

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Bakalářská práce

AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM

BYTOST

Michaela Dušková

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

AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM

BYTOST

Michaela Dušková

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2018

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

Plzeň, květen 2018

.....

podpis autora

OBSAH:

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE.....	4
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY.....	6
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	9
5	SEZNAM PUŽITÝCH ZDROJŮ	
	a) Knižní a periodická literatura.....	12
6	RESUMÉ.....	13
7	SEZNAM PŘÍLOH.....	14

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Povím Vám můj malý příběh.
Byla jsem jednou jedna já..

Již jako malá bytost, jsem se těšila vším tvořením. Postupem času jsem se stále více ukrývala ve svém skicáku, kterému jsem svěřovala všechny mé taje a všednosti. Objevovala jsem v sobě umělecký cit, který se mi stal osudem.

Nedokázala jsem však rozvíjet své umění v myslitelské části. A díky tomu jsem se nedostala na pražskou SUPŠ ani Hollarku, kam jsem se hlásila, ačkoli v přípravném kurzu, ve kterém jsme dělali kresebná cvičení, jsem byla vždy v první linii. (To už jsem si, se vší skromností, dokázala přiznat)

Problém byl tedy především v neotevřené hlavě a fantasii, ne však citu. To si troufám tvrdit proto, že jsem vždy poznala, kdy i s naprostým vypětím sil nedokážu vytvořit to, co nedokážu vymyslet. Považovala jsem se tak za neschopnou.

Neštěstí mi bylo tedy štěstím. Díky svým rodičům jsem nad sebou nezlomila hůl a přihlásila se na střední školu multimediální a propagační tvorby, kde mi bylo při talentových zkouškách na obor Propagační grafiky

řečeno, že se otevírá nový, báječný, skvělý a úžasný obor Animace a multimedia! „Voilà“. Zde jsem se seznámila s uměleckými dušemi Rosalií Wernischovou a Vojtěchem Vondráčkem, a v tento čas jsme se význačně, bohémsky až samožersky ovlivňovali a hlava se pomalu otevírala.

Avšak ne zcela.

Prvním velkým průlomem byl čtrnáctidenní pobyt v „AT studiu“, v kterém jeden čas ožíval i milý Krteček, jehož nalepené ručičky jsme při čase stráveném zde, objevovali i s jeho duší. Hned naproti jsme pak navštívili podkrovní ateliér, kde se zrovinka natáčel loutkový film „Jeden král měl koně“.

A to byl ráj.

Při tomto intenzivním pobytu, kde vznikal můj první animovaný filmík „V hlavě“, jsem celému světu animovaných příběhů v okouzlení propadala.

Začala jsem se tedy náruživě zajímati dále - „Takto si chci také hrát!“ Nuže, první špehounské návštěvy ateliéru animované tvorby na UMPRUM. Toužila jsem stále více splnit si tento sen. Jenže.

A teď se to začíná zamotávat.

Svět je tak velký a já tak malá. Z hlavy balón. Ohromný a přesto prázdný. Přestala jsem toužit po čemkoli. A nedělala jsem nic. Hlava se zase zavřela, zamknula se na tři západy a snad se i smrskla, jako celá já. I za těchto okolností jsem se však dostala na tehdy ústav, nyní přímo Fakultu, přímo sem na animaci. A plnila jsem si sen, který se zdál býti tehdy pobledlým, jako celý svět.

A tak tu tedy byl, velký nový svět i život. První kroky byly těžké, hlava byla těžká, všude spousty lidí, a ještě ke všemu nových. Pomalu jsem se nořila do tohoto nového světa, až nastal zlom, kdy jsem ucítila že tomu všemu začínám rozumět! Konečně. Jupí, hurá, sláva, fištumpré. Letící konfeta.

Nový začátek a obrovské množství nových zkušeností. Někdy myslím, že jsem jenom množství omáčky kolem něčeho. Jindy si dokáží i sebevědomě říci, že skrze mé útrpnosti a neschopnosti je výsledná atmosféra díla opravdu mou.

Trochu neuváženě z toho nadšení ze života, jsem se začala pouštět do všeho. Chtěla jsem zkusit všechny techniky! No netrvalo to tak dlouho než mi došlo, že takhle splašeně to také nepůjde.

Posbírala jsem tak pár přímo zkušeností. Zakázkovou tvorbu, která přicházela v naprosto špatný čas, pro naprosto nepřipravenou mne, která nadšeně na vše kývala, protože „svět“. V ideálním případě jsem si ještě vymyslela, že to bude loutkou, kterou jsem nikdy dříve nedělala. Bavila mě moc, ale když se zlomí drátek, tak se nad ním spíše rozbřečím a běžím za Martinem A. Pertlíčkem, který řekne: „Já se z tebe zblázním.“ a utře mi nos (opraví to). Tedy ráda - nikoli však sama.

Jako vydařenější považuji můj animovaný videoklip pro Lidovou muziku z Chrástu na píseň „Prodal sedlák koně“. Prošla mi tam má

přílišná doslovnost, které se snažím zbavit. Velice mě bavilo téma hudebního videoklipu. Naplňovala mne manuální činnost a minimální zásah počítače. Barvy a malba kávou. Bez tohoto a ještě pixilovaného dílka „Zavanul sen“ bych pravděpodobně umřela na marnost.

Dalším, pro mě přínosným momentem, byla disciplína animované znělky pro festival Animánie, která vybrala tři z nás, studentů, a některým byla následně nabídnuta i spolupráce. Ta učí mnohému. Mám jednou týdně svůj kroužek animace, kde učím děti (děti učí mě) jak animovat a pracovat v kolektivu, utvářet scénáře a storyboardy. Pro Animánii jsem vytvářela znělku a výzdobu spolu s Martinem A. Pertlíčkem i letošní rok 2017. Výzdobu jsem dělat neměla - nechtěla, bylo to nedorozumění a já neumím vztyčit výraznou vlajku se slovem „ne“. Nakonec mi to ušetřilo dobrou zkušenost, to NE mi jde už mnohem lépe, stejně tak hodnocení času. Práce mě ale bavila a budu ji zastávat i příští ročník.

Občas se mi poštěstí k něčemu přispět svou ilustrací, kresbičkou. Naposledy tomu tak bylo pro „Tchiboblog“, kterému jsem ilustrovala článek o hmyzu který napadá domácnost. To mě moc bavilo.

Také jsem si ohřála prstíček v ateliéru pana Baleje, kde jsem jedno léto opravovala kulisy z filmu Malá z rybárny. Být včeličkou u takovýchto projektů by mě moc těšilo.

To jest tedy malý úvod do mého klopýtavého života.
Velkého díla.

Život je jako houpací koník, houp sem, houp tam.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Jako téma jsem si vybrala autorský film. Vábilo mě to zejména proto, že tím může vzniknout film, do kterého mohu vložit svou duši, sny, myšlenky. Zcela. Zprvu se to zdálo pod touto ideou býti nevinné. Taková nevinná myšlenka se snovým cílem je ve skutečnosti středobod bludiště. Bludiště plného moudra a slepých uliček, na konci kterých jsou moudra další.

A jak jste si již výše mohli povšimnout, nemám to se sebou nejlehčí a často si věci dělám těžší, než by být musely. Jedna moudrá žena mi řekla, že je to můj velký osud. A v těchto pro mě zlomových letech, jsem začala vnímat spoustu nového, proto mě napadlo, vtisknout to do filmu. Spíš to možná nešlo jinak, prostě to tak v ten čas bylo.

