

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

**YOUR EVERY OTHER WORD**

**AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM**

**Elizaveta Ilina-Adaeva**

**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**

**YOUR EVERY OTHER WORD**

**AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM**

**Elizaveta Ilina-Adaeva**

Vedoucí práce:

**MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.**

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2019**

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Elizaveta ILINA-ADAEVA**  
Osobní číslo: **D16N0004P**  
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Intermediální tvorba, specializace Animovaná a interaktivní tvorba**  
Název tématu: **Autorský animovaný film, popisující svět, kde se každé řečené slovo proměňuje do zrnka písku.**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

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

- a) Slova, to, co vyjadřují, nebo to, co vyjádřit nemůžou. Pocit nepřekonatelné propasti mezi tím, co říkám a tím, co chci říct; dojem, že se původně myšlený význam proměňuje během jeho formulace. Jak na počátku řečená slova ovlivňují to, jakým směrem se dále myšlenka rozvine. Důvody, proč říkáme právě to, co říkáme. Komu? Kolik z toho, co jsme řekli zůstává s námi?  
Podobné otázky se pořád přede mnou představují po tom, co jsem přistěhování do Česka. Ale problematičnost mezilidské komunikace mě zněkklidňoval i dříve. Možná tento nápad vznikl právě díky těmto otázkám. Je jasné, že práce nad projektem na žádnou z nich neodpoví, ale toto téma je pro mě opravdu zajímavé.
- b) Realizace ve formě souboru krátkých epizod na zadané téma, jež nebudou spojené příběhem, nýbrž jenom koncepcí.  
Převážnou technikou je kreslená animace s použitím rotoskopie a upravených fotografií a videí.  
Postup realizace klasický: scénář, storybord, výtvarný a animační lay-out a realizace (včetně zvukové postprodukce).
- c) Cílem je podnítit diváky k zamyšlení nad problematikou.  
Při realizaci je třeba vyhnout se rušivému vysvětlení fyzikálních principů fungování takového světa nebo řešení problémů všedního života v něm, aby se tak naznačovala jeho pomyslná podstata.
- d) Výstup: animace v délce 2-5 minut a propagační produkce, poster či leták.
- e) Rozsah průvodní zprávy minimalní, tedy 3 normostrany.

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

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

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

**KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha : Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8.**

**VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. V Praze : FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2.**

**URC, Rudolf. Animovaný film. Bratislava : Osveta, 1980.**

**BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons : one hundred years of cinema animation. London : John Libbey, 1994. ISBN 0861964454.**

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


Vedoucí diplomové práce: **MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.**

Katedra výtvarného umění

Datum zadání diplomové práce: **31. května 2018**

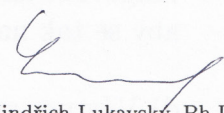
Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2019**



  
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 18. září 2018

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

Plzeň, duben 2019

.....  
podpis autora

## **OBSAH**

PŮVOD TÉMATU A DŮVOD JEHO VOLBY.....	<b>1</b>
PROVEDENÍ.....	<b>2</b>
REFLEXE O VÝSLEDNÉM DÍLE.....	<b>3</b>
SEZNAM ZDROJŮ.....	<b>4</b>
RESUMÉ.....	<b>5</b>
SEZNAM PŘÍLOH.....	<b>6</b>

## PŮVOD TĚMATU A DŮVOD JEHO VOLBY

Svět zobrazený v mé diplomové práci je se mnou již dost dlouho: opuštěné krajiny celé zasýpané bílým pískem jsem si vymyslela ještě v posledních ročnících střední školy. Nebyl tento svět skoro vůbec zalidněn a bylo tam pořád zataženo. Když jsem tehdy tuto svoji představu svěřila své nejlepší přítelkyni, řekla mi, že to má být strašně nezábavné místo. Mně se však zdá, že mi během tohoto období mého života přidávalo pevnosti – byla to má bílá místnost. Zdá se, jako kdybych během svých roků dospívání pořád čekala na příchod globální katastrofy, jako kdybych se na ni pořád připravovala, a odtud snad pochází ten obraz. Podobné myšlenky a pocity by zajisté vypadaly adekvatněji v případě někoho, kdo vyrůstal v období studené války, avšak za to možná může hollywoodské filmy.

