

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Plzeň 2015

Tatsiana Skryhanava

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Oddělení výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design
Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ VLASTNÍCH NÁMĚTŮ
"DUO"**

Tatsiana Skryhanava

Vedoucí práce: prof. ak. mal. Jiří Barta
Oddělení výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2015

.....
podpis autora

OBSAH

1. ÚVOD.....	1
2. PROCES PŘÍPRAVY.....	5
2.1. Výběr tématu.....	5
2.2. Vyhledávání vizuální formy.....	6
2.3. Sen.....	6
2.4. Volba animační techniky.....	7
2.5. Vyhledávání malířské techniky.....	8
3. PROCES TVORBY. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	9
3.1. Práce nad scénářem.....	9
3.2. Vytvoření storyboardu (grafické znázornění filmu, jeho previzualizace, druh výkresu).....	10
3.3. Vývoj postav.....	11
3.4. Malování postav. Hledání techniky.....	12
3.5. Tvorba animace.....	13
3.6. Digitální compositing.....	14
3.7. Malování (barvení) filmu.....	15
3.8. Finální střih.	16
4. POPIS DÍLA.....	17
4.1. Zdůvodnění výběru barevného řešení.....	17
4.2. Zdůvodnění výběru základních symbolů a jejich role v budování vizuálního textu.....	19
4.3. Analýza vizuálního textu. Syntaxe. Syntagma. Paradigma.....	22
4.4. Reflexe.....	28
5. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	32
6. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	33
RESUMÉ.....	35
SEZNAM PŘÍLOH.....	36

1. ÚVOD

Od raných fází vývoje si lidstvo klade otázky týkající se jeho původu, poslání a světového řádu obecně. Zatím ani biologové, ani antropologové, ani historici nepřišli k jedinému názoru v těchto otázkách. Podle míry otevření nových údajů jsou formulovány nové a nové hypotézy. Některé z nich se stávají "pravdami", "tvrzeními" (konvenčně je uznávají nejvíce pravděpodobnými), pak je vyvracejí, a na jejich místo "upevňují" nové. Pokud se distancujeme od všeho, co se děje na vědecké scéně a podíváme se na věc ze strany, pak si můžete všimnout, že dnešní pravda se může zítra stát lží, a to, co ještě včera bylo zvykem považovat za nesmysl, dnes lze pokládat za pravdu. Proto není třeba spoléhat na názor vědců na sto procent, i když zlehčovat jejich přínos v poznávání a zkoumání světa taky nelze. Všechno se pohybuje — to je hlavní princip života. Nezáleží na tom, k čemu by dospěly největší vědecké mozky naší doby, podstata otázek zůstává neměnná. A nakonec není tak důležitá podstata těchto otázek a odpovědi na ně, jako samotný fakt dotazování (tázání), protože právě to přivedlo člověka k tomuto bodu, v němž se nachází dnes. Dotaz a potřeba v reakci na něj (odpovědi) spouští procesy analýzy a sebereflexe, reflexe, která podle Pierre Teilhard de Chardina, francouzského filozofa a teologa, je základním faktorem, odlišujícím člověka od ostatních živých tvorů, kteří obývají naši planetu. Podle Pierre Teilhard de Chardina "reflexe – to je získaná vědomím schopnost soustředit se na sebe a zmocnit se svého já (zvládnout sám sebe) jako *předmět*, který má svou specifickou odolnost a svůj specifický význam, – schopnost, která spočívá nejen v poznávání, ale v poznávání sám sebe; ne jen vědět, ale vědět, že víš"¹. Tj., reflexe představuje čin směřování pozornosti, ale na rozdíl od zvířat, jejichž

¹ Pierre Teilhard de Chardin "Fenomén člověka".

