

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

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

Vyobrazení krajiny skrze magičnost, tajemnost prezentovanou výtvarnou formou

Eliška Bednářová

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červenec 2020

.....
podpis autora

OBSAH

1.	Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	5
2.	Téma a důvod jeho volby, cíl práce	7
3.	Proces přípravy, proces tvorby	8
4.	Popis díla, souhrn techniky a technologie, práce jako přínos	10
	4.1 Popis díla	10
	4.2 Souhrn techniky a technologie	12
	4.3 Práce jako přínos	13
5.	Seznam použitých zdrojů	14
6.	Resumé	15
7.	Seznam příloh	16
	7.1 Pátrání	16
	7.2 Hledání lokalit, natáčení záběrů	18
	7.3 Nahrávání ruchů	23

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Tak Vás vítám tady na těchto listech,

kde pootevřu kousek sebe, zabrousím do míst, myšlenek a budu s vámi sdílet své názory, své popletení, svou vlastní verzi magie a tajemna, svůj velký obdiv k animaci.

Už jako malá jsem myšlenky směřovala na místa, která mě lákala svou odlišností a tajemstvím. Moje dětské myšlenky byli čistě elementárního charakteru, kdy jsem věřila, že všude kolem nás je více, než vidíme. Jen neposloucháme.

A tak malé Elišče, které bylo zamilované do své představy, sedávalo na stromech a mluvilo s větrem, tvořilo centimetrové štrúdlly v kuchyni u babičky, které později v lesích roznášelo bytostem. Zkoumalo v krajinách a horách, aby našlo skřítky, víly, gnómy. Toužilo po nepatrném záchvěvu magie a vědělo, že jinde než v přírodě to nebude nikdy tak opravdové. Mým průvodcem po lesních cestách byl Ivo Chocholáč, díky němuž, jsem si uvědomila sílu magie, jenž se může dotknout všech, kteří se jí otevřou.

Fantazie jsem jako malá měla na rozdávání a ačkoli mi ve vyšším věku vrstevníci vymlouvali mou domněnku, nikdy nebyla rozbita. Troufám si to tvrdit, protože magii v krajině kolem nás vyhledávám při každé příležitosti. Ano, je pravda, že oproti mému mladšímu já, jsou to dnes jen střípky a nostalgická povzdechnutí.

Když jsem nepřemýšlela nad smysly a nad tím, co ve mně krajina vyvolává, tak jsem tvořila. A chuť tvořit mě už nepustila. Ačkoli se mi často stávalo, že výtvary neměli vysněnou podobu, snažila jsem se nebrat na to ohledy a hlavně cvičit.

Někdy tou dobou, kolem druhé třídy základní školy, vznikl pocit, že bych chtěla být tvorem, který tvoří, a tehdy jsem se rozhodla pro malířku. Moje maminka mi nikdy moje rozhodnutí nevymlouvala, podporovala mě a dávala mi rady. „Když se budeš špatně učit, budeš malířkou pokojů a ne obrazů.“

Střední školou mi byla škola propagační tvorby a polygrafie, která měla internát přímo u lesa. Možná díky mému štěstí na tvory kolem mě anebo protože se to mělo stát, jsem potkala člověka, který život vnímal podobně. Navzájem jsme tak ani jeden od představ neupustili.

Tou dobou se touha stát se malířkou vypařila, chtěla jsem být jen tvořící tvor. Bylo nás vícero, těch kteří netušili, co chtějí dělat a tak se na naší škole uspořádaly dvoutýdenní praxe. Zabloudila jsem do ateliéru Aurela Klimta, který tehdy pracoval na filmu Lajka. Animace si mě touhle návštěvou získala. Bylo to kouzlo, byla to magie, byl to dokonalý klam a vdechnutí života.

