

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

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

JDEM SE PROJÍT

Marie Píchová

Plzeň 2018

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

JDEM SE PROJÍT

Marie Píchová

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

Plzeň 2018

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

Plzeň, červenec 2018

.....
podpis autora

Poděkování

Díky všem zúčastněným.

OBSAH

1	Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	1
2	Téma	
2.1	Téma a důvod jeho volby	3
2.2	Cíl práce	4
3	Proces	
3.1	Proces přípravy	5
3.2	Proces tvorby	6
4	Dílo	
4.1	Popis díla	7
4.2	Technologická specifika	8
4.3	Přínos práce pro daný obor	9
5	Seznam použitých zdrojů	
5.1	Knižní a periodická literatura	10
5.2	Internetové zdroje	10
6	Resumé	11
7	Seznam příloh	12

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Láska ke komiksu mne provází celý život. Na své cestě jsem shlédla množství přístupů k tomuto formátu, a neváhala jsem si jich několik vyzkoušet. Komiks se mi stal přirozeným sdělovacím prostředkem. Kreslila jsem scénky, jichž jsem byla svědkem či aktérem, nebo ty, které se mi zrodily v hlavě. Ukázkou mojí komiksové tvorby najdete v obrazové příloze.

Ve dvanácti letech jsem byla účastna animačního tábora, kde nás studenti animace seznámili se základním principem a základním počítačovým softwarem Windows Movie Maker. Tímto způsobem jsem posléze sama doma vytvořila několik videí. Animovala jsem lego a plastelínu.

Během studia na všeobecném gymnáziu jsem také experimentovala s kreslenou animací, snímanou tehdejšími mobilními telefony. Způsob byl následující: telefon v režimu nahrávání videa umožňoval snímání pozastavit. Namířeno na jeden frame se dvakrát za sebou zmáčklo tlačítko – spuštění a zastavení nahrávání - čímž byl zachycen určitý zlomek vteřiny. Kvalita těchto pokusů nebyla valná, ale zato byla cesta od kreseb k videu velice rychlá.

Rychlost přenosu myšlenky do hmoty je obecně pro mojí tvorbu klíčová. Většina nápadů vznikla z konkrétního akutálního pocitu, například komiksy Zevnitř jsou vyloženě vyložením myšlenek na papír. Pro mne nový přístup k umění, s nímž jsem byla konfrontována na vysoké škole, tedy tvorba na zakázku a v daném čase nutící ke kompromisům, je velice odlišný od spontánnosti, ve které jsem tvořila celý svůj život. Tato nutnost změny postoje je původem vnitřního rozporu, který ve vztahu k umění prožívám. Ventilem frustrace se mi stalo graffiti a později také tetování. Tyto techniky mi přijdou svobodné a živé, neboť interagují s živým organismem – městem, či lidským tělem.

Původně jsem se chtěla na vysokou školu hlásit na obor komiks, seznala jsem však že storyboard v animaci je, ve své podstatě, komiksem, a že obor animace mi umožní posunout komiks na další úroveň. K přijímačkám jsem vytvořila svou první pixilovanou animaci s názvem Partie.

Během studia v Plzni jsem vytvářela filmy technikou digitální plošky v Adobe After Effects (Útrpný den v existenci plzeňského andělíčka), pixilace (plenérová tvorba, UTROBODEJMEJAS) a digitální kresbou v TVPaint (FRAUS – Rozvod, Mikoláš Aleš). Za svou nejlepší práci považuji flashovou minihru (pro zadání interaktivní galerie) HUSA. Tato je ilustrací zenového koanu o huse v lahvi.

2 TĚMA

2.1 TĚMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Psal se rok 2015 a mým nejbližším bližním byl Gaya. Společně jsme vymýšleli ledajakou zábavu a všemožným způsobem si spolu rozšiřovali vědomí. Gaya měl už zkušenost s tvorbou hudby v počítači, a já zase s psaním textů. Navíc naše společné dýchánky daly vzniknout nemalému množství audiovizuálních záznamů situace.

V tomto plodném podhoubí se zrodil projekt AUM. Hudební těleso skládající se z dvou lidí a dobrého ducha. Název AUM volně přejat z knihy Illuminatus, kde pod tímto názvem najdeme drogový koktejl. Naše AUM funguje jako zkratka, kterou lze vyložit libovolnými slovy (ukázka v obrazové příloze, vizitka). Dalším významem, na který jsme později narazili, jest že AUM je jeden z možných prepisů největší indické mantry ÓM. Samospádem vzniklo i logo, dá se říci logotyp (viz vizitka).

Hype (ang.= nadšení, nabuzení, očekávání) byl v nás a s námi a dal vzniknout prvním skladbám Vylepšenej a Stereo. Pak se projekt na delší dobu odmlčel, naše cesty se rozdělily. Gaya se chystal odjet do ciziny, a já jsem se chystala do bakalářského ročníku. Než se tak stalo, stalo se že jsme se sešli a hovořili o AUM. Vyvstalo přesvědčení, že dělat videoklip k naší písni by bylo nejkrásnější. Jako dárek, inspiraci a požehnání pro mne Gaya z archivní audio nahrávky nasamploval můj hlas a podle mých kritérií stvořil třídobou píseň se stopáží 2:35, zvanou Jdem se projít.

Nutno zmínit, že v rané fázi přemýšlení o bakalářské práci bylo mým snem vytvořit počítačovou hru ve 3D, jejíž princip měl spočívat v cestování mezi dimenzemi, představovanými různými texturami na jednom neměnném modelu. Od této myšlenky jsem záhy upustila, když jsem seznala že moje schopnosti zdaleka nedosahují této úrovně. Volba videoklipu byla do určité míry ústupkem zpátky na zem z výšin snů.

2 TĚMA

2.2 CÍL PRÁCE

V osobní rovině našla bych spousty významů, které pro mne tato práce má, a chtěla bych zmínit jeden, který lze snad označit i za cíl: Naučit se dokončovat projekty. Má již zmiňovaná spontánnost tvorby má bohužel několik nevýhod, jednou z nich bude to, že rozsáhlejší projekty zůstanou často na půl cesty.

Cílem projektu AUM není nic menšího než probouzet lidi z iluze, skrze pečlivě složenou hudbu z vibrací, jež přeprogramují posluchačův mozek. Vizuální doprovod je v tomto směru neméně důležitý, poslouží jako způsob jak přimět člověka vyslechnout zaklínadlo v jeho celistvosti.

Cílem mojí práce je potěšit diváka, inspirovat jej a zbavit jej strachu. Cílem mojí práce je vzít mysl divákovu na malý výlet, protáhnout se, změnit na chvíli prostředí - jak ostatně předesílá název: Jdem se projít.

3 PROCES

3.1 PROCES PŘÍPRAVY

První námět po zvolení tématu a skladby byl jedním slovem banán. Více slovy animační etuda na téma banán, a vtip měl tkvět v kombinaci všech technik. Všechny technik? Ano, a ještě několika navíc. Mělo se tu střídát 3D, kresba, pixilace, loutka, modelína, ploška, graffiti (šablony), bodypaint – tetování, rotopskopie. Tato idea dala vzniknout několika animačním zkouškám a hrubému animatiku.

V lednu 2017 se moje práce, moje studium a můj život přerušily psychotickou epizodou následovanou 4 měsíčním pobytem v psychiatrické léčebně. Tento zážitek mi umožnil přehodnotit svůj život a vztah k mnoha věcem. Bohužel spíš až zpětně. V procesu léčby a zotavování jsem neměla jasno v ničím. V léčebně vzniklo několik dalších drobných animací. Tehdy jsem docenila terapeutický význam animace, když mi tato zdlouhavá, pečlivá a do jisté míry repetitivní činnost umožnila smysluplně využít dny existence, jejíž smysl mi unikal.

V létě jsem pracovala v kavárně a myšlenky na bakalářskou práci nechala zrát v podvědomí. Proběhlo další setkání s Gayou, během něž se propojily myšlenka o neuchopitelné rozevlátosti dosavadní bakalářky s myšlenkou o touze výtvarně zpracovat psychotický zážitek. Tak dostal můj nenarativní námět nový impulz – hrdinu a jeho cestu.

3 PROCES

3.2 PROCES TVORBY

O mnoho scénářů všech tvarů a velikostí, o mnoho myšlenkových map později jsem dospěla k funkčnímu scénáři v komiksové podobě, jež mi byl vedoucími práce schválen. Jak se scénář transformoval je k vidění v obrazové příloze, neboť je dle mého názoru tento proces také pozoruhodný.

Finální komiksový scénář dělí klip na 17 stejně dlouhých frází. I s ohledem na výkon mého počítače jsem se rozhodla tvořit film po jedné frázi, a tyto menší celky nakonec spojit v jeden.

Když jsem se chtěla pustit do natáčení, objevily se překážky. Všechna ateliérová technika a též prostory byly na dlouhou dobu plně obsazeny. Zároveň v mém osobním životě probíhaly situace, které nepříjemně připomínaly období před hospitalizací. Rozhodla jsem se tedy po konzultaci s lékařkou požádat o odložení termínu odevzdání BP, slevila jsem o řád z svojí vysněné představy a vybudovala jsem si provizorní natáčecí prostor ve svém pokoji. Zde jsem na modrém pozadí nafotila poloplastické loutky z modelíny. Veškerá postprodukce a digitální animace je vytvořena v programech Adobe After Effects a Adobe Photoshop.

Samotný proces jsem si ztížila, jak jen to bylo možné. Vyzozorovala jsem, že je to nejspíš nekompatibilitou mé struktury myšlení se strukturou fungování počítačů. Mnohokrát jsem si z neznalosti programů zvolila k dosažení mého cíle snad tu nejdelsí možnou cestu. Řešení mi přišlo logické, avšak logika organického světa je jiná než ta digitální.

Ve snaze nastolit řád v mých souborech jsem v jednu chvíli přejmenovala všechny vtipně pojmenované složky na striktně číselný kód. Tento čin by mi snad i pomohl, kdyby nebylo několika rozpracovaných souborů v After Effects, které naprosto zmátl a znemožnil jim fungování.