Začala na mne dopadat zcela nová tíha světa. A tak jsem chtěla vyrobít jemný vzkaz, všem těm, kteří třeba i neradi a bez záměru, nebo bez jiné možnosti, (protože život) utlačili své vnitřní dítě.

Vnitřní dítě.

To důležité v nás, v každém z nás.

To, co když jdeme, by klidně hopsalo.

To, které touží, které cítí.

To, které má oči jako okna do duše a polyká jimi vše.

To, které na sebe nenechá dopadat tíhu a rychlost času.

To, které ví, že všechno neví a taky se nebojí.

To, co se rádo učí nové věci, a je průzkumníky světů.

Také světy vymýšlí. Nač mít jen jeden, když jich jde mít hned několik, že ano.

Hodně se usmívá.

Taky hodně pláče. Můžou i kluci.

Cíl byl velmi ambiciózní.

Cílem práce pro mě tedy bylo především toto jemné poselství, nad kterým jsem teď díky tomu mohla dlouze přemítat.

Přála jsem si udělat svůj vlastní film se vším všudy. A čím více jsem se do této disciplíny nořila, tím více jsem začínala tušit, že tato cesta, nebude jen tak.

A nebyla.

3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Nejdříve jsem se položila do literatury. Přečetla jsem knihu „Jak napsat dobrý scénář“ od Syda Fielda, a pak jsem jen psala a psala. Také jsem u toho velice moudřela.

Co nebylo v plánu, byl skromný výbuch mé hlavy. To, že jsem žila v jednom ze svých světů, ve kterém mé myšlenkové procesy všichni naprosto srozumitelně chápou. Tak nechápou, dokonce se občas vyjadřují tak složitě, že jim po čase nerozumím ani já sama. Ale to bylo součástí bludiště a jeho cestiček, i slepých.

Pak jsem hledala vizuální podobu. To vydalo na jedno samostatné bludiště, ve kterém jsem objevila mnoho nového. Nové polohy a výrazové prostředky. Myslela jsem si že už to mám, a když přišlo na výrobu, už zase bylo málo času a začalo se to zase bortit a stavět a bortit a stavět. Vzniklo z toho několikero skvělých pokusů, které mě namotivovaly na budoucí časy.

Mám pronajatý ateliér v Depu společně s Martinem A. Pertlíčkem, tam na krásném animačním stole animuji všecičko prostředí do mého filmíku. Rovněž ho tam vyrábím. Je skvělé mít svůj prostor odproštěný od všech věcí, které doma mohou číhat. Jako třeba neumytý talířek od svačiny. A svačina.

Pořídila jsem si také monitor na práci, což se ukázalo jako znamenný nápad. Člověk se tím snadno zhýčká.

Vzhledem k prodloužení mého vyhotovení ze zdravotních a rodinných důvodů, přišel také trochu nepříjemný čas. A to takový, kdy jsem ve svém dílku byla už poněkud zabředlá. Měla jsem pocit, že už to trvá nekonečně a působilo mi to stres. Zároveň jsem ztratila chuť, měla jsem pocit, že to není všemi těmi změnami už ani ze mě a neustále jsem se nutila. Jako bych cítila, že už jsem se posunula někam jinam. A nešlo ani tak o téma, jako o zpracování. Několikrát se mi v hlavě přešla slova pana profesora Barty který od začátku říkal, že je to myšlenka na 3 minuty s jednoduchým vizuálem naplněna gagy. Jenomže to jsem zase dělat nechtěla, protože to není dle mého gusta. Aktuálně jsem to tak necítila. A tak mi pod rukama začalo vznikat něco, v co jsem přestala věřit.

V zákulisí to však neznámá jen to. Došlo mi, že jsem posledním třičtvrtě rokem, vším tím konáním, přitlačila své vnitřní dítě ku zdi. Stal se tak zajímavý úkaz kdy jsem tuto mou, z počátku barevnou myšlenku, začala předávat jako černobílou, co se spíše mračí. Možná se to tak nezdálo, ale neustále jsem tím byla obklopena, myslela na to. Bohužel to šlo ruku v ruce také s tím, že jsem si spustila maraton nemocí, které mi různě znepríjemňovaly život. O tom tady psát ale nechci.

Ale nehodlala jsem se vzdát. Pracovala jsem usilovně, a stále jsem doufala, že z toho bude třeba přímá filmík. Poté, co jsem si naanimovala prostředí v Depu, jsem paralelně chodila již naanimované prostředí obohatit na notebook domů, o postavy a vjemy v After Effectech. Vytvořila jsem nakonec postavy pomocí papírů z různých materiálů, které jsem naskenovala, v Photoshopu je následně ořezala a v After Effectech pospojovala. Vybuďovala tedy loutku a rozpochovala. Vjemy byly malované akvarely a zpracovány v pc.

Kotrmelce nekončí. S narůstajícím počtem vrstev v After effectech vzrůstal i odpor mého počítače, až nešlo udělat naprosto nic. Šla jsem tedy hledat náhradní řešení. Přesunula jsem své místo pracování na Moving Station kde sídlí Animánie, a pracovala usilovně dál.

Každý den jsem v ranních hodinách vstala, vyčistila si chrup, stavila se pro nápoj z čerstvého ovoce či zeleniny k snídani, a pustila se do práce. Vracela jsem se domů jen vyspat. Tento rytmus mi udělal velmi dobře. Dokonale jsem se do toho dostala a pracovalo se mi skvěle.

A jak se říká: ukládat, ukládat, ukládat, tak i já jsem ukládala. A uložila jsem chybu, kterou jsem si přemazala animaci „dospělosti“. Zcela. Nenávratně. Asi 10 dní před odevzdáním.. Situaci jsem zprvu zvládla docela statečně, brečela jsem jenom chvíli. Naštěstí byla noc, a já se šla vyspat a ráno se proměnila v robota. Vyčistila jsem si chrup, stavila se pro nápoj z čerstvého ovoce či zeleniny k snídani a pustila se do práce. Moje maminka mi na to řekla, že když už ten čert někde kaká, tak na jednu hromadu, a že v létě už bude všechno zase dobrý.

Požádala jsem o pomoc všechny dobré lidi, kteří by mi mohli naanimovat nějaký úsek „vjemů“. Pár včeliček mi nakonec přeci jen pomohlo. Musím seznat, že spolupráce je výborná věc, ačkoli některé

věci nebyli podle mých představ. Kdyby bylo více času, více bych to řešila. Byla jsem ale nucena přepnout do bezpečnostního režimu (ve kterém si nepamatuji věci starší než-li tři vteřiny), a hledět jen abych došla vytouženého cíle, narovнала svá ohnutá záda od samého sezení a s pokorou byla vděčna, že mi vůbec někdo pomáhá.

Ale i přes všechno mám pocit, že mě teď ta práce posledních pár měsíců úžasně vrátila na nohy. Mám režim, mám chuť, mám morálku a pocit, že mi to teď, to všechno co chci, půjde mnohem líp.

4. POPIS DÍLA, TECHNICKÁ SPECIFIKACE, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Mé dílo stále věří v dobro.

Zabývala jsem se osobní silnou nutkavostí sdílet se o tom, jaké časy nastávají, nutí-li Vás - Váš svět odpoutat se od své říše hravých snů, a potýkat se s mnohdy nemilosrdnou a fádňí realitou, plnou strachů a smutků z životů zmařených.

Ideální přání jest: „Prolomit hranice, dívat se na realitu tak, jako na sen“ (Volná parafráze výkladu Dušana Brozmana a jeho volné parafráze „Manifestu surrealismu“.)

