

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2024

Patricie Švadlenková

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
AUTOPILOT

Patricie Švadlenková

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra audiovize

Studijní program Multimediální design
Specializace Animovaná a interaktivní design

Bakalářská práce

AUTOPILOT

Patricie Švadlenková

Vedoucí práce: Doc. MgA. Domlátil Vojtěch

Katedra audiovize

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2024

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: **Patricie ŠVADLENKOVÁ**
Osobní číslo: **D20B0187P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba**
Téma práce: **ANIMOVANÝ FILM**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

*koncepte – technický scénář – vizuál – animační zkouška – střih
- postprodukce – zvuk, rozsah: 2 – 6 min.*

Tvůrčí záměr: Narativní zpracování námětu způsobem kreslené animace.

Způsob realizace: 2D animace

Cíl: Krátký animovaný film

Předpokládaný charakter výstupu: 4 - 6 minutový animovaný autorský film ve formátu .mp4.

Rozsah průvodní zprávy: minimálně 3 normostrany (5400 znaků)

Uje rozhodnutí č. j.
stanoven nový termín odevzdání BP/DP.

YBU 009347/2023
30.4. 2024



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

Seznam doporučené literatury:

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.

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.

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

Slečna
Patricie Švadlenková
Trčků z Lípy 65
583 01 Chotěboř

VÁŠ DOPIS ZNAČKY / ZE DNE

NAŠE ZNAČKA
ZCU 009347/2023

VYŘIZUJE / LINKA
Hellmayerová/377636712

DATUM
20. 4. 2023

Rozhodnutí

Dle ust. čl. 55 odst. 3 Studijního a zkušebního řádu v platném znění (dále jen studijní a zkušební řád) rozhodl děkan Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara

takto:

Studentce Patricii Švadlenkové, nar. 4. 2. 2001, bytem Trčků z Lípy 65, 583 01 Chotěboř, studující ve studijním programu Výtvarná umění, studijním oboru Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba, se určuje náhradní termín odevzdání bakalářské práce s názvem tématu „ANIMOVANÝ FILM“ na 30. dubna 2024.

Odůvodnění:

Studentka je povinna odevzdat kvalifikační práci nejpozději do 28. dubna 2023. Studentka, aniž by odevzdala kvalifikační práci, podala k děkanovi včas podle čl. 55 odst. 2 studijního a zkušebního řádu žádost o stanovení náhradního termínu odevzdání kvalifikační práce. Svoji žádost odůvodnila zdravotními problémy.

Děkan s ohledem na důvody uvedené v žádosti a s přihlédnutím k vyjádření vedoucího kvalifikační práce vyhověl žádosti studentky a v souladu s ust. čl. 55 odst. 3 studijního a zkušebního řádu stanovil studentce náhradní termín pro odevzdání kvalifikační práce.

Zároveň upozorňuji, že 31. 12. 2024 končí akreditace vašeho studijního programu, do této doby musíte své studium absolvovat.

Poučení:

Proti tomuto rozhodnutí není opravného prostředku.

MgA. Vojtěch Aubrecht
děkan



v z. Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
proděkan pro studijní a pedagogické záležitosti

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

Plzeň, duben 2024

.....
podpis autora

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY
3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY
 - 3.1 Proces přípravy
 - 3.2 Proces tvorby
4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR
 - 4.1 Popis díla
 - 4.2 Technologická specifika
 - 4.3 Přínos práce pro daný obor
5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ
6. RESUMÉ
 - 6.1 Česky
 - 6.2 Anglicky
7. SEZNAM PŘÍLOH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Animace mě drží za ručičku již od základní školy. Vedla jsem si úspěšný Youtube kanál s plastovými zvířecími herci Littlest Pet Shop. Žánrově počínaje „hudebními“ klipy, záznamy královny mimozemšťanů na kameru až po televizní noviny s Lucií Borhyovou a Rayem Korantengem. Později, jak už se má tělesná schránka zvětšila, jsem šla na střední školu do Jihlavy, na malbu a ilustraci, ale do tvorby se stejně nejčastěji přimíchávaly komiksy, videa a třeba i animace všemožných žánrů, jak už pomocí obyčejného černého úhlu na baličák, jako jakýsi dekonstrukční doprovod k písni, ekologicky smýšlející plastelína a sny světových lídrů formovaných photoshopem. Malou maturitu jsem pojala skrze sérii pláten bez rámců, která na sebe navazovala provazy a rozvěšena z jednoho patra budovy zase do té druhé, z čehož jedna část byla viditelná z vnějšku budovy. Tehdejším záměrem byl jiný pohled na prostor a jeho samotné nevnímání. A pak už klasická maturita, kdy jsem spojila knihu a performance. Vyrobita jsem si přebal na knihu ve velikosti mě samotné, schovala se dovnitř, kde jsem přivázala jakýsi pás s obsahem knihy. O co mi tu šlo jednoduše říci nelze, ale vnímám to jakou velkou hru v blízkosti člověka, který k vám musí přijít a skoro se Vás dotýkat, aby si prohlédl, co se v obsahu knihy schovává. Chtěla jsem ovšem pokračovat animací na vysoké škole. Měla jsem však tehdy pocit, že jsem v tomto řemesle hodně vzdálená od minimálně přijatelných požadavků. Tak jsem si nabroukla kurz na VOŠG v Jihlavě, kde jsme vyzkoušeli malbu na sklo, velice okrajově jsme si sáhli na loutku a pixilaci a na základní principy animace a voilá, volá Sutnarka. Kde se před námi hned při nástupu uzavřela prezenční výuka doby covidové a s ní i nové znalosti a zkušenosti zůstaly v klecích. Takže žádné základy animace, jak kreslené, tak i loutkové, ploškové, jakékoliv a praktická část s panem Vítem byla spíše ve stylu sledování filmů. Taky fajn. Následující roky se vystřídalo několik zadání a zakázek pro různé společnosti, kupříkladu pro nakladatelství Fraus a tvorba chatovacích robotů. A následující projekt, pro již věkově pokročilejší diváky „Jak Vám mohu pomoci?“ České televize, které se dostalo i do výběru v kategorii Český obzor na festivalu animovaného filmu Anifilm v Liberci. Vždy tedy převažovala mým vyjádřením kresba a malba, která následně rezonuje i v této závěrečné bakalářské práci.