mechanismy chování taky mají tento nástroj, člověka odlišuje právě schopnost vědomě řídit proces pozornosti a obracet ji dovnitř, sám na sebe (do sebe, ke svému nitru). Právě schopnost k vědomé inspirativní sebereflexi, reakce na sebe sama a pozornost k sobě samému vyčleňuje člověka z řady dalších živých tvorů a slouží motorem evoluce. Při tom, že reflexe je aktem směřování pozornosti, zajímavá je situace, exponenciálně rostoucí v poslední době: dnes člověk méně používá tuto jedinečnou schopnost své mysli, svého rozumu. Moderní systém zařízení sociálního prostředí je zaměřený na růst ekonomiky, nebo na její udržování v podmínkách světové hospodářské krize. Za tímto účelem se používají různé způsoby stimulace společenských vrstev (zde mám na mysli spotřebitelskou společnost² vytvořenou globální ekonomikou a využívanou jí pro vlastní živení, uspokojování). Jedním z nejcitlivějších míst na těle společnosti, k jehož stimulaci se uchylují na světovém trhu, je pozornost. Protože pozornost je hlavním průvodcem děje, a směr pozornosti — je stimulatorem růstu. Kdysi pozornost zaměřená dovnitř, vedla k vývoji člověka (např. z opice, podle Darwinovy teorie), a ta, která byla zaměřená na okolní svět, vedla k rozvoji vědy. Pozornost posloužila jako podnět, impuls k technologickému pokroku, což vedlo ke vzniku ekonomiky. A dnes výtvar lidských rukou (ekonomika) zotročil vlastního tvůrce. Funguje to tak, že spotřebitel, který je stroboskopicky oslněn konvenčně stanovenými hodnotami hmotného rázu, směřuje veškerou svou pozornost na dosažení těchto imaginárních hodnot, přičemž méně a méně zpochybňuje jejich skutečnost, pravdivost. Všechny touhy a záměry spotřebitele se snižují k tomu, aby získal to "žádoucí", co ho připraví o spoustu času a energie.

² Pojem, popisující systém budování společenských vztahů, v nichž hospodářský faktor je zásadní, stěžejní. Konzumní společnost se stala jedním z hlavních témat počátku výzkumu francouzského sociologa a filozofa Jean Baudrillarda (1920 - 2007).

Tak celý potenciál možností nasměrování pozornosti není využit, a v brzké době schopnost řídit pozornost se atrofuje kvůli nepotřebnosti.

To vede k tomu, že mechanismus pozornosti člověka se omezuje na úroveň zvířete: objevují se reakce jen na nejvýraznější v tomto okamžiku podnět: bannery (grafická zobrazení reklamního charakteru), reklama, show. Lidstvo se podobá smečce loveckých psů, honících se o závod zprvu za jedním míčem, pak za dalším. Z toho všeho vyplývá, že člověk, který nevyužívá tu jedinečnou schopnost, která ho kdysi přivedla k evoluci a spustila mechanismus růstu a vývoje, se dnes pohybuje po přímce k degradaci.

Takto jsme se postupně přiblížili k hlavnímu cíli této práce. Reflexe. Zmocnit se svého já, poznat sám sebe, pochopit mechanismus vlastního myšlení, zachytit podstatu vlastní osobnosti. Samozřejmě se nejedná o úplné pochopení tohoto složitého mechanismu, jakým je člověk, nebo o snahu zodpovědět najednou všechny klíčové otázky kladené lidstvem od počátku evoluce. Tato práce představuje spíše skromný krok na cestě k sebepoznání, jeden z mnoha budoucích kroků.

U Carla Gustava Junga je práce "Liber novus", v níž autor ve formě deníku popisuje dlouhou cestu hledání vlastní duše. V této práci psychoanalytik zmiňuje, že člověk, který chce poznat sám sebe musí věnovat pozornost nejen sobě, ale i okolnímu světu, protože skrze pochopení jeho osobního vztahu k lidem, předmětům, událostem, které obklopují člověka, přichází pochopení sebe sama.

To je důvod, proč popisovaný projekt představuje kombinaci dvou forem: vizuální a verbální, kdy první je výsledkem fixace, stanovení vztahu k životní realitě prostřednictvím produktu činnosti tvůrčí součásti člověka, a druhá — popisem procesu tvorby a co je nejdůležitější, analýzou

poskytnuté vizuální formy, tj. autorskou reflexí.

Takže je na čase vytyčit cíl této práce a úkoly, které je třeba vyřešit k dosažení tohoto cíle.

Cíl práce:

— Ukázka fungování lidské reflexe na příkladu autorské analýzy výsledků činnosti vlastní tvůrčí individuality.

Pracovní úkoly:

— Vytvoření autorského animovaného filmu;
— Popis přípravného procesu a procesu vytvoření práce;
— Zdůvodnění týkající se volby prostředků uměleckého citění použitých při vytváření filmu;

— Analýza vizuálního textu.

Plnění výše uvedených úkolů bude vytvářet podmínky pro autorskou reflexi, která je cílem celého projektu. Takže cíle bude dosaženo.