A tak se to stalo. Od svého návratu jsem animovala i o přestávkách ve škole. Snažila jsem se cvičit a znova jsem byla tím malým liščetem, které se snaží nebrat si

až tolik k srdci, když se něco nepovede. Postupně pokořená byla i má nelibost práce v počítačových programech, jelikož programová postprodukce je neodmyslitelnou součástí animované tvorby, zatnula jsem zuby a prokousávala jsem se. A když jsem se dostala do Plzně na animaci, byl to ohňostroj.

Přestěhovala jsem se za svou vášní a pár měsíců na to šťastná odevzdávám svoji první půlroční semestrální práci. Nadšená ze všeho, co jsem schopná rozhybat jsem kývala na veškeré spolupráce. Od tvorby krátkých reklamních spotů až po vedení tábora animace pro děti. Zahalená pod křídly animované tvorby, spokojená, kývám na každou zakázku, která mi pomůže se zlepšit.

A to se doteď nezměnilo.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Mou velkou inspirací pro tento film mi bylo právě moje dětství, moje zaryté přesvědčení, touha po cítění a sdílení alespoň částečné síly a života, která pulsuje v krajinách. Důvod volby byla především moje snaha posunout samu sebe o kousek dál.

Po ty krátké čtyři roky, co se o animaci zajímám, jsem nebyla vyvedena z přesvědčení, že animace uzdravuje. Je to očistná kúra pro duši, pokud se budeme věnovat tématům, které pro autora mají smysl. Dalším z cílů této práce je působit na diváka atmosférou místa, a otevřít mu tak dveře vnitřního dialogu mezi člověkem, krajinou a tajemnem, které se ke krajině neodmyslitelně váže.

Našla jsem tedy téma s původním osobním záměrem objevit svůj vlastní výtvarný pohled na bytosti v krajině, a vytvořit tak bestiář bytostí v jejich přirozeném prostředí. Učinila jsem rozhodnutí soustředit veškerou pozornost lokacím novopacké krajiny, kde jsem vyrůstala a kde pro mě vše začalo.

Při prvních animačních zkouškách docházelo mně i mému okolí, že pokud chci vytvořit čistou formu bytostí a naplnit film tajemnem, nemůžu bytosti pojmout fyzickou formou. Nefungovalo to. Musela jsem začít bytosti vnímat v netělesné sféře.

Začala jsem vycházet z formule bytost = magie krajiny. Trvalo mi, než jsem uznala, že bytost je pojmenovaný strach, že bytost je součástí těch nejmenších detailů a největších celků. Bytost pro mě v ten moment nabyla vyšší hodnoty. Je to personifikace větší síly, která se nám v momentě pojmenování stává známější, méně hrozivější. Jakmile jsem si to uvědomila, došlo mi, že veškerá ta magie, kterou v sobě udržuje malá bytost, se rozpíná po celém kraji. Bytost je atmosféra, je to element, je to cit. Bytost není to, co vidíme, ale to, co vnímáme.

Kulturní hodnotu svého díla shledávám v působení na vnímání člověka. Jedna ze silných stránek mého filmu je především forma vyjadřování, sdělování a komunikace. Pokud ale člověk chce porozumět tomu, co se krátký film snaží sdělit, musí se naučit jazyku citu a představivosti. Mým cílem je vyvolat nálady, ať už pozitivní či negativní. Krátký film je prostředníkem šíření určitých postojů a myšlenek a může se stát i formou terapie.

3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Na úplném začátku jsem si nebyla jistá ničím. Jak už to u mě bývá zvykem, měla jsem v hlavě spoustu verzí. A tak jsem je začala skicovat. Tou dobou jsem ještě myslela, že bytosti budou mít tělesnou formu.

Zvažovala jsem digitální kreslenou animaci, kombinování technik, ploškovou animaci a v úvahu přišla i idea hry s jasem a kontrastem a jejich následné upravování přímo na záběrech. Málokterá z technik ale obstála animační zkouškou, kde jsem pátrala především po nenásilném zobrazení a nenápadném pohybu, který nebude vyvolávat prvoplánový a počítačový dojem. Cílem bylo především podpořit tajemno v atmosféře záběru, či-li vytvořit animaci s nejméně násilným vizuálem.

