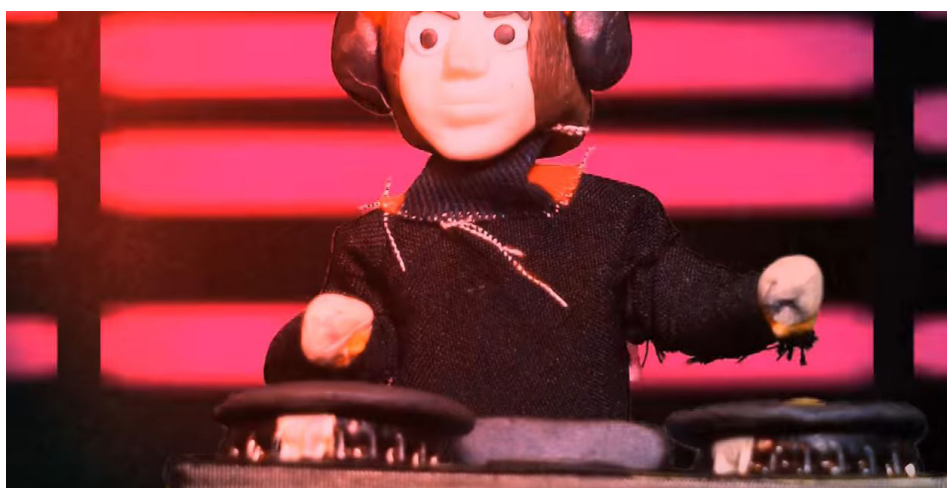
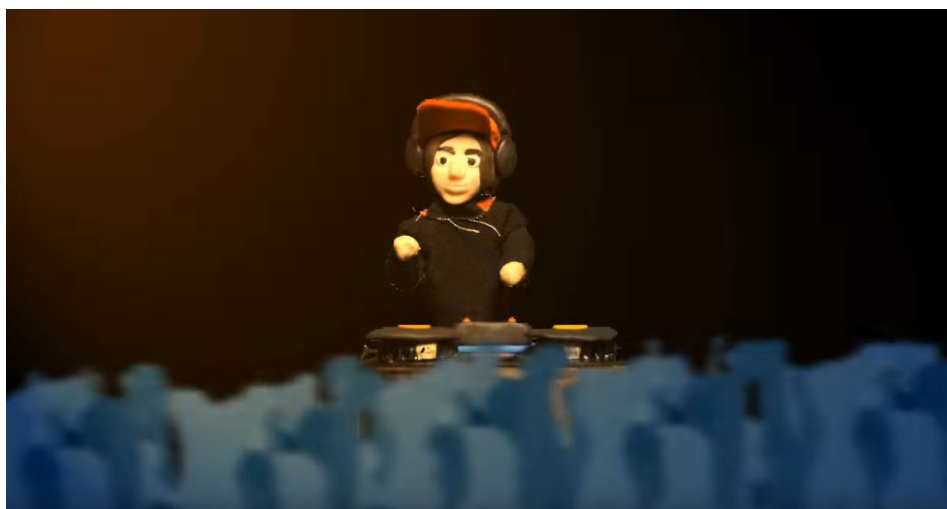
Animační zkoušky

