

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ VLASTNÍHO NÁMĚTU

ANIMOVANÁ POHÁDKA

Ivana Češková

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Intermediální tvorba

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Diplomová práce

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ VLASTNÍHO NÁMĚTU

ANIMOVANÁ POHÁDKA

Ivana Češková

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

Ateliér animované a interaktivní tvorby

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2019

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

Plzeň, 31. července 2019

.....

podpis autora

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji MgA. Vojtěchovi Domlátilovi, Dis. a Prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi

Děkuji Marii Nováčkové za vytvoření hudby k filmu a za psychickou podporu

OBSAH:

PRŮVODNÍ ZPRÁVA

Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby	6
Popis výsledného díla a jeho využití	8
RESUMÉ	9
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	10
SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH	11
PŘÍLOHA 1 - 5	12

PRŮVODNÍ ZPRÁVA

Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby

Jako téma své diplomové práce jsem si zvolila vytvoření krátké animované pohádky. Žánr pohádek je mi velmi blízký. Pohádkové příběhy sleduji v různých formách, ať už jde o animované filmy nebo knihy pro děti. Chtěla jsem si proto zkusit vytvořit pohádku vlastní. Vždy mě bavily příběhy, kde se objevují rozdílné světy, kde se prolíná běžná realita s něčím nadpřirozeným.

Zaujaly mne například filmy studia Cartoon Saloon. Obzvláště jejich pohádky Tajemství Kellsu a Píseň moře. V obou příbězích zasáhnou do běžného života nadpřirozené bytosti pocházející z dávných časů, bytosti spojené s přírodou a mytologií.

Také mě zaujala podoba pohádkových knih autorky Oksany Buly. Zpodobňuje zvířata a skřítky obývající les (Jak tukoni zachránili strom (2019), Zubr si hledá hnízdo (2018), Medvěd nechce jít spát (2018)).

Při vymýšlení námětu jsem si dala několik limitů. Snažila jsem se vytvořit příběh krátký, jednoduchý, bez nutnosti dialogů či mluveného komentáře. Také jsem do děje chtěla zapojit nějaké nadpřirozené prvky přírodní podstaty.

Nakonec děj pohádky zachycuje malé dítě, které se ztratí a zraní v lese. V hlubině lesa objeví dávno zapomenuté sochy zvířat (medvěd, liška, sova). Ze soch se zhmotní duchové a dítěti pomůžou.

Původně jsem pohádku zamýšlela dosadit do indiánské kultury a použít motivy zvířecích totemů. Později jsem myšlenku zavrhla a přesadila děj do prostředí neutrálního. Indiánskou kulturu jsem si původně vybrala také kvůli pozitivnímu zařazení medvěda v jejich mytologii. V indiánských pohádkách bývá medvěd zpodobňován jako vládce lesa, ke kterému se musí přistupovat s úctou. Nicméně nakonec jsem toto prostředí zavrhla, jelikož jsem si nebyla jistá, jak zpracovat vizuální stránku, aniž by se stala parodií na jejich kulturu. Totemy jsem tak nahradila kamennými sochami a místo postavy mývala (charakteristického pro Ameriku) jsem zařadila lišku.

Po zvolení námětu následovalo vytvoření storyboardu. Oproti storyboardu jsem

později změnila konec příběhu. V původní verzi se dítě na konci setkala s matkou, která mu vyběhla naproti z domu. Tuto postavu jsem vynechala, jelikož mi přišlo nelogické, že se na samém konci objeví nová postava, která do té doby nebyla v příběhu představena.

Jako prostředek pro práci jsem si zvolila digitálně kreslenou animaci. Předchozí zkušenosti jsem měla spíše jen s digitální ploškovou animací a rotoskopií. Lákala mě vidina volnosti použití narozdíl od ploškové techniky.

Velkou část (pravděpodobně bohužel většinu) vyhrazeného času na zpracování diplomové práce jsem věnovala průzkumu podoby a pohybu zvířat. Nakreslila jsem mnoho studijních kreseb. A když jsem se konečně rozhoupala k vlastnímu animování, zjistila jsem, že jsem podcenila obtížnost celého procesu.

Ke kreslení animací jsem používala program Open Toonz, který je volně dostupný. Umožňuje kreslit různými druhy štětců, které zanechávají strukturové stopy. Program mě zaskočil neschopností exportovat více jak 50 snímků najednou, při nedodržení tohoto limitu se většinou vypnul. Pozadí k filmu jsem dělala převážně v Photoshopu.

Dlouhou dobu jsem nebyla schopna vyřešit výtvarnou stránku pohádky. Pro výplně postavy a tvorbu pozadí jsem se rozhodla použít vrstvení jemných textur štětců. Bohužel jsem zjistila, že je to časově neúnosné. Původně jsem chtěla udělat pohádku pouze černobílou. Později jsem dostala zpětnou vazbu od několika dětí, které mi chtěly pohádku vybarvovat. Rozhodla jsem se tedy udělat část pohádky, která se odehrává ve dne barevně a noční část černobíle.