4 DÍLO

4.1 POPIS DÍLA

Dílo jsem pracovně rozdělila na tři části. První je úvod, jež tvoří zvukový záznam z archivu AUM. Je zařazen jednak proto, aby dal divákovi čas zapomenout, kde se nachází a zadívat se na projekci, druhak čistě pro zmatení nepřítelů. Druhá část je tělo, tedy celek písně o délce 2 minuty 35 vteřin. Třetí částí jsou titulky při čekání na ticho. Ta podobně jako úvod slouží k tomu, aby byl divák citlivě vyprovoden ze zážitku sledování.

Příběh klipu je nakonec jednoduchý a jeho skladba odpovídá skladbě monopříběhu. Že mnoho lidí monopříběh studuje i vyučuje, jsem dlouhou dobu nevěděla. To zjištění mě rozradostnilo, neboť jsem na jeho existenci přišla vlastní cestou. Při četbě různých legend a pohádek jsem si všimla opakujících se situací, a vyslovila jsem domněnku, že všechny příběhy jsou součástí jediného, univerzálního příběhu, nebo jeho variace.

Tedy monopříběh, jak jej vyložil Joseph Campbell:

'A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man.'

Překlad: Hrdina se vydává ze světa běžných dní do území nadpřirozených divů: setkává se s bájnými silami a v rozhodujícím zápase vítězí: poté se hrdina vrací z tajemného dobrodružství obohacen o sílu udělovat požehnání svým bližním.

Verze od Dana Harmona: Hrdina je v pohodlné zóně, ale něco chce. Vstoupí do neznámé situace, adaptuje se na ni, získá co chtěl, draze za to zaplatí, načež se vrátí do své známé situace, ovšem pozměněn.

4 DÍLO

4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Můj Hlavní Hrdina se nestal opicí jako doplněk k původnímu prvku banánu, jak by se nabízelo. Opice z modelíny symbolizuje hmotnou existenci, digitální panáček zase duchovní rovinu. Banán jako opakující se symbol přináší techniku kreslené animace a pixilace. Celek filmu doplňují videa z internetu k volnému užití, jedná se o drobnosti jako kouř, či vesmír do pozadí. Herní grafické prvky (menu, označení postav jako „PLAYER“ = hráč) odráží jednak mou zálibu v počítačových hrách, druhak filosofickou premisu že život je hra.

Film byl snímán na fotoaparát SONY DSC-H50, framerate je 24 fps, rozlišení full HD 1920 x 1080 px. K nasvícení scény mi posloužily dvě lampičky na čtení.

4 DÍLO

4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Přínos práce pro obor animace nedokáži posoudit, jistě dokáže jako jakákoli animace nadchnout některé potencionální zájemce o toto umění, či posloužit studentům jako materiál k diskuzi.

Vnímám možný přínos v oboru arteterapie, pokud by se v budoucnosti našel někdo, koho by zajímaly paralely mezi mými zážitky a obrazy ve filmu, dalo by to zajisté vzniknout zajímavé multimediální osobnostní studii.

Největším přínosem je moje práce vlastnímu projektu AUM, jemuž dodá doted' chybějící vizuální hodnotu.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

5.1 KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA

1. ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století. Praha: Akademie múzických umění, 2015. ISBN 978-80-7331-314-2.

2. CAMPBELL, Joseph. Tisíc tváří hrdiny. Praha: Portál, 2000. 339 s. ISBN 80-7178-354-4.

5.2 INTERNETOVÉ ZDROJE

1. OREILLY, David. "Basic animation aesthetic" [online]. Poslední aktualizace 2012-02-10. Dostupné z:
<<http://files.davidoreilly.com/downloads/BasicAnimationAesthetics.pdf>>

6 RESUMÉ

AUM as a music group was created in 2015 by me, my friend Gaya and a benevolent spirit. So far there have been 3 solid tracks made. Jdem se projít, the one my bachelors work illustrates, is the latest one. Besides those there are many song fragments, written texts, and random audio recordings, waiting to become a part of something bigger.

This music video tells a story from my life that finds correlation with the monomyth, described by many people including Joseph Campbell. As follows, in short:

A hero leaves home, meets up with a guardian of the gate who helps him get in trouble. The hero then meets a mysterious character, falls for her and follows her to the astral plane. He reaches a point of hesitation only to follow her deeper the second time. They both then return to the physical realm, thank each other for the experience and part ways. Our hero returns home, seemingly the same, but profoundly changed inside.

This story is surrounded by a opening sequence of a voice recording from AUM archives, which allows the viewer to concentrate, and by a closing sequence of subtitles slowly transitioning from music to silence for viewers comfort.

I combined stop-motion clay animation with digital Adobe After Effects animation. Small particles are hand drawn loops of animation. I also made use of some royalty free videos from the internet (smoke, space).

This work is supposed to be my part of a collective AUM output, and the first of many AUM movies to come. This work is also partially my way of dealing with strange experiences I had during the two years I was working on it.

7 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 - 14
raná komiksová tvorba - vlastní archiv

Příloha 15 - 16
graffiti - vlastní archiv

Příloha 17
podoba členů AUM - vlastní archiv

Příloha 18 - 21
AUM logo - vlastní archiv

Příloha 22 - 33
scénáře a animatiky z procesu tvorby - vlastní archiv

Příloha 34 - 38
finální scénář - vlastní archiv

Příloha 39 - 49
loutky - vlastní archiv

Příloha 50 - 51
pozadí - foto vlastní

Příloha 52
místo pro natáčení - foto vlastní

Příloha 53
malba - foto vlastní

Příloha 54 - 63
screenshoty z filmu

Příloha 64 - 65
tvůrce v pracovním procesu - foto vlastní

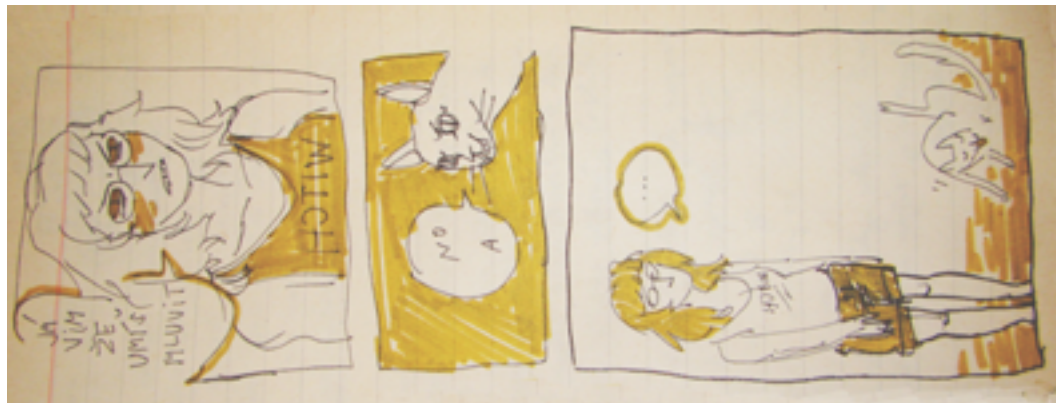
Příloha 66 - 67
diagram monopříběhu - zdroj internet