Příloha 7

Finální vizuál

Příloha 1

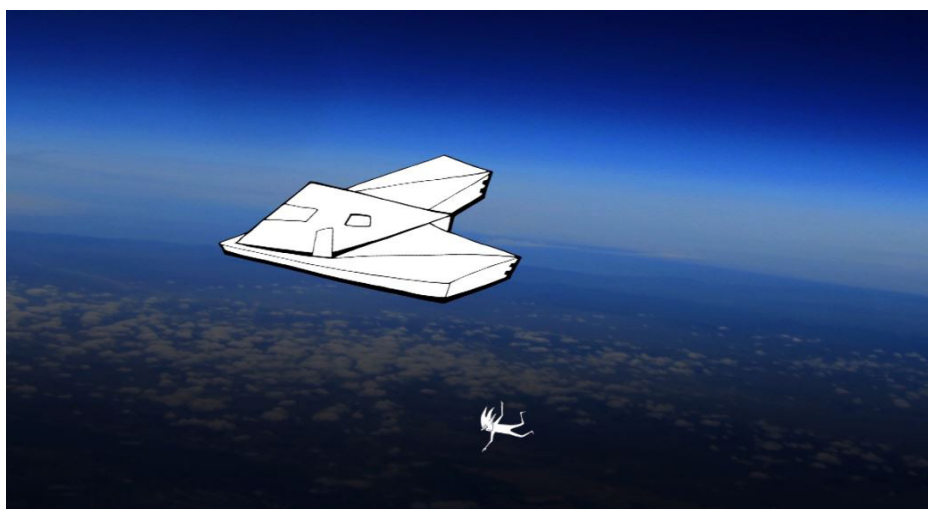
Upoutávka na elektro kačery ¹



¹ foto vlastní

Příloha 2

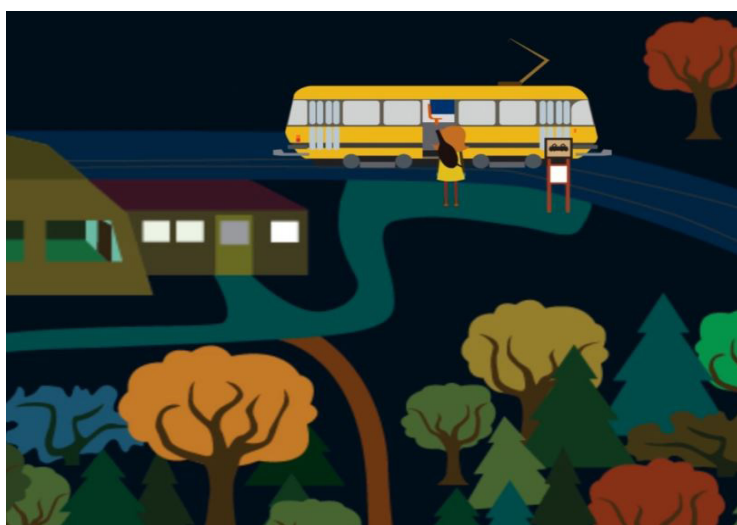
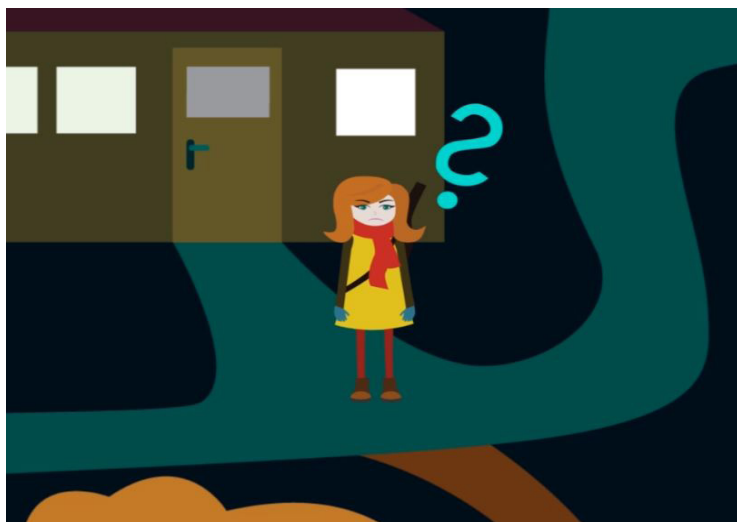
Plošková animace “Emzák” ²



