

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM

Marie Svatoňová

Plzeň 2019

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

Marie Svatoňová

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

Plzeň 2019

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

Plzeň, duben 2019

..... podpis autora

OBSAH

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

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Roku 2016 jsem začala studium v ateliéru Animované a interaktivní tvorby pod laskavým vedením pana Profesora Jiřího Barty a za soustavné péče Vojtěcha Domlátila.

Nejen jejich výuka, ale i úspěchy mých spolužáků doma i ve světě, mě motivovaly k tomu, abych zkušenosti nabyté při studiu zúročila.

Vzala jsem první nabídku práce ve studiu Creative Guerilla Marketing, abych pak po nocích zjišťovala, jak se vlastně pracuje s Adobe Premierou a jak mám přinutit beziérovu křivku, aby ze sebe vydala kýžený pohyb.

Animační programy jsou složité, a tak můj první úspěch nastal v technice kreslené animace. Vojtěch Domlátil pro nás zařídil možnost kreslit návrhy znělek pro největší český festival animace Anifilm a moje znělka byla mezi několika vybranými.

V druhém ročníku jsem se v rámci ateliéru zapojila do tří projektů. Prvním z nich byla tvorba pixelovaného filmu na plenéru v Broumově za účasti studentů animace ze Zlína a herců z JAMU. Na projektu jsem pracovala s tehdejší studentkou Terezou Blažejovou a herečkou Pavlínou Kopřivovou. Film byl oceněn pedagogem z JAMU Pierrem Nadaudem jako jeden ze dvou nejlepších filmů, které v rámci pobytu vznikly a o rok později se dočkal i zvuku v pražském studiu Bystrouška.

Druhým projektem byla tvorba krátkého filmu s názvem Okupace 68, který vznikl v rámci animovaného pásma s tématem významných milníků českých dějin.

Posledním významným projektem pro mě byla spolupráce na stopmotion pásma "Cirkus" vytvořené s japonskou Geidai University.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Na filmu “Nový Sisyfos” jsem začala pracovat v březnu 2018.

Věděla jsem, že moje téma bude souviset s úzkostně-depresivní poruchou, jíž trpí několik lidí v mém okolí, včetně členů rodiny.

Mým původním záměrem bylo zpřístupnit tuto poruchu veřejnosti.

Po měsíci rešerší jsem zjistila, že téma je daleko širší, než jsem si myslela, a není tak možné jej zachytit v krátkém filmu. Začala jsem se zajímat o historii a psychologické příčiny této poruchy, přičemž jsem zabředla i do mytologie a evoluční psychologie. Zjistila jsem tak, že v České republice trpí úzkostí okolo 10% lidí.

Úzkost je zapříčiněná stresem. Z pohledu evoluční psychologie je pro člověka přirozená, dříve by bez ní nepřežil. Je to reakce těla na nebezpečí. Pravěký lovec byl stresu vystaven vždy, když se chystal na lov. Vyhlídka střetu spustila produkci adrenalinu, takže byl schopen reagovat na nebezpečí mnohem lépe. Je to reakce boj nebo útěk. Když je zvíře moc silné, je lepší útěk, pokud na něj stačíme, nebo jsme v přesile, vítězí boj. Stejný výron adrenalinu zažívá moderní člověk, když musí překonávat nebezpečnoství moderního světa. Jako například nepříjemný telefonát, pracovní pohovor, dobíhání na tramvaj či obhajování bakalářské práce.

Pravěký lovec byl však takovým podnětům vystaven maximálně jednou denně. Moderní člověk čelí těmto podnětům několikrát denně a v závislosti na tom, v jakém sektoru pracuje, i několikrát do hodiny.

Pravěký lovec za své snažení obdržel chutnou stravu

a zabezpečil svoji rodinu. Moderní člověk občas nedosáhne ničeho.

Úzkostně depresivní porucha je spojená s prací a způsobem našeho života více, než si myslíme. Vyděláváme peníze, šetříme na dům, na

dovolenou, kupujeme si jídlo, chodíme za kulturou a upevňujeme si svoje společenské postavení. Honíme se za představou bezpečí, která se může zhroutit jako domeček karet ve chvíli, kdy nás vyhodí z práce a my nestačíme platit hypotéku.

