

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

SÉRIE ANIMOVANÝCH ZNĚLEK NEBO REKLAM

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
SÉRIE ANIMOVANÝCH ZNĚLEK NEBO REKLAM

CO OČI NEVIDÍ...

JAN PHI

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra Výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Obor Multimediální design

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba (MDAT)

Bakalářská práce

Série animovaných znělek nebo reklam

Co oči nevidí...

Jan Phi

Vedoucí práce: Doc. MgA. Vojtěch Domlátil

Katedra Audiovize

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jan PHI**
Osobní číslo: **D20B0183P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba**
Téma práce: **SÉRIE ANIMOVANÝCH ZNĚLEK NEBO REKLAM**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

koncepte série (námet, vizuál) – technický scénář – animace – střih – postprodukce – zvuk, rozsah: 2 – 5 min.

Tvůrčí záměr: Zpracování skic a návrhů způsobem kreslené animace

Způsob realizace: 2D animace

Cíl: Série krátkých animací, smyček a gifů

Předpokládaný charakter výstupu: Skupina více krátkých animací ve formátu .mp4 nebo .gif

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany textu (5400 znaků)

Rozsah teoretické části: **minimálně 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

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.

VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 5. vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2017. ISBN 978-80-7331-455-2.

WILLIAMS, Richard. *Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. Londýn: Faber & Faber Limited, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. MgA. Vojtěch Domlátil**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 8. září 2022

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

Plzeň, duben 2023

.....

podpis autora

OBSAH

- 1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace**
- 2 Téma a důvod jeho tvorby**
- 3 Proces přípravy, proces tvorby**
 - 3.1 Příprava**
 - 3.2 Koncept**
 - 3.3 Tvorba**
- 4 Popis díla, technologická specifika, přínos práce pro daný obor**
 - 4.1 Popis díla**
 - 4.2 Technologická specifika**
 - 4.3 Přínos pro daný obor**
- 5 Resumé (English)**
- 6 Seznam použitých zdrojů**
 - 6.1 Knižní a periodická literatura**
 - 6.2 Internetové zdroje**
- 7 Seznam příloh**
 - 7.1 Návrhy, náčrty, inspirace z deníků**
 - 7.2 Kreslené klíčové fáze**
 - 7.3 Animování**
 - 7.4 Snímky z finálního videa**
 - 7.5 Náhled na sociální síť**

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Během studia jsem se pokusil rozšířit své schopnosti hlavně ve 2D animaci. Pomohly tomu především různé zakázky, které jsme měli v rámci studia zadané. Díky těmto zakázkám jsem měl možnost vyzkoušet animaci v programech jako After Effects nebo Adobe Animate. Předtím jsem dobře znal jen klasickou, ručně kreslenou, animaci na papír. Postupně jsem se ale kvůli lockdownu učil animovat na grafickém tabletu a mou tvorbu jsem celkově začal digitalizovat.

2 Téma a důvod jeho tvorby

Ze začátku jsem si nebyl jistý, zda chci animovat film s příběhem. Díky různým zadáním a úkolům jsem přišel na to, že nacházím radost spíše v samotném animování a pohybu, a ne ve vymýšlení příběhů. Mám velkou oblibu v animovaných smyčkách a rozpořbování symbolů. Řekl jsem si tedy, že bych rád rozanimoval své myšlenky, pocity a nápady a zkusil většinu z nich naanimovat do nekonečných smyček. Inspiraci jsem nacházel na sociálních sítích, kde každodenně vidím různé umělce dělat to samé.

Sociální sítě jsou ideální prostředí pro tento typ médií, krátká videa a gify, které se pouštějí stále dokola a nikdy nekončí. V této době má k těmto médiím přístup úplně kdokoli. Diváci tedy spadají do všech věkových kategorií a tak samotný cíl hledá spíše cílová skupina než naopak. Chtěl jsem vyjádřit své emoce, které se mi velice špatně popisují a nechat diváky si přebrat mé animované symboly do svých vlastních významů a zkušeností. Věřím, že většina z nás pociťuje a sdílí podobné emoce a myšlenky, které jsou v jádru stejné a jednoduché. Háček je v tom, že každý z nás je pojmenovává a prožívá jinak. Proto si myslím, že animace, která bude volně k zhlédnutí je vhodným klíčem pro diváky, kteří hledají několika vteřinové rozptýlení nebo zamyšlení.