Ovšemže, postapokaliptické filmy nás zásobily určitým množstvím obdobných krajin, takže po vizuální stránce by nebylo možné říct, že je tento obraz tak úplně nový. Avšak ten můj svět nebyl ani nijak promyšlen ani obtěžován jakýmkoli příběhem, písek byl v něm skoro jedinou a dominující složkou – a tak se přirozeně stal významný. Naplňoval tento svět zvuky, občas se proti němu muselo chránit se, jindy se do něj dalo schovat se. Občas bývá také nositelem nějakých magických vlastností, až jednou vznikla myšlenka, že každé zrnko písku je něčím slovem – a prázdná krajina se hned přeměnila v ruiny civilizace. Tenkrát však tato idea ještě neměla moc velký význam, jen se mi zalíbila, byla jen dostatečně dobrá, aby se na ni nikdy definitivně nezapomenulo. Zakopala se do písku, zalehla na dně, pokud ta poušť to dno má.

Když jsem začala přemýšlet, o čem by mohla být má diplomová práce, opuštěné krajiny se mi vybavily okamžitě jako první návrh. Opravdu již dlouhou dobu se mi je chtělo nakreslit, vizualizovat, jak by mohly vypadat ve skutečnosti. Hned se vybavila i idea písku-slov.

Přišla v podobě obrazu: člověk dá prst do písku a pak slíže zrnka. Jelikož každé zrnko je slovo, vybaví se mu v mysli všechna tato slova najednou. To se několikrát zopakuje, zatímco on si bude postupně vybírat slova, která potřebuje. Nakonec sní zbylá zrnka ve správném pořadí a divák uslyší ukončenou větu, jež mu zprostředkuje nějakou myšlenku.

Tento obraz mi přišel velmi zdařilým, schopným zapůsobit z hlediska animace, a tak jsem se jeho chytla a nechala schvalit jako zadání diplomové práce, aniž bych stihla všechno pořádně promyslet. Ve výsledku tento původní obraz se do animace nedostal.

## PROVEDENÍ

Jak je uvedeno v mém zadání diplomové práce, projekt je proveden v technice kreslené animace. Pro kreslení jsem používala Adobe Photoshop a Adobe After Effects pro zvuk a stříh. Je to první z mých animací, která byla nakreslena výlučně digitálně. Než jsem se dostala na animaci na Sutnarce, mnoho let jsem kreslila ve smíšené technice – akrylem, kvaší a tuškami – a kresby byly ve výsledku velice fakturní, což se nedá provést na počítači, takže ve svých přechozích animacích jsem kreslila větší část projektu na papíře, pak to všechno skénovala a spojovala. Avšak to bylo dost nepohodlné a příliš nahodilé. Bezpochyby, technologie produkce tohoto projektu byla mnohem sládnější. Napříště bych ráda osvojila TVPaint.

Již od začátku jsem plánovala udělat kreslený film černobílým. Mnou vymyšlený svět je velmi kontrastní a právě takové omezení barev by mělo nejlépe vyjádřit jeho podstatu. Měla jsem však obávy ohledně toho, jestli takové provedení bude dostatečně výrazné a působivé. Náhodně nalezená grafika tuší od běloruské umělkyně Sofie Dzemidovichovy (viz příloha č. 1) mi pomohla ujistit se ohledně zvolené techniky, její práce jsem pak použila v jakosti stylistyckého reference.

Některé epizody jsou provedeny rotoskopií, jako například scény úklidu: abych udělala tento pohyb přirozenějším, jsem ho nejdříve natočila. Dále také pro krajiny s zatáčením – pro ně jsem musela udělat a natočit modely (viz příloha č. 5). A ty letící nad zasypaným domem ptáky je patřičně jen video (obkreslovat je by bylo šílenství).

V zadání diplomové práce jsem napsala "realizace ve formě souboru krátkých epizod na zadané téma, jež nebudou spojené příběhem", ale přece jenom jsem se pořád snažila vymyslet nějaký příběh, z nějakého důvodu se mi chtělo povědět, proč a jak se slova začaly přeměňovat do písku. Vycházelo to nepřesvědčivě a nudně a můj vedoucí pan Vojtěch Domlátil tyto snahy nakonec naštěstí přerušil. Pro tento projekt je námět zajisté zbytečný a i mně se nakonec hodí lépe nenarrativní animace.