V mém animovaném filmu se vypráví o Bytosti. Bytost je neutrální a bezpohlavní tvor, který otevřením svých očí začne nasávat vjemy. Vjemy vypadají jako levitující gumová rýže, úmyslně jsem se snažila vykonstruovat ji tak, aby nepřipomínala nic konkrétního a divák si tak mohl dosadit svůj vlastní význam. Bytost má v hlavě dva pokoje, v jednom z nich bydlí dítě a v druhém dospělost. Mají mezi sebou šuplíkovou stěnu. Dospělost má v místnosti samé šuplíky a jezdící pás. Je organizovaná a dává věcem řád. Zodpovědně třídí vjemy dle barev. Zato dítě, to je učiněný chaos a ne-řád. Hopsá si ve svém království a svým dotykem obarvuje a rozeznívá bílé vjemy. Ty v hlavě tvoří příjemnou atmosféru. Dítě je skrze trychtýř posílá dospělosti a ta je s radostí třídí. Nastávají mezi nimi drobné rozepře a dochází k utlačení dítěte. - Dospělosti dochází, že bez dítěte je zle.

Jak už jsem výše zmínila, nejdříve jsem proces animování zahájila v Depu, kde jsem animovala na animačním stole, pod kamerou papírové prostředí které jsem skládala, vrstvila a dokreslovala z různých druhů papíru. Některé části jsem rozhýbala rozkreslením pohybu na několik fází, který jsem na každý snímek měnila. Jindy jsem animovala posouváním papírové části. Kupříkladu šuplíky jsou vytvořeny i s rámkem, aby šuplík pokud možno nevyjížděl ze své rovné osy a animace byla přesnější. Zajisté jsem si to kontrolovala na obrazovce, ale například u velkého záběru, kdy má bytost otevřenou hlavu a dospělost s dětskostí jsou velmi titěrní, na obrazovce jsem se mohla řídit jen jakousi rozmazanou čmouhou.

Poté následoval dlouhý proces sezení u počítače, ke kterému jsem

se bohužel musela uchýlit, neb mi to přišlo nejrychlejší. Ale teď si tím nejsem jista. Jelikož se mi nelíbí čistý počítačový pohyb, snažila jsem se to v programu After Effects naanimovat co nejpřirozeněji. Tedy tak, že postavy jsem animovala snímek po snímku a posouvala každou částí zvlášť tak, jak bych to dělala i ručně. Tímto jsem myslím dosáhla celkem věrohodného výsledku. Ačkoli animace je i tak úsporná a působí asi jako každá papírková animace.

V tomto ohledu jsem se na tomto poli na nějakou chvíli vyčerpala. Asi budu příště spíše prohlubovat malbu kávou.

Vjemy jsem však naopak dělala já a pár mých včeliček které mi pomáhaly, dopočítávané, aby ladně klouzaly po své cestě. Základní pohyb červího vlnění jsem jim dala pomocí funkce „Puppet Tool“, která je na toto ohýbané vlnění ideální.

Pomocí masky jsem zviditelnila část pozadí, například šuplík který vyletí před postavou, která je ale ve vrstvě nad šuplíkem. Dále jsem používala rozostření vjemů pro větší hloubku. A použiji ještě několik funkcí na postprodukci, která bohužel není v mých silách do odevzdání. Chystám se však během léta film dopravit.

S hudbou se to má také tak. Ještě toho tento filmík trochu čeká. Hudbu, kterou vkládám ku odevzdání, mám jen zástupnou, tedy první nadhoz od Vojtěcha Vondráčka, od kterého ještě budu lovit jeho čas a mít s ním seance, abychom se přiblížili co nejvíce mé představě o hudebním doprovodu, protože vím, že hudba jest 50% filmu.

Říkal to pan profesor.

A ještě doznání ohledně rukou. Nad těmi jsem zatím mávla rukou.
..Ale ještě to přijde.

Ačkoli vím, že jsem udělala cestou spoustu kotrmelců a nepřistoupila jsem k tomu zcela dle mých představ, byl mi tento film byl přínosem zejména ve velkém množství zkušeností, které jsem díky tomu nasbírala. Mnoho jsem si toho zkusila, což jsem chtěla. Pochopila jsem, co dělat chci, a co ne.

Po tak dlouhé práci na tomto filmu jsem od něj ztratila odstup, proto ho nyní asi nedokáži zodpovědně zhodnotit. Jistě až se na něj podívám za měsíc, budu tam vidět a upravovat ještě další a další věci které teď nevidím. Doufám však, že ještě drobným pohlazením z toho vznikne, když ne úspěšný film, tak má milá vzpomínka na tyto časy a na první klopýtavý pokus o oživení mých krajin za očima. A i když to byl dlouhý časový úsek, pro mě pln, přepln všech těch čertích hromádek, kdy jsem se vlastně zabrzdila touto až příliš rozsáhlou prací bez pomoci, tak věřím, že si ještě ukážu co dokážu.

Ještě poděkování, nevyhnutelně si to zaslouží.

Moc bych ještě chtěla poděkovat panu profesorovi Jiřímu Bartovi a Vojtěchovi Domlátilovi, že i když jsem byla v krizi mě podpořili a hledali se mnou cestu. Cítím důvěru (pokud to není zlomená hůl) a toho si vážím.

Také děkuji Martinovi A. Pertlíčkovi, za rady a pomoc.

Mámě za tu hlášku s čertem.

V., že to se mnou přežil.

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.

a) knižní a periodická specifikace

Williams, Richard. The Animators's Survival Kit. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 0-571-23834-7.

Jurij Borisovič Norštejn, Sníh na trávě, kniha I + kniha II, 2013, APZ Production s. r. o., NAMU a Jakub Hora
ISBN 978-80-7331-124-7 (kniha I), 978-80-7331-276-3 (kniha II)

6. RESUMÉ

For my bachelor work I chose an author animated film. I was glad that I was able to pick such media, but I had no idea how many traps and pitfalls await me. It is an enormous amount of work that I would rather cooperate on with more people next time.

The movie tells the story of a being with two rooms in its head. In the first room its childhood lives and adulthood lives in the other. The adulthood sorts out all the perceptions coming inside the head into drawers of different colours, therefore ensuring the order of things inside the being. On the other hand chaos reigns in the child's room. Playful child makes the percepts resonate and fills them with colours. These percepts are then sent to adulthood, who sorts them out. All the peace and calm however are short-lived, as both of them start having fights and the adulthood in the end suppresses the child, making it vanish. Sadness then befalls the adulthood, sadness hidden in stereotypes.