3 Proces přípravy, proces tvorby

3.1 Příprava

Příprava tedy probíhala zkoumáním toho, jak fungují ostatní umělci na sociálních sítích. Velikou výhodou, ale i problémem, je nekonkrétní formát videa. Najdete krátké animace v širokoúhlém rozlišení, ve čtvercovém formátu a i ve formátu na výšku. Důvodem je, že většina uživatelů používá mobilní telefon. A každý výtvarník si vybírá formát podle libosti.

Chtěl jsem si tedy pohrát s různými možnostmi formátů a využít chaotičnost internetu. Jako předlohu pro mé animace jsem využil svých starších ilustrací a nepohyblivých obrázků, které měly velmi blízko k animacím jiných na sociálních sítích.

3.2 Koncept

Po nějaké době jsem začal nacházet linku mezi chaosem internetu a chaosem mých myšlenek. Když jsem se pokusil smysluplně ztvárnit nějaký těžce popsatelný pocit, vznikla buď příliš lehce dekódovatelná symbolika nebo příliš komplikovaný a nešifrovatelný obraz. Proto jsem zvolil spíše komplikovanější variantu a tu se snažil zjednodušit. Myslím, že určitá míra nejistoty v symbolice je dobrá pro vlastní interpretaci diváků.

3.3 Tvorba

Animovat jsem začal bez jakéhokoliv plánu, pracoval jsem volně a čekal jsem na výsledky. Chtěl jsem využít toho, že nemusím pracovat s příběhem, ale jen s konceptem. Zdálo se mi to jako vhodný postup, protože myšlenky také plují vlastním tempem a ne vždy dávají smysl. Postupně jsem začal nacházet spojitosti ve vytvořených animacích. Nejčastějším motivem byly části těla, především oči. Rozhodl jsem se tedy se zaměřit na oči a jejich význam. Oči pro mě představují diváky, ostatní lidi v mém životě, kteří vše vidí, ale necítí to samé, co já. Oči jsou lidé, kteří mi jsou blízcí, ale i lidé, které znám jen virtuálně, přes sociální sítě.

Animace tedy začaly dohromady dávat smysl, ale zároveň byly některé z nich tak rozdílné, že celek působil dost rozpolceně. Vnímám to jako největší slabinu mé práce, ale zároveň i jako nejsilnější motiv. Mé myšlenky nemusí dávat smysl, pokud bych se jim snažil smysl dát, můj pokus o znázornění chaosu mé hlavy by byl bezvýznamný.

Narazil jsem i na to, že právě během vymýšlení animovaných smyček začaly vznikat i nesmyslné motivy, které ale měly své kouzlo. Staly se klíčem, který snad diváka zaujme a pobaví.

4 Popis díla, technologická specifika, přínos práce pro daný obor

4.1 Popis díla

Konečná práce je tedy koláží různých animací a animovaných smyček. Pokusil jsem se využít střih pro hledání jednotlivých spojitostí a symbolů. Snažil jsem se, aby si konečný střih pohrál s různými tempy animací a i s různými velikostmi animací.

Jednotlivé animace ale fungují každá sama za sebe a mohu je tedy použít na sociálních sítích jako krátká samostatná videa. Většina z nich navazuje koncem na svůj začátek a proto se dají přehrávat neustále dokola. Což je pro virtuální prostředí vhodné.

4.2 Technologická specifika

Všechny animace jsou ručně kreslené, digitálně i analogově na papír. Digitální animaci jsem kreslil v Programu Adobe Animate, klíčové fáze animací jsem si nakreslil na papír a potom je zdigitalizoval a překreslil. Veškeré úpravy animací jsem dělal v Programech Adobe After Effects a Adobe Premiere. Poprvé jsem si vyzkoušel různé digitální úpravy v Adobe After Effects, které byly velmi přínosné po vizuální stránce. Konečný střih vznikl v Adobe Premiere.

4.3 Přínos pro daný obor

Nejdůležitější pro mě bylo samotné animování. Chtěl jsem se naučit lépe pracovat s rytmem animace a zachycením konkrétních pohybů. Myslím, že pro mě byl veliký risk zkusit animovat bez určitého cíle. Animoval jsem, co mě napadlo a doufal jsem, že budu s finálním výsledkem spokojený.