² foto vlastní

Příloha 3

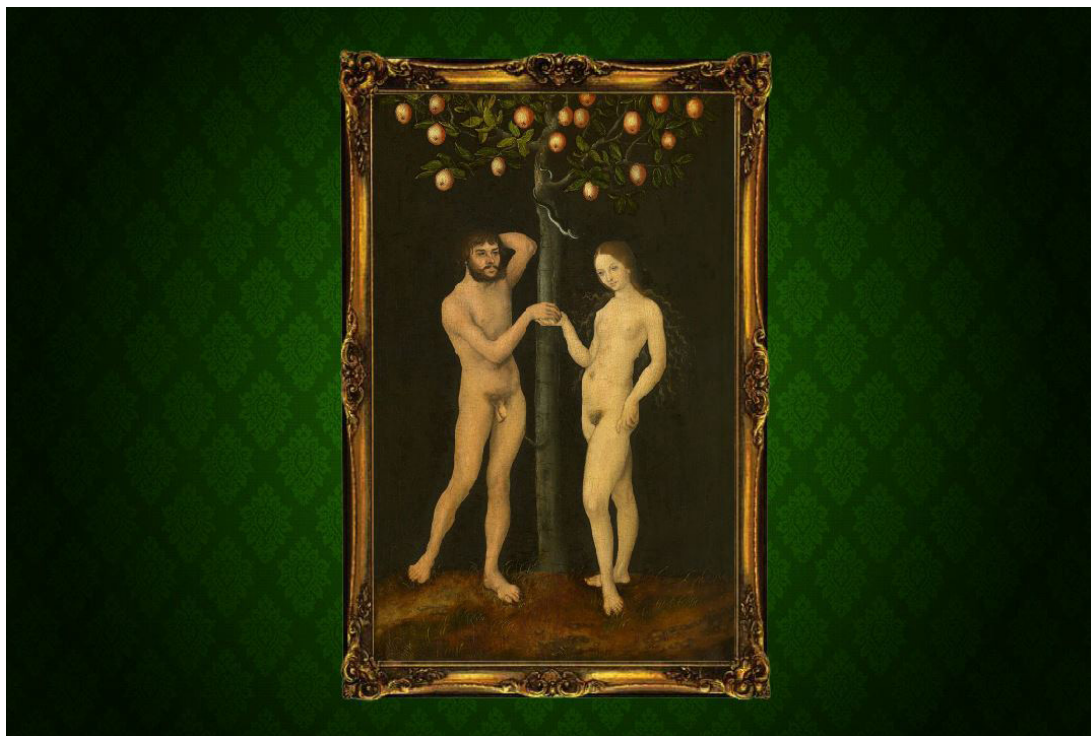
Edukativní video pro nakladatelství Fraus³



³ foto vlastní

Příloha 4

Interaktivní obraz⁴



⁴ foto vlastní

Příloha 5

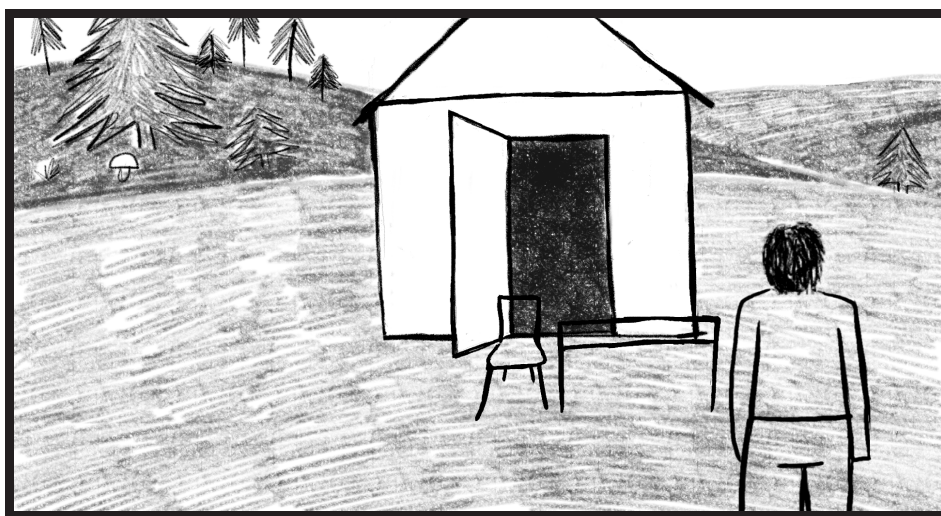
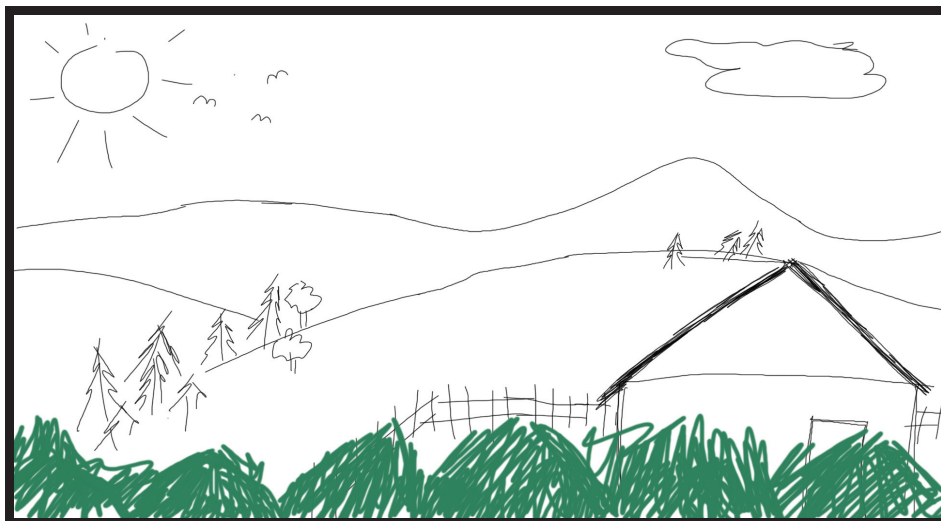
První náčrty vizuálu ⁵