Postava dítěte je ohraničena tmavou linkou. Duchové naopak linkou bílou, která se neustále mihotá. Veverka je tvořena jen oranžovou výplní, linky jsou umístěny jen vevnitř výplně, kde naznačují končetiny.

Popis výsledného díla a jeho využití

Výsledná animace má rozsah téměř čtyř minut a hudbu k ní složila Marie Nováčková. Bohužel se mi nepodařilo zcela dokončit všechna pozadí, vybarvování a maskování.

Pohádka vypráví jednoduchý příběh. Hlavní postavou je malý chlapec. Bydlí v malém domku v horách uprostřed lesů. Z chalupy odchází do lesa. Všimne si veverka, která ho pozoruje a chová se krotce. Když veverka začne utíkat, běží za ní. Nedává pozor na cestu, přiblíží se k erozí podemletému srázu. Kus země se s ním utrhne a on spadne dolů. Když se dítě probírá, les už je potměšilý. Zjišťuje, že má zraněnou nohu a ruku. Téměř nemůže chodit a neví, kde vlastně je. Najednou vidí před sebou mihotavé světlo. Vezme si opodál ležící ulomenou větev. Opře se o ni jako o hůl. Takto se dobelhá až ke stojícím kamenným sochám. Sochy jsou vytesány do podob zvířat (liška, medvěd, sova). Dojde k největší soše zobrazující medvěda. Poté, co se o sochu opře zády, sochy začnou bíle zářit a vytoupí z nich svítící zvířata/duchové, obklopí dítě a krouží kolem něj. Dítě se nejdříve bojí. Když vidí, že mu nehrozí žádné nebezpečí, tak se uklidní. Nejprve mu liška dotekem vyléčí zraněnou nohu. Přilétne sova a ta dítěti vyléčí ruku. Medvěd pak celou skupinu vede lesem ven. Na okraji lesa se zastaví – dítě už vidí měsíční světlo prozařovat skrz les. Rozloučí se se zvířaty a odchází. Když vyjde z lesa, vidí před sebou svůj dům. Ještě se naposledy ohlédne k lesu, jestli neuvidí zvířata, ale les je tmavý a prázdný. V posledním záběru je vidět, že nahoře v rámu dveří jsou vyřezány podoby hlav právě medvěda, lišky a sovy. To ukazuje na minulost místa, na tehdejší kult těchto konkrétních zvířet, který stále ještě přežil, ačkoliv je dávno zapomenut. Rám dveří je starý a původní domek je již upraven a přestavěn.

RESUMÉ

My diploma work is a short animated film based on my own story. A fairy tale about a child lost in the woods and rescued by three spirit animals.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

BULA, Oksana. Jak tukoni zachránili strom. Brno: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-700-3.

BULA, Oksana. Zubr si hledá hnízdo. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-105-6.

BULA, Oksana. Medvěd nechce jít spát. Brno: Host, 2018. ISBN 978-80-7577-702-7

KONITZKY, Gustav. Pohádky, legendy a bajky severoamerických Indiánů. Brno: Computer Press, a. s., 2008. ISBN 978-80-251-1927-3.

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3.vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001. ISBN 9780571212682.

SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

Příloha 1

Inspirace: Píseň moře, Jak tukoni zachránili strom, foto vlastní

Příloha 2

Studie zvířat, foto vlastní

Příloha 3

Původní návrhy, foto vlastní

Příloha 4

Práce v programech, foto vlastní

Příloha 5

Storyboard, foto vlastní

Příloha 6

Finální podoba, foto vlastní

Příloha 1

Inspirace



Oksana Bula, Jak tukoni zachránili strom (2018)