5 Resumé (English)

My bachelor work is a collection of short animations and animated loops. I wanted to make a series of my thoughts and feelings that are hard for me to describe. Each loop or short animation is a complete work on its own so I can use them on social media separately. All animations are hand drawn, some drawn on paper and some drawn digitally. I started my work with not really clear vision of the final product which was a risk was willing to take. The artistic freedom was good because i did not feel the pressure at first. After some time it started to come together which was relieving. All animations represent chaotic feelings, anxiety, worries but also bizarreness of it all. I am very satisfied with the outcome because I feel like I manage to express exactly what i wanted to.

The video starts with a phone turning on. Then a crack appears on the display and all the thoughts begin. We can see cycles of worries and reliefs, the ups and downs. Sometimes a random thought occurs. All of it comes to an end when the phone is loading and then turns off.

6 Seznam použitých zdrojů

6.1 Knižní a periodická literatura

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.

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 5. vydání. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2017. ISBN 978-80-7331-455-2.

WILLIAMS, Richard. *Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. Londýn: Faber & Faber Limited, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7.

6.2 Internetové zdroje

Yoyo The Ricecorpse

<https://yoyothericecorpse.com/>

<https://www.instagram.com/yoyothericecorpse/?hl=cs>

HERTZFIELD, Don, *WORLD OF TOMORROW*, 2016

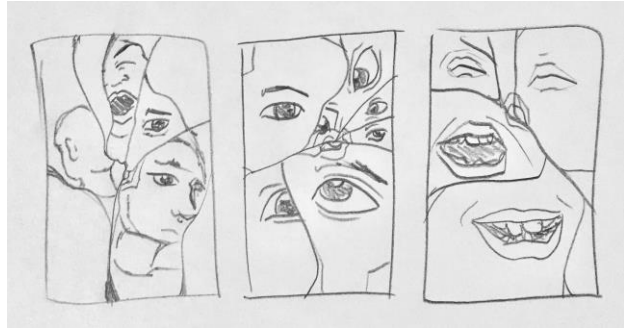
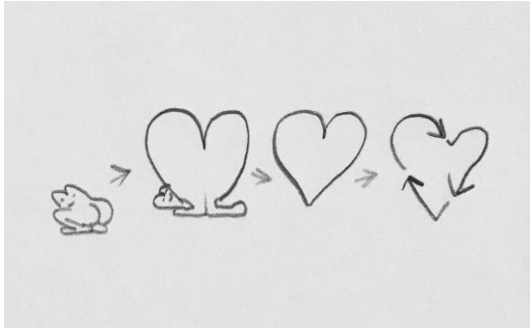
https://www.youtube.com/watch?v=4PUIxEWmsvl&ab_channel=donhertzfeldt