## REFLEXE O VÝSLEDNÉM DÍLE

Tato práce vznikla z imaginárního světa, o němž jsem něco pověděla na začátku, avšak teď, kdy jsou epizody již nakreslené, uvědomuji si, že se jí dostalo nového významu. Ten svět byl a zůstává být jen v mé představivosti. Tato animace se však přetvořila do zamyšlení nad lidskou komunikací nebo nad naší neschopností komunikovat. A toto zamyšlení, zdá se, vyšlo zdaleka ne radostné: slova jsou odpad, šum, nimi zasypáváme prostor kolem nás a tím se stáváme jen odcizenější a nešťastnější. Lidi se ve filmu rozdělili na ty, kdo písek produkuje a ty, kdo ho sklízí. Na ty, kdo šumí a ty, kdo je tomu šumu vystaven. A je to opravdu trochu podivné, když jsem právě nedávno došla k uvědomění, že komunikace s jinými lidmi je jedna z těch opravdu nemnohých věcí, které nám zpříjemňují bytí a přinaší radost. K tomu však ani není třeba mnoha slov, vždyť to, co je vskutku podstatné, jsou upřímnost a otevřenost, a proto mohou slova být jednou nepotřebným pískem, jidny – vzácnými zrnky, jež se mají schovat, aby bylo možné je znova prožít.

## SEZNAM ZDROJŮ

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha : Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. V Praze : FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2.

URC, Rudolf. Animovaný film. Bratislava : Osveta, 1980.

BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons : one hundred years of cinema animation. London : John Libbey, 1994. ISBN 0861964454.

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

## RESUMÉ

Мир, изображенный в моем дипломном проекте, со мной уже довольно давно: пустынные пейзажи, засыпанные белым песком, возникли в голове ещё в старших классах школы. И песок всегда был важной частью этого мира (что неудивительно, ведь кроме него там почти ничего не было) даже вначале, когда оставался только компонентом пейзажа. Но в какой-то момент возникла мысль, что каждая песчинка – это чьи-то слова. Она понравилась мне, она была достаточно хороша – она превращала это место в развалины цивилизации.

Я давно хотела нарисовать это место. Я не вкладывала туда никаких специальных идей. Не хотела ничего сказать. Не хотела читать мораль. Я только размышляла о той жизни, которая могла бы происходить в мире, где все песчинки превращаются в слова. Поэтому эта анимация — набор коротких зарисовок, в которых, как и бывает в жизни, нет сюжета, начала или конца, только атмосфера и интерпретация того, кто пожелает интерпретировать.