Příloha 68
ÓM

Příloha 1



Příloha 2



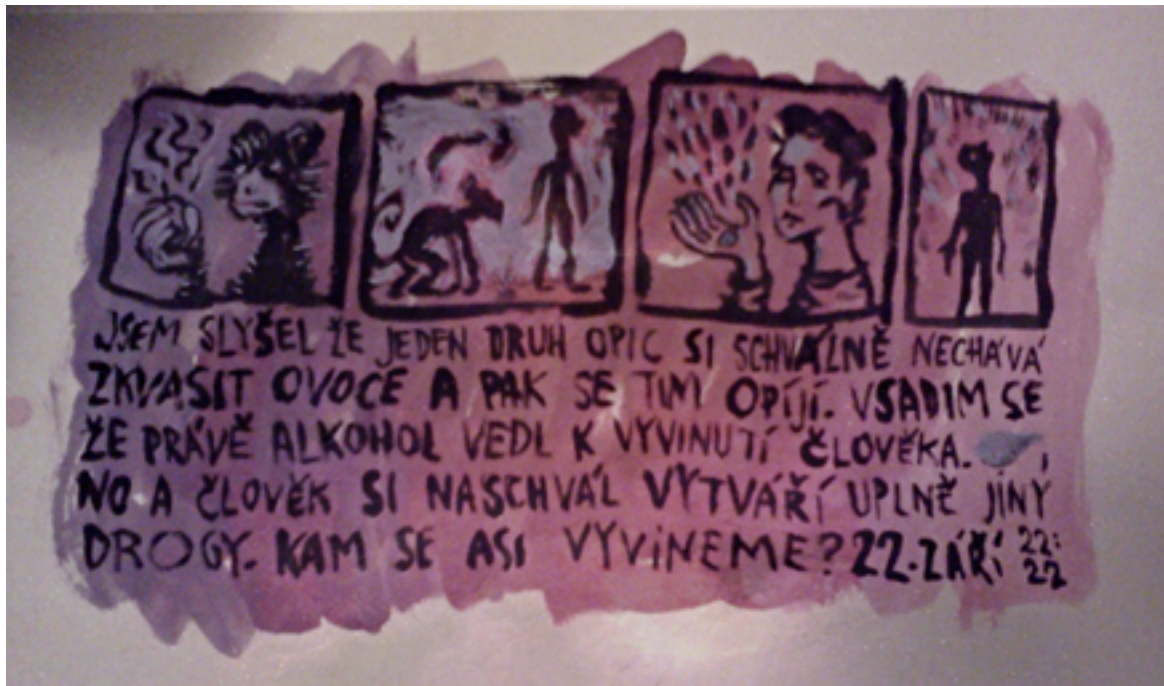
Příloha 3



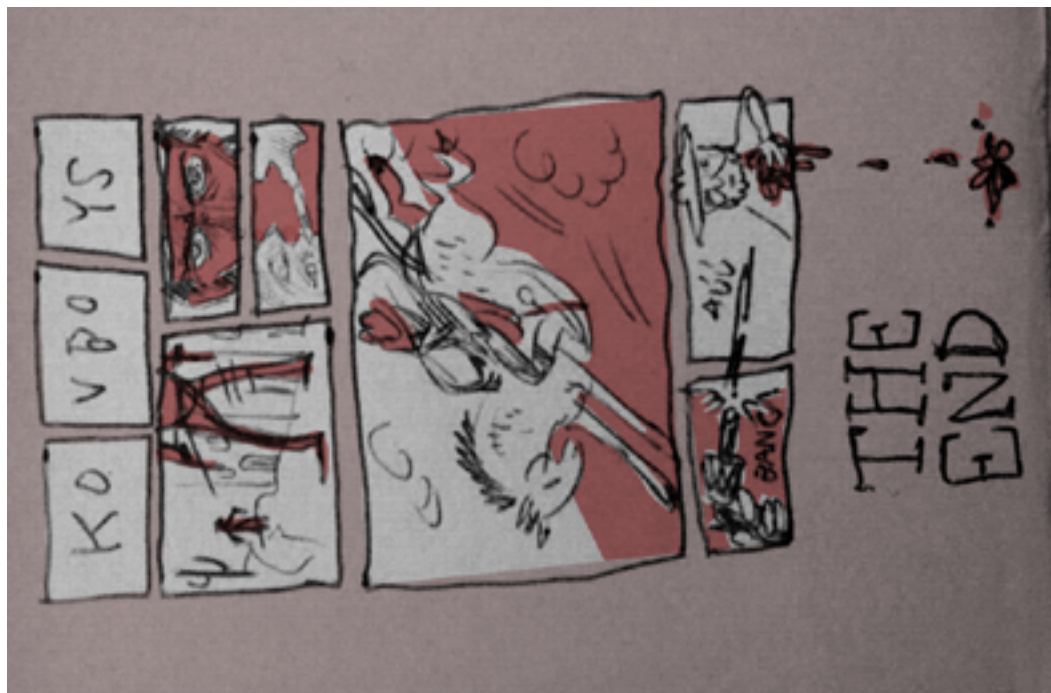
Příloha 4



Příloha 5



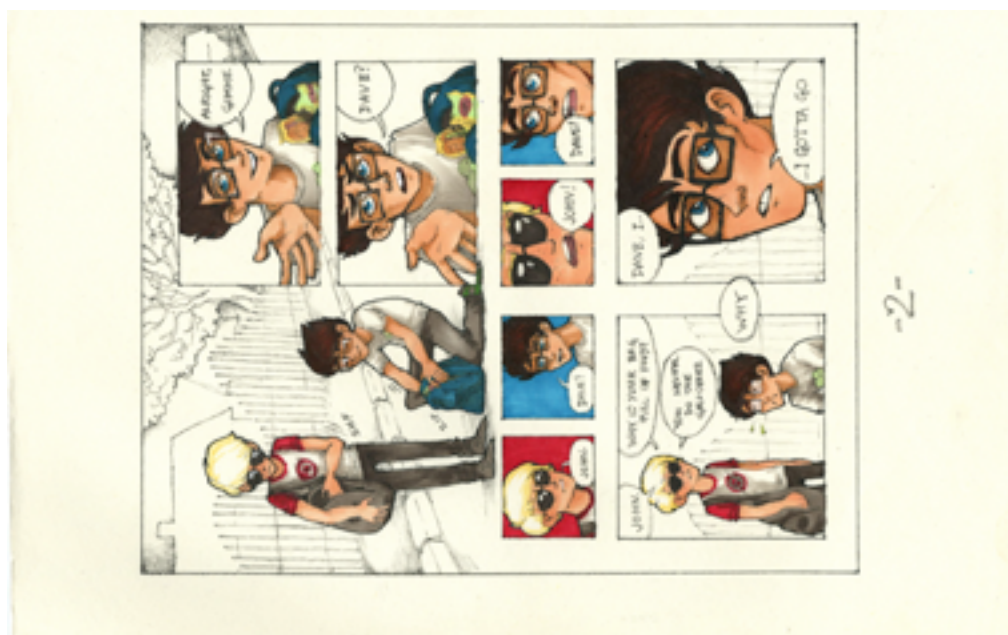
Příloha 6



Příloha 7



Příloha 8



Příloha 9



Příloha 10