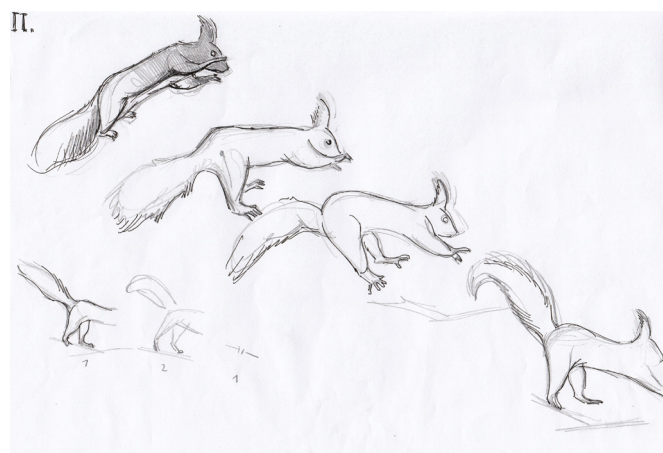


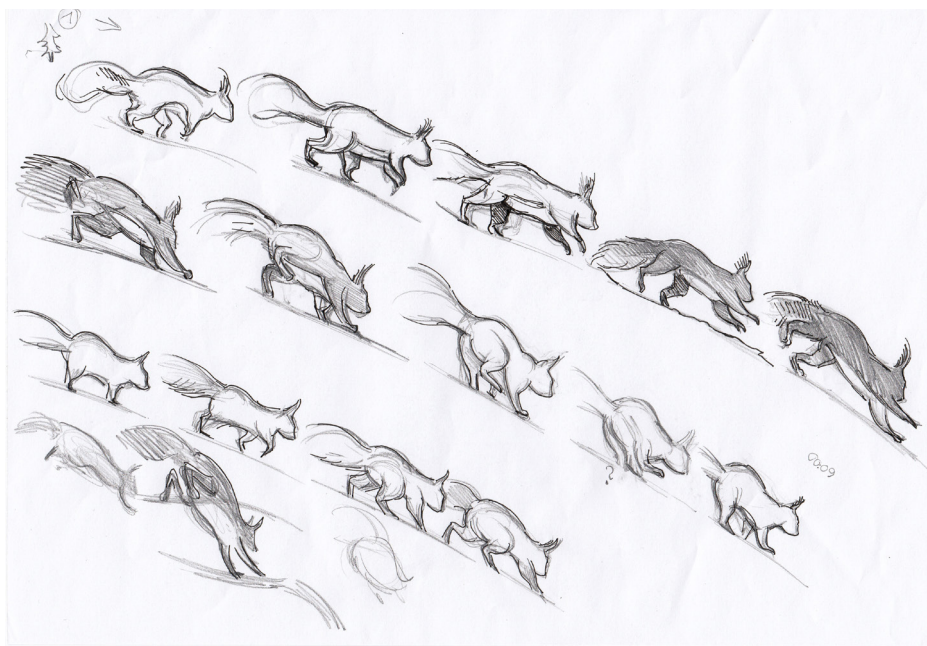
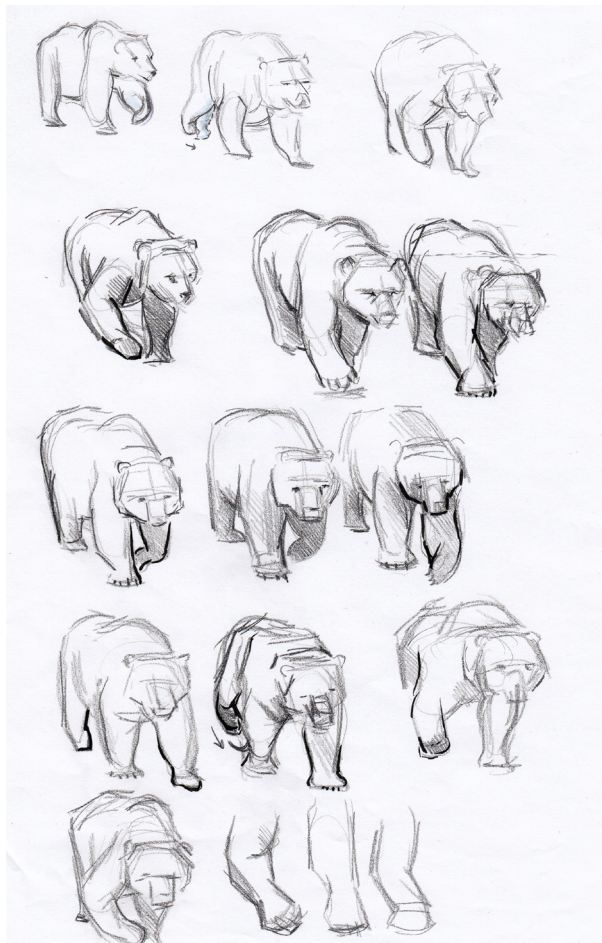
Tomm Moore, Píseň moře (2014)