Motiv úzkosti jsem našla i v Ovidiových proměnách. Řecko-římská mytologie obsahuje mnoho hrdinů s psychologickými motivy - Ovidius, Narcis, Damokl.

Na příkladu Sisyfa, Tantalů a Ixiónů - tří záporných hrdinů odsouzených k mukám v podsvětí jsem našla motiv úzkosti.

Sisyfos tlačí svůj kámen, svůj úděl, na kopec. Až ho převalí bude vysvobozen. Ale kámen nikdy nepřevalí - v tom je kámen úrazu.

Proč se tedy pořád snaží? Sisyfos byl za svého života několikrát potrestán bohy, ale vždy je svou chytrostí dokázal přelstít. Kámen je však nad jeho mazanost. Možná ta neschopnost splnit triviální úkon mu nedává pokoj a tak se snaží stále dál. Sisyfov úděl se stal přirovnáním k neustále se opakující činnosti, která svého konatele dohání k šílenství a nikdy není nekončí. V současnosti máme spoustu pracovišť, která od člověka vyžadují triviální, repetitivní úkony. Může to být práce v obchodě, u pásu v továrně, v rychlém občerstvení. Jsou to práce ve velkých podnicích, jenž vydělávají spoustu peněz a bez svých zaměstnanců by toho nebyly schopny. Ale to zaměstnanec nevidí, on totiž vidí jen ten kousek práce, který vykonal, jenž mu v konečném výsledku nedává smysl. Ten kousek práce sám o sobě není ničím významným.

Tantalos, odsouzený za to, že pohostil bohy svým vlastním synem, byl také odsouzen k věčným mukám. Navždy stojí v jezírku čisté vody, pod plodící jabloní. Trpí hladem a žízní, ale kdykoliv se natáhne po jablku, větev před ním ucukne. Kdykoliv se chce napít,

voda se před ním rozestoupí. Navíc nad ním visí balvan, který hrozí spadnout. Jídlo a voda jsou potřeba, ale jen pro někoho kdo je živ. Proč Tantalos baží po něčem co nepotřebuje? Proč moderní člověk touží po lepším autu, telefonu, nebo postavě?

Člověku stačí k životu málo, ale on chce stále víc a nikdy nemá dost. Je to něco co nás jako společnost žene kupředu, ale na individuálním stupni nás to ničí.

Ixión, poslední z třetice, byl odsouzen za upálení svého tchána k nekonečným mukám v točícím se ohnivém kole. Tento pocit dobře znám, z doby kdy jsem pracovala v kuchyni ve fastfoodu, nebo v kanceláři na PR oddělení. Pro obě tyto práce byl společný multitasking, který je dnes tolik vyžadovaný. Čím víc dokážeš v jednu chvíli udělat, tím jsi pro společnost užitečnější. Uzávěrky hoří, nadřízený vysílá po telefonu plamenné příkazy a zaměstnanec je v jednom ohni. Mnohdy neví, proč se tak žene, pro koho pracuje. Jindy se horečnatě snaží něco včas odevzdat, aby se pak dozvěděl, že někdo “zhora” vydal novou směrnici a on teď musí celou svou práci předělat.

Tyto mytologické motivy se mi tak líbily, že jsem se rozhodla téma úzkostně-depresivní poruchy popsat za pomoci moderního Sisyfa, Tantara a Ixiona.