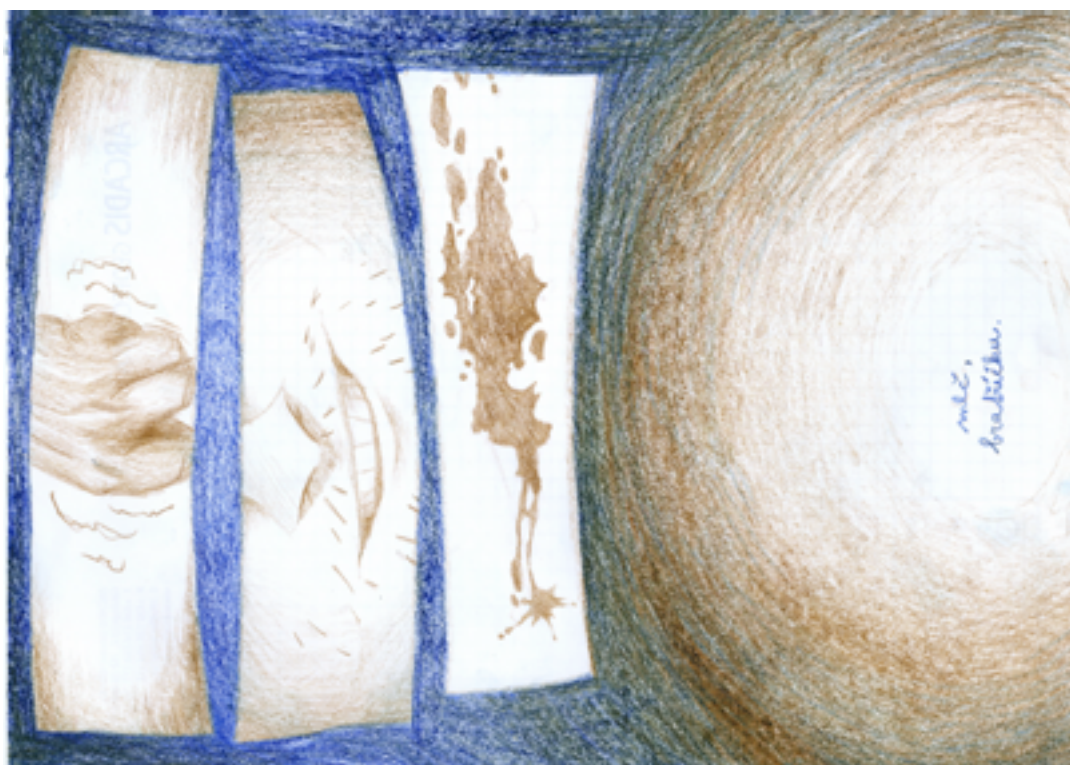
Příloha 11



Příloha 12



Příloha 13



Příloha 14



Příloha 15



Příloha 16



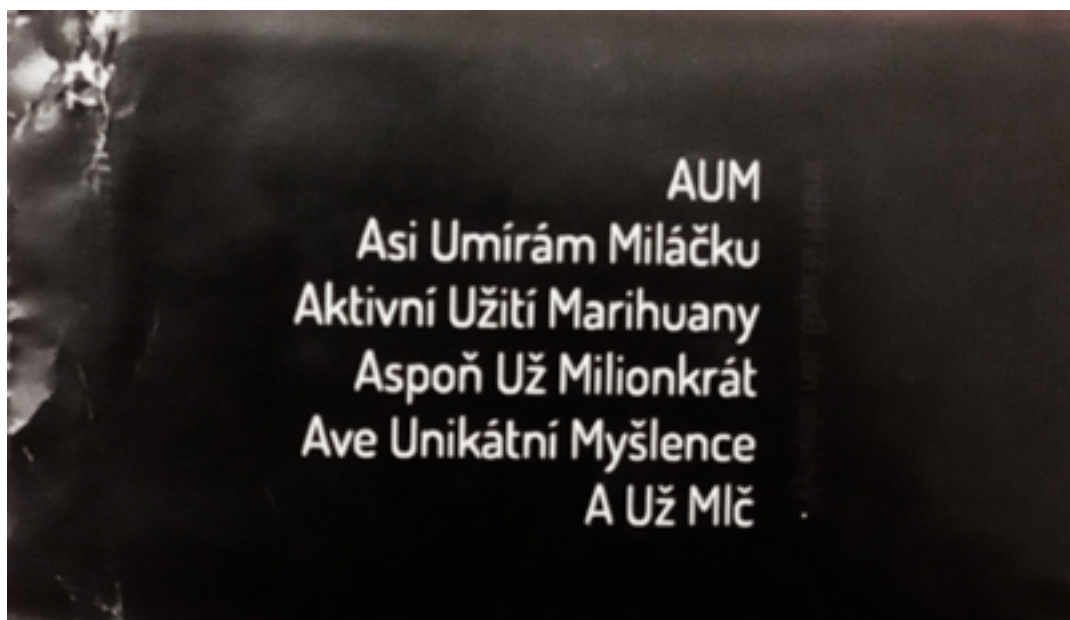
Příloha 17



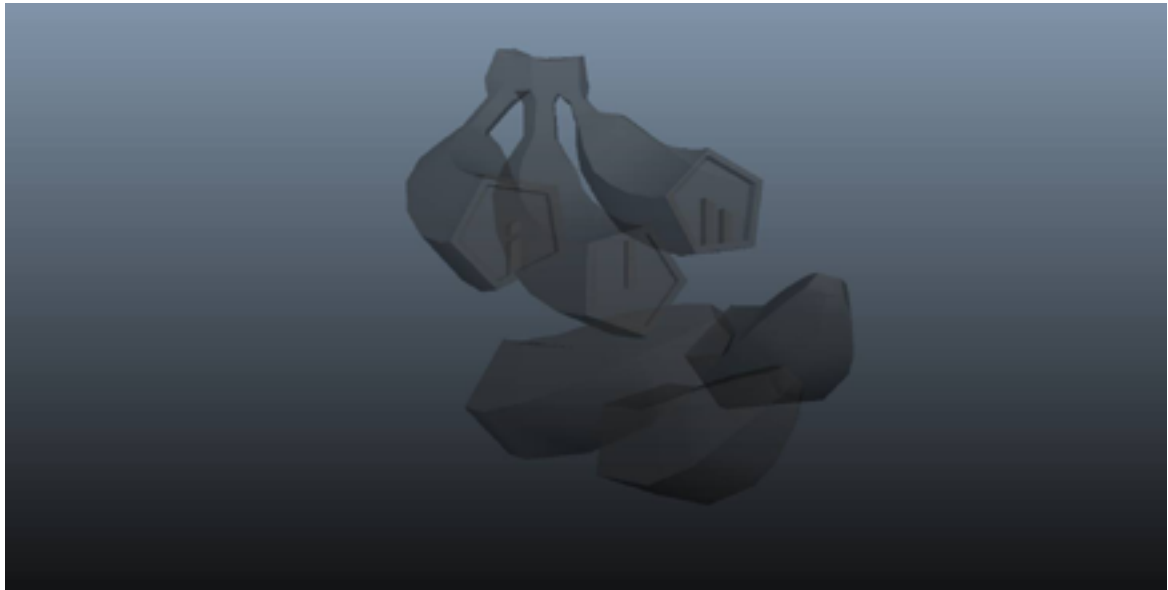
Příloha 18



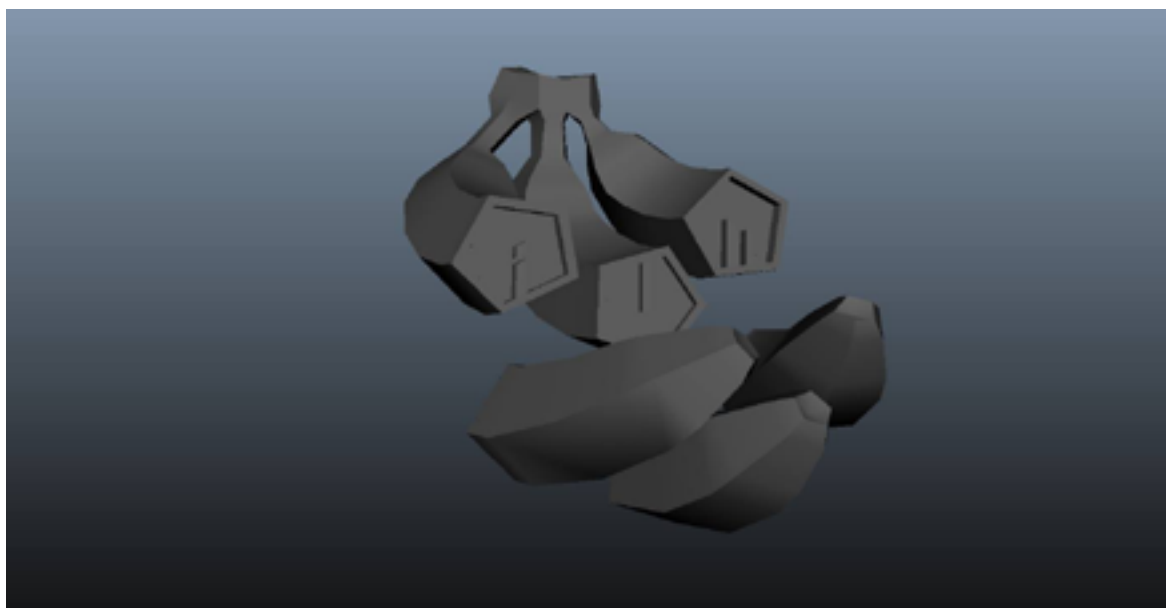
