

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
DĚDOVY CESTY
Tereza Šimanovská

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

DĚDOVY CESTY

Tereza Šimanovská

Vedoucí práce: Prof. akad. malíř Jiří Barta
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

01	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	5
02	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	6
03	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	9
04	POPIS DÍLA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	14
05	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	16
06	RESUMÉ	17
07	SEZNAM PŘÍLOH	18

01 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Umění jsem se začala více věnovat během studia na střední škole. Zprvu výtvarně zaměřené gymnázium se však změnilo ve všeobecné, a tak se umění stalo pouze mým volnočasovým koníčkem. Vytvářela jsem různé charaktery a vymýšlela jim příběhy. Jednalo se většinou o historky ze všedního života lidí, nepřikrášlené a svou jednoduchostí divákovi blízké. S touhou přivést postavy k životu, jsem se přes vytváření komixů dostala až k animaci.

Do rukou mi přišly zprvu velice neprofesionální programy pro tvorbu pohyblivých obrázků, jako například GIF maker. Pak jsem zkusila také Anime studio, které pracovalo s lepšími principy. Například bylo možné postavkám vytvořit imaginární kosti, podle kterých se pak dalo přirozeněji rozhýbat celé tělo - jednoduše udělat to, co nyní velice snadno a rychle dokáží v programu After Effect. S ním jsem se naučila pracovat až na vysoké škole a naprosto mi vyhovuje, je pro mě velice pohodlný. Jeho schopnosti rozkouskovat a rozhýbat postavky ploškovou technikou v počítači umožnily vznik mého prvního vysokoškolského díla, intra pro Anifilm (Démonické ruce). I mé ostatní krátké filmy a animované hry byly vždy vytvářeny touto technikou, ale v rámci zpracování bakalářské práce jsem zatoužila vyzkoušet něco nového. Co jsem doposud animovala v počítači, chtěla jsem zkusit poctivě pod fotoaparátem a zároveň aplikovat přímo v praxi všechny nasbírané zkušenosti. Zvolila jsem tedy techniku stop-motion doprovázenou vyprávěním bizarních příhod ze života mého dědy, čímž jsem film spojila s mou celoživotní fascinací běžnými lidskými příhodami.

02 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila povídku. Konkrétně jsem do povídky zpracovala vyprávění skutečných příběhů z putování mého vlastního dědy napříč různými kontinenty. Jak jsem již nastínila v předešlé kapitole, vždy jsem se ráda zaměřovala na člověka jako takového. Na jeho povahu, sny a životní příběhy. Děda mi byl proto velkou inspirací. Se svými přáteli procestoval velký kus světa, a proto měl vždy co vyprávět. Jednou jsem si ho tajně nahrála mobilním telefonem a zkusila komentář sestříhat do prezentovatelné podoby, ovšem se zachováním maximální autentičnosti. Jeho přednes a veselá povaha dodávala záznamu přirozenou živost a energii. Proto jsem se rozhodla tuto autentičnost zachovat tím, že je ve filmu použit ten samý záznam bez předabování či zpětných zásahů.

Příběh se skládá z několika kapitol, neboli krátkých gagů, které se odehrály během dědových cest Afrikou. Hlavní hrdinové poznávají města, okolní přírodu a zvířata, s kterými se nejednou dostanou do křížku. Vše, od zákazu koupání v moři z důvodu četného výskytu žraloků až po agresivní tučňáky, se díky přesvědčivému komentáři zdá být o to bizarnější. Ke konci filmu se ale atmosféra mění a děda nostalgicky vzpomíná i na další společné cesty. Je vděčný za všechny zážitky a za své kamarády.

Přestože film končí tak, jak končí a nenese nádech absurdity až do konce, hlavním cílem je pozitivní naladění diváka. Jde především o příjemné posezení a nostalgické vzpomínání s vlastním dědou. Nejde o

žádné náročné téma, které by diváka mělo zahltit hlubokými filosofickými myšlenkami. Účelem je vyvolat příjemný pocit, pobavit se a hledět na svět pozitivněji. Pokud má i sedmdesátiletý stařík neustále chuť do života a se svými vrstevníky na stará kolena objíždí svět a ani chvíli se nenudí, co pak brání nám ostatním?