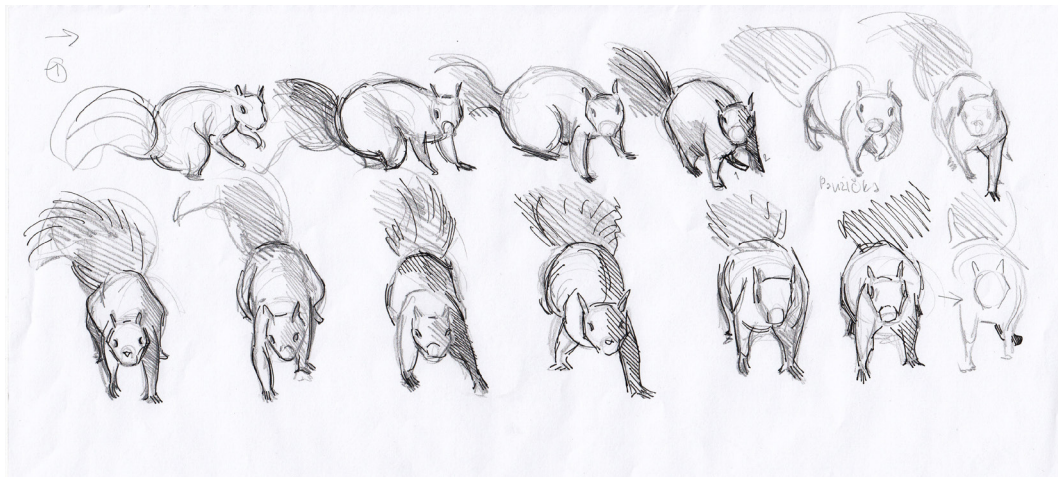


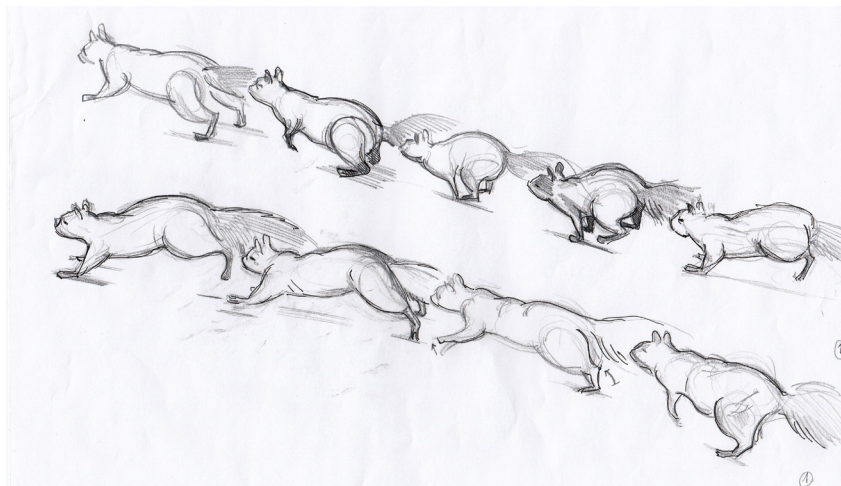
Oksana Bula, Jak tukoni zachránili strom (2018)

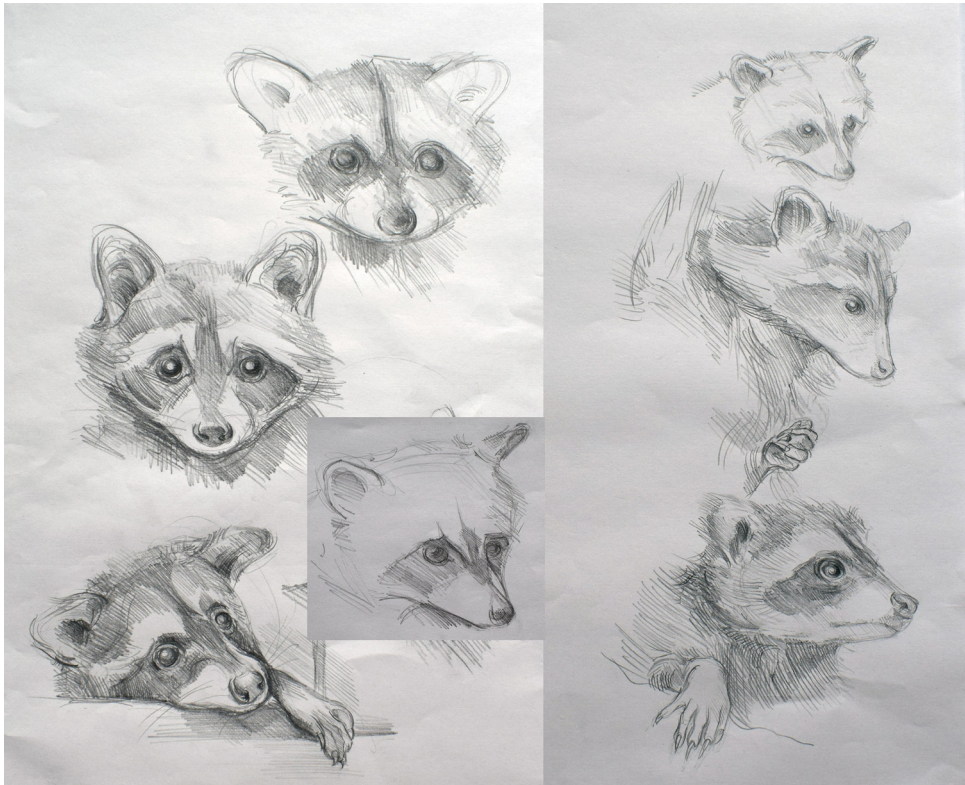
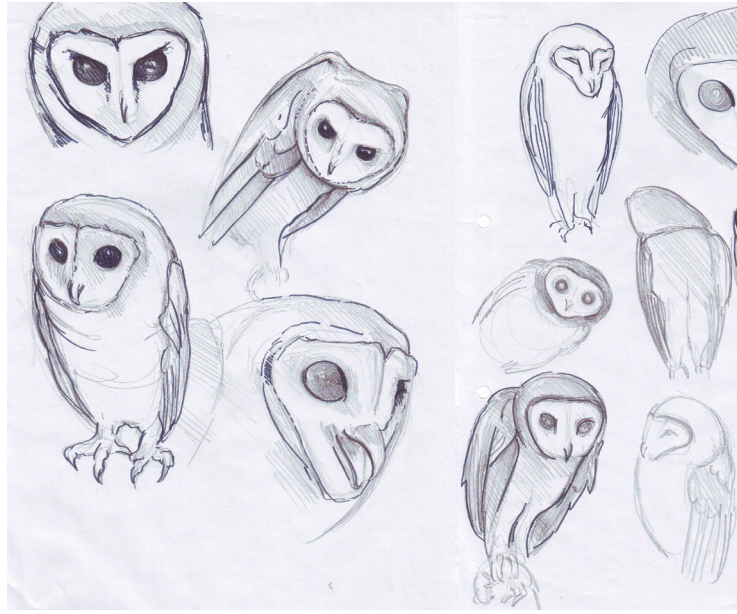
Příloha 2
Studie zvířat











