

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2019

Ondřej Lazar

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Bakalářská práce

POPRAVA VANOČNÍHO STROMKA

Ondřej Lazar

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

Plzeň 2019

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ondřej LAZAR**

Osobní číslo: **D16B0040P**

Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba**

Název tématu: **FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POVÍDKY, POHÁDKY, BAJKY, BÁSNĚ NEBO HUDEBNÍ SKLADBY**

Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Tvůrčí záměr: Adaptace audio povídky s dodržáním autorských práv.

Způsob realizace:

Námět a literární scénář, storyboard, výtvarná a animační příprava (layout), realizace, postprodukce (stříh, zvuk). Technologie zpracování: kreslená, loutková, plošná animace nebo kombinované techniky při použití 2D nebo 3D animačních programů.

Cíl: Zpracování povídky.

Předpokládaný charakter výstupu:

1 animovaný film o rozsahu 5 - 7 min, ve formátu MP4, HDTV 1080p25.

Rozsah průvodní zprávy: minimálně 3 strany.

Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7.

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

Vedoucí bakalářské práce: **Jiří Barta**

Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **27. září 2018**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2019**



v z. Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
proděkan pro studijní a pedagogické záležitosti

Doc. akademický malíř Josef Mištera
děkan



L.S.



Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
vedoucí katedry

V Plzni dne 24. října 2018

**Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a
nejedná se o plagiát.**

Plzeň, duben 2019

.....
podpis autora

OBSAH

01 - PŘEDCHOZÍ POČINY.....	5
02 - ÚVOD.....	6
03 - REALIZACE.....	7
04 - TECHNICKÝ POSTUP.....	9
05 - OSOBNÍ NÁZOR, SILNÉ A SLABÉ STRÁNKY.....	10
06 - PODĚKOVÁNÍ.....	11
07 - SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	12
08 - RESUMÉ.....	13
09 - SEZNAM PŘÍLOH.....	14

01 PŘEDCHOZÍ POČINY

Kolem umění takového jsem se pohyboval už od školky. Navštěvoval jsem jak ZUŠ, tak modelářský kroužek.

Bylo to však až ke konci základní školy, kdy se mé nadšení k animovanému filmu přeměnilo v mou největší vášeň.

Podal jsem přihlášku na SSUŠ AVE ART Ostrava, kde jsem vystudoval animovaný film se základy grafiky pod vedením BcA. Martiny Ševčíkové. Tato mladá animátorka mě naučila opravdu hodně a nedám na ni dopustit. Také to byla ona, kdo mě velmi motivoval k podání přihlášky na vysokou školu.

Během studia na ZČU se můj vkus ohledně animovaného vyvíjel, až se nakonec ustálil kolem několika základních bodů, podle kterých dělám své animované filmy.

Od vyumělkovaných animací jsem se dostal až k brutální stylizaci, která mi byla nejednou vytknuta. Výtvarno je z veliké části naštěstí věcí názoru.

Nelze říci, jestli u těchto bodů setrvám i v budoucnu, sám bych si přál nadále se rozvíjet.

02 ÚVOD

Nápad adaptovat povídku ve mně hlodal od doby, co jsem viděl Karkulku Martiny Holcové.

Myšlenka vzít něčí vizi a ohnout ji do mého líbení pro mne byla novinkou. Stalo se to až ke konci 2. ročníku, kdy jsem při krátké návštěvě domova během úklidu našel “deník ostravaka”. Jednalo se o první díl audioknihy ze série.

CD s povídkami se tehdy přibalovalo k vydání jakéhosi časopisu.

Povídky byly nahrány během veřejného čtení.

Bravurně je čte herec René Šmotek, který perfektně zachycuje nadsazený ostravský dialekt.

Po poslechu z nostalgie, jsem dostal pár záblesků na několik gagů a hrubou představu výtvarna a pak už to šlo.

Lhal bych, kdybych řekl, že jsem si toto téma nezvolil z malinkého stesku po domově a hlavně humoru, který mi někdy tak chybí.

03 REALIZACE

Na konci 2. ročníku jsem prof. Domlátilovi a prof. Bartovi předvedl svůj návrh adaptovat audio-povídku. K mému překvapení, nikdo neměl jakýchkoliv připomínek. Byl jsem jen varován prof. Bartou ohledně délky povídky a udržení divákovy pozornosti. Návrhy výtvarna se prof. Bartovi dokonce líbily.