2. PROCES PŘÍPRAVY

2.1. Výběr tématu.

Z počtu nabízených na výběr témat práce jsem si vybrala "FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ VLASTNÍCH NÁMĚTŮ". Toto téma umožňuje vytvořit maximální svobodu pro fungování autorského tvůrčího já. Což zase mělo přispět ke vzniku projektu, který dává příležitost projevit autorskou individualitu, a to je důležitým faktorem pro pozdější rozbor práce a dokončení projektu. Dále jsem si pokládala otázku: jaké záležitosti, otázky, které jsou na světové mapě nejnaléhavějších problémů dneška bych chtěla „rozpoutat“, prodiskutovat a připojit k nim svůj hlas? Takovou otázku jsem objevila, je to téma výživy. Je to široké téma: jak se správně stravovat, co je užitečné a co ne, jaké stravovací systémy či návyky existují ve světě, proč světové kuchyně jsou si tak odlišné navzájem, jak se budou vyvíjet systémy stravování v podmínkách nepřetržitého růstu lidské populace na planetě, jak jídlo ovlivňuje myšlenkové procesy? Tato otázka byla pro mě jednou z nejzajímavějších.

Proto, že spousta lidí nepřemýšlí o tom, proč se drží toho či onoho systému stravování, proč ten či onen typ produktů je přitahuje, jak je uspořádány tento podivuhodný, úžasný systém lidského těla. Lidské tělo představuje jednotný systém, „továrnu“, kde je naprosto vše propojeno: nemůže selhání ve fungování jednoho úseku nemít vliv na výkon celého systému. Stravování má přímý vliv na stav našeho těla, a mozek je jeho nedílnou součástí. Tím pádem, stav celého těla se odráží na povaze myšlenkových procesů, probíhajících v mozku. Výživa má vliv na samotnou existenci těchto myšlenkových procesů. Ale nebudu zacházet do podrobností tohoto problému.

2.2. Vyhledávání vizuální formy.

Další fází se stalo vyhledávání vizuální formy v rámci zvoleného směru. Ale, jak jsem již zmiňovala výše, téma stravování zahrnuje širokou škálu otázek, a proto se přede mnou objevilo velké množství variant. Přičemž místo umělého zúžení tohoto rozsahu jsem se rozhodla dát volnost svému tvůrčímu, kreativnímu myšlení. Pustila jsem se do fáze náčrtu scénáře, v jehož důsledku se zrodila řada scénických skečů. V této fázi nastal obrat, který určoval konečný směr vývoje práce. Základem jednoho ze skečů se stál sen, který jsem viděla v předvečer její přípravy. Tento sen je podstatou mého finálního projektu. Jeho forma a struktura byla značně přepracovaná a změněná v průběhu práce, a tak považuji za vhodné jej zde uvést, jako součást přípravného procesu práce.

2.3. Sen.

Běžím, utíkám před někým. Pronásledovatel není vidět, ale slyším ho zlostně mluvit, vrčet a vím, že je to muž, je to pes, je to také - vlk. Cítím trávu pod nohama, tráva se mění na asfalt, kolem je plot, vysoké betonové zdi. Na jedné straně zdi místo stěny — temný prales. Děsí mne to. Běžím. Ale začínám si všímat, že zvuky za zády se změnily. Otáčím se, vidím koně, ten se honí za mnou, ale vepředu se objevuje vysoká zeď s malými dveřmi. Zastavím se, rozeznávám hlasy myslivců, štěkot psů a uvědomím si, že kůň nebyl mým pronásledovatelem, utíkali jsme společně, on prchal před myslivci a jejich psy. Já vím, že kůň potřebuje mou pomoc, on chce, abych mu otevřela dveře. Pochybují, pochybnosti mne dusí, cítím, jako by mě to stahovalo do močálu. Pochybnosti jsou zhoubné pro život, spoutávají. Dělán úsilí a otevírám dveře - zářivé světlo zaplavuje prostor, a kůň se ponoří do něj. Hlasy myslivců se blíží, a já se nejistě dívám za dveře — všechny zvuky utichají, a z bílého světla vstříc mně se řítí kůň. Není sám, za

ním hopsavě spěchá hříbě. Jakmile vběhnou zpět do dveří, asfalt se opět pokryje trávou, stěny se rozpustí, a já se ocitám v jabloňové zahradě zalité zapadajícím sluncem. Toto přináší klid duši. Uklidňuji se s vědomím, že už se nemusím bát.