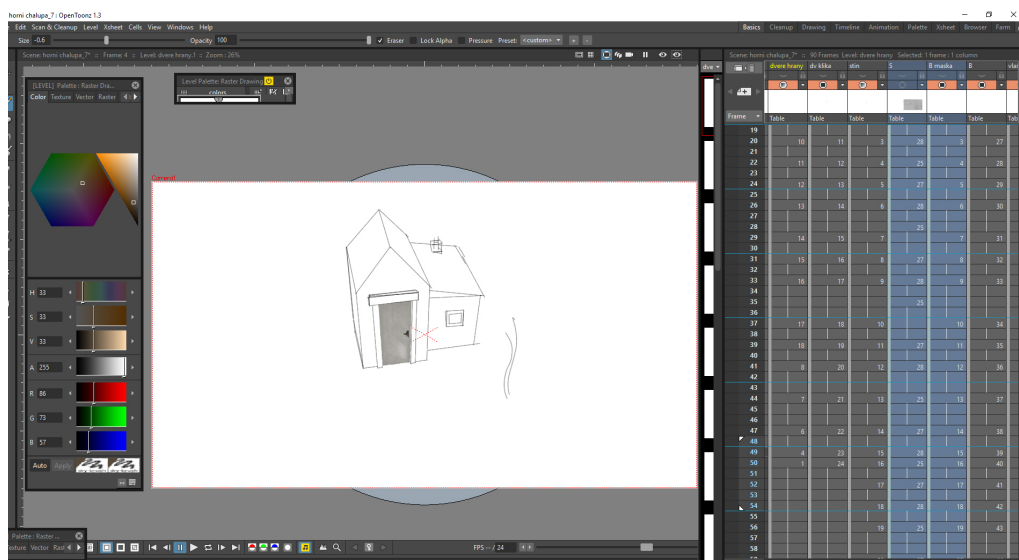
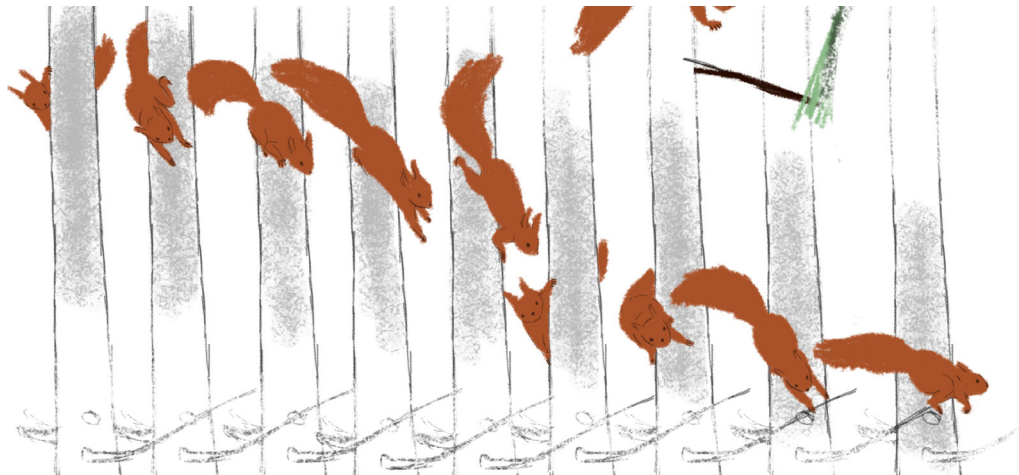
Příloha 3