HERTZFIELD, Don, *REJECTED*, 2001

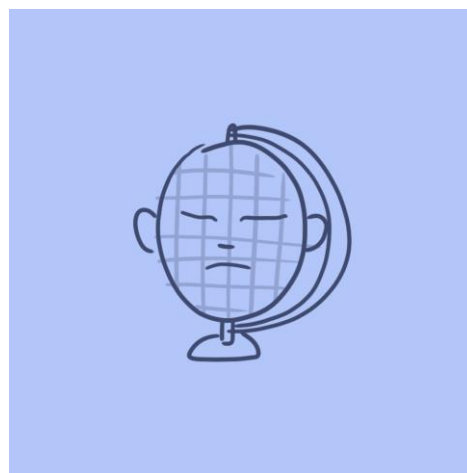
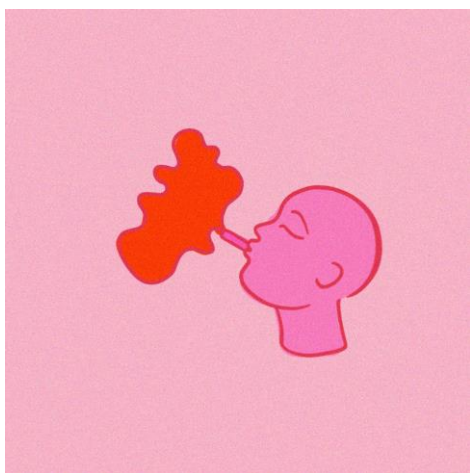
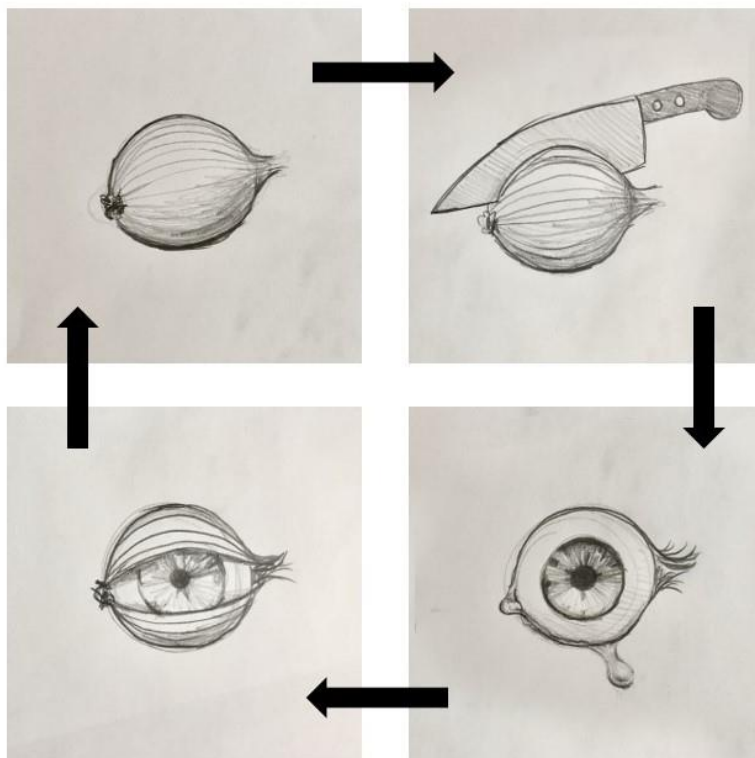
https://www.youtube.com/watch?v=W7JyjZl3LUM&t=3s&ab_channel=donhertzfeldt