Vzbudila jsem se s touhou, že nesmím zapomenout ani jeden detail tohoto snu a určitě ho musím zanalyzovat. "Sny – jsou slova duše, mířící, vedoucí na určitou cestu".³ Pokud stručně vyjmenuji důležité závěry, ke kterým jsem dospěla po probuzení, pak mohu říct, že jsem si uvědomila, že se uštívám, jako ten ubohý kůň; cítila jsem potřebu nadechnout se, dát si svobodu, a věděla jsem, že to přinese ovoce a mír v duši. Zní to divně, ale uposlechla jsem svůj sen. Co jiného, než sen může být živnou půdou pro budoucí projekt, kdy v něm jsou zmapovány hlubiny mé duše a vizuální forma, která je blízká mému tvůrčímu základu, živlu. Tak jsem se definitivně rozhodla, jak bude vypadat námět mé práce.

2.4. Volba animační techniky.

Další přípravnou fází se stala volba animační techniky. V hledání vlastní autorské individuality je důležité vyzkoušet různé techniky, prostudovat jejich vlastnosti a proanalyzovat, jak na tyto funkce reaguje kreativní podstata autora.

Na začátku práce na bakalářském projektu jsem již pracovala s technikou manuální a počítačové kreslené animace, stop motion (pixelace, časosběr), s technikou ploškové animace. Počítačová ploška — je technika, kterou často používám v komerčních projektech, umožňuje vytvářet animace velmi rychle, ale kreslená animace je mi nejbližší, je podle mého vkusu, proto jsem se rozhodla zaměřit se na malířskou techniku kreslené animace. Byla jsem úplně okouzlena jemnými a metaforickými pracemi

³ Z knihy Carla Gustava Junga "Liber Novus".

vynikajícího švýcarského režiséra George Schwizgebela, jehož barvy žijí vlastním životem, vytváří atmosféru a doplňující dynamiku scén. Rovněž mne inspiroval ruský režisér a animátor Alexandr Petrov, který pracuje malířskou technikou; jeho práce jsou jedinečné a neopakovatelné (pracuje složitější technikou, než je ta, kterou jsem následně zvolila). Nejvíce mě lákalo to, jak ožívá film při tvorbě animace pomocí malby. Ze všech definicí animace je mi nejbližší postoj k této formě vizuálního umění jako k oduševnění, a animace barvou se mi zdá nejvíc oduševnělou formou oduševnění. Tak, jsem se rozhodla, že zvolím techniku, která, na jedné straně, je pro mě nová, ale v duchu je mi velmi blízká.

2.5. Vyhledávání malířské techniky.

Důležitou fází pro mě se stalo vyhledávání malířské techniky a barevného řešení filmu. Zde jsem také byla inspirována více zdroji. Je mi obzvláště blízká naivní primitivistická plastika forem, s níž pracoval post-impresionista Paul Gauguin. Ve svých figurách, které byly často přehnané, zveličené, se vyhýbá dodržování anatomických kánonů. Což u mě vzbuzuje velké sympatie a zdá se mi velmi vhodné pro animační svět. Vliv na vizuální řešení mého filmu mělo umění fauvistů, divoká "změť barev v jejich obrazech pohltila, vstřebala přírodní formy".⁴ Dospěla jsem k rozhodnutí použít čisté, jasné, zářivé barvy, které, podle mého názoru, dobře fungují v páru s konvenčními formami, které jsem plánovala využít v budoucím filmu.

Tak uplynul proces přípravy na vytvoření mého filmu, a byly nastíněny základní směry další práce: byla vybrána animační technika, grafická plastika a barevné řešení, ale také definován kurz zpracování scénáře. Je čas přejít k procesu realizace.

⁴ Jedná se o knihu Ernsta Gombricha "Dějiny Umění", kde jsou vysvětleny důvody, proč fauvisté dostali přezdívku "divocí".