Cílem mojí práce nebylo vytvořit žalobu na moderní společnost a její nároky na jednotlivce. Takových filmů je mnoho. Rozhodla jsem se vytvořit film, kde se jedinci dobrovolně účastní tohoto molochu ze kterého se nedokáží vymanit, i když v něm neumí být šťastní.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Po rešerši na dané téma, zhruba od března do května 2018, mě konečně navštívila idea a napsala jsem námět filmu, který jsem následně rozpracovala do synopse, a ten poslala panu Profesoru Jiřímu Bartovi ke zkonzultování. Původně jsem chtěla do filmu zapracovat i starověké hrdiny a pracovat tak vlastně v šesti plánech. Začala jsem pracovat i na scénáři, který jsem rovnou rozkreslila do storyboardu. Původní film měl být rozčleněn na 3 kapitoly, každá o jednom hrdinovi a jeho moderním protějšku. Tento záměr mi byl rozmluven, a až nyní po dokončení filmu v dubnu 2019, konečně chápu, že by film mnohem méně srozumitelný, byť zároveň mnohem více didaktický a nudný.

V novém storyboardu jsem film přepracovala do téměř současné podoby. Nové schéma filmu nepracuje s jednotlivými hrdiny odděleně, ale přechází stříhem z jednoho na druhého a děj jednoho hrdiny částečně ovlivňuje ostatní, bez toho aby si toho byli vědomi. Zároveň jsem se rozloučila se starověkými hrdiny a pracuji pouze s moderními hrdiny.

Mým novým Sisyfem je pokladník v supermarketu, který tlačí balvany po páse. Moderním Tantalem je sportovec, který se žene na páse ve fitness centru za lepší, ale nedosažitelnou postavou a produkty. Současný Ixión je úředníček v kanceláři, ve světě kde papíry s razítkem znamenají zákon a kde telefonát “zhora” může změnit celou dosavadní práci.

Dlouho jsem přemýšlela nad technikou. Rozhodla jsem se pro experimentální spojení pixilace, tedy animace živého herce,

a ploškové animace vytvořené v počítači. Mým záměrem bylo vzít reálné postavy a v průběhu filmu je deformovat.

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

Finální film, který jsem vytvořila má 3 minuty a 30 sekund.

Začíná na zastávce, kde vidíme tři deformované postavy, z nichž jedna přesouvá botou kamínek ze strany na stranu. Na zastávce se zastaví autobus, ze kterého vystoupí tři normální lidé, které později sledujeme. První z nich zamíří do supermarketu, druhý do kanceláře a třetí do posilovny. Začínají svoji činnost. Pokladní v supermarketu markuje, úředník razítkuje, sportovec se pohybuje na běžícím páse. Vše se pro zúčastněné mění, když sportovec vidí na obrazovce televize svalovce - ideál jeho snažení - který mu přikazuje zvýšit rychlost. Rychlost se zvýší nejen pro něj, ale i pro ostatní hrdiny. Markování i razítkování probíhá rychleji. Když přidá podruhé, rychlost se opět zvýší, ale přibývají i problémy. Úředníkovi hoří uzávěrka v kalendáři, prodavač se potýká s hromadami jídla, které musí namarkovat. Při dalším zrychlení už hoří i razítkované papíry, prodavač už markuje tolik věcí, že přetékají z pásu, sportovec začíná zrnit jako obrazovka na kterou se dívá. Stále však přidává rychlost. V kanceláři už hoří i úředník, prodavač je rozmazaný ve směru markování, sportovec má přes oči pásku, takže ani nevidí, na co se to dívá. Film vrcholí ve chvíli, kdy je prodavač rozdrcen obřím melounem, který před sebou tlačí, sportovec na páse zkolabuje a úředník odchází z kanceláře, protože už není co by razítkoval. Všechno shořelo.

Ve filmu používám stříhy z jednoho prostředí do dalšího prostředí. Aby se divák lépe orientoval a film byl přehlednější, jednotlivá prostředí mají jinou barevnost.

Pro finální gradaci jsem použila techniku rapid montáže.

Audio složka filmu je koláží zvuků typických pro jednotlivá prostředí.

V supermarketu to pípá. V kanceláři je slyšet tikot hodin, rány razítkem a později také zvuk plamenů. Pro fitness centrum jsem použila zvuk rotopedů a dopadající kroky. Zvuk také pomáhá orientovat se v jednotlivých prostředích. A stejně jako obraz i tempo zvuku se zrychluje a graduje.