02 CÍL PRÁCE

Cílem bakalářské práce bylo vytvořit krátký animovaný film s jednoduchou myšlenkou a příjemným vizuálem, který diváka zaujme. Jelikož je jednoduchý děj založen na vzpomínkách reprezentovaných osobitým komentářem, s kterým se ne každý může sžít, bylo pro mě velice důležité vytvořit nevšední vzhled celého filmu. Díky práci s plastelínou jsem mohla vytvářet zajímavé morfující se tvary, což se náležitě odrazilo v animaci. Z prázdné plochy se během vteřiny vymodeluje reliéf skály a pak opět zmizí. Divák má neustále co pozorovat a chvíli se nenudí. Akce střídá akci. To jsem podpořila také pečlivě zvolenou strategií, kdy film nemá jediný stříh a naopak se vše prolíná do sebe. Postavy vystupují a přicházejí do obrazu, scéna se mění, objekty mizí a objevují se nové, a to vše za neustálé přítomnosti dědova komentáře, který udává tempo celého filmu.

03 PROCES PŘÍPRAVY

Proces přípravy byl velice zdlouhavý z důvodu osekávání komentáře na nosné jádro. Následné vymýšlení obrazových gagů a hledání správného vizuálu bylo rovněž nesmírně pracné. Původní zvukový záznam měl třicet minut. Z toho jsem vytvořila sedmi minutový záznam, jenž bylo kvůli aktualizacím konceptu nutno znovu redukovat. Nakonec se časová osa příběhu ustálila na třech minutách, tedy na třech hlavních dědových historkách.

Poté jsem pracovala se vzhledem hlavní postavy. Kladla jsem si otázky, jak moc by měla být realistická a podobná mému dědovi. Po různých návrzích jsem došla k názoru, že celý vizuál bude velice stylizovaný až minimalistický, ovšem při zachování typických výrazných dědových charakteristik. Hlavní postava se tedy od té doby skládala z pouhé hlavičky s nosem a velmi výrazným hustým knírem, malým kulatým tělíčkem a s nožičkami, připomínající nudličky. Nabyla jsem názoru, že pokud bych se měla více přiblížit reálné podobě, mohla bych někoho z hlavních postav nechtěně urazit. Geometrické tvary však vypadají spíše vtipně, čímž doplňují celkovou komickou atmosféru filmu.

Jelikož jsem v té době začala nově studovat digitální malbu, chtěla jsem zprvu, aby byl film kreslený. Chvíli jsem si i pohrávala s myšlenkou, že by kreslené postavičky mohly být zasazeny do reálných fotek z dědových cest. Ale čím více jsem hlavní charakterystiky stínovala, uvědomila jsem si, že by jim prospěla ještě větší plastičnost než ta, kterou jim dopřávám v digitální formě. Zkusila jsem vzít modelínu a jednu z postav si

vymodelovat. Vzhledem k tomu, že jsem je předem zbavila všech detailů a zredukovala na základní tvary, byla práce poměrně rychlá a výsledek velice uspokojivý. V tu chvíli jsem se rozhodla pro stop-motion animaci. Zásadní otázkou však bylo, zvolit materiál.

Zkusila jsem nanečisto pár animačních testů s hlínou. Vizuálně to vypadalo skvěle, ale pracovalo se s ní velmi špatně. Všude byla špína a prach. Hlína mi postupně vysychala a já si uvědomila, že musím sehnat méně náročný materiál.

Byla mi doporučena JOVI plastelína. Jelikož se mi ale velice zalíbila struktura a barva hlíny, která podtrhla vzhled Afriky, v které se děj filmu odehrává, rozhodla jsem se, že JOVI plastelínu upravím. A to tak, aby byla hlíně co nejvíce podobná a zároveň si zachovala své pozitivní vlastnosti. Tato plastelína se totiž dobře tvaruje, netvrdne, ale zároveň perfektně drží tvar.