Příloha 19



Příloha 20



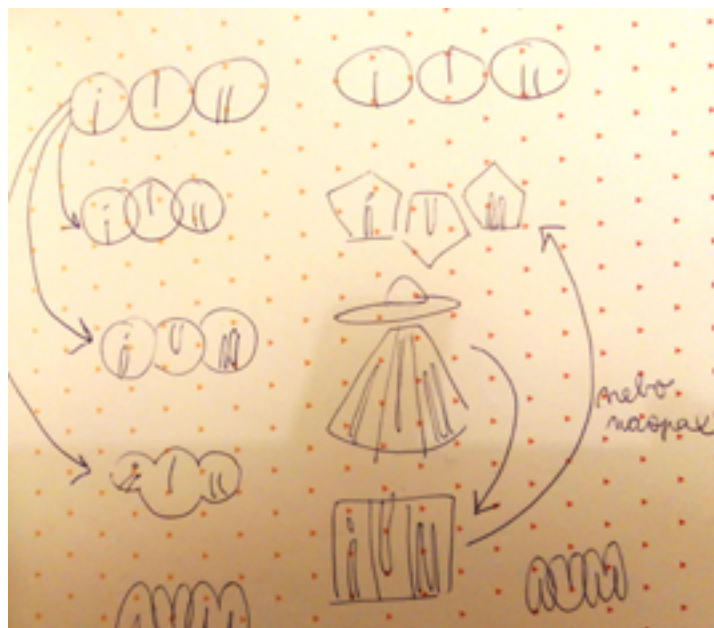
Příloha 21



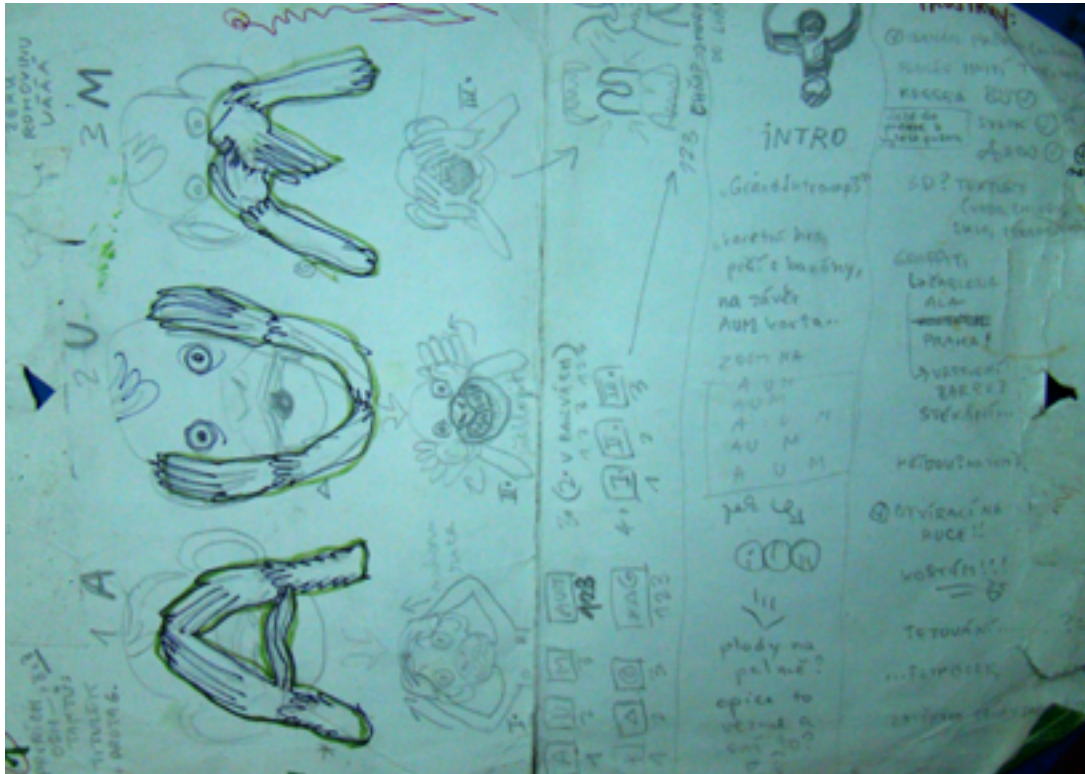
Příloha 22



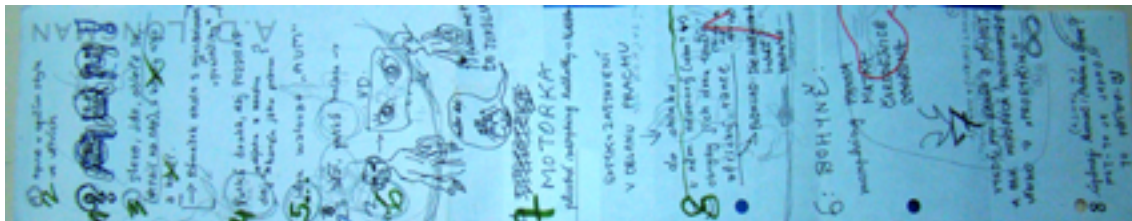
Příloha 23



Příloha 26



Příloha 27



Příloha 28