Má tvorba se, dle mého pohledu, pohybuje na tematických úrovních sociální kritiky, psychických stavů a disko diskomfortu, otázek vnímání reality nerealit, cynismu a Ježíše.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Vybrat téma byl tvrdý oříšek, hlava měla tolik nápadů, co chtěla dostat na světlo. Týpek, co se chystá na apokalypsu, která se ovšem nedostaví. Následně zjistí, že jeho život může i nadále pokračovat, ale on už neví s ním nakládat. Následovala myšlenka zpracování inkvizičních procesů, nějaký ten videoklip na náhodnou indickou písničku.. Nakonec to skončilo výběrem osobnějšího tématu a to Derealizací a Depersonalizací. S výběrem se pojila myšlenka, dát aspoň špetičkou znát, jak porucha funguje a s trochou štěstí, přenést divákům do podvědomí, že něco takového vůbec existuje. Taktéž si i toto téma prošlo přísnou selekcí provedení, počínaje anidokem až po pohádku. Vybrat autorský film byla zlatá střední cesta.

Tak teď trochu vážněji a podrobněji odborněji. Jedná se o disociační poruchy. Disociačními poruchami se rozumí psychická onemocnění člověka, různými způsoby odtrženého od jeho vědomí, vzpomínek, osobnosti a reality jako takové. Ať už je to amnézie, porucha motoriky nebo i mnohočetná porucha osobnosti, u všeho se člověk nějakým způsobem vzdálí od nějaké své funkce a podstaty. Již zmíněné poruchy, které jsou stavebním kamenem mé bakalářské práce, vám objasním nejlépe skrze jejich rysy. Berte v úvahu, že nelze všechny symptomy aplikovat na každého a doslova, je to mnohem širší a komplikovanější spektrum, které samotní lidé, prožívající ony stavy, nemůžou přesně vyjádřit a popsat.

Mezi derealizačními symptomy se dají najít především přirovnání, kdy člověk vnímá svět různými způsoby, počínaje větou „cítím se jako..“ a následně lze doplnit.. ve filmu, snu, za závojem, sklem,.. Obecně vzato osoba v takovémto stavu nevnímá své okolí jako skutečné a ani nemusí věřit tomu, co se kolem něj odehrává.

Depersonalizace se zase loučí s osobností a podstatou člověka. Tělo, myšlenky, emoce, to všechno vnímá, ale připadají mu jeho části cizí nebo si je naopak začne, až v ten vybraný moment, uvědomovat a neví, jak s tím vším jednat. Cítí se nepatřičně ve svém těle.

Je nutné podotknout, že při těchto stavech osoba nemá halucinace a je si vědoma toho, co se v onen moment děje a své chování ovládá. Poruchy jsou povětšinou doprovodem k depresi a úzkosti. Ovšem můžou se vyskytnout i při užívání psychotropních látek.

Jejich vznik lze chápat jako reakci na stresovou situaci, obecně tedy jako obranu těla při vzniku traumatu. Ať už jsou to intenzivnější momenty jako zneužívání, fyzické napadení, válečný konflikt, přírodní katastrofy, tak i jen dlouhodobější náročné období, kdy se rozpadá rodina, jste citově napadáni, narodili jste se do konfliktní nebo narcistické domácnosti, nebo si na sebe vlivem společnosti kladete nedosažitelné nároky, neustále dřete a nemáte žádný odpočinek. Ve vypjatém momentě se tělo musí prostě nějakým způsobem zachránit, aby nepřišlo o rozum a psychická stránka jedince dokázala nápor různých fyzických i psychických vjemů ustát. Mysl a vnímání si tak na chvíli odletí do bezpečného prostoru a přečkají, až se bouře přežene. Je to pro živočichy přirozené. Musí před nebezpečím schovat, jak fyzickou, tak i psychickou podobu. Především se poruchy vyvíjí v dětství a dospívání. Dospělost však není výjimkou.