Koupila jsem malou sadu pastelových barev (jelikož zemité neprodávali) a vyzkoušela si doma namíchat vhodné odstíny. Vytvořila jsem si malý vzorník a postupně do něj zapisovala, jaké pigmenty se mi podařilo namíchat. Rozhodla jsem se pro pět základních barev, které se skládaly z odstínů hnědé a oranžové. Do nich jsem následně přidala ještě mouku, aby plastelína zmatněla a neleskla se na fotkách. Díky smíchání několika barev, mouky a špíny vznikla hmota, která byla hlíně poměrně dost podobná. Následující měsíc jsem pak ze 14 kg barev míchala vybrané odstíny. Materiálu jsem potřebovala obrovské množství, neboť jsem z něj pro dokončení díla musela vymodelovat nejen pozadí, ale i všechny postavičky, scenérie, objekty a zvířata.

Do toho jsem neustále pracovala na scénáři a postupně ho zlepšovala. Bylo poměrně dost náročné vymyslet dobré obrazové gagy už k tak dost funkčnímu komentáři. Začátkem února jsem však už měla vše připravené a mohla rovnou začít animovat.

03 PROCES TVORBY

Jelikož můj film nemá žádné střihy, bylo by pro mě velice náročné vše animovat najednou. Proto jsem se rozhodla animaci rozdělit na pozadí a popředí. Pozadí, kde z hlíny vyrůstají domy, břehy a skály jsem natáčela jako jeden navazující záběr. Ten už samozřejmě musel být dopředu velice pečlivě promyšlený a načasovaný, jelikož všechny zpětné zásahy do něj by mohly vypadat nepřírozně – v tomto případě až katastrofálně. Musela jsem tedy zpracovat velmi detailní scénář a vše chronologicky navázat.

Následně jsem musela zpracovat animace v popředí. Ty jsem díky nově nabitým zkušenostem se softwarem Dragonframe dokázala animovat přímo na hotovou animaci pozadí, což mělo za následek, že všechno na sebe správně časově navazovalo. Po natočení základu jsem zpracovávala sekundární animace. Do téměř hotového filmu jsem přidávala také speciální efekty – kapičky, kouř a jinou doplňující grafiku.

Další extrémně náročná fáze byla postprodukce. V rámci ní bylo potřeba tisíce obrazů chronologicky sestavit do pořadí tak, aby jednotlivé scény vyprávěly příběh přesně podle mé vize. Nejprve jsem v rámci hrubé pracovní verze klíčovala animace natáčené na green-screenu, což byly všechny v popředí. K dalším pracovním úkolům i této fáze patří korekce – odstraňování blikání a chyb, a nakonec jsem upravovala barvy. Lehce jsem retušovala, dodávala stíny a lehký noise, aby všechny kousky skládačky působily jako jeden celek.

Ve finální fázi jsem nahrála několik ruchů a předala je zvukaři, který mi sestavil kompletní zvukovou stopu. Kromě toho vytvořil originální melodii, doladil výšky a celkově zvukový záznam dotáhl do závěrečné profesionální podoby.