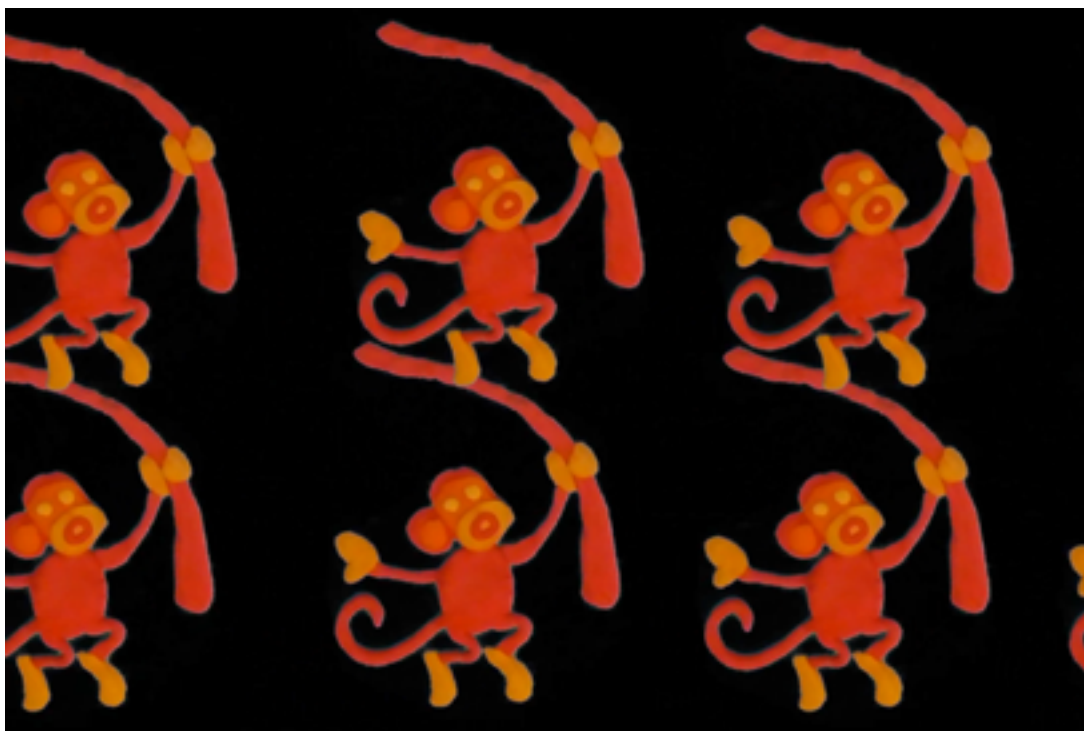


Příloha 29





Příloha 31

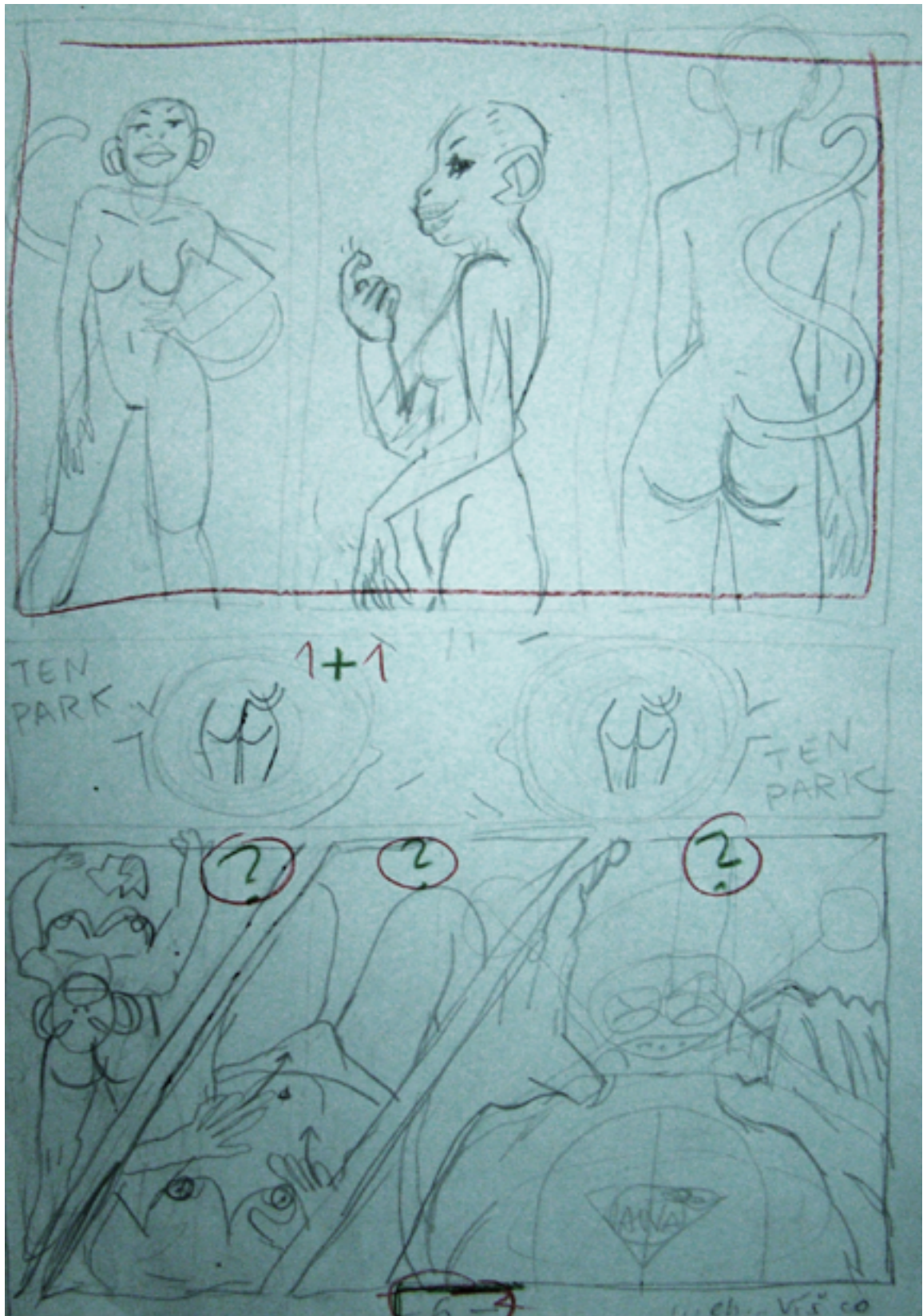


Příloha 32

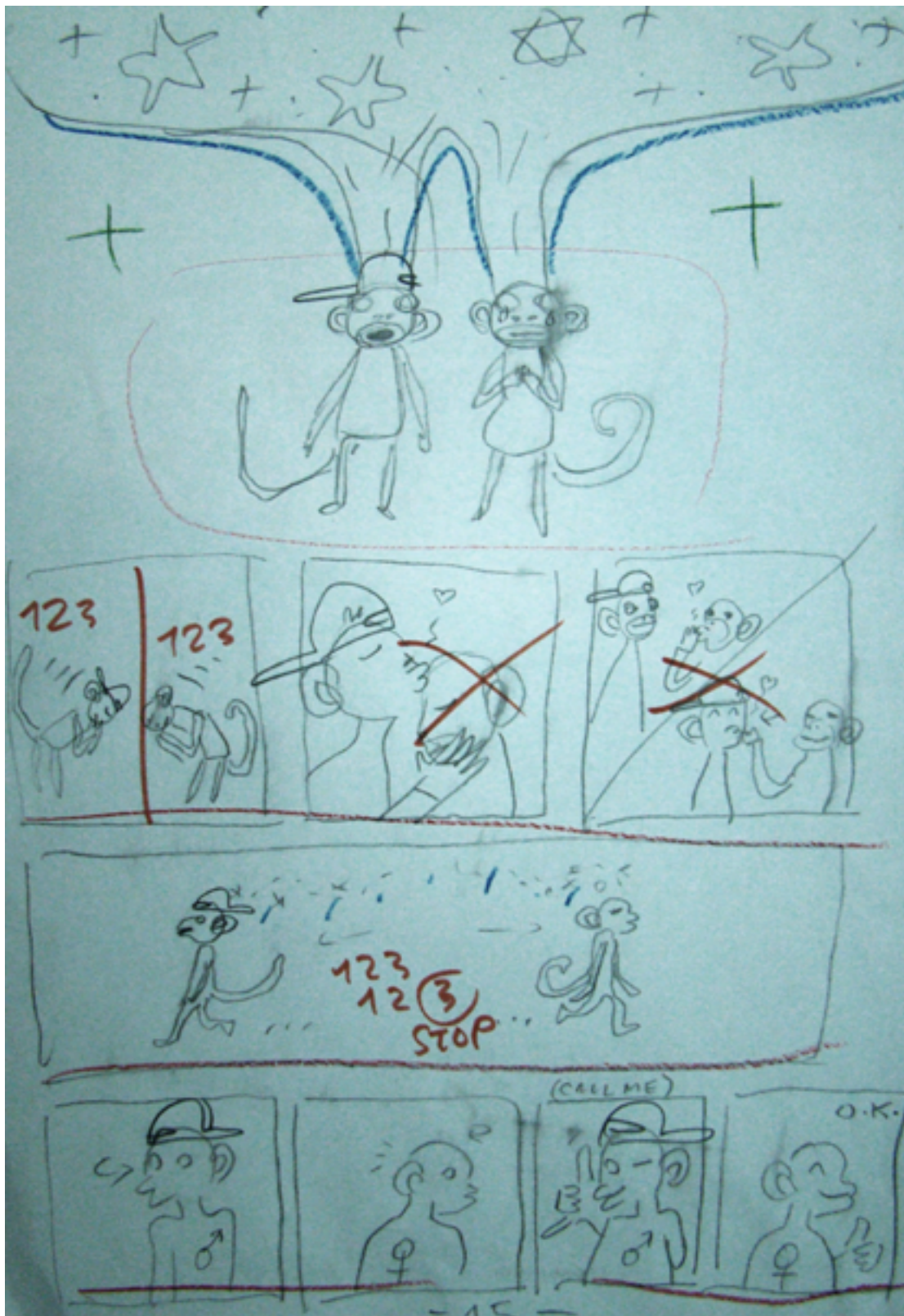




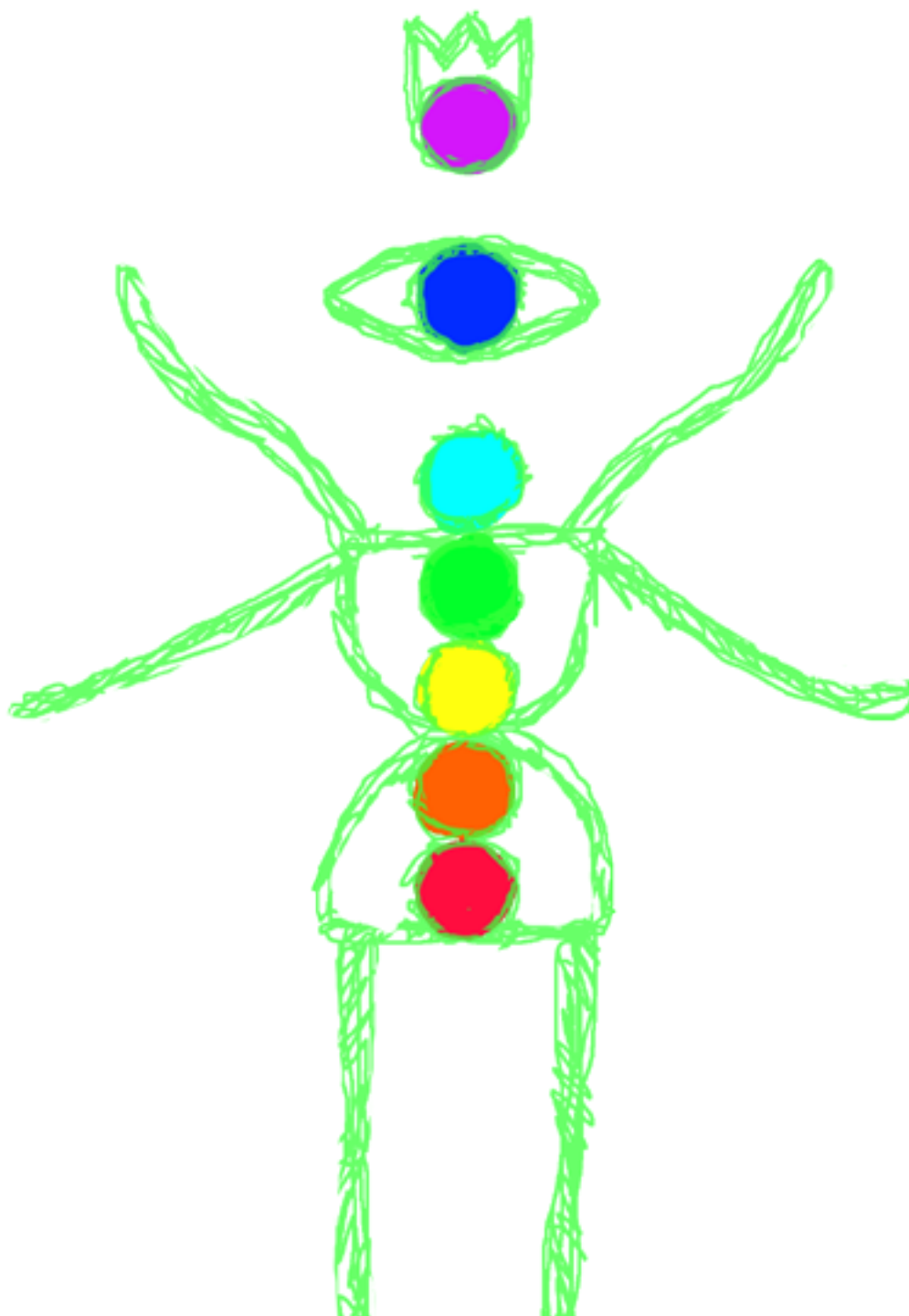












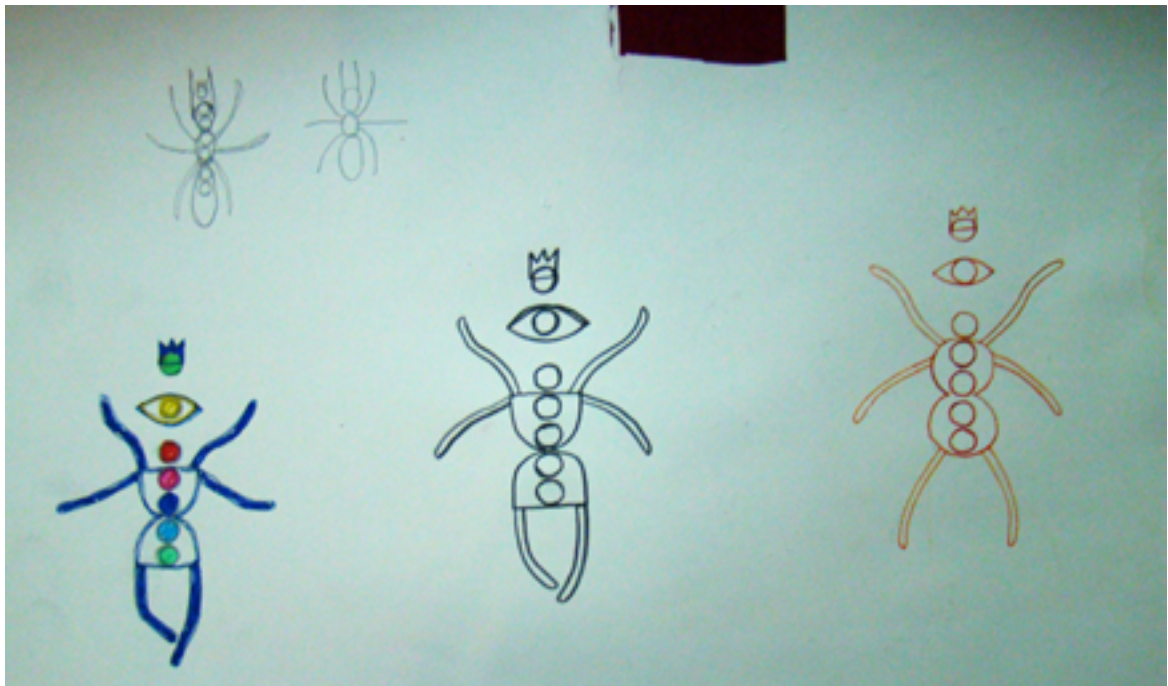
Příloha 40