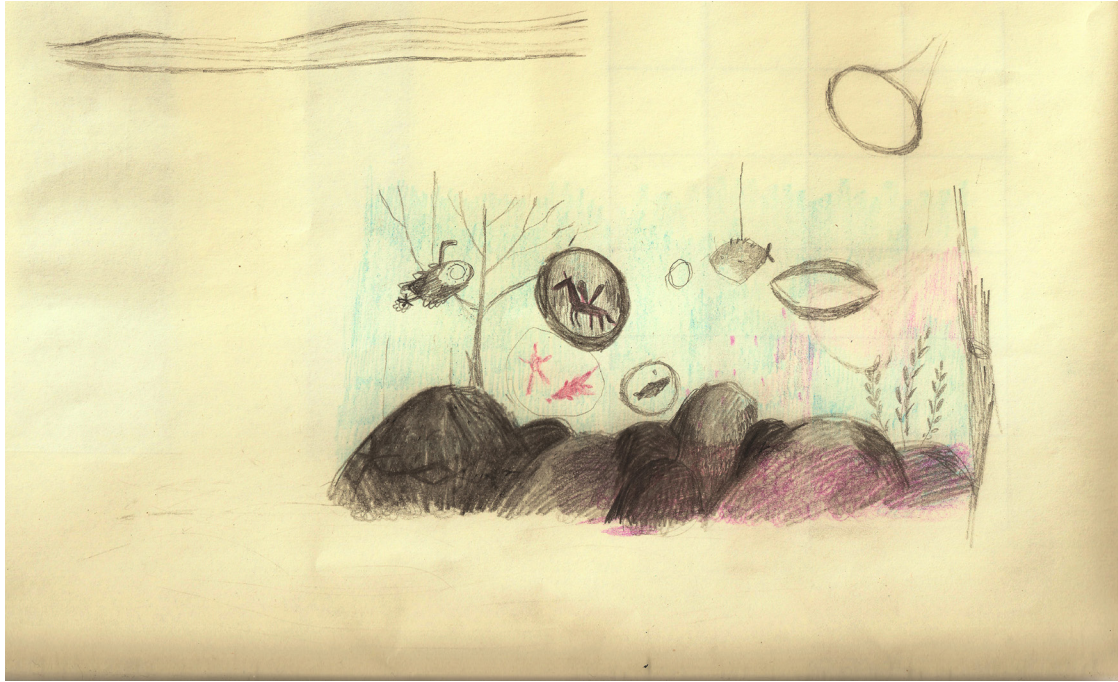
This work was a reaction on my state of mind, what I felt and what I was currently trying to cope with. In the course of those two years I spent with this work I have also successfully managed to neglect my inner child.

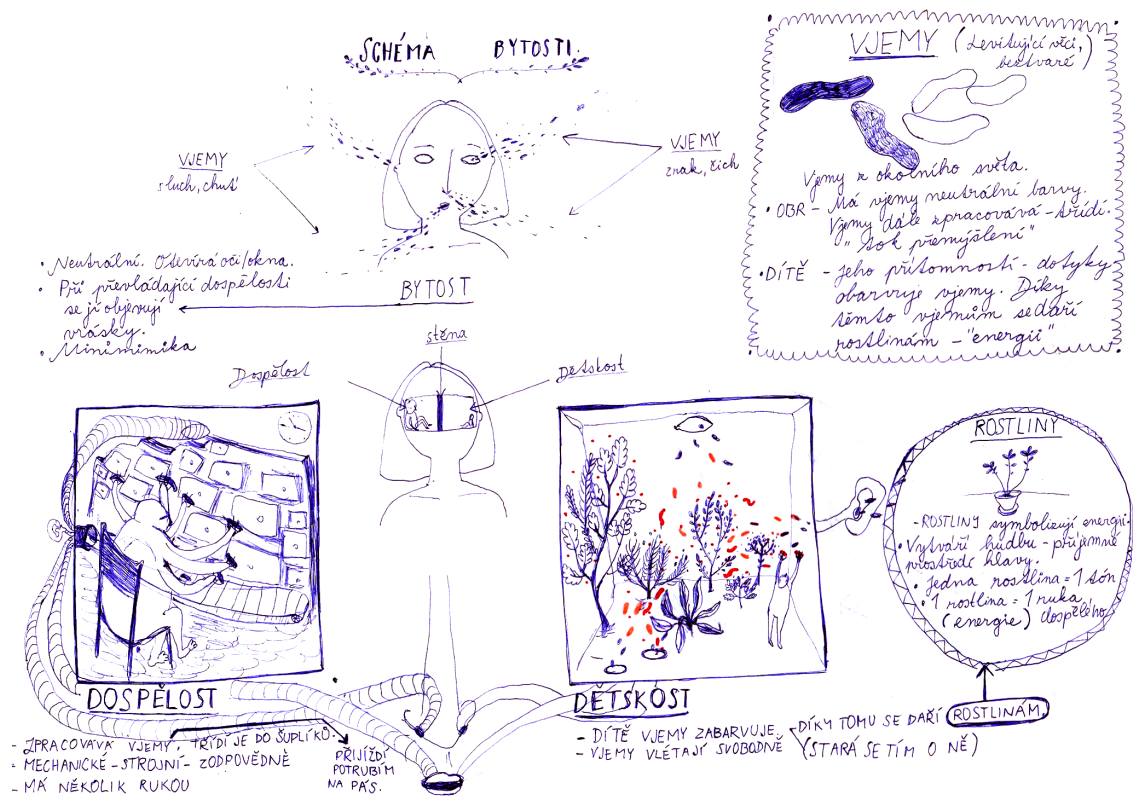
I combined the technique of animation under camera with After effect animation. My main tools were paper of different paper weights and structures and mechanical pencil in the first phase, PC and mouse in phase second. I confirmed my lack of touch.

Even though my work can still be improved, I put in a part of me and personal atmosphere, which is that miraculous and individual thing that no one has the same as others.