Po spoustě konzultacích, kde na mě asi má nervozita a nerozhodnost byla vidět, jsem se raději pustila do psaní poznámek a čtení literatury. Konkrétně do díla ‚Vezměte mě s sebou, Cesty.‘ Po dalších a dalších konzultacích, za které děkuji, jsem se rozhodla vydat netělesnou formou výtvarna a začátkem června roku 2019 jsem začala natáčet časosběry.

Když jsem nebyla spokojená se sluncem anebo jsem doufala ve větší potenciál mraků, vracela jsem se na místa opakovaně. Přetáčet jsem jezdila především záběry velikosti polocelků a velkých celků. Na místa jsem se vracela klidně i čtyřikrát. Bylo to časově náročné časosběrové období a já? Posedlá větrem a mraky. Vypovídat o tom mohou data na mém externím disku.

Od začátku září až do konce listopadu jsem vše dávala dohromady. Kupy a kupy materiálu na mou hlavu a především na můj malý HP ProBook. Moc dlouho to netrvalo a musela jsem se s prací přesunout ke školním počítačům, kde jsem si rychlost a přehlednost velkých obrazovek užívala. Byla jsem ráda, že mám jak dát záběry dohromady, ale trvalo to dlouho a čím déle jsem se tím prodírala, tím více jsem z toho byla unavená a vyčerpaná.

K polovině prosince jsem si musela odpočinout. Navalili se na mě starosti, které se netýkaly jenom mé maličkosti a které jsem nestačila zvládnout. Sama sobě jsem přislíbila, že si musím od svého filmu odpočinout, mít krátký odestup a dát se do kupy. Avšak jsem to do období klauzur nestihla a po prezentaci komisi svého rozpracovaného díla jsem se na film nemohla ani podívat. Až moc jsem si vzala k srdci hodnocení vedení a přestávala jsem ve vytváření vidět smysl. Do ateliéru jsem se vrátila dva týdny poté na Vojtovu přednášku o barevnosti v programech. A chýtila jsem druhý dech.

Konec ledna plného animování a animačních zkoušek byla ta nejpohodlnější věc, jelikož byla škola prázdná a já počítačovou učebnu mohla s velkým příkrášením považovat za skromné studio klidu. Můj program se tak stal každodenním rituálem šesti hodin spánku, jídla do krabiček, zubní čističky a ranní i večerní pěší dopravou. V podstatě jsem se stala součástí školy a náramně mi to vyhovovalo.

Začátkem března nás všechny zasáhla pandemie covidu-19, která Česko převrátil naruby. Od klávesnicových zkratk, kreslicího tabletu jsem se během chvíle přesunula k nůžkám a šicímu stroji. Posílali jsme roušky kamarádům do práce, do měst s vyšší koncentrací nakažených, do nemocnic. Svět se uklidnil až koncem května. Během koronavirového šílenství, jsem si dojela do Plzně pro školní notebook. Modlila jsem se, aby byl alespoň z poloviny tak výkonný, jako školní počítače. Nakonec se ukázalo, že při práci v programech trpí srovnatelně s mým notebookem. A tak jsem zůstala u poznaného.

Třešničkou na dortu a neodmyslitelnou součástí mého filmu je spektrum ruchů, které jsem od dubna sbírala. V hlavě se mi honila spousta otázek typu „Jaký zvuk dělá mech? A jak zní mraky, které o sebe třou?“ Náramně jsem si nahrávání užívala, ačkoli najít tiché lokality s tak citlivým mikrofonem bylo dobrodružnější, než jsem si dokázala představit.