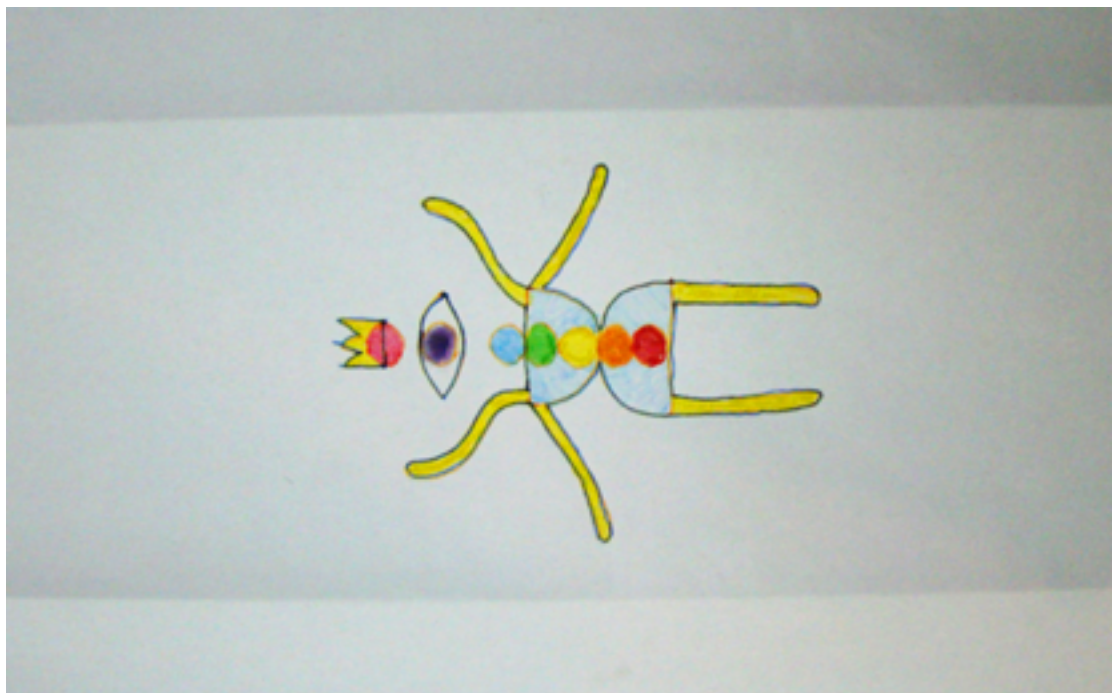
Příloha 41



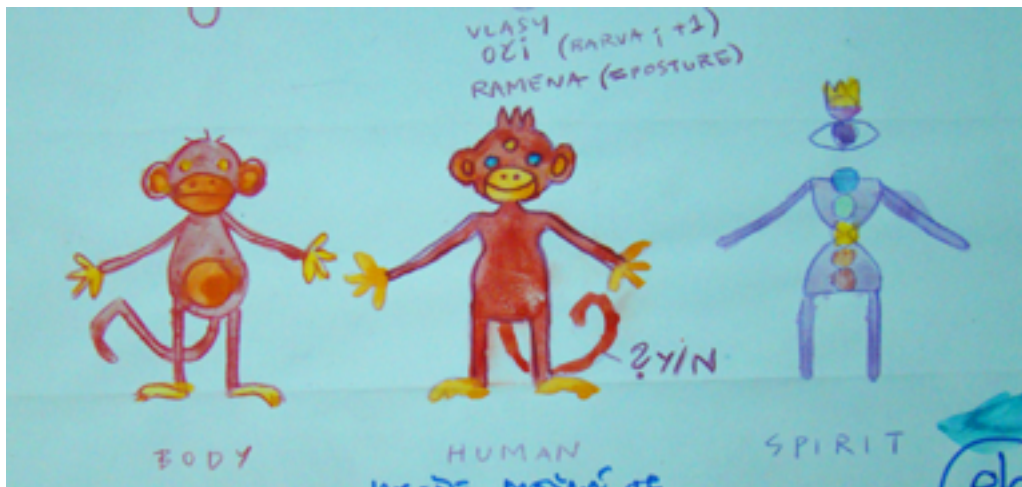
Příloha 42



Příloha 43



Příloha 44



Příloha 45



Příloha 46



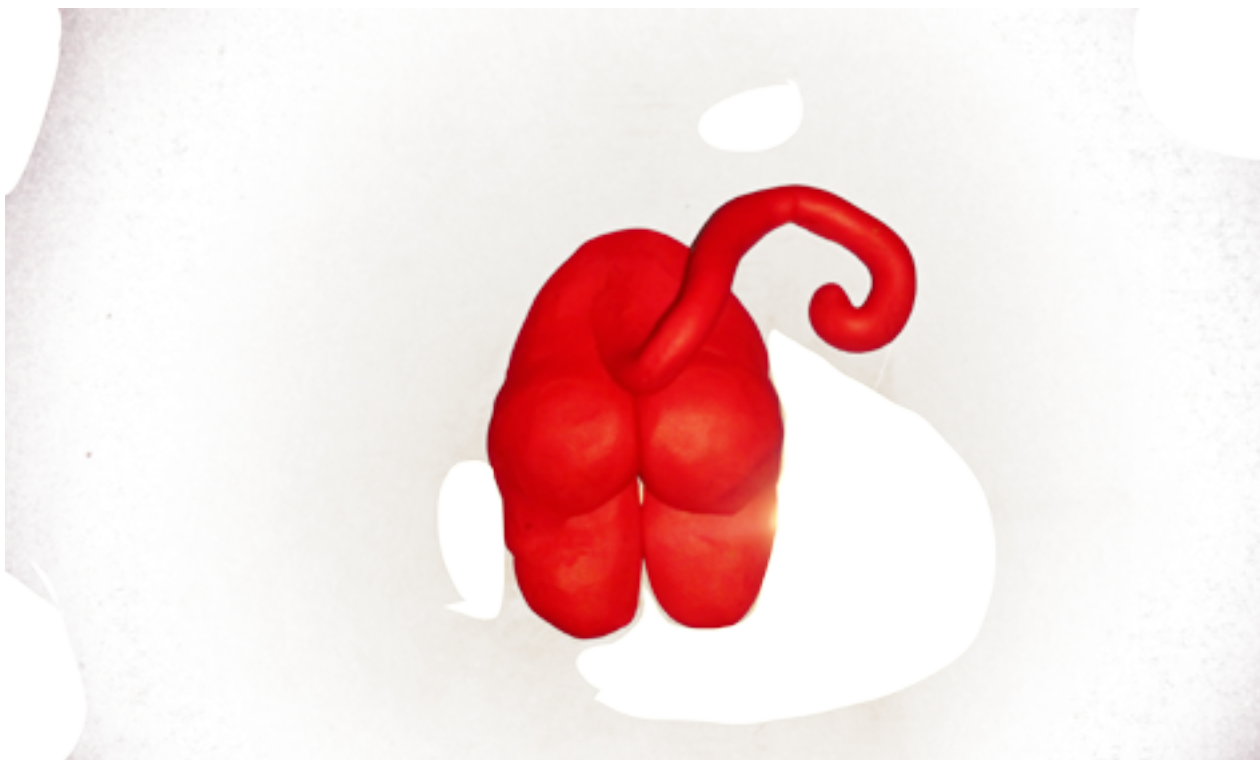
Příloha 47



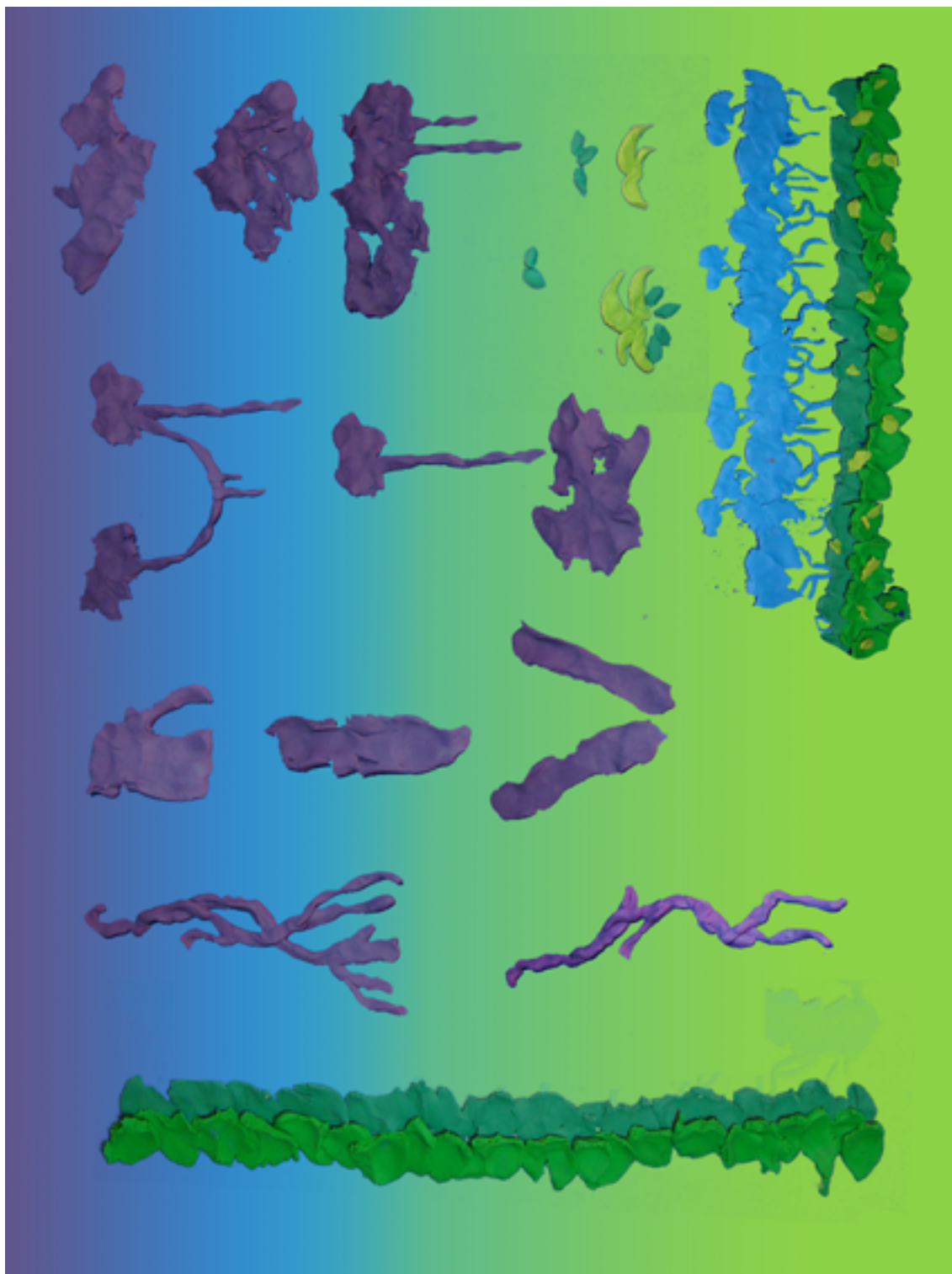