Sama trochu přiblížím své vnímání a prožitky s touto poruchou. V mém těle vše pozoruji někdy od raných let, dejme tomu 5. třída základní školy. Nejintenzivnější vzpomínky pramení právě od mých deseti, kdy se začali vyplavovat pocity, že se plně nespojuji v jeden celek. Noční přemítání nad životem, jeho smyslem, vyústěné v nespavost a paranoii, zda lidé okolo mě jsou opravdu z masa a kostí, mají vůbec nějaké myšlenky, cítí bolest nebo jsou to skutečně jen duté figurky a jsem jediný vnímající tvor. Ano, zní to vcelku osaměle a možná i jako přespříliš filmové klišé, ale hlava dítěte je prostě bohatá na imaginaci. Mé vnímání světa s poruchou se časem obměňovalo. Někdy jsem si říkala, že to plně vymizelo a byla to jen vratká pubertální léta, ale v dalších momentech volají úzkosti a nevím, jak od takových myšlenek utéct nebo jak s nimi vůbec jednat. Svíravé tahání v žaludku a plácání si do čela, jako reakce na to, že asi už přicházíte o rozum, ničemu holt nepomáhá. Přídavně i různé interakce ve vztazích byly zpočátku hodně těžké, jelikož jsem v některých momentech nic necítila, jak fyzicky, tak psychicky. Porucha může přijít v epizodách, které nemají žádné vysílací hodiny. Pouští se, kdy si sami zamanou. Během takového vysílání se v mé hlavě rozjede příval myšlenek, kdy si najednou sebe samu uvědomuji až nadměrně nepříjemným způsobem. Do té doby se vůbec nevnímám a pak to najednou vybuchne ve velkém a začnu si uvědomovat, že se moje nohy pohybují, hrud' se zvedá, že třeba i teď něco píši a přemýšlím, co to na té klávesnici naklikávám. Někdy může být spuštěním celého mechanismu jen pohled na světlo ve tmě, ať už je to světelný signál pro letadla, digitální budík v rohu pokoje nebo výstražník na přejezdu. Velmi specificky mají červenou barvu. Z psychologického hlediska to dává smysl, barva totiž značí varování před blížící se hrozbou nebo samotný útok. Hvězdy jsou barvami trochu výjimka, jelikož i při pohledu na ně může v mém případě vše zase začít. Další příčinou může být i vytížený den, týden, kdy intenzivně pracuji a neposkytnu si žádný odpočinek.

Vyvolává to velkou nestabilitu a pocity diskomfortu i pro druhou stranu. Pro některé to může vyvolávat pocity, že je nedokážu vnímat, nejsem s nimi, a tedy nevnímám normálně to, co oni. To, co mi říkají. To, jak jedná. Zčásti to tak může být, ale doopravdy jsem stále přítomna a má hlava zaznamenává někdy až přespříliš podrobně všechnen děj. Taková domněnka druhé strany mě může uvést spíše

k frustraci, asi tak jakoby jsem byla labilní. Ovšem je zásadní o tom informovat, mluvit o tom s druhými, aby Vás mohli aspoň zčásti pochopit a věděli, jak s Vámi v takový moment zacházet a že to při informovanosti a špetce empatie, nemusí poškodit kvalitu vztahů a obecně celého průběhu života.

Nabízí se tedy otázka, co vlastně v takové situaci s postiženým dělat? Individuální průběh, individuální opatření. Obecně však platí, že je nutné respektovat samotné hranice jedince. Pokud je to někdo, kdo zatím nedokáže své emoce komunikovat, je nasnadě ho ujistit, že vás nevylekal a že jste tu s ním. Rozhodně nepanikařit, nedramatizovat situaci. Svět se nehroučí, dotyčný je v pořádku, jen se celý jeho organismus musí uklidnit. Od bližší osoby může v některých případech pomoci objetí, nebo hlazení po zádech. Vydržet s ním. Je možné se ho ptát na to, co vidí okolo sebe, aby se jeho chápání světa zhmotnilo i do slov, totiž i slyšet svůj hlas patří k silným pomůckám.

Mně samotné v ony momenty dokáže pomoci soustředit se na své okolí. V hlavě či nahlas popisovat, co vidím, jaké ty věci mají barvu. Pokud se mnou někdo je, tak si uvědomit, kdo to je, co pro mě znamená, jakou roli pro mě v životě hraje. Držet se za svá ramena, zkusit obnovit hmat v rukou jejich mnutím. Sednout si a dýchat. Nelze kontrolovat nebo předvídat, kdy takový stav přijde. Jsou samozřejmě již zmíněné předpoklady, ovšem nic není pravidlem. Zároveň je nutné pamatovat, že ten moment nebude trvat navždy a že ho dotyčná osoba překoná.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

V jeden moment se paralelně hledalo vyjádření konceptu, ale i vizuálu. Zprvopočátku jsem chtěla využít spojení reálných záběrů namixovaných s kreslenou animací, něco jako začátky hudební skupiny Gorillaz a jejich hudebních klipů. Inspirovala jsem se Yamamurovými animacemi a došla až k symbolistickému snímku *Angel's egg* režiséra Mamora Ušii a seriálu *Mononoke* režiséra Kenjiho Nakamury. Ze západu na mě zapůsobila animace Pabla Zaramela *LAPSUS*.

Nejdřív jsem na problematiku koukala více objektivně. Na instagram jsem přidala anketu, hledajíc lidi s těmito konkrétními poruchami a přivalila se ke mně vlna odezvy. Spoustu podobných, ale bez pochyb individuálních pohledů na tuto problematiku, které mi pomohli koukat na téma z rozlišných úhlů.