7 Seznam příloh

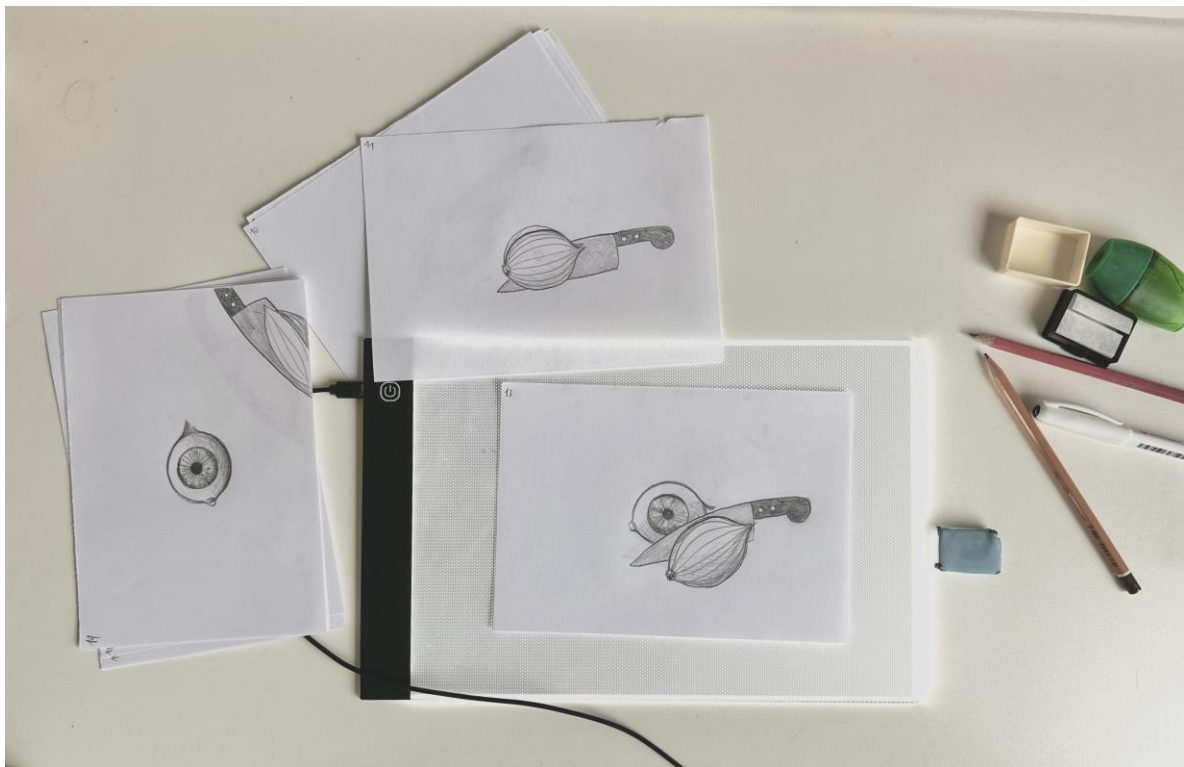
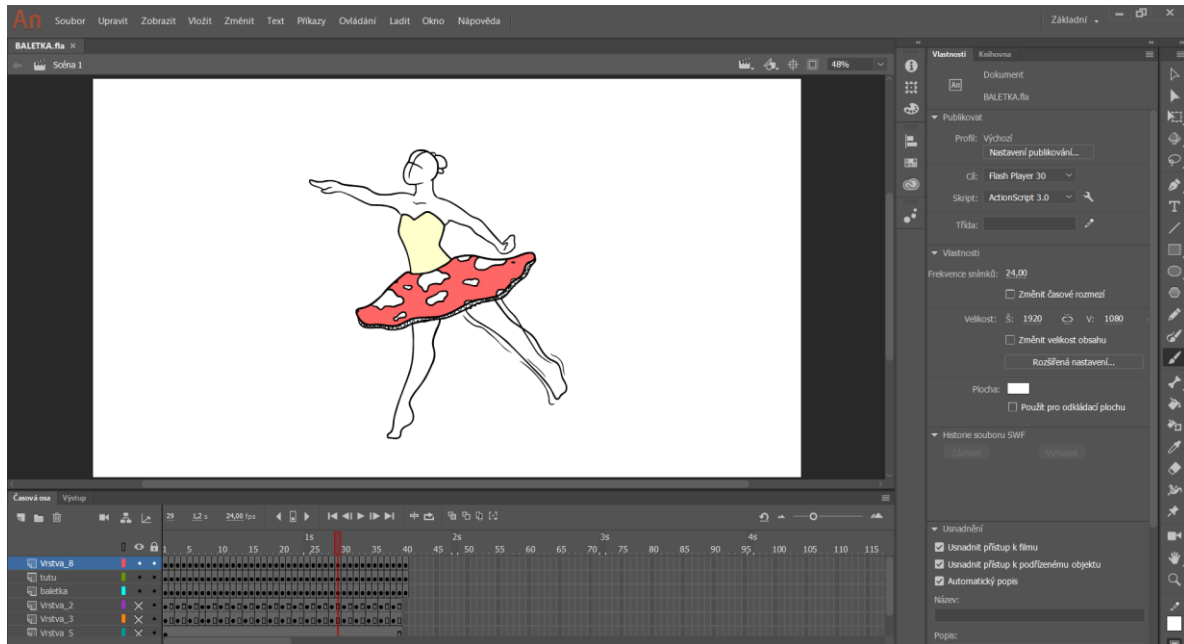
7.1 Návrhy, náčrty, inspirace z deníků