7. SEZNAM PŘÍLOH

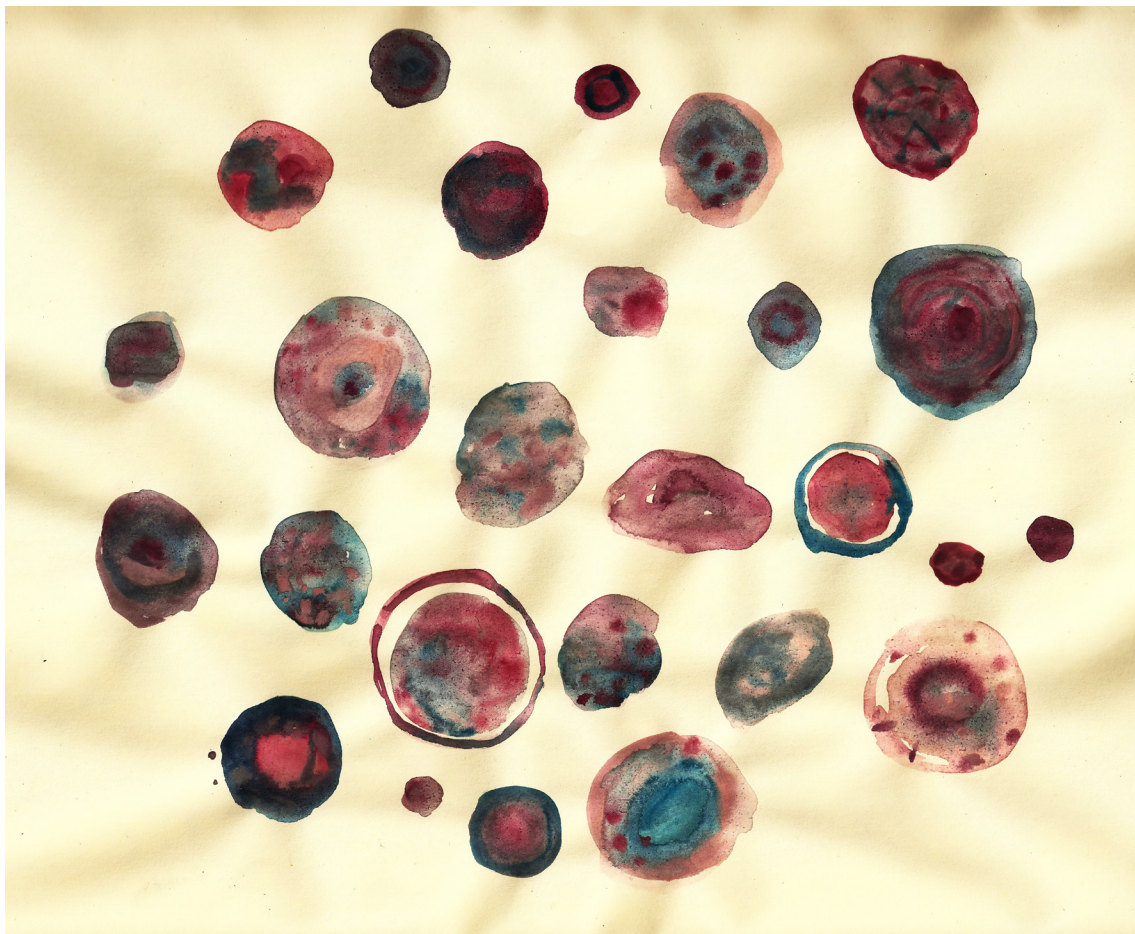
7.1 HLEDÁNÍ



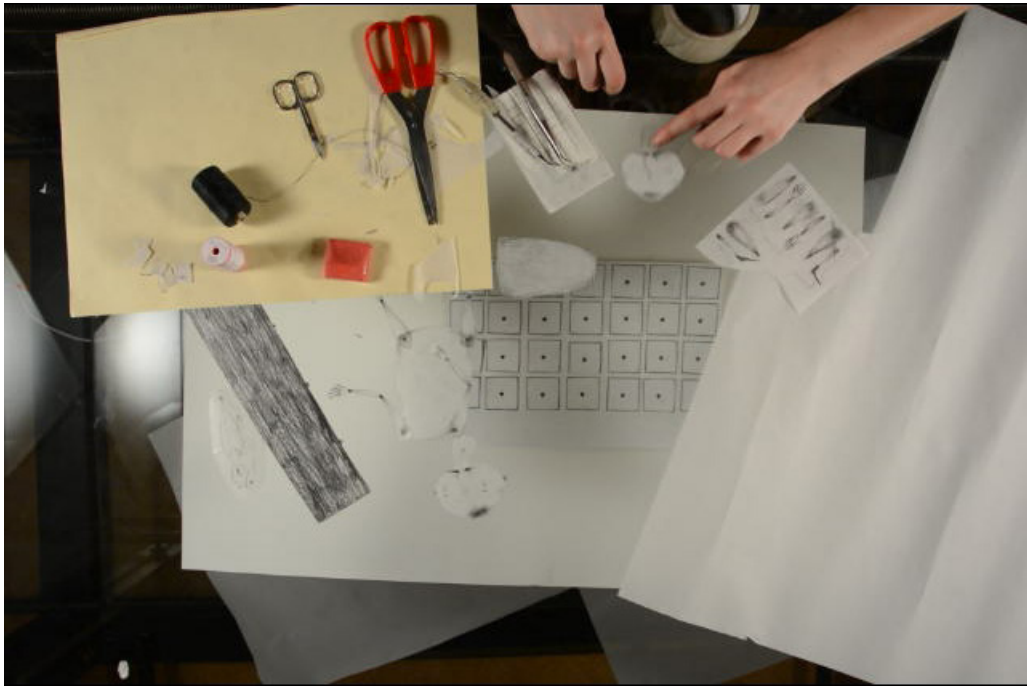