⁵ foto vlastní

Příloha 6

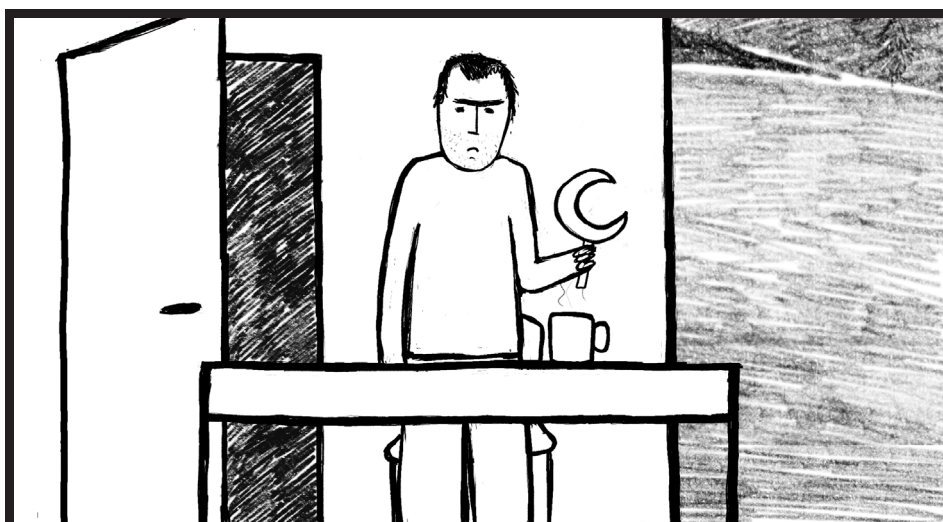
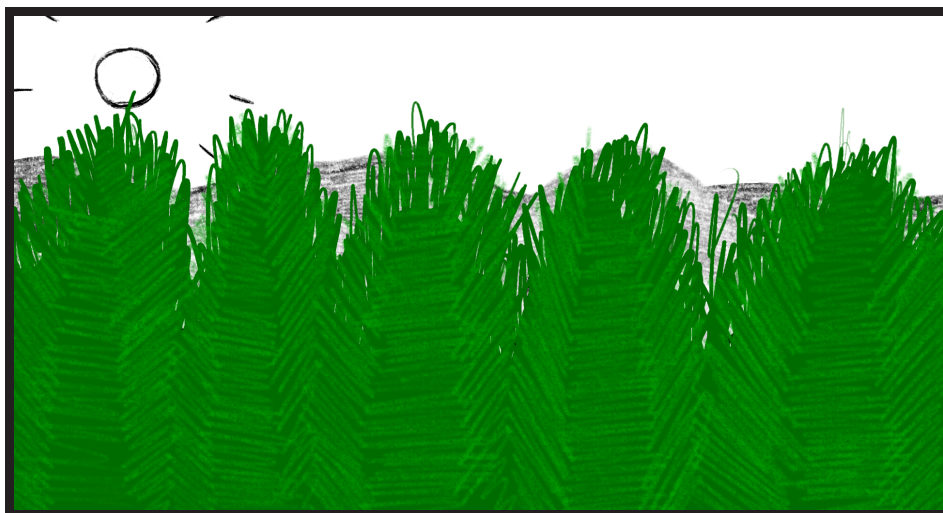
Animační zkoušky ⁶



⁶ foto vlastní

Příloha 7

Finální vizuál ⁷



⁷ foto vlastní