Původní návrhy



Příloha 4

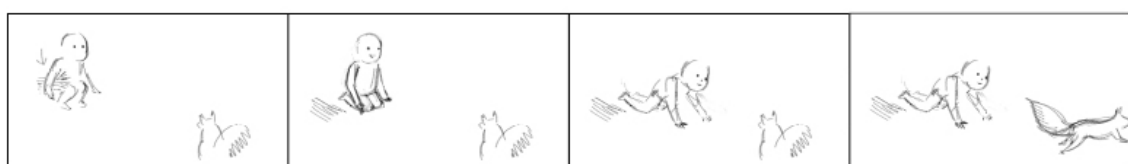
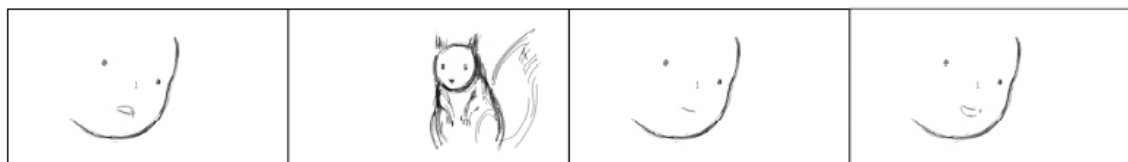
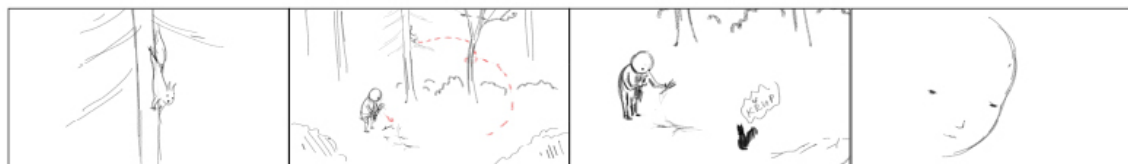
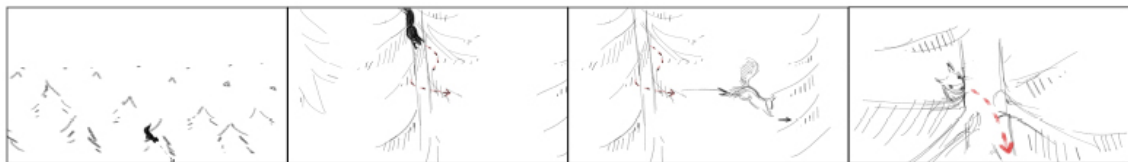
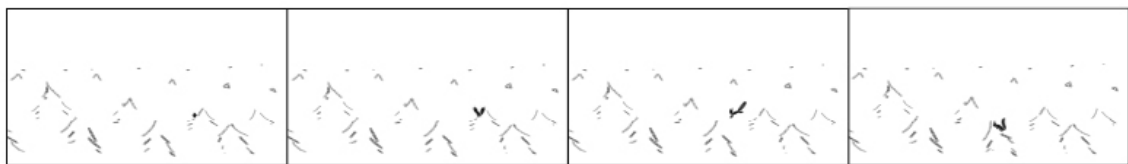
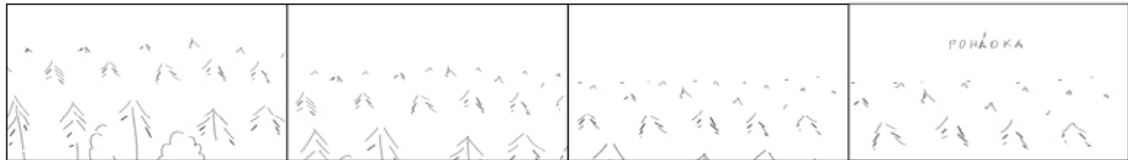
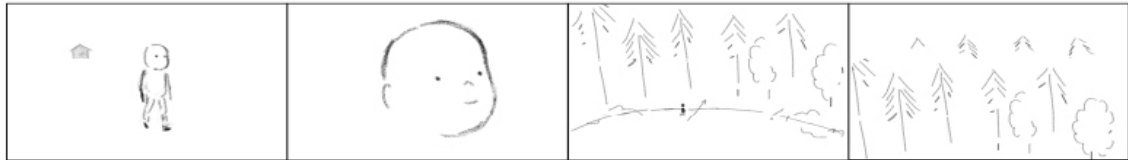
Práce v programech