## **SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Grafika tuší od umělkyně Sofie Dzemidovichovy

### **Příloha 2**

Inspirace - vlastní foto

### **Příloha 3**

Zkouška techniky

### **Příloha 4**

Obrázky ze storybordu, nepoužité sceny

### **Příloha 5**

Modely pro rotoskopii - vlastní foto

### **Příloha 6**

Obrazky náhodně vzniklé během práce

### **Příloha 7**

Práce nad scénou

### **Příloha 8**

První vizuální verze scény

### **Příloha 9**

Snímky z filmu

### **Příloha 10**

Nejoblíbenější záběr

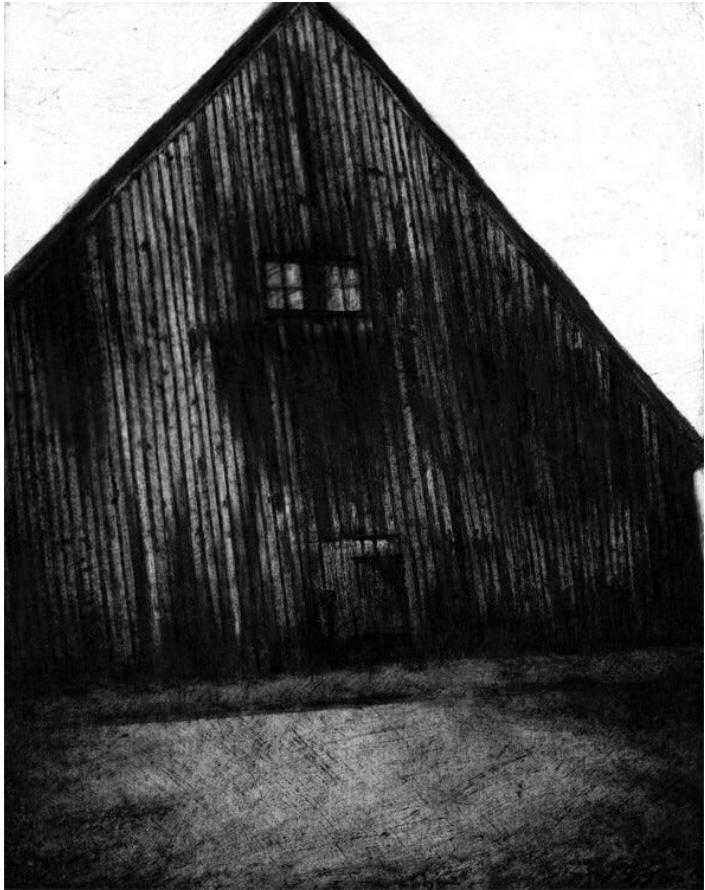
### **Příloha 11**

Přípravná skica

### **Příloha 12**

Plakát

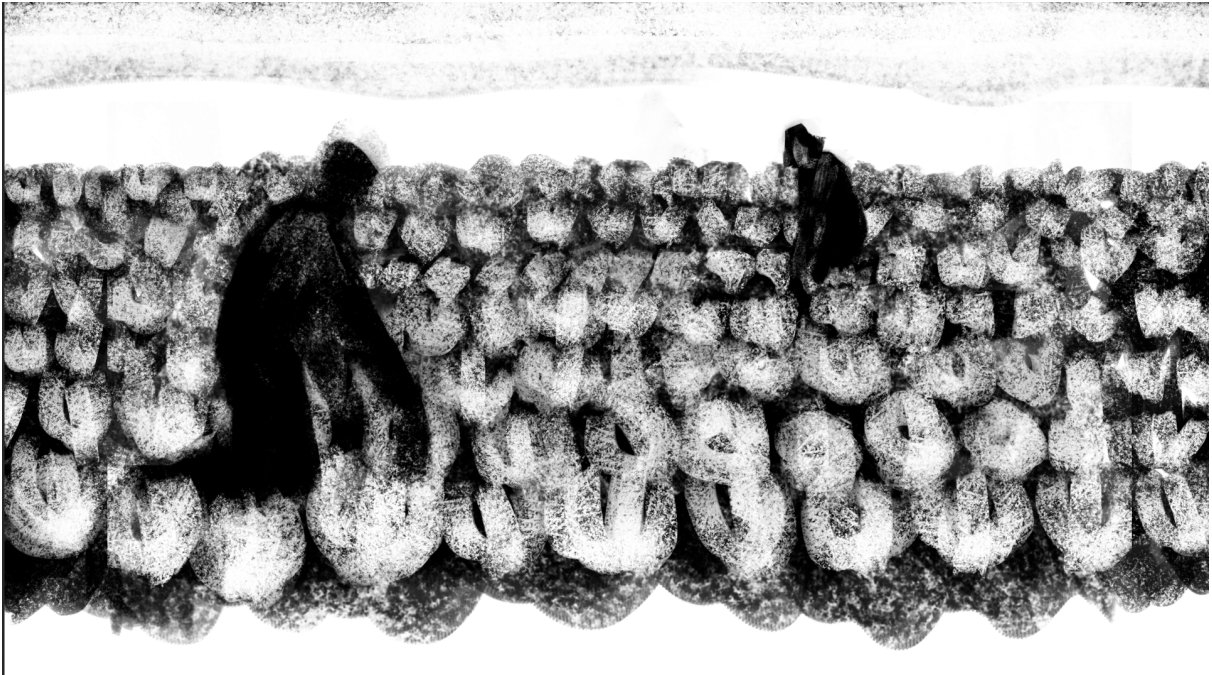