Šla jsem dál a šmejdění na internetu mi následně vyhodilo českého odborníka v oboru, PhDr. Adama Chalupníčka, kterého jsem našla přes jeho web, na němž se zabývá vyloženě samotnou poruchou. Sám na toto téma sepsal i svojí diplomovou práci. Na těchto stránkách lze najít i forum, kam lidé přispívají svými životními zkušenostmi. Pana Chalupníčka jsem následně kontaktovala a téma jsme probírali hlouběji. Sama jsem předtím na tuto poruchu nebyla diagnostikována. Měla jsem pouze terapeutku, která se přikláněla, že k této poruše inklinuji. S panem Chalupníčkem jsme ovšem provedli testy na DP/DR a s konzultací ohledně mé minulosti a nynějších příznaků, jsme došli k tomu, že porucha si se mnou opravdu vesele žije a nefalzifikuji to vše jen nějakou svou filozofií vnímání světa, která se tam ale určitě různými vlivy taky promítá.

I přese všechny informace z hlav ostatních jsem nakonec zvolila cestu vlastní projekce. To se dá zřejmě logicky nejjednodušeji ilustrovat. No, není tomu tak doslovně, ale určitě tento směr leccemu napomohl.

No a stačilo si půjčit školní notebook a šlo se na to.

3.2 Proces tvorby

V prvopočátku vznikl jednoduchý scénář a rapidní rychlostí nahazený animatik s nevytříbenou zvukovou stopou. Souběžně se na svět dostával i vizuál postav, který sloužil hlavně k prezentaci na obhajobách. Samotný už si odnesl celkem ateliérový ohlas, ovšem přišlo léto a po létě se chtělo vše měnit a vyšperkovat. Velmi, velmi dlouhou dobu jsem štelovala pouze scénář a snažila se najít nejlepší možnou variantu. Nerozhodnost se vlekla a čas si bral svou daň.

Během procesu, jak už to tak bývá, přicházelo mnoho komplikací. Jak už při volbě stylu, barev a rozložení kompozice jednotlivých snímků. Pohyb vyzněl najednou jinak, než jak ho udával animatik a má utkvělá představa. Tím se k práci přidali i zvětšující se psychické problémy a obecná nevolnost. Musela jsem si i kvůli finanční situaci hledat souběžně několik prací a času na bakalářku ubývalo. Měla jsem velká očekávání, že celých 8 minut zvládnou naanimovat během 2 měsíců. Velmi naivní a utopická představa, ale možná spíše neznalost celého procesu, díky které jsem zkušenostmi nemohla vědět, že vše zabere více času, než udává plán. Studium se následně protáhlo o rok. Musela jsem z důvodů časové náročnosti, ale možná i nějaké scénářistické přebytnosti, snímek zkrátit. Zvládlo se to na 6 minut stopáže. Díky prodloužení jsem taky dokázala celý film nějak sjednotit, lépe pochopit myšlenky za každým dějem a vystavět celek v silnější metaforicky vyznívající dílo. Prostě lepší dílo času potřebuje dosti, i když tomu tak v životě vždy není dopřáno.

Design celého filmu se odvíjel od železničního prostředí. Kontrolky, tlačítka, varovné signály a světla, výstražník. Hodně jsem i vycházela z dětského strachu, spouštěče mých obav a to ze světla ve tmě. Především těch varovných červených. Zaměřím se nyní na postavy. Strojvedoucí má místo očí kontrolky, které většinu filmu nesvítí, až v řídicí kabině se rozzáří. Nejdříve němý obličej, později pusu obdržel. Kontrolky mi vycházely předlohou i pro nos a oční oblouky postavy. Celá je následně i s čepicí typizována podle reálného vzhledu strojvedoucího. Průvodčímu se dostává stejného stylu. Místo očí má signální značky pro strojvedoucího. Obdržel jak čepici, tak i píšťalu a kontrolor jízdenek. Nakonec ale chudák o kontrolor přišel. Cestující jsou jedna velká hmota bahna, která se různě prolíná a přelévá. Předtím byla v díle ještě jedna postava, reprezentující depresi/úzkosti. Výstražník byl její ciferník. Schovaná do mikiny, pronásledovala hlavní postavu a poštvávala na ní dav. Hodně jsem i vycházela z dětského strachu, spouštěče mých obav a to ze světla ve tmě.

Účastnila jsem se s tímto projektem Pecha kucha akce na symposium Jiřího Trnky. Následně i na Dni animace v pražském Bio oku, v rámci Aniklani, kde jsem získala jednu z konzultací s producentkou Kamilou Dohnalovou. Jen myšlenka díla byla vybrána pro pitching na mezinárodním CEE Animation forum. Ze všech těchto událostí jsem získala mnoho cenných zkušeností, kvalitních konzultací a stejně tak i kontaktů. Díky nabídce univerzitního spolku Kulturky se improvizovaný teaser bakalářky dostal i na výstavu pro střední školy na Skvrňanech a zároveň i jako součást projektu putovní výstavy Changing our story, která se zase nesla v plzeňské kavárně Zastávka. Následně putovala do Haagu.

V závislosti na již zmíněných akcích se rozrostl můj jednočlenný tým. Druhým důvodem k rozšíření osazenstva, byl jak jinak než blížící se dead-line, již prodlouženého studia. Zvukař Jakub Richtárech, dramaturg a zároveň strihač Matěj Podskalský, hudebníci Jan Gregor a Michal Prokop a pomocná animace Iryny Tsaryk a Caluma Filipa Aitchisona. Všem jsem neskutečně moc vděčná za spolupráci, jejich talent, um a čas. Opravdu děkuji, všichni dodali svým příspěvkem dílu další a vyšší úroveň.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 Popis díla

Vidíme železnici. Pohled na strojvedoucího a blikající výstražník. Vjíždíme do tunelu, atmosféra houstne. Světla jen kolem nás prosviští, autopilot se zapíná. Vyjíždíme do světlého dne.