04 POPIS DÍLA

Děj začíná jízdou v dodávce. Na scéně se objevují čtyři hlavní postavy u moře. Děda vypráví o tom, jak s přáteli cestují po Africe. Říkají si: „Takový krásný pobřeží a tady není ani noha.“ Zastavují, skáčou do vody a plavou k ostrůvku. Mezitím se v hlubinách pod nimi odehrává dramatický boj žraloka s chobotnicí. Postavy však nic netušíc vystupují z vody a užívají slunce. Děda situaci následně komentuje tím, že si až teprve později uvědomili, že všude viděli přísný zákaz koupání. Dál jejich cesty vedou ke kolonii tučňáků. Baví se jimi, zatímco děda, hlavní hrdina filmu, dostane nápad. Ze srandy lehce nakopne tučňáka. Ačkoli jde o malé roztomilé zvířátko, oplácí dědovi ránu a z boje vychází jako vítěz. Celá skupina přátel se tím velice baví. Když opět nasedají do dodávky, přemůže je únava a po chvíli usnou. Děda řídí a je jediný, kdo je vzhůru. Jedou okolo laguny, kde se na břehu povalují krokodýli a hroši. A dostává další skvělý nápad. Dojede až ke krokodýlům a odsune dveře od auta, za kterými poklidně spí jeho přátelé. Nic netuší. Děda se ale nahlas podiví: „Co to tady je?!“ Posádka otevře oči a všichni spatří skupinu hrozivě vyhlížejících krokodýlů. To je vyděsí, ihned vyskočí a prudce zavřou dveře. Celí rozklepaní ujíždějí pryč. Děda se tomu jen směje: „Já chtěl, abyste viděli zvířátka po ránu.“ Po této příhodě děda vzpomíná na další místa, která navštívili. Afrika, Amerika, Vietnam... Uvědomuje si, že byli na nespočtu míst a zažili mnoho úžasných společných zážitků, na které nikdy nezapomenou. Ke konci jeho hlas zvažní a říká: „Hodně jsme toho zažili. Je důležitý mít takovou partu, víš. Když máš takovou partičku, tak je to o něčem jiném. Je sranda...“ Věta zůstane nedokončena a s tímto nádechem nostalgie film končí.

04 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Jedním z přínosů mé práce je zvolení velmi originálního materiálu v rámci tohoto oboru. Doposud jsem viděla pouze animované filmy, které pracují buď s hlínou anebo plastelínou. Hlína je skvěle tvárná a vybízí k různým animačním proměnám, ale bohužel časem vysychá, a tak vyžaduje hodně péče, aby během práce docela neztvrdla. Plastelína se dá oproti hlíně dobře formovat, a i po několika dnech zůstává tvárná stejně jako na začátku.

Jelikož jsem na trhu nenašla adekvátní materiál odpovídající mému záměru, musela jsem vyrobit vlastní. Proto jsem vytvořila materiál s vlastnostmi plastelíny a vzhledem hlíny, s kterým jsem zvládla celý proces tvorby bez komplikací a zároveň zachovala jednotný ráz a formu. Hmota díky vmíchání různých prvků získala na rozmanitosti, a tak vytvářela zajímavé obrazce a šmouhy, které vypadaly realisticky.

Dalším přínosem je návrat ke starší technice stop-motion. Nemyslím však posouvání objektů z místa na místo, ale právě morface, které mnou vytvořený materiál umožňuje. Podobně jako Jan Švankmajer jsem si hrála s přiznanou modelací přímo pod fotoaparátem, kdy mi ze scény najednou vyrostla hornina a pak opět zmizela v propadlišti děje. Štětcem jsem lehce přejížděla přes plastelínu, abych docílila zajímavé struktury a živosti. Ručně jsem ničila a rozmazávala domy. Ryla jsem do hlíny obrazce a opět je nechávala pozvolna zmizet. Celá má práce je především hrou s osobitě vytvořenou plastelínou a hledání ohromného množství možností, které tato unikátní hmota v rámci tvorby nabízí.

05 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 8087067657.

ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století. Praha: Akademie múzických umění, 2015. ISBN 9788073313142.

DUTKA, Edgar, Scénáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace. Nakladatelství AMU, 2012. ISBN 9788073312527.

06 RESUMÉ

The short animated movie I've made is about my grandfather and his friends, who traveled around the world together. The story starts with my grandfather's authentic comments. He tells bizarre stories, so the atmosphere is cheerful. During their journey they meet many different people and visit various countries. In the end he slows down and says nostalgically: "It is important to have such good friends. It is fun..." The main target of this short animated movie is to make the spectator understand that life is about positive thinking and loving the people around you.

The animation was created via stop-motion technology, while using plasticine, which looks like clay. I use this material for various morfaces. Rocks, cities, everything is shaped from the substance, and then it disappears suddenly. There are the main characters made also from plasticine, who are playing their part, while commenting about what is going on around them. The whole movie is without a single cut. Things just appear within the scenes. It's very important because I want to entertain viewers from the very beginning till the end, so I don't give viewers any time to rest. The voice of my grandfather is very brisk and the scene is constantly changing, so there is no place for boredom.

07 SEZNAM PŘÍLOH