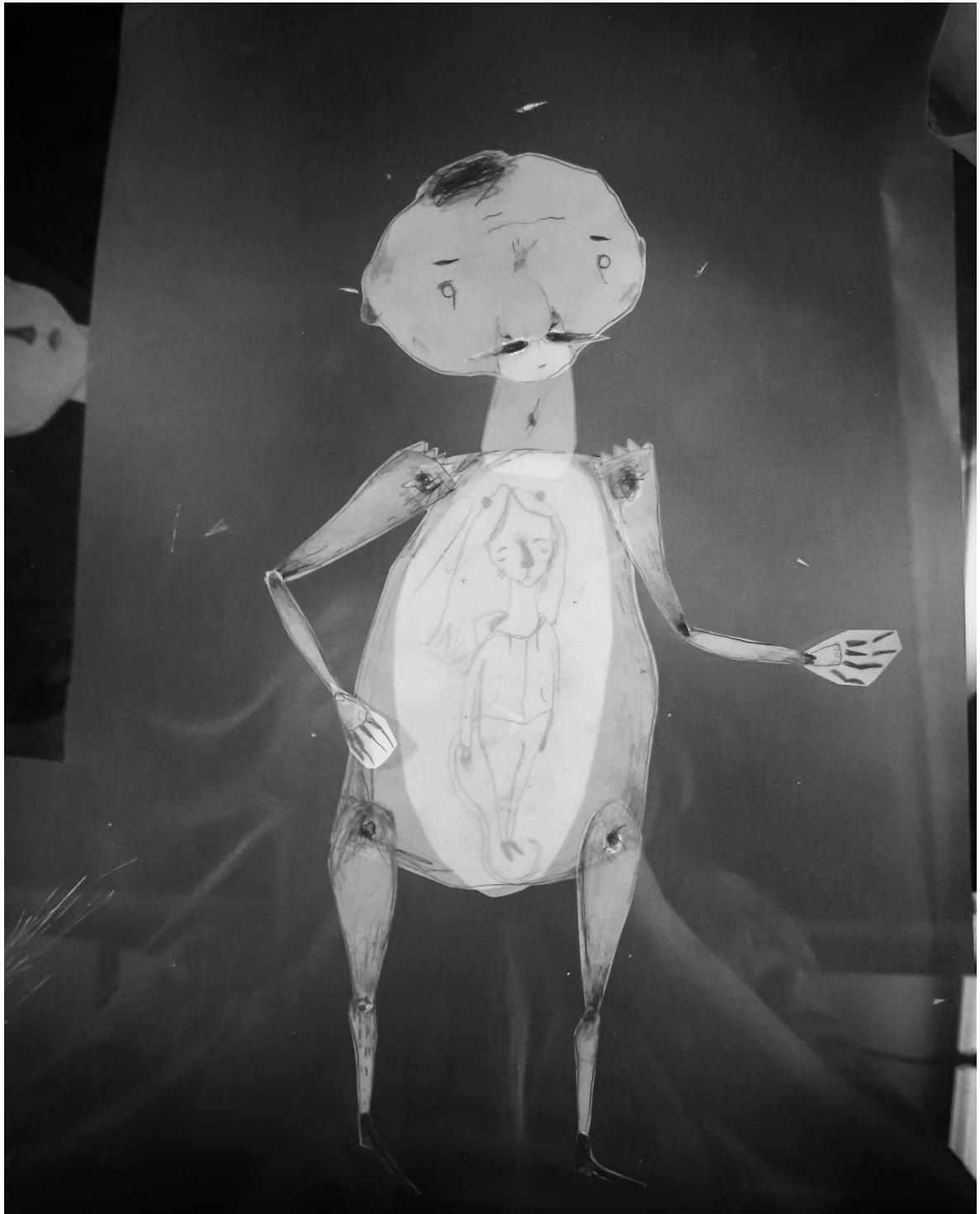
7.2 VÝROBA, REALIZACE





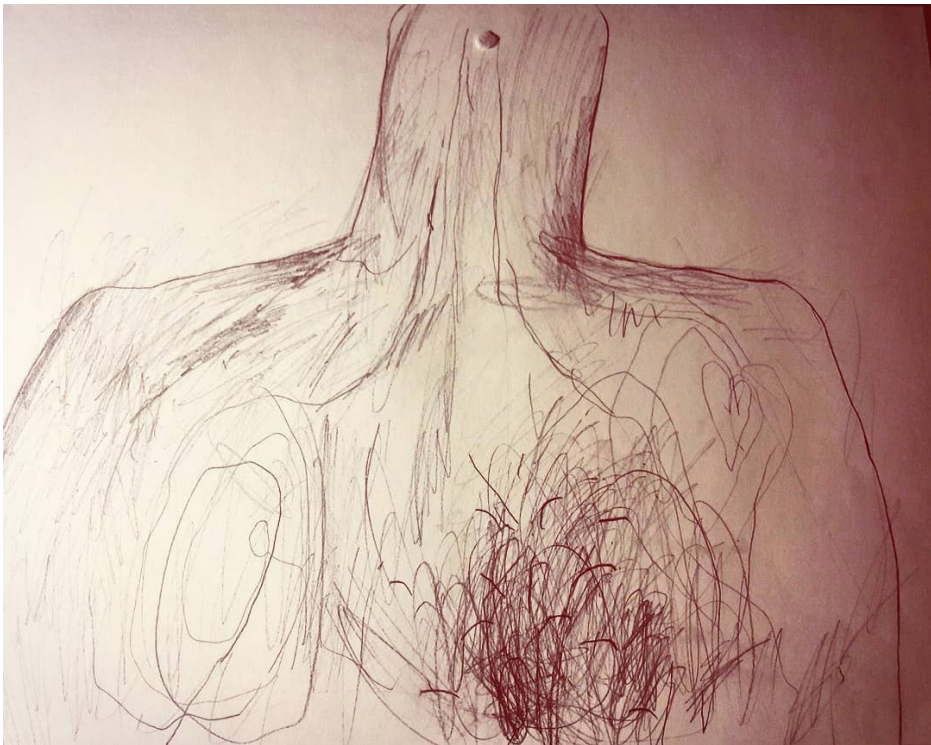
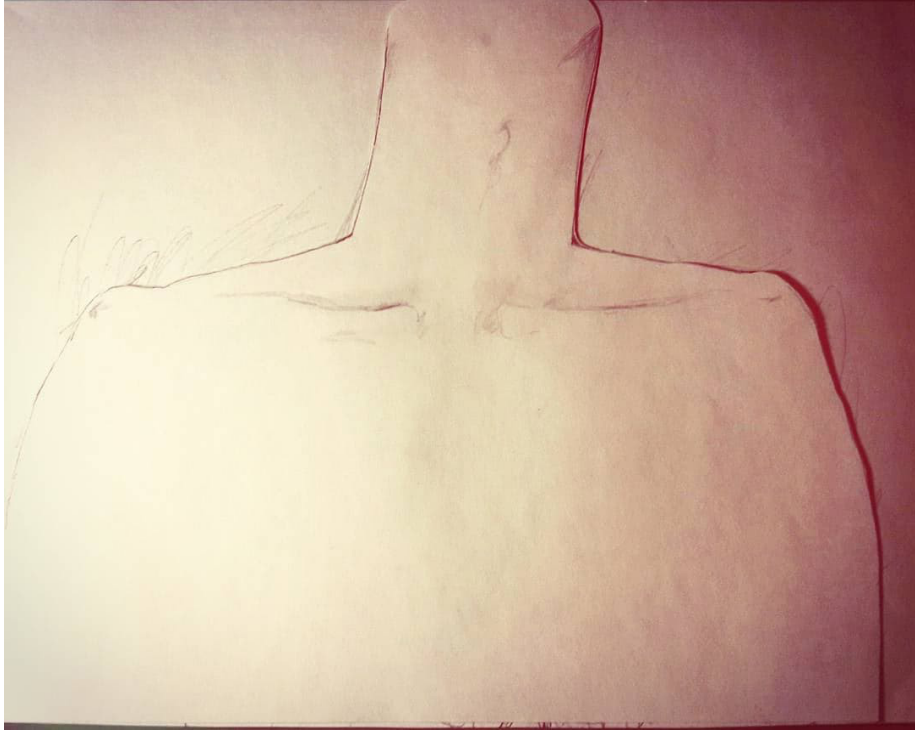