Jaký je přínos mojí práce pro daný obor? Do filmu jsem vložila poslední rok svého života. Tím to však pro mě nekončí a v příštím roce jej začnu posílat na jednotlivé festivaly v České republice i zahraničí. Myslím, že film má šanci, se na některé z nich dostat. Mnoho festivalů má témata, podle kterých cílí na svoje publikum. Na některé festivaly jsou vybírány filmy pro dětského diváka, některé mají téma ekologie, mezilidských vztahů, rasismu, lidských práv. Stejně tak existují i festivaly s tématem psychologie, mentálních poruch a duševního zdraví. Především na tyto festivaly budu film posílat. Doufám také, že můj film, navzdory jeho složitosti, bude diváky kladně ohodnocen a poskytne jim možnost se více zamyslet nad propojením práce a života, vnímáním spokojenosti s tím co mají i sami se sebou.

Ráda bych také spolupracovala s Institutem duševního zdraví a nadále se ve svojí tvorbě věnovala tématu duševního zdraví u dospělých, protože to je něco, co se zejména v České republice moc neřeší. Jak jsem zmínila na začátku tohoto dokumentu,

10% českých občanů má problémy s úzkostí. Stále totiž panuje představa, že návštěva psychologa je něco o čem se nemluví, společenské tabu, které je lepší si nechat pro sebe.

Většina postižených se tak často nedokáže svěřit ani své rodině a přátelům.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

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.

OVIDIUS, Publius Naso. Proměny. Praha : BB art, 2001.
ISBN 80-7257-633-X

b) Internetové zdroje

Dokumentární cyklus o duševních poruchách “Život za zdí”
<https://www.youtube.com/channel/UCkb-vPgxxhho33rFVRgdq9SA>

Jeroným Janíček na téma úzkost a deprese.
<https://video.aktualne.cz/dvtv/uzkost-a-deprese-vnitřne-umirání-lekár-i-se-vám-vysmeji-hospí/r~4b370a8e6fae11e89dcc0cc47ab5f122/>

Instagram a jeho vliv na duševní zdraví jeho uživatelů.
<http://time.com/4793331/instagram-social-media-mental-health/>

Internetový magazín o psychologii.
<https://www.psychologytoday.com/>

6 RESUMÉ

Story of three mythological heroes in the modern age. Paraphrase of our everyday routine, which we cannot and do not want to escape, but we cannot be happy in it. Each protagonist is suffering in different way. Sisyphus is fading away in repetitive routine job, with endless stream of products. Tantalos is losing his shape, trying to get in shape he will never be satisfied with, desperately hoping to reach things from the screen. Ixión is on fire! Fighting with time and bureaucracy the biggest enemy of everyday man.

Paraphrase of work, which takes away your personality and replace it with fake feeling of safety.