4.1 POPIS DÍLA

Film se snaží jedinci přiblížit prožitek a sílu, kterou krajina nabízí. Dílem vkládám do diváků snahu prožít intenzivnější dialog mezi krajinou a člověkem. Oprostit se od pozemskosti, od nepohodlí. Uvolnit naše tělo, naši mysl, zanesenou množstvím harampádím z každodenních situací - práce, povinnosti, školství, systém.

Moje dílo obsahuje především tematiku magie, tajemna a nese atmosféru, která jedinci přiblíží nálady a chuť po energii, kterou nám krajina nabízí. Chtěla bych, aby skrze film byla krajina vnímána jako meditativní prvek sebepoznání.

Dílo jako forma prožitku našeho bytostného já.

Aby byl jistý můj záměr. Chtěla jsem vytvořit takový film, jehož prostřednictvím vložím do diváka nutkání prožít intenzivnější pohled rozmanitosti emocí a propojení, které nám příroda nabízí skrz tajemno, po staletí vnímané jako seskupení magických bytostí a jevů. Prožít vlastní pouť, osobní dialog mezi člověkem a krajinou.

Stromy mají oči – jiný vhled do skutečnosti.

Vnímáme-li duši mocnější než tělo, dáváme našemu vnímání moc. Pak můžeme pochopit krajinu a člověka jako celek. Nekončíme tělem, ale kosmem. Věřím tomu, že člověk, který krajinu uzavře do tvarů, ji odsoudí k zániku.

Nespěchej a uvidíš různé barvy

tvary pohyb obraz zvuk
a já jako toho součástí

Abych co nejlépe vystihla myšlenku, rozhodla jsem se nedělat zbytečné matoucí okliky a užila realitu jako plátno pro magické netradiční jevy v ní obsažené. Film reflektuje pohled na krajinu časoběry, které mi dopomohly vytvořit dojem plynutí času kolem nás.

Využila jsem jej jako metaforu pro zastavení se na jednom místě a pozorování plynoucí krajiny. Místa – nesoucího tisíce příběhů, my – pozorovatelé – posluchači.

Chtěla jsem záměrně na realitu poukázat pro navození dojmu, že to, co se děje, je skutečné. Vytvořit to jinou výtvarnou formou, než fotografií skutečné podoby krajiny, mi nevyhovovalo. Krajina hraje nesmírně silnou charakterní roli a jak už jsem zmínila výše, více než často se mi stávalo, že techniky neseseděly do záběrů a pozornost upoutal spíše celkově nesourodý vizuální dojem.

Jak už byl řečeno, každý pohled na krajinu snesl jinou formu techniky. Proto jsem výtvarno tajemna stylizovala různorodě, aby animace nepoutala zbytečně velkou nežádoucí pozornost. Zároveň nejsem příznivcem vygenerovaných až příliš předvídatelných počítačových pohybů a bojovala jsem s tím, se jim v programech co nejvíce vyhnout.

Co se týče postprodukce, vycházela jsem vždy ze sestříhaných časosběrů. Snažila jsem se obraz vytvořit co nejčistější a nepřimíchávat do něj žádné další prvky, které by ho mohly narušit. Záběr jsem rozřezala na několik plánů a následovně místo animace vyretušovala. Jakmile jsem měla prostor pro animování, naanimovala jsem prvek tak, aby zapadl do prostředí. U každého záběru se ale práce s animací liší. Pro některé záběry jsem proto musela hledat verze, které by animaci napomohli do prostředí více zapadnout. Využila jsem například programovou funkci „Puppet Tool“ anebo jsem animovala pomocí masek, se kterými jsem manipulovala bod po bodu.