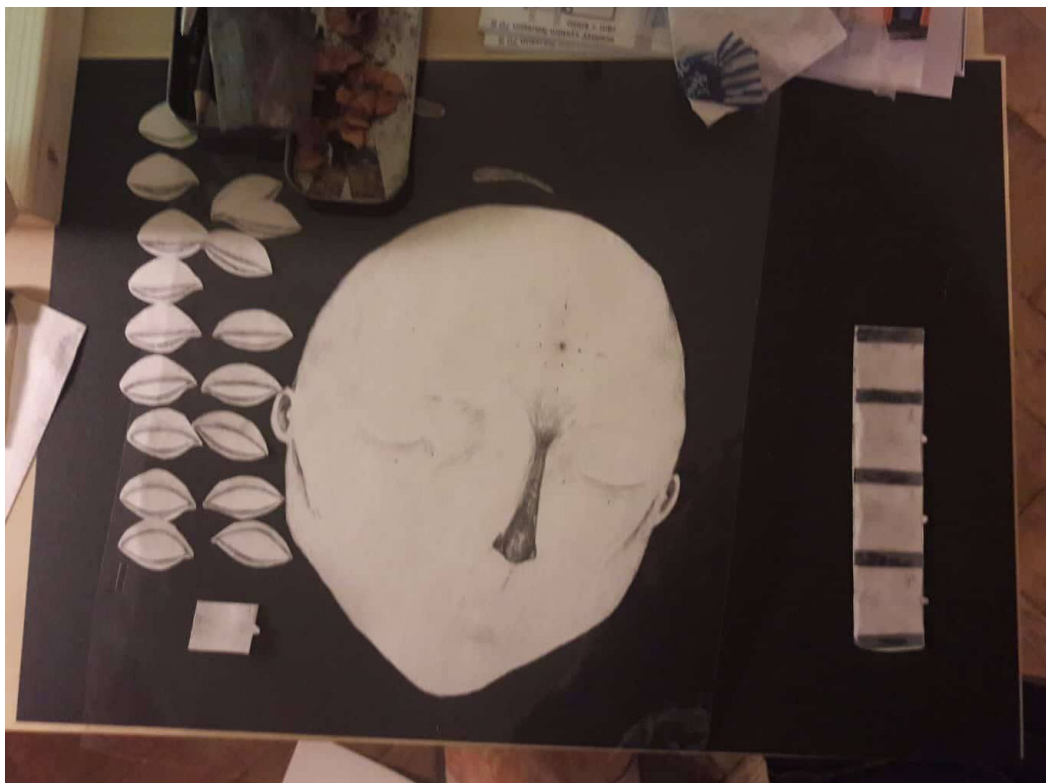


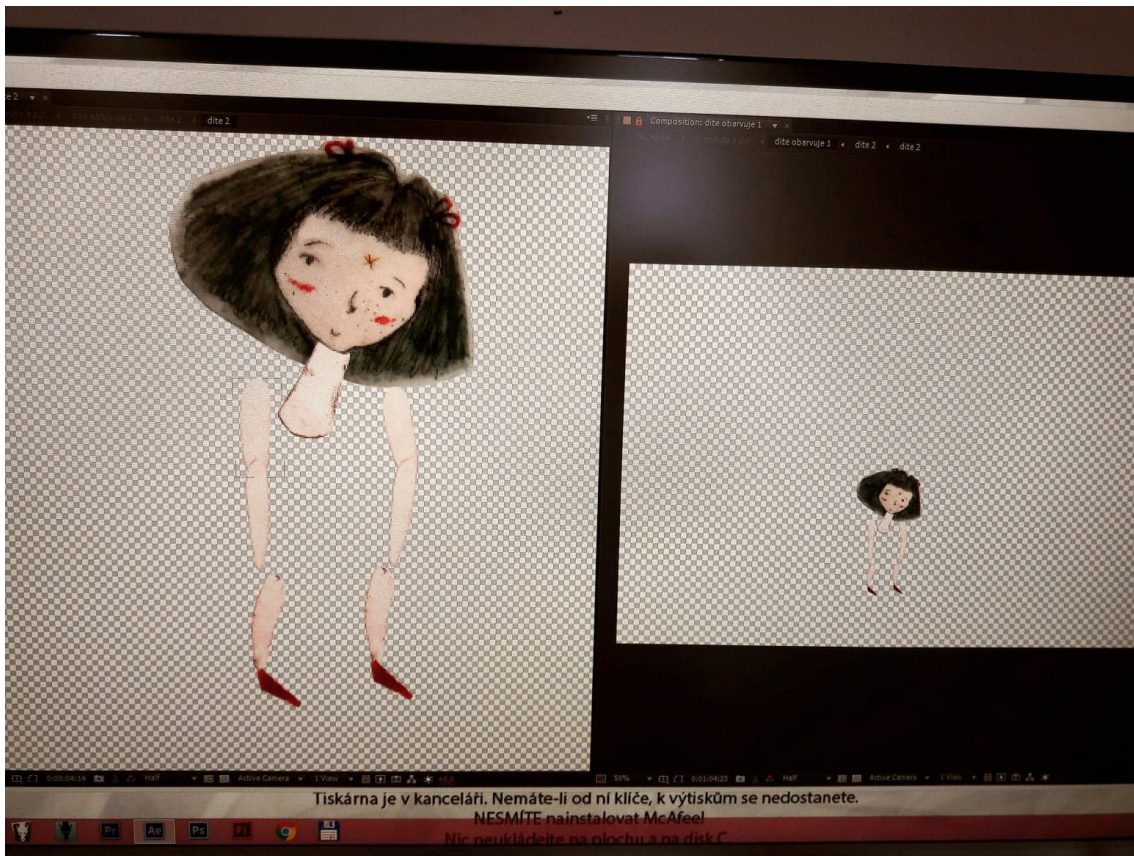


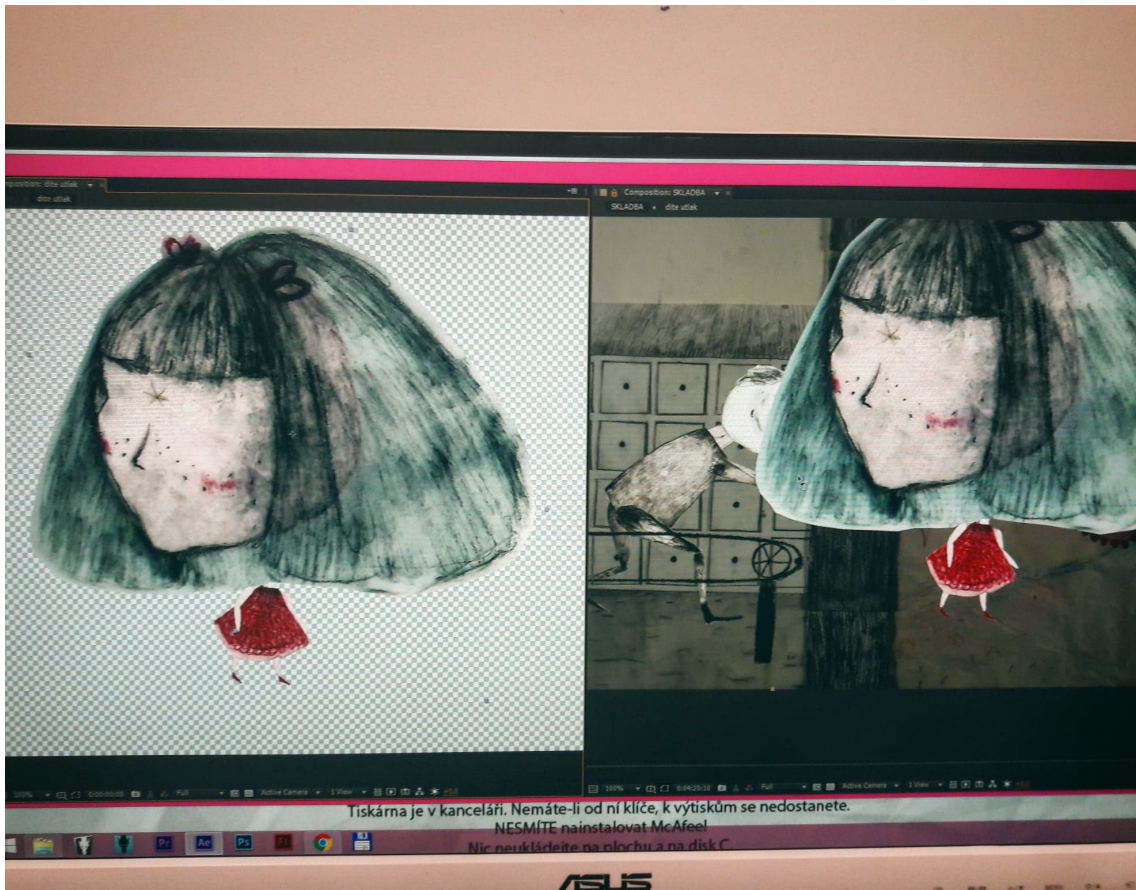
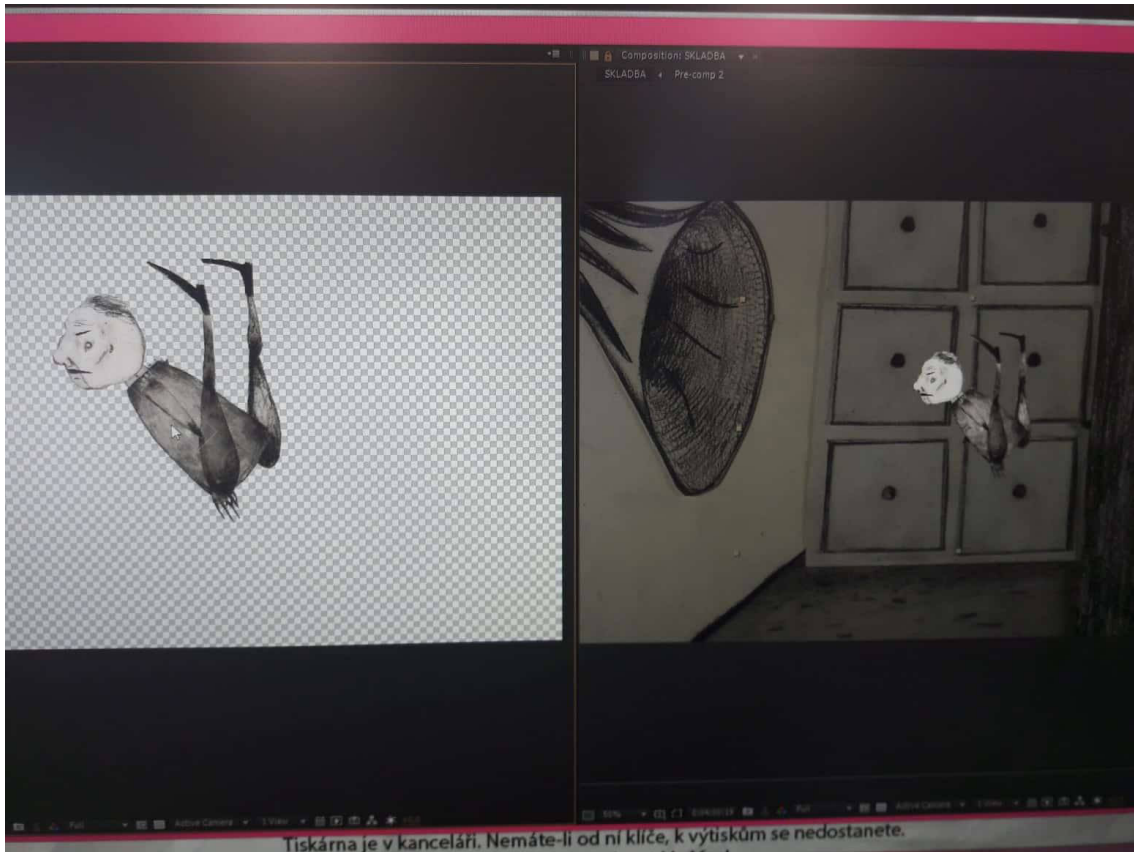