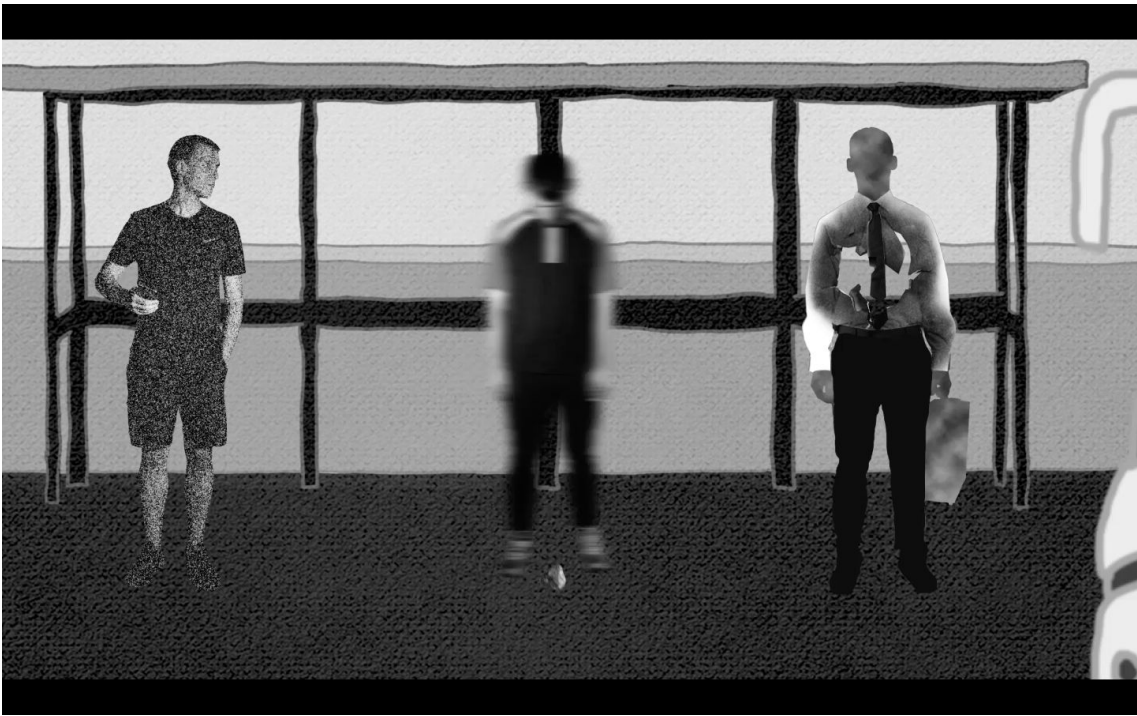
In my opinion work has to make you confident and happy. Make you feel useful for society. Instead, we can often see people which hates their job, feel useless because of it, but they do not know what else they could be good for. At least they have money from it, so they can buy something, to feel happy for a moment. But as soon as you buy a new phone, there is already a new type announced.

We want everything and everybody to be better. Are you happy about the way you look like? But you can still look better than that! Man always wants more, than he already has. It is something what makes us stronger as a society, but is destroying us as individuals. In my film I tried to describe this phenomenon, which is, in my opinion, the main cause for anxiety which many people are fighting with today.

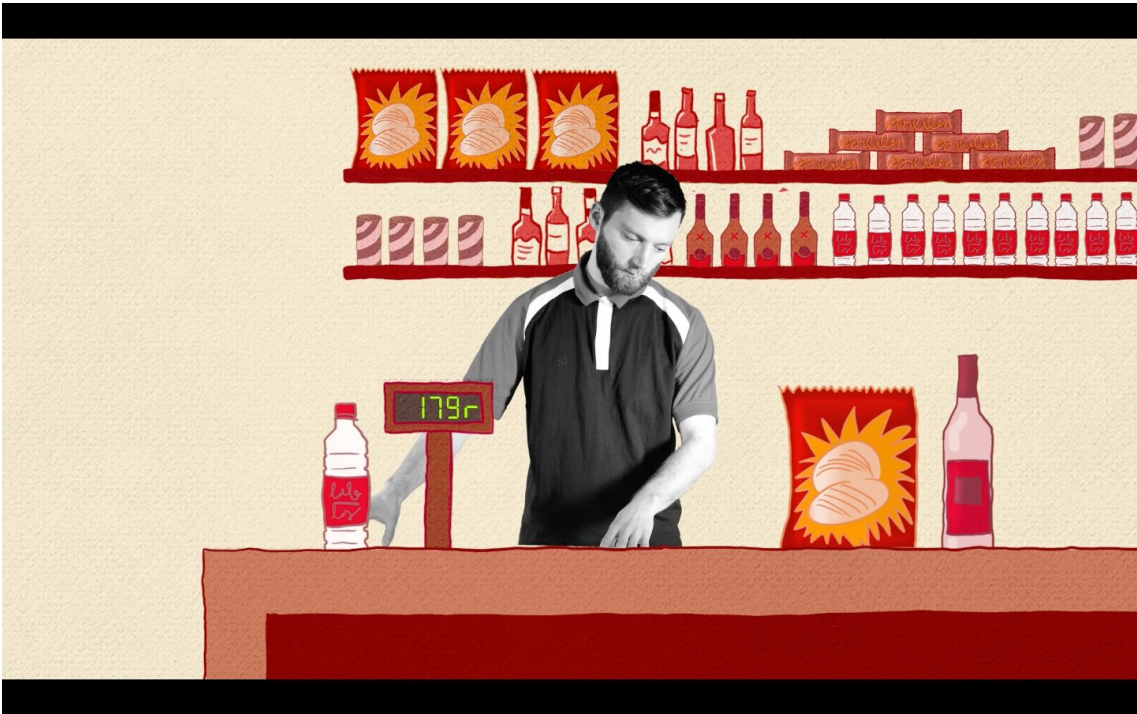
Psychology is my deep interest and I want to continue in making films or documents on this theme.