Příloha 1



**Příloha 2**



Příloha 3



Příloha 4





## Příloha 5



**Příloha 6**



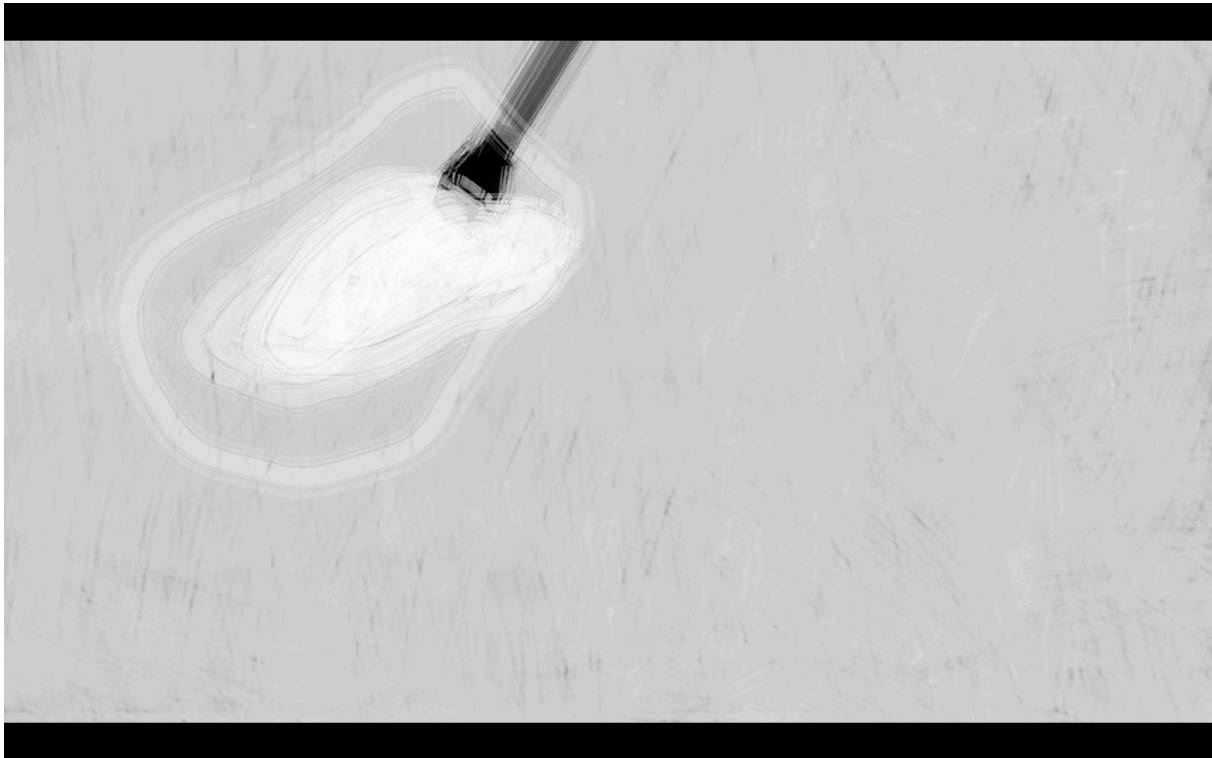
## Příloha 7

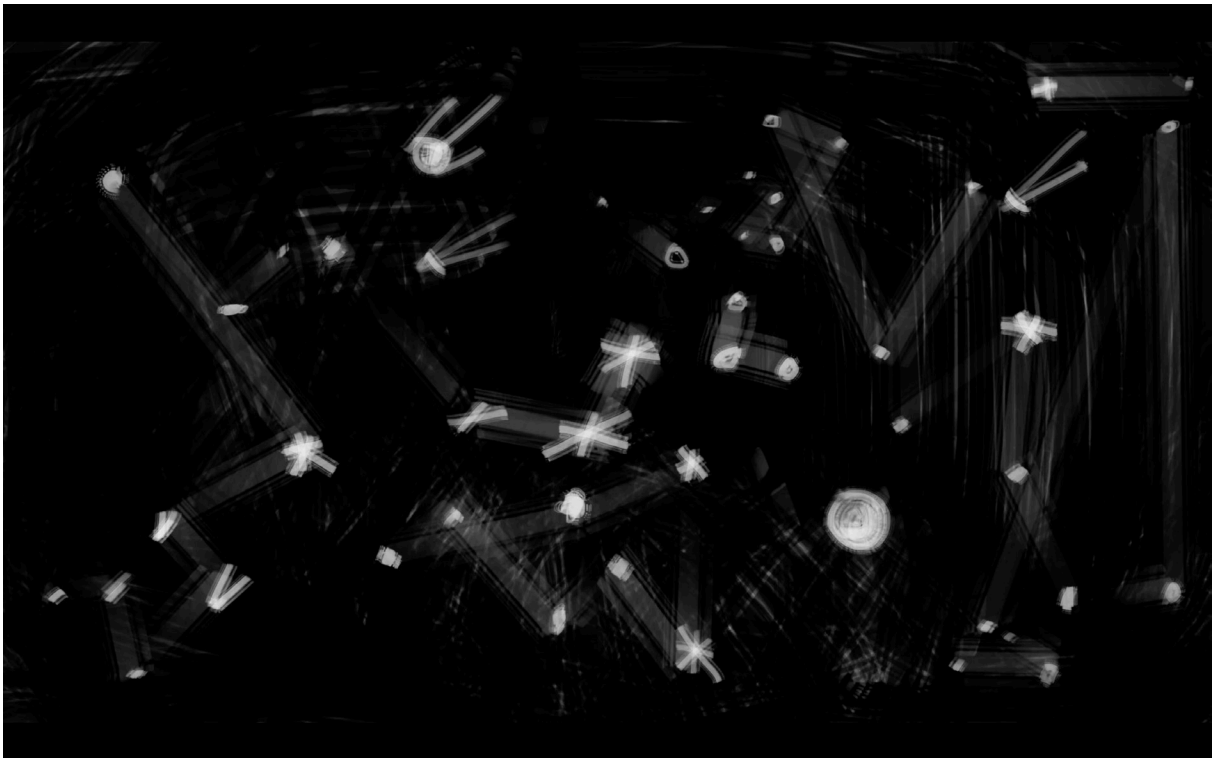


## Příloha 8

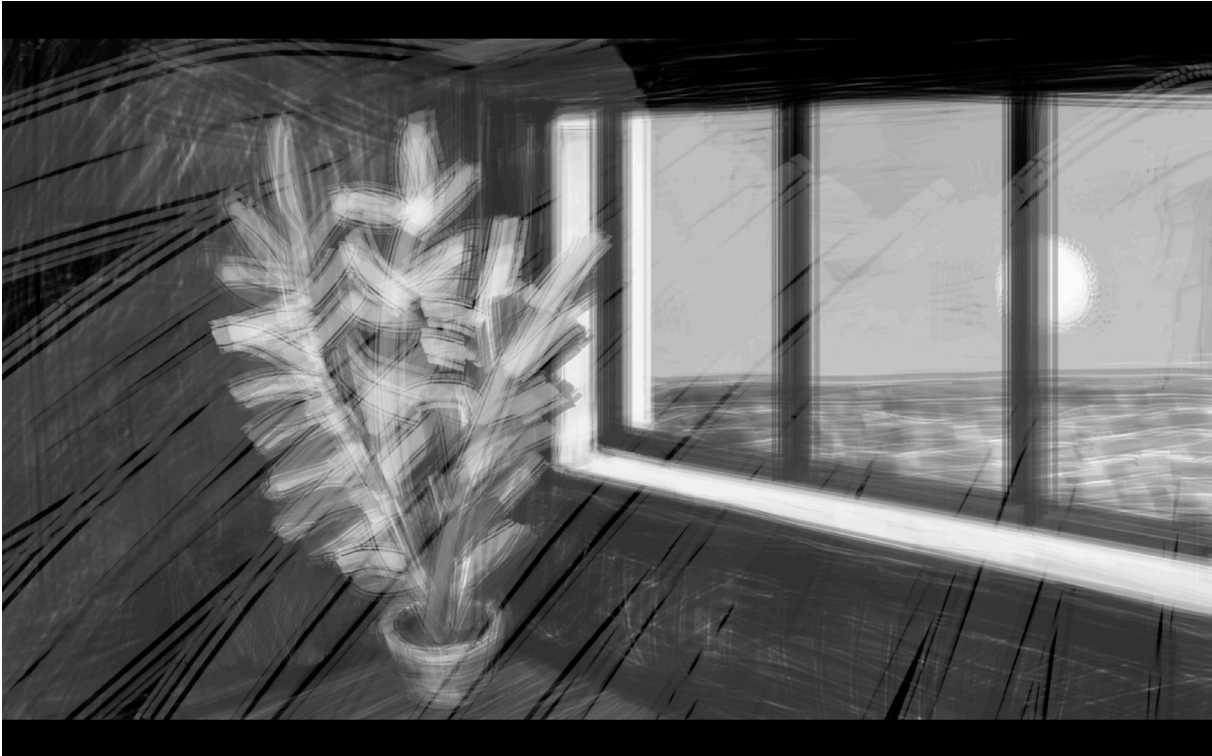


Příloha 9





**Příloha 10**



**Příloha 11**



## Příloha 12