Postavičky měly stylizací připomínat novinové komiksy, což se podle první reakce soudě asi povedlo. Hrubá stylizace má hlavně doprovázet hornický dialekt. Naskytl se problém, jak udělat animaci hrubou a odřenou, pokud možno prkennou, až urážlivě “jednoduchou”, a i přes to udržet divákovu pozornost během delšího čtení monologu, kdy se na plátně nic moc neděje. Odpověď tkvěla ve zpracování statických věcí a postav. Dovolte mi elaborovat.

Rekvizity a pozadí měly sedět strnule na místě. Postavičky, ačkoli také strnule působící, se ale fázovaly ve smyčce, čímž hezky hrály a nikdy jsem si je při editaci neokoukal.

Samotné výtvarno prošlo věru větším množstvím úprav. Prof. Barta mi navrhoval celou řadu materiálů nebo kombinací. Trvalo ale, než jsem si vše vyzkoušel. Pravda také je, že jsem měl takový strach z časové tísně, že po nalezení techniky, která působila dobře, jsem s experimentováním skončil a začal animovat delší části. Ty se pak o něco později musely přetočit, právě z důvodu nalezení lepší alternativy.

Nejprve, jsem si chtěl hrát s mělkou symbolikou. Jako např. dělat postavičky ze starých tiskovin, což navrhoval i profesor.

Napadlo mne, že hlavní hrdina by mohl být z hornických listů, “segra” z tisku pro dámy a děti zase z dětské literatury. Toto úsilí navíc se ale ukázalo jako kontraproduktivní, jelikož divák by ani nepostřehl tyto detaily. Šlo by to maximálně uhrát na zajímavostní hodnotu, kdy by se divák po zjištění těchto faktů mohl i podívat a uznat tuto snahu navíc.

Jak říkám, z nápadu sešlo.

Nadále jsem zkoušel akrylové barvy a designové fixy s velikým obsahem lihu, které krásně dělaly skvrny a špinavé kaňky při vrstvení na podklad, např. bílý akryl či mokrá křída. I toto však nebylo ono. Bylo mi řečeno, že postavičky splývají s pozadím, a působí málo hrubě. Což byla pravda. Báť jsem se, že při přehnutí hrubosti by už věc působila příliš zjednodušeně a odbytě. Uvázlo to tedy na půl cesty. Buď vše, nebo nic.

Došlo k dalšímu upravení výtvarna, tentokrát se rekvizity, postavy i pozadí vyráběly ze sádry a krei. Sádra i krea rychle schnou a dají se nadále škrábat, lámat a drolit pro dosažení efektu. Jednotlivé fáze postav byly zbroušeny smirkovým papírem. Každá postava dostala jinou hrubost povrchu, jak pro malinkou symboliku, tak pro jiné dopady světla při focení. Všimneme si, že hlavní hrdina je proti sestře mnohem sešlejší, víme proč. Byl na něj použit znatelně hrubější papír. Co se originální zvukové stopy týče, byla mnou sestříhána do kratší verze. Až s touto zkrácenou verzí jsem pracoval.

04 TECHNICKÝ POSTUP

Jedná se o kombinovanou techniku počítačové a poloplastické animace.

Krea a sádra se zpracovala výhradně předimenzovanými nástroji na tak titěrnou práci.

Nejvíce se prosadila malířská štětka a zednická špachtle, kterou jsem vykrajoval jednotlivé fáze.

Snažil jsem se nepoužívat modelářské nástroje. Skalpel jsem věru použil jen na čištění okrajů či na nezbytné úpravy, dával jsem si celou dobu pozor, abych to s umělkováním nepřehnal.

Jednotlivé fáze se poté fotily a nafocené fáze se v počítači nadále čistily, dosvětlovaly a pasovaly do sekvencí.

V počítači nadále docházelo ke skládání scén po jednotlivých plánech.

Po sestavení se řešila kompozice, návaznost záběrů a celková estetika. V ideálním případě animovaného filmu, je každý snímek obrazem sám o sobě. U tohoto případu, měl můj film působit jako živý reliéf s akcentem na hrubost a plastičnost scén.