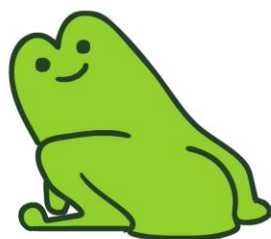
7.2 Kreslené klíčové fáze

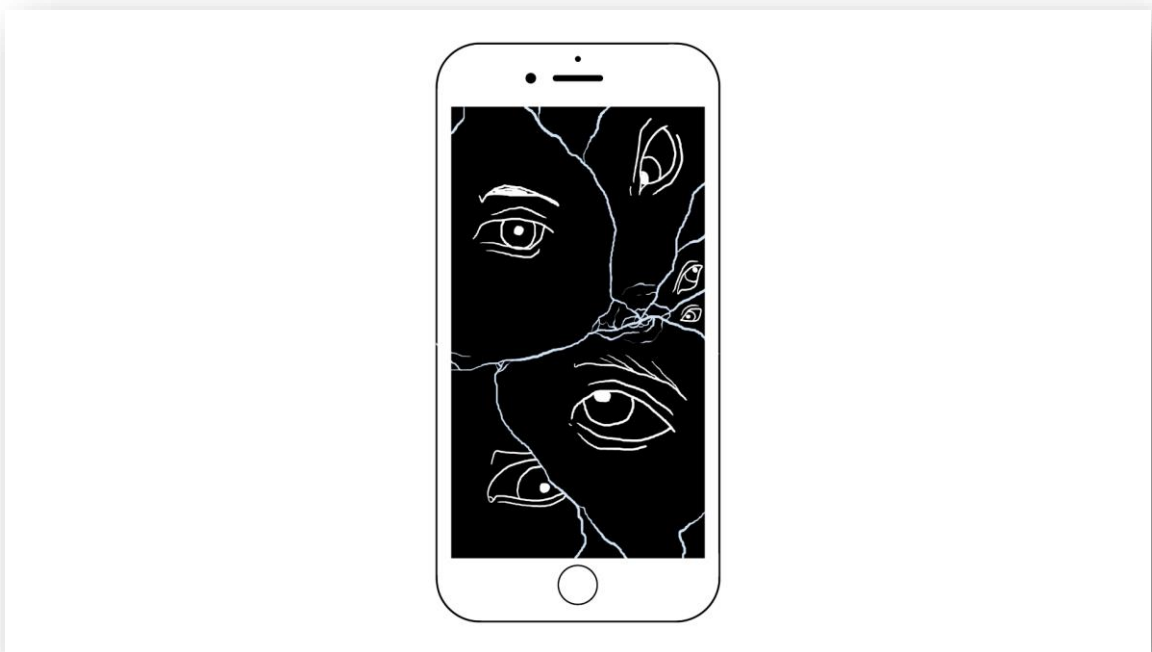
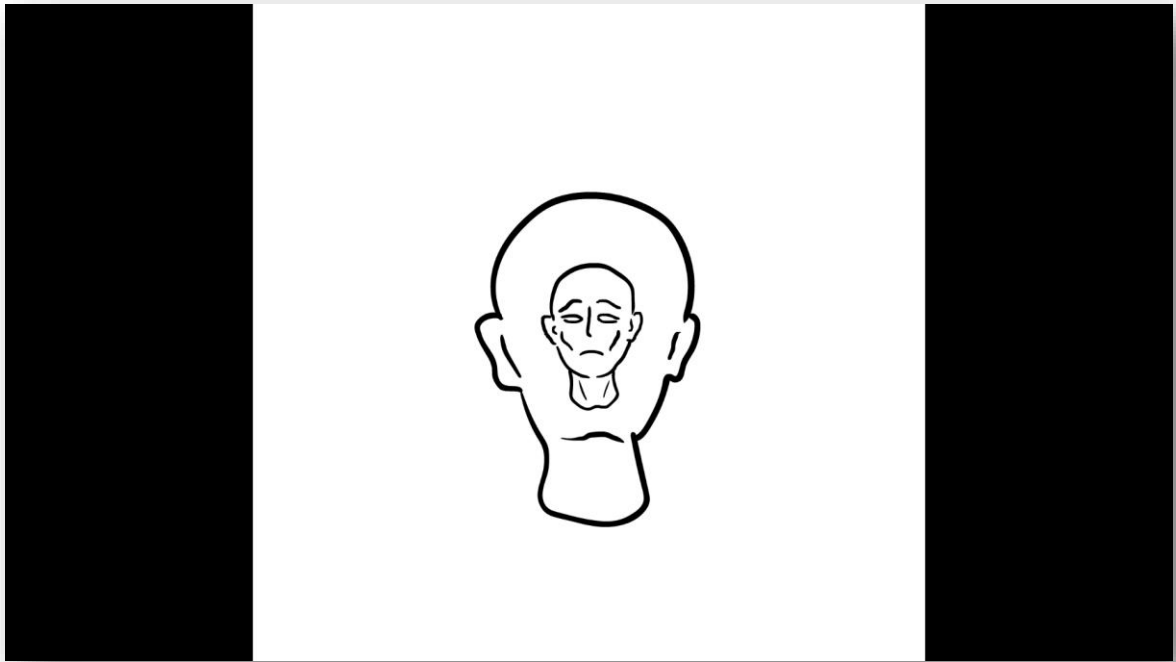


7.3 Animování



7.4 Snímky z finálního videa





7.5 Náhled na sociální síť