7 SEZNAM PŘÍLOH

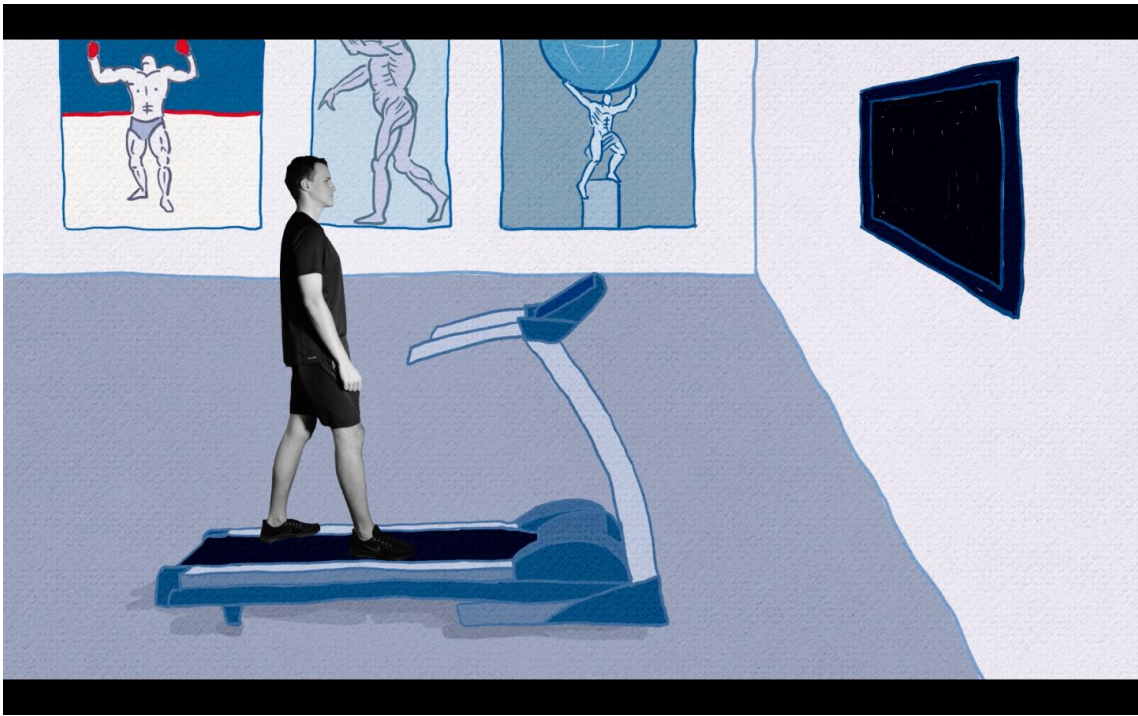
Obrázek 1 - Screenshot z filmu	17
Obrázek 2 - Screenshot z filmu	17
Obrázek 3 - Screenshot z filmu	18
Obrázek 4 - Screenshot z filmu	18
Obrázek 5 - Screenshot z filmu	19
Obrázek 6 - Screenshot z filmu	19
Obrázek 7 - Screenshot z filmu	20
Obrázek 8 - Screenshot z filmu	20