Na vlaku sedí pasažér, zcela duchem nepřítomen. Pouze kravata a vlasy vlají ve větru. Samotný je nehybný, bez emocí, mimo. Objeví se za ním víko, ze kterého vykukne ruka. Snaží se postavu různými způsoby třesení probrat. To se nevede a je jí stržen dolů.

Hlavní postava se probírá a setkává s průvodčím. Ten se ho snaží ještě nějak propleskat, probudit. Oči hrdinovi problknou, ale k plnému fungování se stále ještě nedostal. Průvodčí ho tedy směřuje na konec chodby, díky níž vidíme, že ve vlaku nejsou tak úplně sami. Strojvedoucí se ještě před odchodem otáčí s myšlenkou úniku k víku na střechu, ale nakonec se vydává směrem do hlubin této mašiny. Spolu prochází vlakem kolem různých odlišných kupéček. Jedno kupé ale postavu zaujme mnohem výrazněji. Za okny kupé se rozprostírá scenérie rybníku. Před skly proběhnou siluety postav a v rybníce stojí a čučí promočené dítě. Hrdina s dítětem, nápadně podobní, se na sebe jen dívají.

Čeká se na vlak. Tlupa lidu drží svá zavazadla na vlakové zastávce a odpočítávají sekundy od příjezdu vlaku, ten přijíždí, prosviští a zase mizí. My z něj ale nemizíme. Sledujeme vše z pohledu cestujících, uvnitř uzavřených, kteří se snaží vlak zastavit. To se jim nedaří a silné negativní emoce se jen umocňují. Průvodčí s pasažérem celou scénérii pozorují, zatímco jen procházejí vlakem dál. Jeden z cestujících jejich přítomnost zaznamená a upozorní na ně i ostatní kolem sebe. Všichni jdou rázem za nimi. Hrdina se má dostat do kabiny za sebou, zatímco průvodčí kontroluje cestující a snaží se je krotit. Ovšem dav se mění v jakousi tekutinu, která průvodčího pohltí. Strojvedoucí se leká a před hmotou se snaží uprchnout. Bohužel neutěče a ve hmotě se utopí.

Černou tmou odhrnou probíhající siluety. Hrdina stojí v rybníce a vykašlává zbytky vody. Je opět dítětem a jeho pohled se střetne s jeho starší verzí. Nerozumí, co se děje. Vodou k němu připlouvá čepice, zvedá ji a zadívá se směrem, odkud předmět vyplul. Vidíme kabinu strojvedoucího. Vlak nikdo neřídí. Dosedá za řídicí pult. Kontrolky v očích se postavě rozsvítí a on pochopí, že on je strojvedoucí. Čepice sedí na svém místě. Na hlavě strojvedoucího.

Přebírá kontrolu nad vlakem. Cesta končí, cestující odcházejí a můžou nastoupit noví. Písknutím píšťaly průvodčího se znova dává vše do chodu. Vlak projíždí kolem zastávky, výstražník bliká. Vjíždíme do tunelu, atmosféra houstne, autopilot. Světla jen kolem nás prosviští. Vyjíždíme opět do světlého dne..

Strojvedoucí je zde vybrán jakožto mysl osoby, řídící všechny procesy. Obecně je podán bez výrazného charakteru, nechává se unášet okolnostmi děje a činí vše, co se mu řekne, aby došel ke své dané neměnné roli. Vlak naopak reprezentuje tělo člověka. Scény na střeše vlaku tedy symbolizují místo, kde nevnímáte své tělo, ale jste stále blízko něj.

Průvodčí je zase brán jako kontrola, racionální část mysli nebo instinkt. S ničím se příliš nemaže, je striktní, cílevědomý a zodpovědný za komfort cesty. Tím pádem i za samotného strojvedoucího a celý vlak.

Cestující jsou koncipováni jako myšlenky, vyluzující všechny možné zvuky. Změť emocí, které touží vystoupit, jelikož je přespříliš dlouho držena v dopravním prostředku, čímž stoupá její agrese a zoufalost. Cestující venku jsou zatím pouze zmateni, proč vlak nezastavil, ale později si na vlastní kůži

zažijí to samé. Když je toho moc a hlavní hrdina ví, že to nezvládne, kontrola nad nimi nefunguje, snaží se instinktivně utéct, ale před myšlenkami prostě nezdrhneš, utopíš se v nich.

Dětská verze a rybník jsem volila pochopitelně jako jakési flashbacky. Porucha se otáčí okolo nějakého traumatu, které se táhne již od dětství, související s určitým psychickým ublížením od jiných lidí. Hlavní hrdina se k nezpracovanému traumatu vrací a prožívá ho znovu, aby se zase k řízení jakousi nestandardní cestou, dostal zpět.

4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Jedná se o krátkometrážní animovaný film, v délce 6 minut, technikou digitální kreslenou a malovanou animací. Animace byla z velké části provedena v TVPaint nebo v programu ProCreate, postprodukce jsou udělány skrze Adobe After Effects. Střih v Adobe Premiere Pro. Animováno na 12 snímků za vteřinu. Vše spácháno na vypůjčeném ateliérovém počítači, za což taktéž nesmírně děkuji.