Příloha 48



Příloha 49



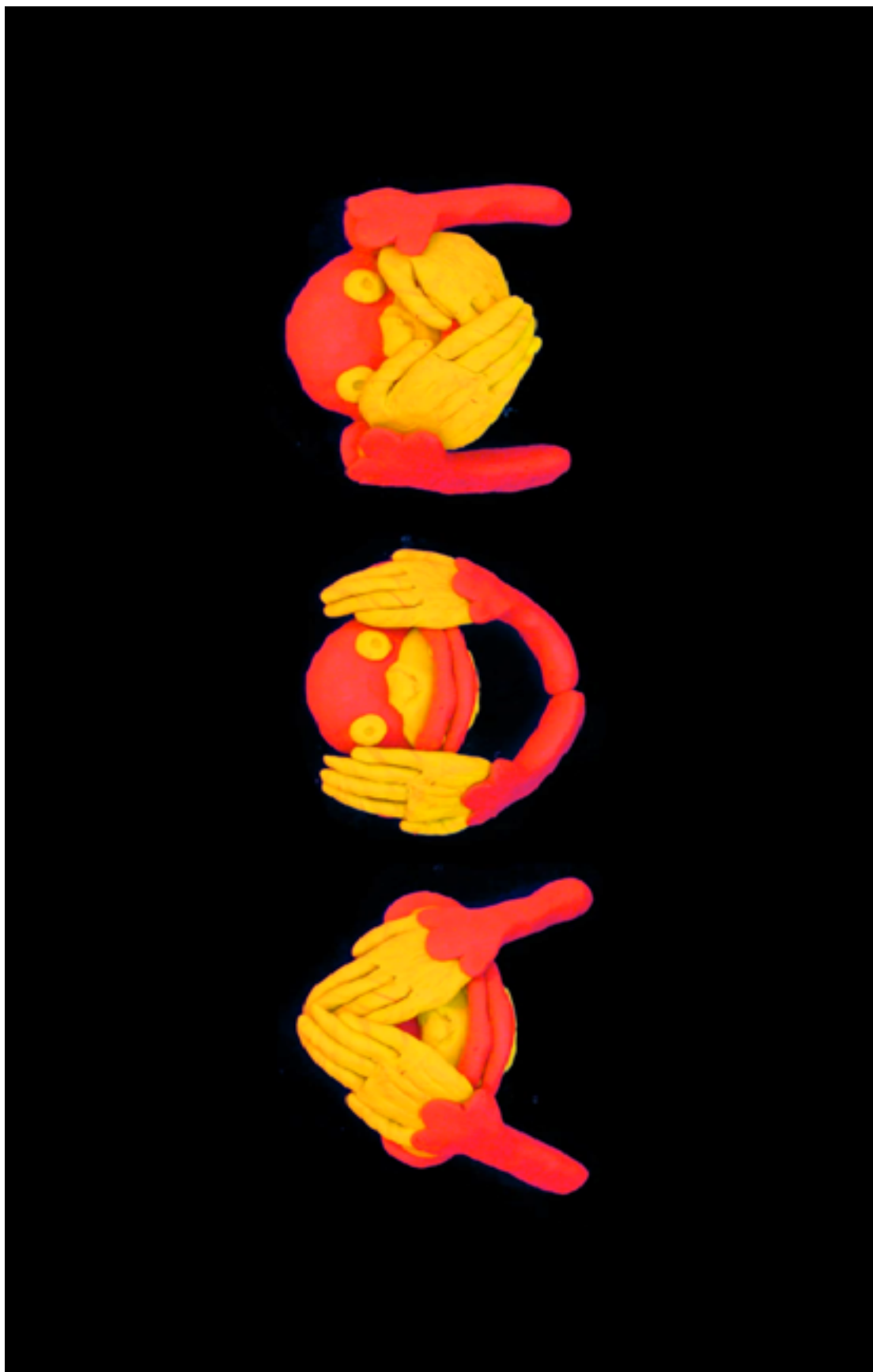




Příloha 52

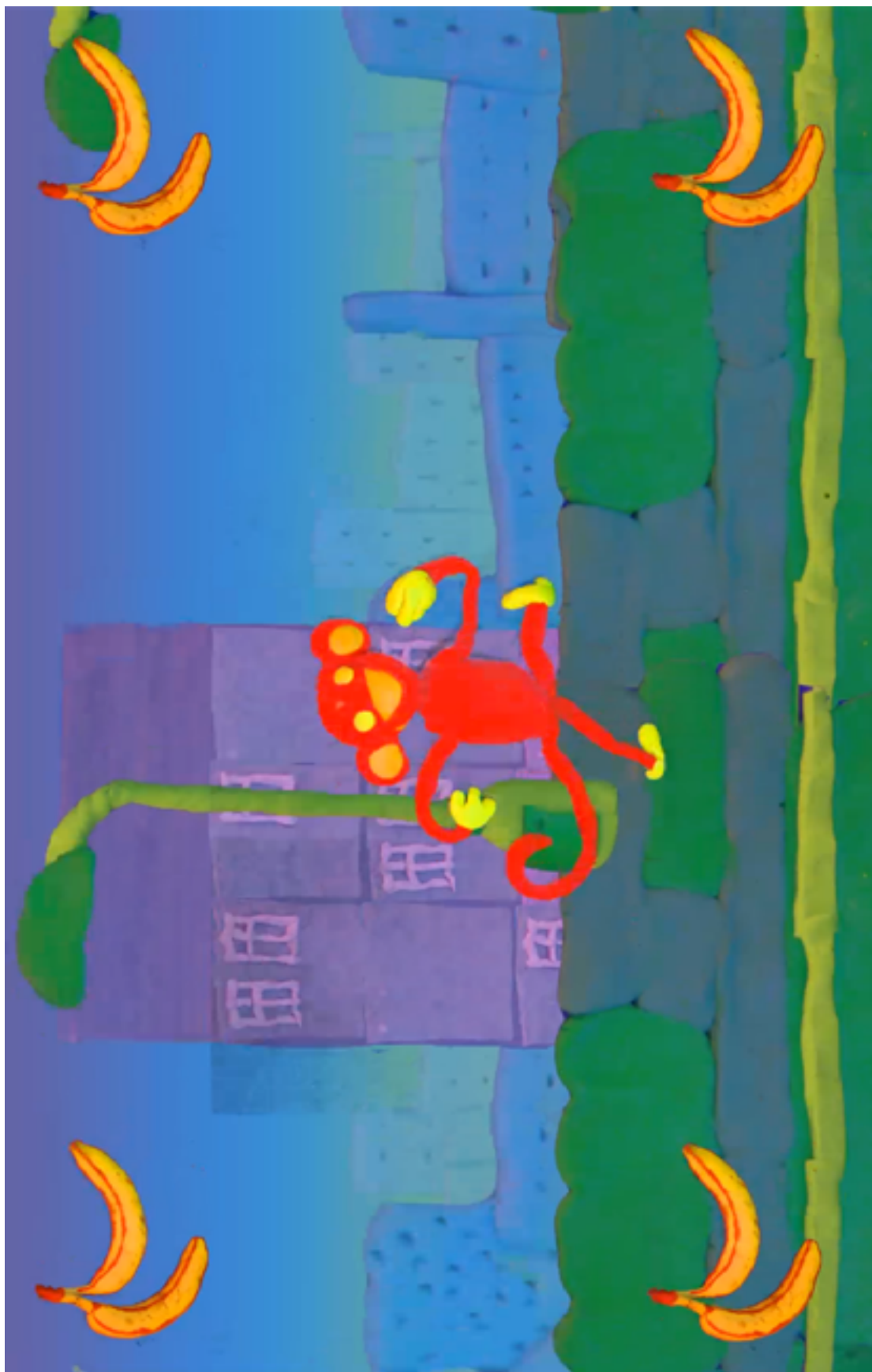






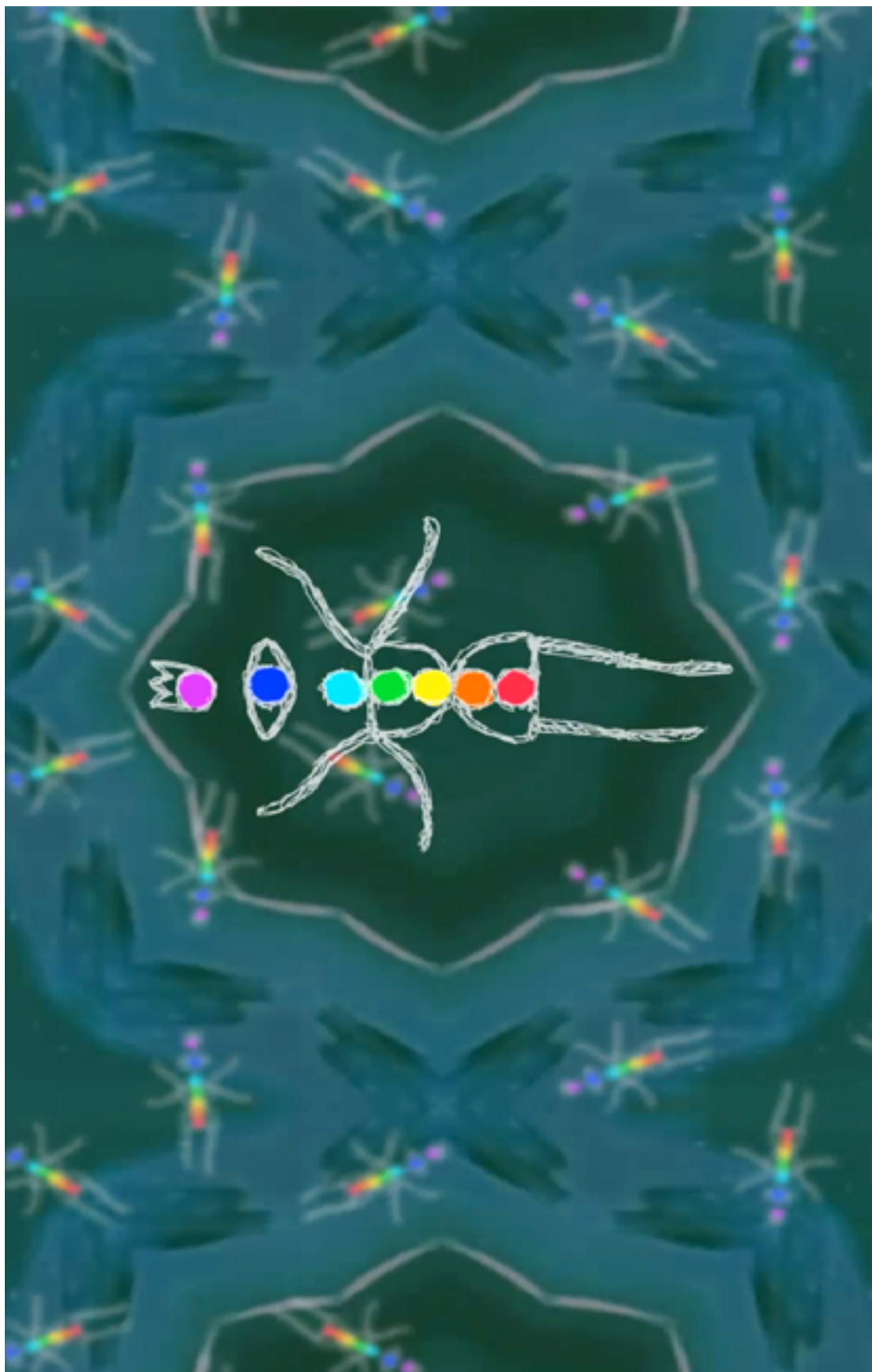






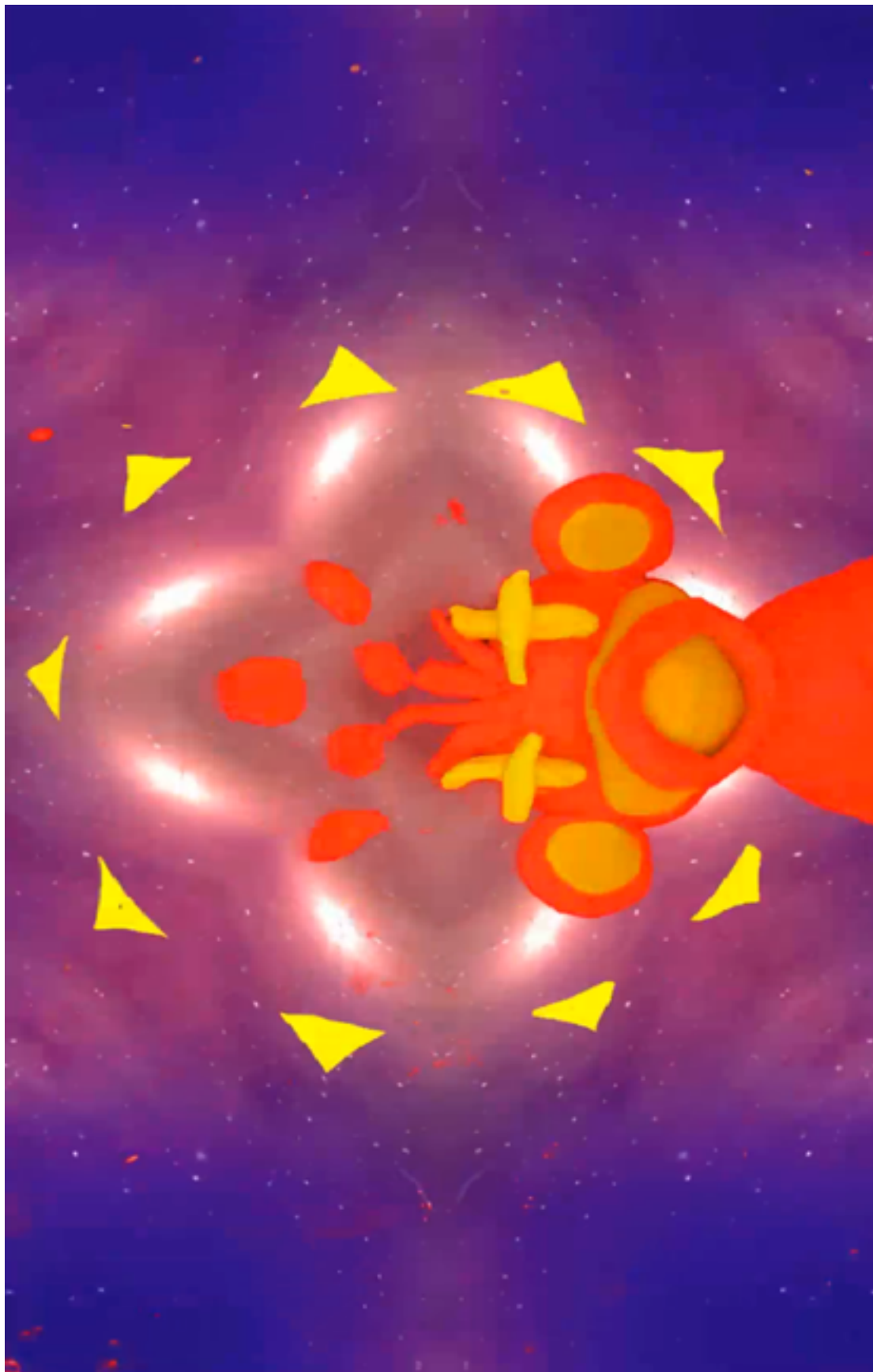












Příloha 64



Příloha 65