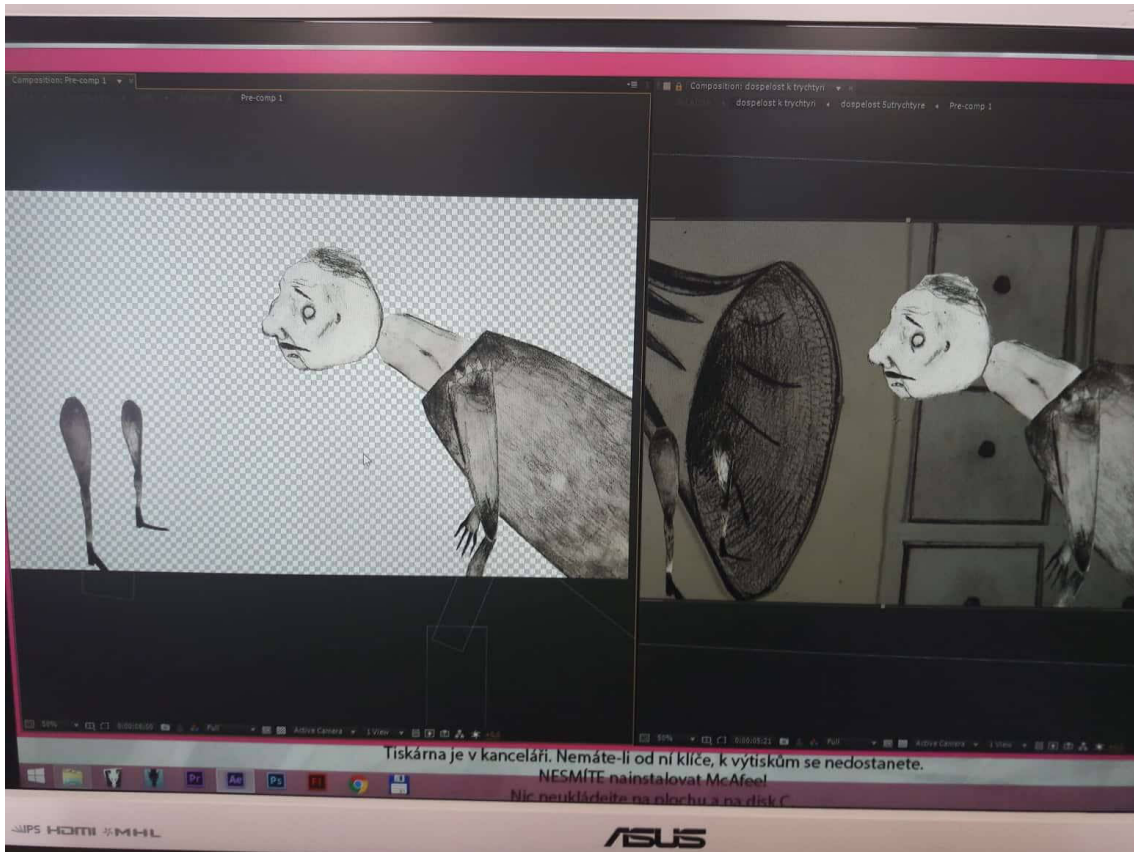


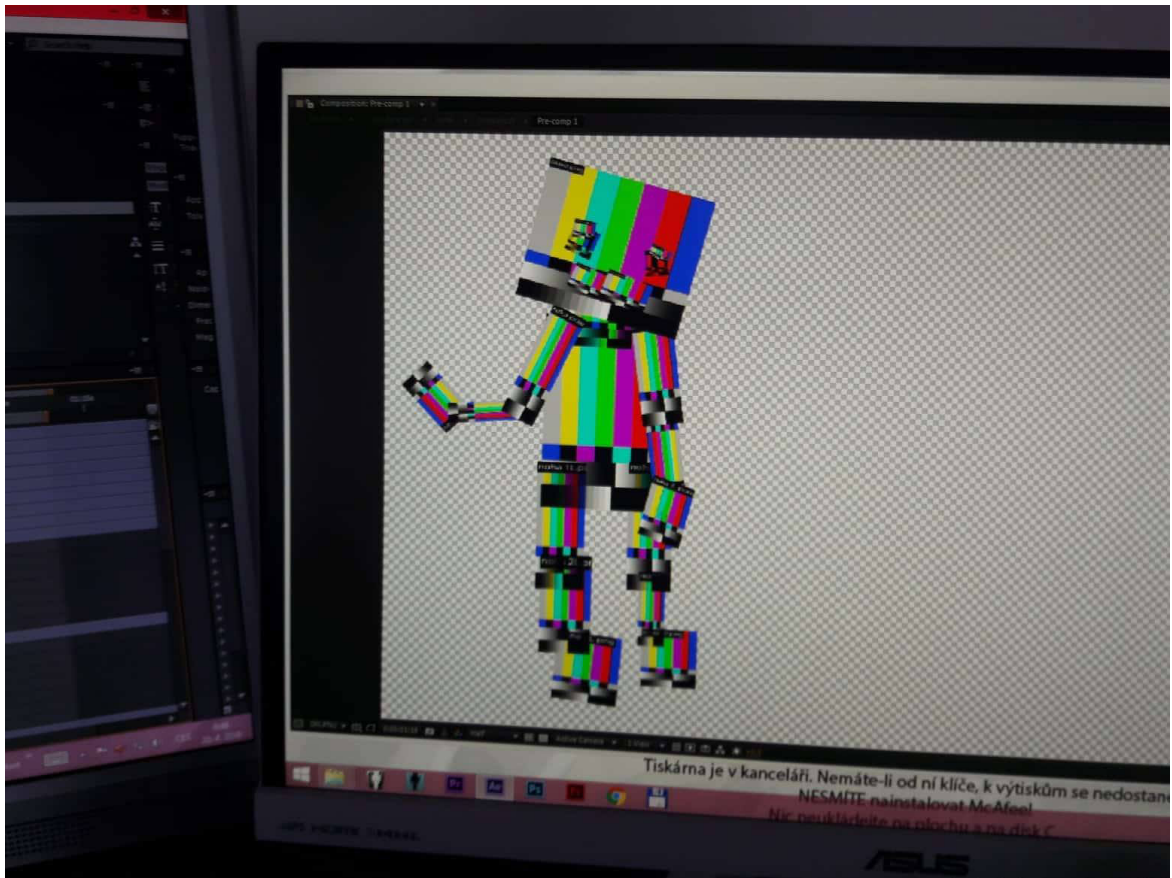












7.3 PRINT SCREENY Z FILMU