4.2 SOUHRN TECHNIKY A TECHNOLOGIE

Fotoaparát Nikon D5100

samospoušť

stativ Espod CX 203AP (pracovní název Eduard)

stativ MANFROTTO MK005X PRO3-3W (pracovní název Milouš)

kreslicí tablet Wacom CTL-471

externí disk WD MY BOOK

kapesní rekordér ZOOM h6

Adobe After Effects CC 2020

Adobe Photoshop CC 2017

Adobe Media Encoder CC 2020

HP ProBook 430 G1

Školní počítač (pro renderování videí)

4.3 PRÁCE JAKO PŘÍNOS

Představa, snaha, omyl a pokus (stále a stále dokola), hledání variant, kompromisů, pochybování, několik klopýtnutí, ale především duševní sprcha. Práce mi byla přínosem ve zkušenostech, v poznání kolik úsilí stojí za autorským filmem a v hledání obzorů. Pomohla mi tak psychicky, kdy jsem se dokázala upnout na téma filmu a na krajinu, která šla ruku v ruce s animací.

Uvědomuji si, že na mé práci uvidím spoustu drobností, které budu chtít upravit. I fakt, že film nikdy nevidím jako divák, ale vždy ho budu sledovat okem kritika. Přesto budu na přípravy a celý proces tvorby budu vzpomínat jako na bláznivé období jednou nahoře, jednou dole. Proces celé tvorby pro mě byla pouť, byla to zkušenost, zodpovědnost, trápení i radost zabalená v nenápadném balíčku.

Ráda bych při této příležitosti, která se mi naskytla, chtěla poděkovat těm, ke kterým jsem si během tvoření našla cestu a bez kterých bych nikdy práci nedotáhla tam, kde je teď.

Moc děkuji Vojtěchu Domlátilovi za rady, čas a za podporu, kterou mi dal, když už jsem nemohla dál. Za pomoc a prostor nabrat druhý dech při tvorbě.

Děkuji panu profesorovi Jiřímu Bartovi za cenné rady a za možnost studovat animaci v tak skvělém prostředí s tak skvělými lidmi. Vážím si toho.

Mé děkuji také patří Ivu Chocholáčovi, který je mi od dětství průvodcem krajinou. Děkuji za těch pár chvil, během kterých jsem hledala zdroje informací a za navedení na správnou cestu.

Děkuji také mojí mámě za tu hromadu podpory, která mi byla dána, Láďovi a Janě, Martinu Hahnovi, (za pláč na rameni a následnou pomoc, když se něco nedařilo, děkuji) a Tereze Bernáškové (mému majáku, mojí víle).

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Knižní a periodická literatura

- 1) FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář.
Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7.
- 2) ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století.
Praha: Akademie múzických umění, 2015. ISBN 978-80-7331-314-2.
- 3) CHOCHOLÁČ, Ivo. Vezměte mne s sebou, Cesty.
Praha: Trigon, 2015. ISBN 978-80-87908-06-8.

6. RESUMÉ

When I first thought about my bachelor thesis I decided to do this short movie about something that I am really interested in. I was looking for a theme and I said to myself that I have to find something that really interests me and use this whole time to study the unknown. Since I was a child, I always looked up to mystery creatures in landscapes. Well, about that, nothing has changed.

At the beginning this movie supposed to be about mystery creatures in landscapes and time by time, as it usually is, everything changed. My opinion, my feelings about this whole thing and also the art technique. This movie worked as cure for my previous issues that I needed to clarify. It's about feelings between a person and the landscape. It's about our access to the nature and how huge space we are able to offer to the mystery.