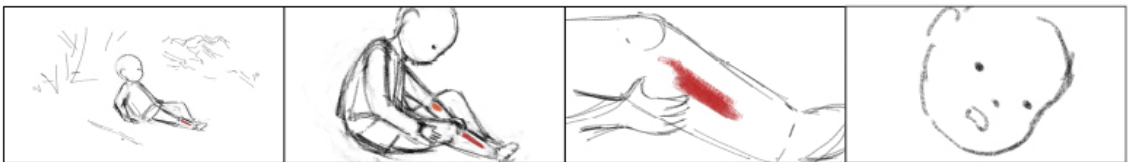
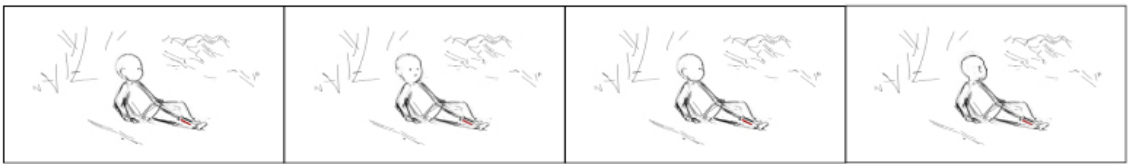
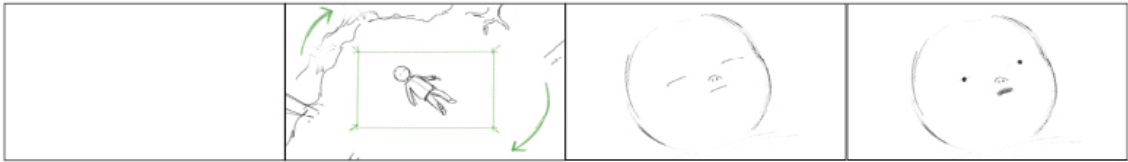
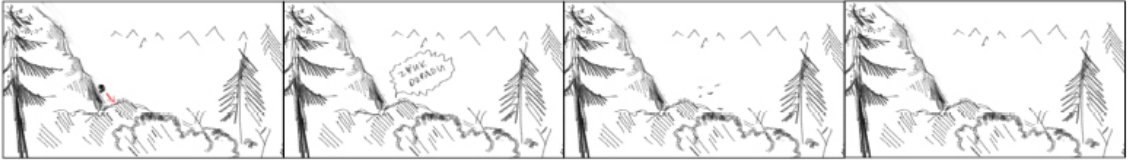
Open Toonz