4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Snímků s touto tematikou je žalostně málo. V animovaném světě jsem nemohla dohledat nic volně přístupného, přímo narážející na depersonalizaci/derealizaci, ovšem na placených platformách a všech festivalech jsem nebyla, takže se můžu plést.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Knižní a periodická literatura

1. FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9
2. DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace. Praha: Nakladatelství AMU, 2013. ISBN 978-80-7331-252-7
3. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: Nakladatelství AMU, 2004. ISBN 80-7331-012-0
4. KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Nakladatelství AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8

Internetové zdroje

<http://depersonalizace.info/depersonalizace-a-derealizace/>

6 RESUMÉ

6.1 ČESKY

Metaforický železniční svět z pohledu strojvedoucího, který ovšem místo toho, aby seděl ve své řídicí kabině, vysedává na střeše vlaku. Je ale potřeba, aby někdo vlak řídil. Hrdina je stržen průvodčím zpět do vlaku a začíná návrat ke své roli, zatímco mu cestu komplikují cestující, kteří potřebovali vystoupit už na minulé zastávce.

6.2 ENGLISH

The metaphorically tuned railway world from the perspective of the train driver, who, however, instead of sitting in his driver's cabin, sits on the roof of the train. But someone needs to drive the train. The hero is dragged back to the train by the conductor and begins his return to work, while his journey is complicated by passengers who needed to get off at the previous stop.

7 SEZNAM PŘÍLOH

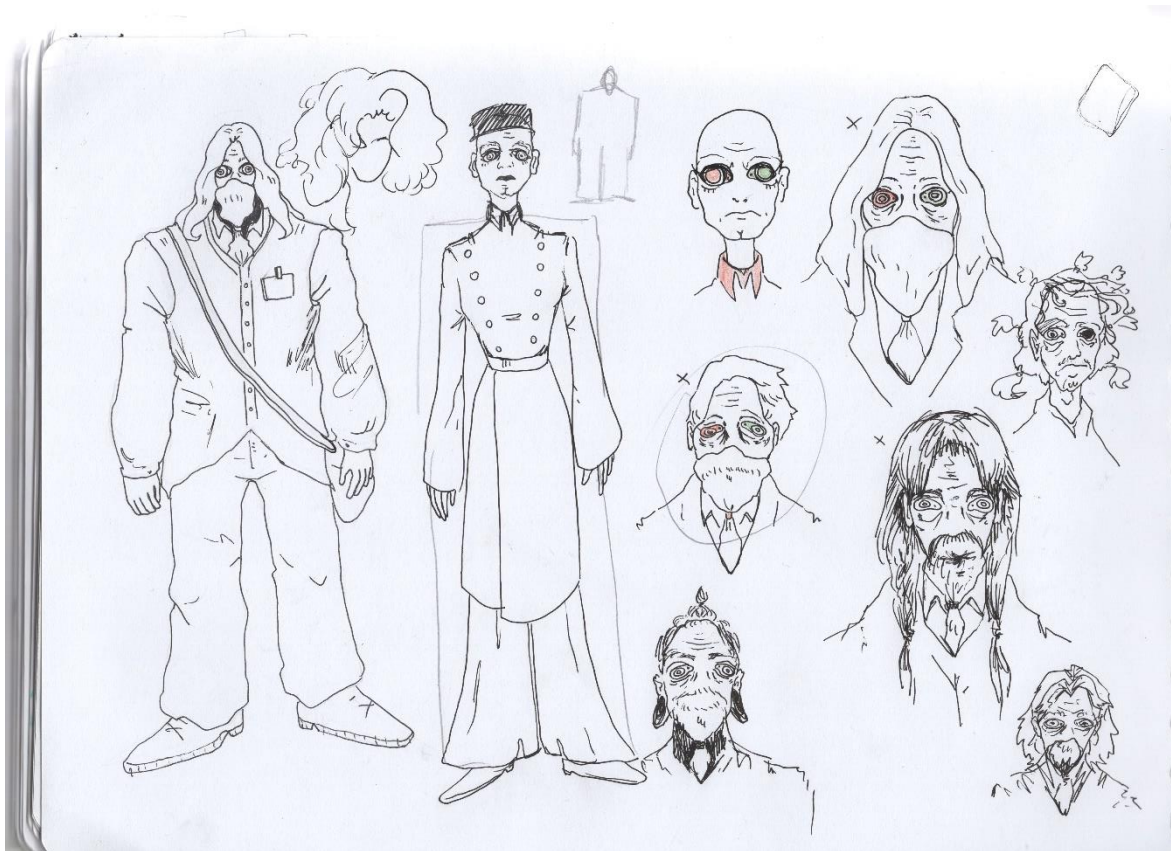
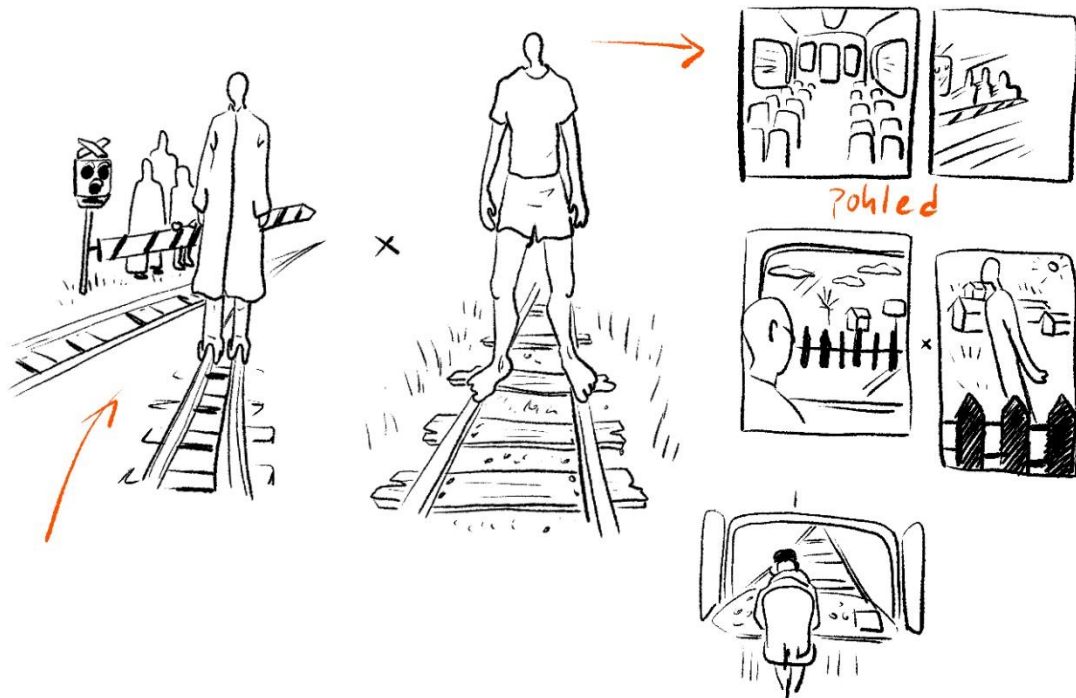
- A. Epizoda e-seriálu Jak Vám mohu pomoci? – John Rawls, Závoj nevědomosti a účet v hospodě (2022)
 - B. Chatboti, Asociace za lepší ICT řešení, o.p.s. (2022)
 - C. Vývoj díla
 - D. Fotky finálního filmu
-
- A. Epizoda e-seriálu Jak Vám mohu pomoci? – John Rawls, Závoj nevědomosti a účet v hospodě (2022)