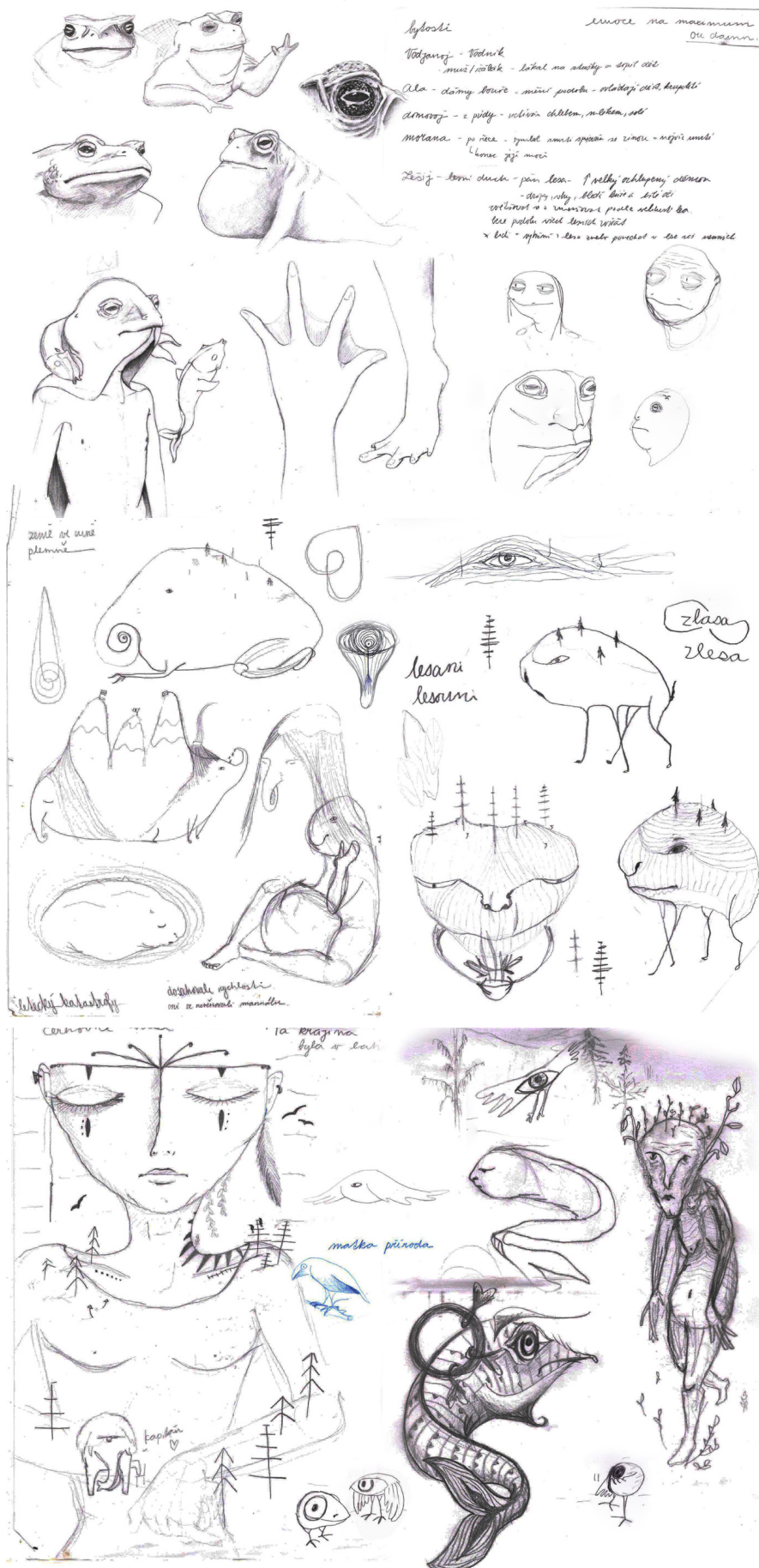
For this short movie, I used stop-motion animation. I wanted to make it as real as possible. So this is the reason I used timelaps. It's also a metaphore for being stuck in one place and watching time running around. I believe if we just hold on for a moment, we would be able to see things, colours and maybe some magic around us.

In regard to postproduction, every single take needed different approach. So I had to combine technique with After Effects animation and looking for other options to make it look as natural as possible (but also mysterious at the same time). Which afterwards seemed like something impossible. I will always be a critic of my work, but I still know that I did my best.

This short movie will always be special due to its individual look at a given topic. I put a part of my feelings into it. On every single place I felt something different and that feeling is inside of every single take. I learned a lot about myself. I really hope that this film will help to create a deeper connection between the individual and the landscape.