Obrázek 1



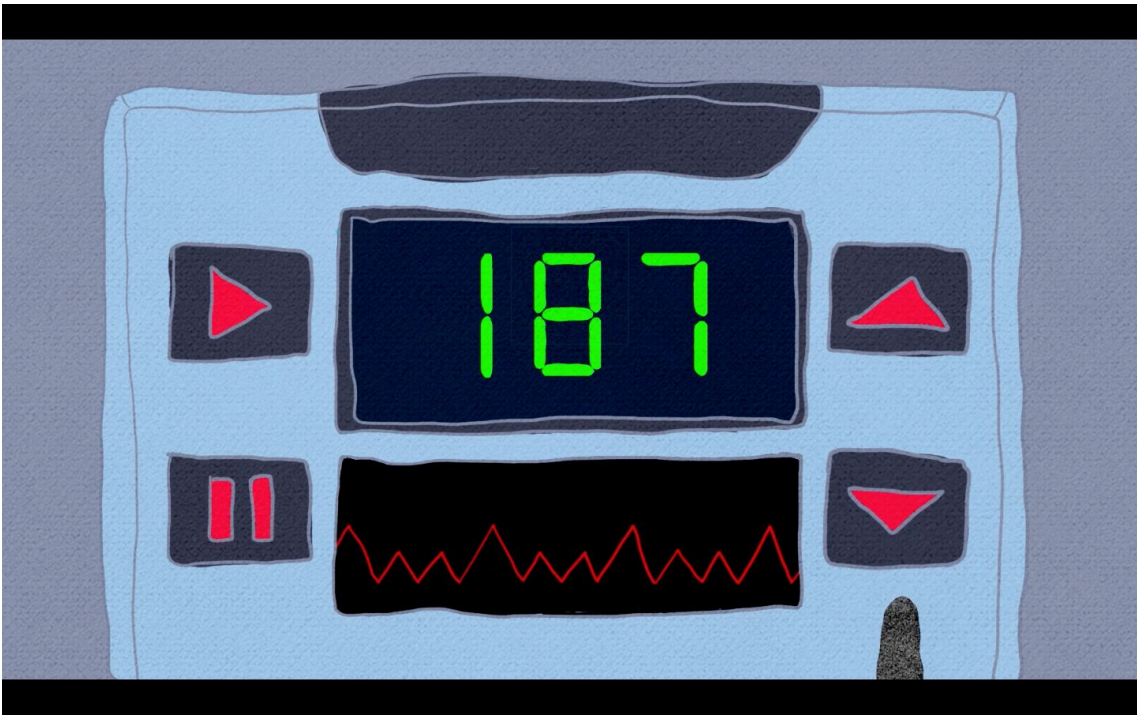
Obrázek 2



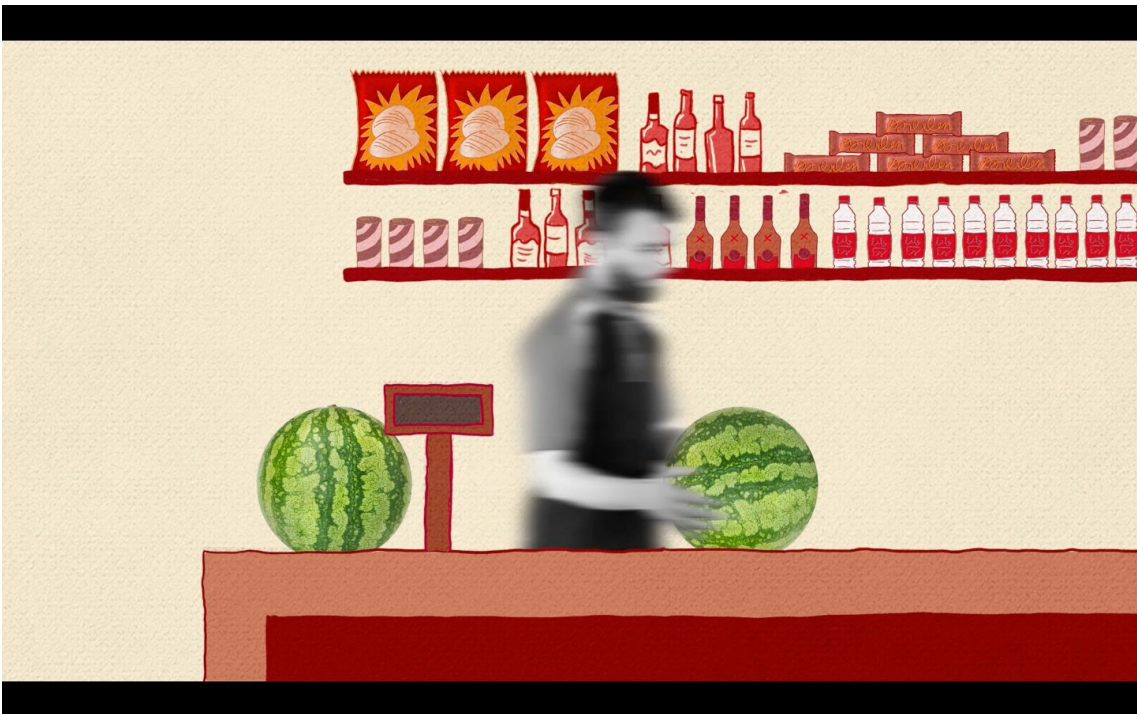