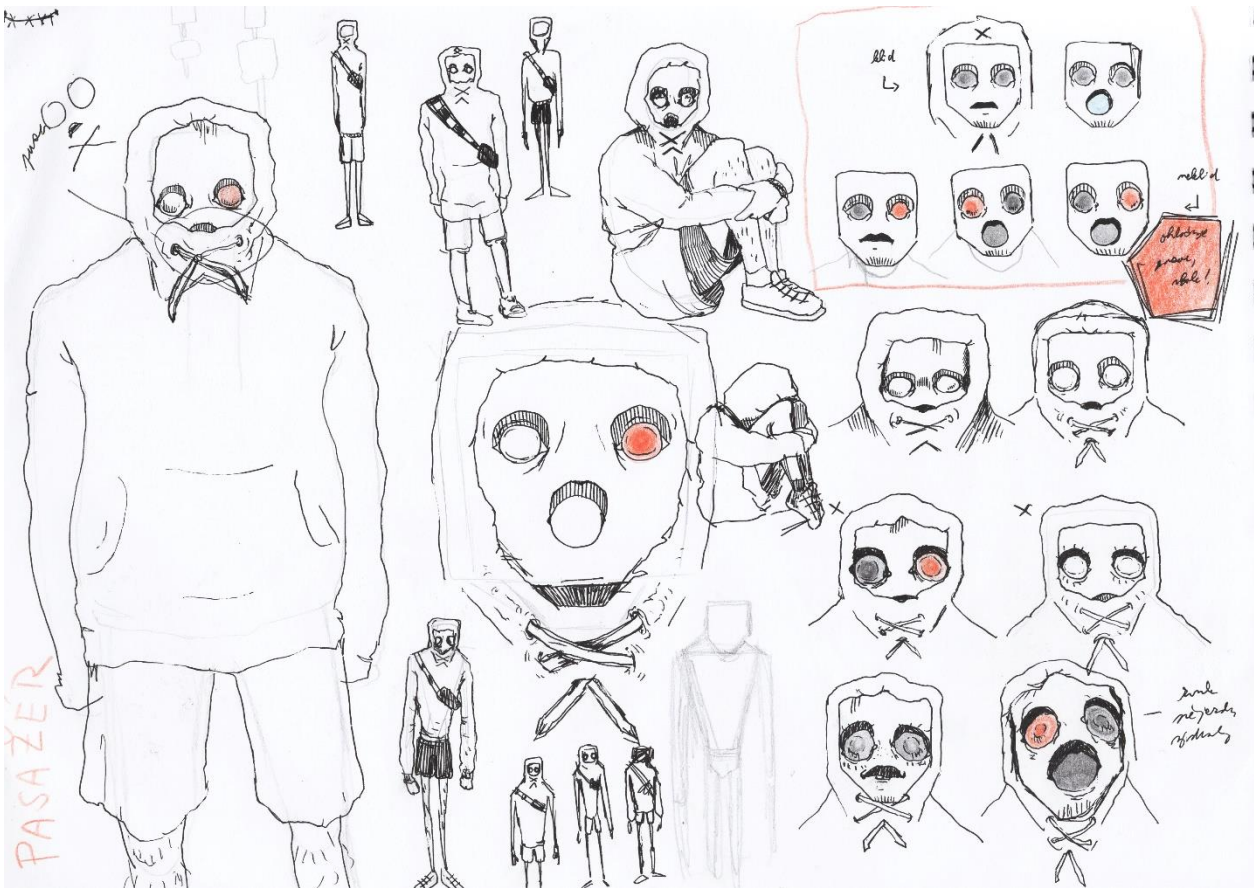
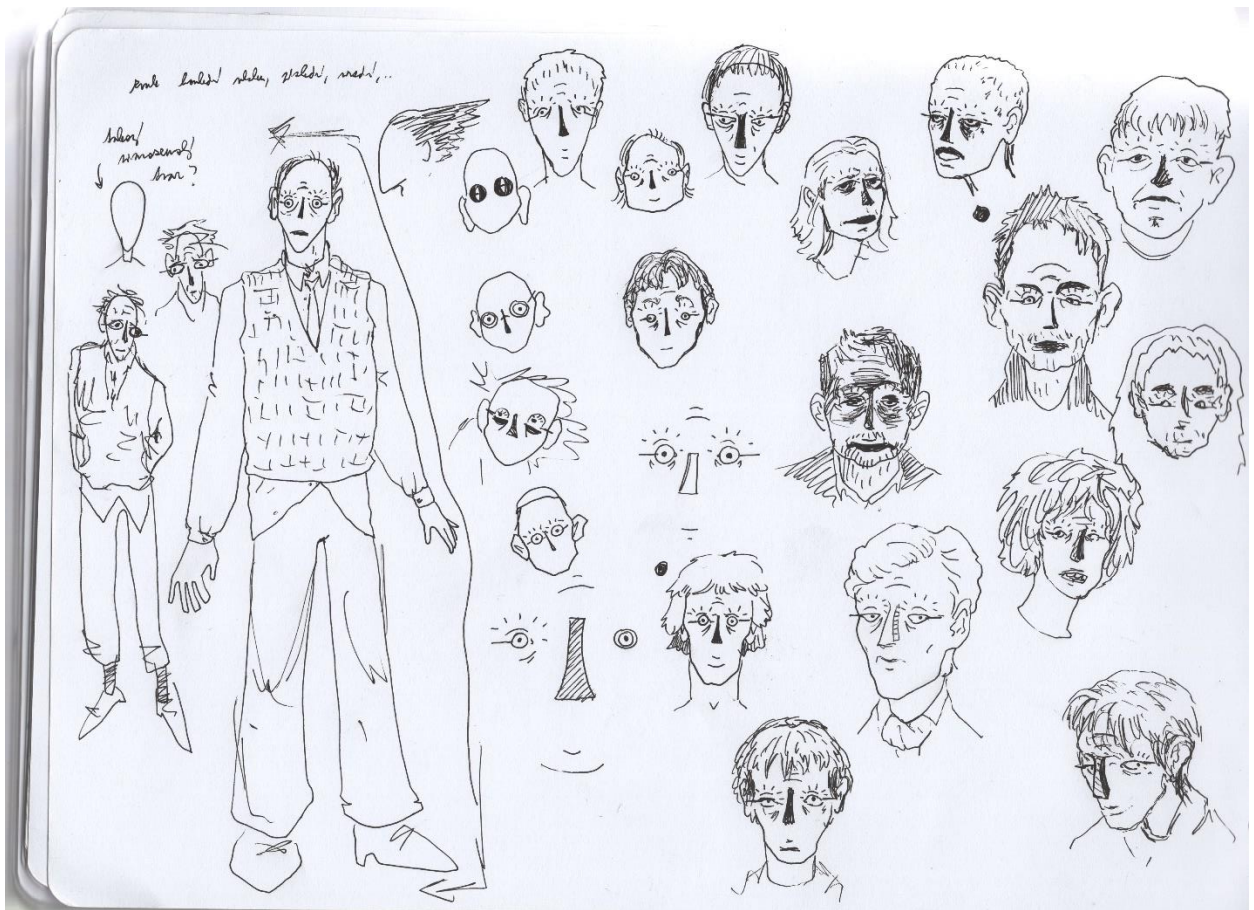