Všechny tendence o zkrášlení obrazu nebo přílišné „činčání“ byly silně potlačovány. Mezi scénami jsem si dělal menší přestávky, abych nebyl po dlouhém editování unaven či znechucen. Pokaždé, když už jsem měl pocit, že se na práci už nesoustředím, jsem přešel jsem na ostatní činnosti. Jako např. státnicové otázky, zakázky, abych nepošel hlady či pokojové rostliny. Konečný výstup je Full HD o rozlišení 1920x1080, 25 FPS.

05 OSOBNÍ NÁZOR, SILNÉ A SLABÉ STRÁNKY

V retrospektivě musím říct, že jsem s finální verzí velmi spokojen. Na pololetní rozpracovanosti jsem měl kyselý pocit v ústech, jelikož jsem cítil, že film nejsem pořádně ale opravdu já, že něco chybí.

Po jakémsi hloubání a kritice okolí, došlo ke zmíněné kompletní změně výtvarna, což byl velmi velmi dobrý nápad. Kéž bych mohl slovy popsat, jak moc to byl dobrý nápad. Pokud bych odevzdal něco, s čím nejsem skutečně spokojen, nebyl bych šťastný. Myslím, že i komise by to dokázala vyčíst z filmu samotného.

Mezi slabší stránky bych zařadil pozdní uvědomění některých problémů filmu, či nepřílišnou ochotu z mé strany zakomponovat připomínky okolí, které mi zprvu neseseděly ke zbytku filmu.

K silným stránkám bych určitě přiřadil to, že věc vypadá a zní tak, jak jsem opravdu chtěl. Animace je odřená, jednoduchá a celkový slabě ironický dojem, který z ní cítím a patří k specifickému způsobu vyrovnávání se s realitou u lidí v mém rodném kraji, mi kouzlí úsměv na tváři pokaždé, když si hotové dílo pustím.

06 PODĚKOVÁNÍ

Na závěr bych poděkoval všem, kteří se jakkoli zasloužili o film. V první řadě, bych rád poděkoval prof. Bartovi za pohotovou internetovou korespondenci a upřímné i věcné připomínky.

Nadále určitě ostravaku ostravskimu, který neměl absolutně žádný problém s mým návrhem adaptovat jeho povídku. Další člověk, kterému chci věnovat veliký dík, byl pan Jiří Němec z ostravského nakladatelství Repronis. Kromě toho, že byl vždy velice příjemný, mě silně na začátek podpořil v mém úsilí.

V neposlední řadě chci poděkovat Ivanu Rösslerovi a Alanu Piskáčovi, kteří mi sdělili jak potřebné kontaktní údaje, tak i základní náhled do právního úseku věci.

Děkuji, přeji krásný den.

- Ondřej Lazar, student 3. ročníku, animovaná a interaktivní tvorba FDU-LS

07 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

DUTKA, Edgar. *Scénáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace*. 3. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN isbn978-80-7331-314-2.

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

08 RESUMÉ

My bachelor film is adaptation of one story from audiobook called: “denik ostravaka”. Yes, with all letters in minor and gramatically incorrect. The whole thing originally started as online blog, where anonymous author under the alias of “ostravak ostravski” writes stories from his personal life in the industrial city of Ostrava, where I previously studied. The stories evolved from online blog to books, from books to audiobooks, and in 2016 to a movie.

Whole blog is written in heavy-over the top dialect/slang, used mostly by old timers and to some extent miners. Stories themselves are mostly simple, with twist here and there. Some of their comedy derives directly from shock value, where something unexpected happens, and makes the situation even more hilarious. Stories themselves can be actually quite darker in tone, if we think about it. Main hero is aging man in his late 30’s, without stable relationship who has somewhat distanced approach to his job or family, but the heavy ammount of incredibly dry humour and irony makes the whole thing quite enjoyable. Well, depends on the person.

Technique is combined computer animation with relief animation. Materials I used, are gypsum and quick-drying modeling clay, known as “Krea”. I have made everything with hand tools or by hand, with no powertools whatsoever. Also, the hand tools i used, were way big for the job, which added more crude look that I wanted. I wanted to use tried and true method, of combining hand made art with editing abillities of computer. But at the same time, I wanted to innovate few things. Hence the whole adaptation thing, combined with using actual, molded material. Something I haven’t done before.

09 SEZNAM PŘÍLOH