Obrázek 3



Obrázek 4



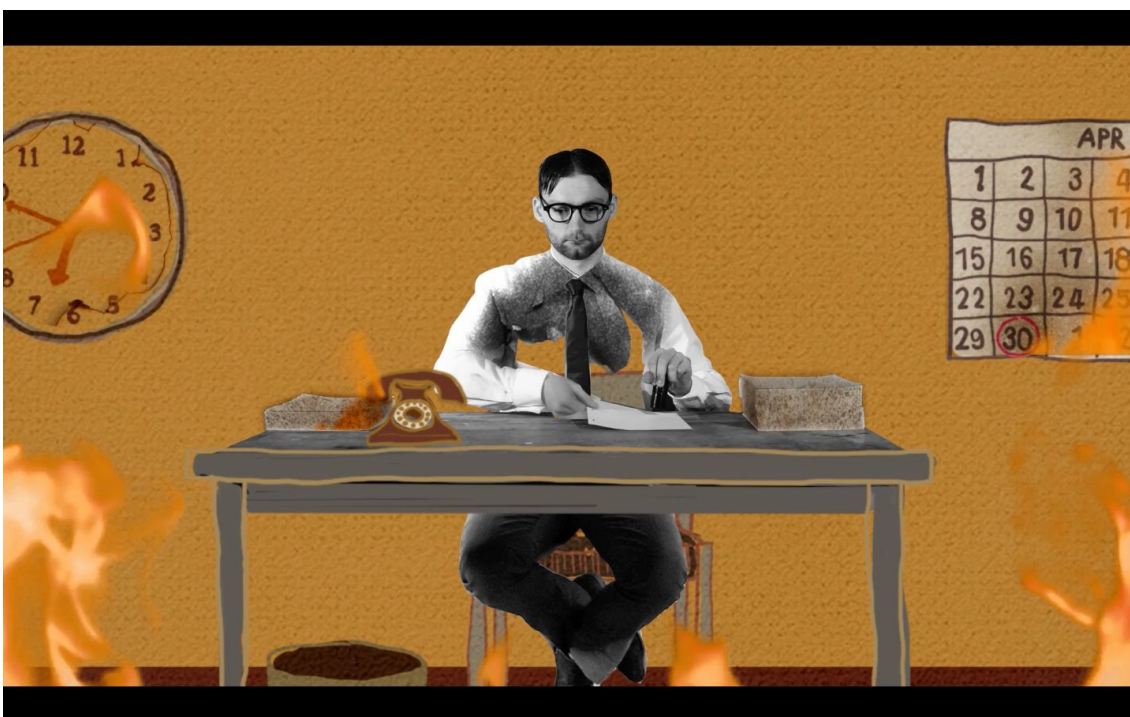
Obrázek 5



Obrázek 6



Obrázek 7



Obrázek 8