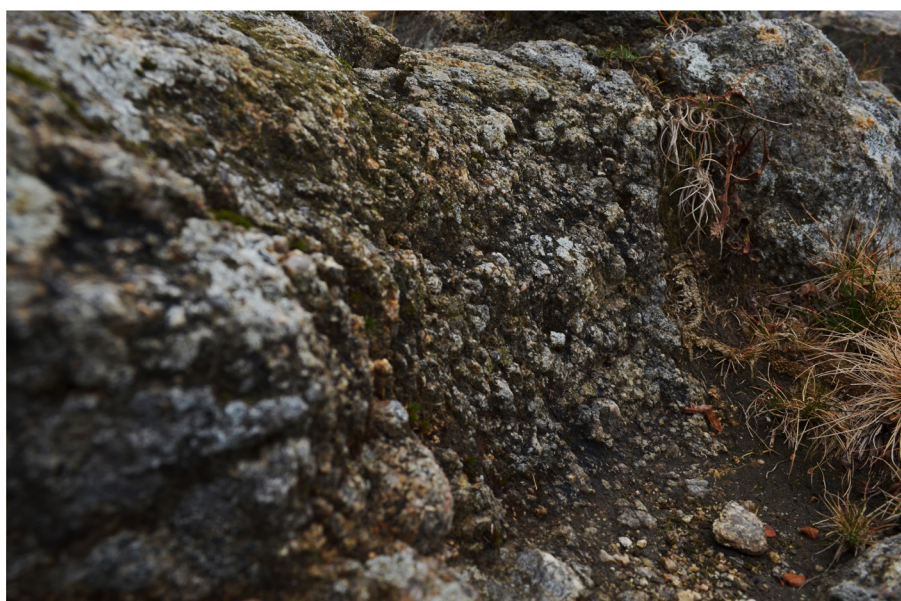
7. SEZNAM PŘÍLOH

7.1 PÁTRÁNÍ





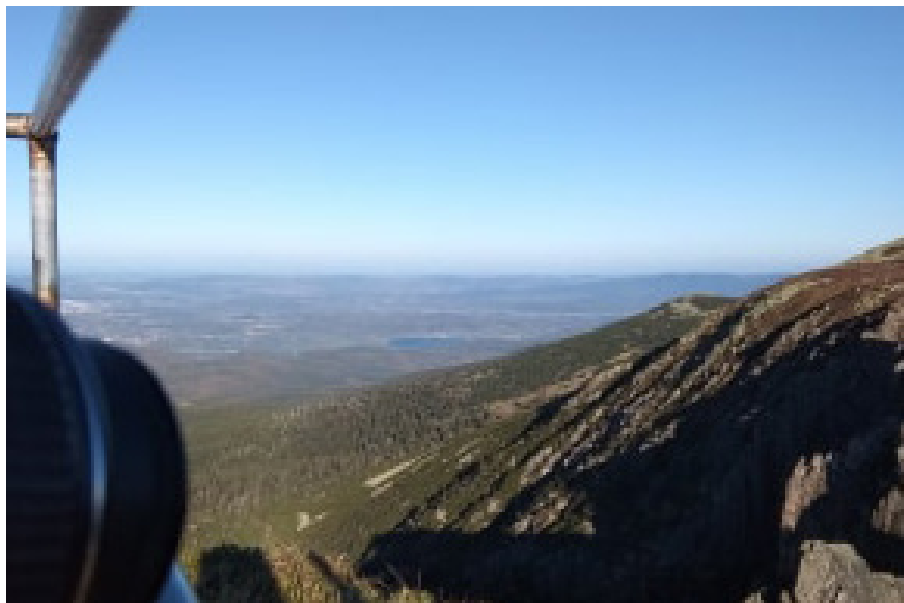
7.2 HLEDÁNÍ LOKALIT, NATÁČENÍ ZÁBĚRŮ











7.3 NAHRÁVÁNÍ RUCHŮ