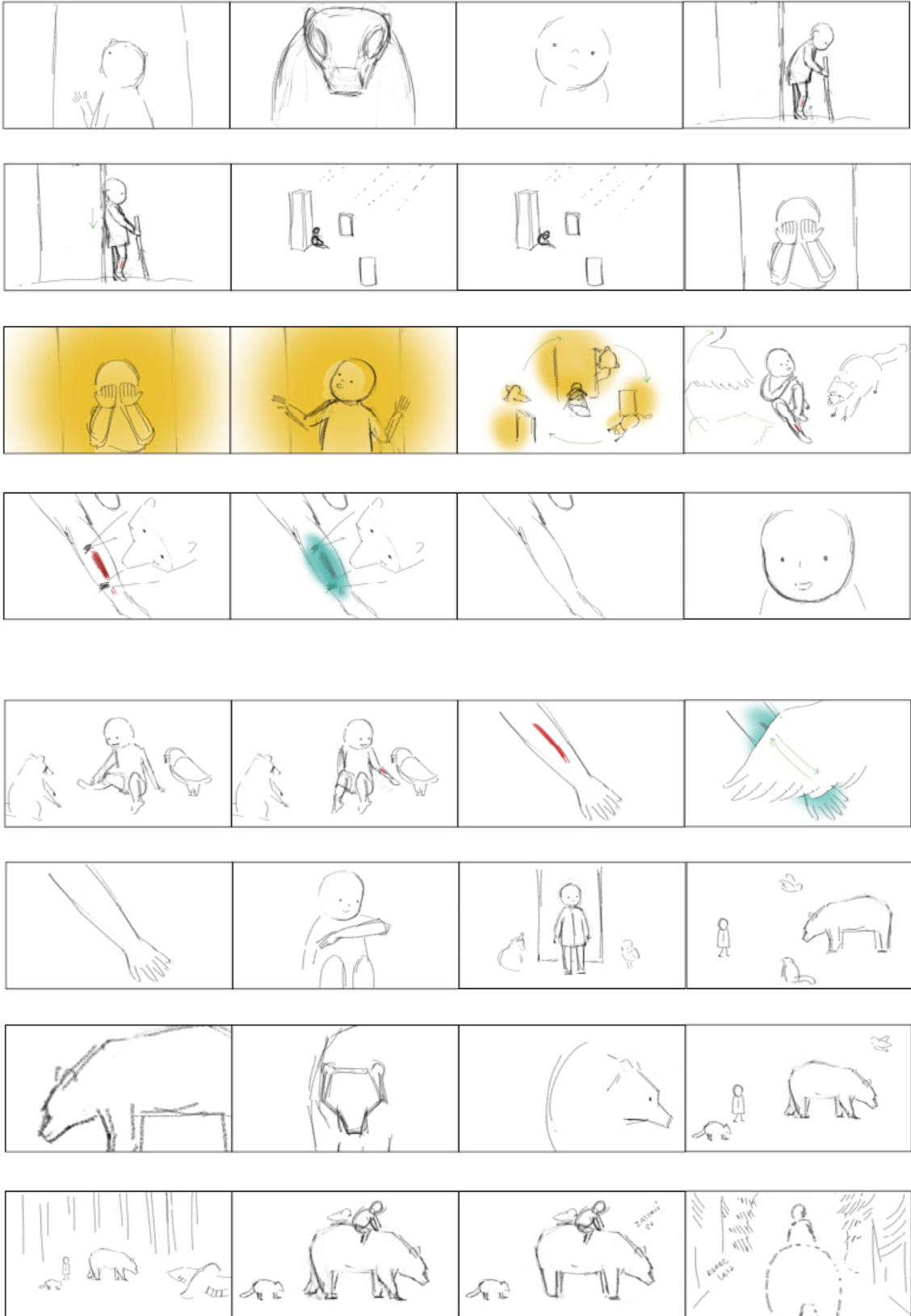
Příloha 5

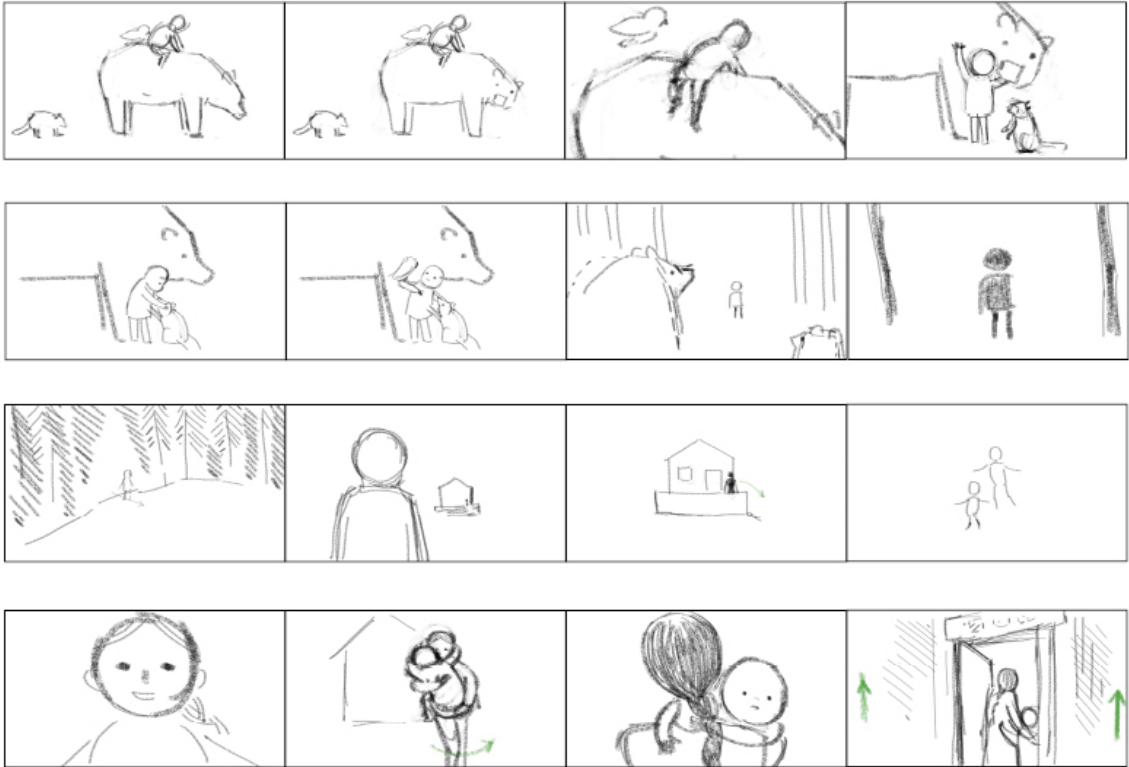
Storyboard











Příloha 6

Finální podoba