B. Chatboti, Asociace za lepší ICT řešení, o.p.s. (2022)



C. Vývoj díla



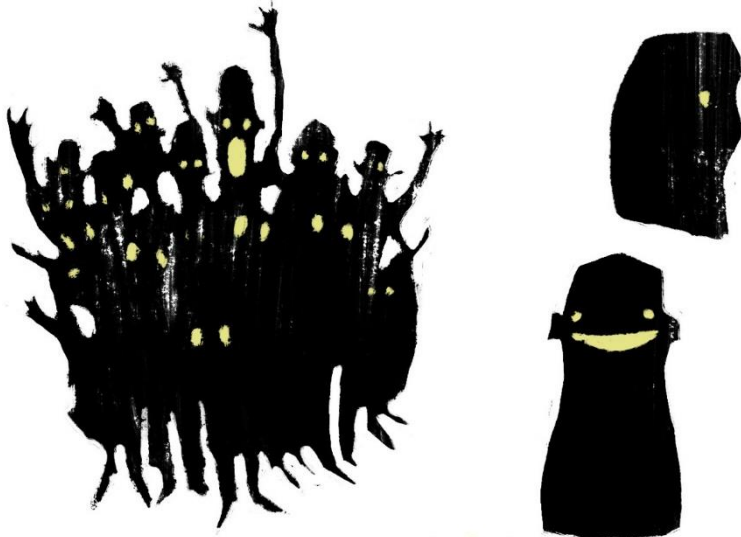




DRIVER



CONDUCTOR



CROWD

D. Fotky finálního filmu