3. PROCES TVORBY. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Po skončení přípravné fáze nastal čas na podrobné zpracování scénáře. Bylo nutné dodat abstraktní formě snu formu scénáře, vnést do něj scénářovou strukturu s expozicí, vyvrcholením a rozuzlením, zpracovat přechody mezi nimi na verbální úrovni. Přikláníla jsem se k vytvoření výpravné (vypravující děj) struktury filmu obecně, ale zároveň moje duše jihla a tíhla k surrealismu. Animace — je úžasná forma výtvarného umění, která umožňuje vytvořit mystické, surrealistické náměty a transformace. Pomáhá dát život neexistujícímu, nebo ukázat jinou stranu života již existujících na tomto světě předmětů. V animaci je možné porušovat zákony času a prostoru našeho tělesného světa. Proto, i přes snahu vytvořit výpravnou strukturu, chtěla jsem ji vytvořit z abstraktních forem, symbolů a metafor. Ale potřebovala jsem osnovu, kostru, která by se stala spojovacím prvkem abstraktních tvarů, potřebovala jsem si domyslet dějovou linii.

3.1. Práce nad scénářem.

V této fázi jsem začala přehodnocovat svůj sen a zjistila jsem, nakolik pochyby mohou spoutávat, uvědomila jsem si důležitost kroků: jak je důležitý každý krok v našem životě. Přišla jsem k jasnému pochopení toho, že křivka lidského života je přímo závislá na uskutečněných člověkem činech, ale také obrovskou roli v životě hrají i jiné faktory, přesněji řečeno, reakce na ně.

Uvědomila jsem si, že zásada o vlivu stravování, výživy na myšlenkové procesy (každý produkt, spotřebovaný člověkem má vliv na složení naší krve, a proto na složení myšlenek), se snadno přenáší na jiné oblasti našeho života: každý krok, který člověk v životě udělá, má vliv na průběh života obecně, a průběh života jednoho člověka působí na linii

života celé planety. Tato myšlenka baly nápomocná „narození“, vzniku konečné verze scénáře. Začala jsem vzpomínat na příběhy, když činy jednoho člověka (skutečného nebo vymyšleného) měly vliv na život celé země, zde jsem si vybavila Adolfa Hitlera, který pohnul celým světem ve druhé světové válce, a objevení Ameriky Kolumbem, které dostalo nejdříve Evropu; také jsem si vzpomněla na biblický příběh, kdy důmyslná Eva (jedna malá žena) vyvolala hněv Boží proti celému lidskému rodu. Zde jsem pochopila, že tento motiv se výborně se hodí pro mou práci. Propojením všem známého Biblického příběhu s prožitky a obrazy svého snu, jsem získala základní příběh. Zde se v mé hlavě zrodila ještě jedna myšlenka, která se stala poslední, konečnou pro mou práci na scénáři. Propojením snu s biblickým příběhem, jsem došla k dualitě. Mužské - ženské, světlé - temné, hříšné - svaté, dobro - zlo."... Dvojsmyslnost, obojakost je to cesta života. Pokud levé chodidlo se nepohybuje, pak se pohybuje pravé, i vy se pohybujete."⁵ Svět není pouze všechno svaté a čisté, ve světě existuje rovnováha mezi tmou a světlem, životem a smrtí. Umírající ryba pluje ke břehu, aby vydechla naposled, vypustila duši, zemřela, ale, zároveň, aby se stala potravou pro ptáky, kteří se živí mršinou. Smrt plodí život, a v tomto pohybu je hlavní princip života. Tento „akord“ se ukázal být posledním, závěrečným. Harmonicky doplnil narativní strukturu a pomohl spojit abstraktní obrazy. Takže scénář získal svou podobu, strukturu a logiku, což bylo velmi důležité pro mě.

3.2. Vytvoření storyboardu (grafické znázornění filmu, jeho previzualizace, druh výkresu).

Klasický storyboard je rozkreslený návrh scénáře; kreslená vizualizace toho, jak má film vypadat. Chtěla jsem spojit vizuální řadu

⁵ Z knihy Carla Gustava Junga "Liber Novus".

neustálým pohybem kamery a různými druhy morphingu, využít co nejvíce možností animace. Ale při práci na závěrečném storyboardu jsem si uvědomila, že je to dobrý směr, který je vhodný pro udržování vizuální formy snu, surrealismu toho, co se odehrává. Při střízlivějším pohledu na stav věcí, však, jsem zvážila časový rámeček, který mě omezoval, své schopnosti kreslíře a bylo mi jasné, že tento projekt bude vyžadovat mnohem více času, než mi bylo přiděleno, proto nebylo možné se vyhnout montážnímu, stříhacímu „lepení“. Vzhledem k těmto podmínkám byl vypracován storyboard.

Technologický popis.

Storyboard byl vytvořen v digitální podobě v programu Adobe Photoshop SC 6 pomocí štětců ze standardní knihovny programu. Finální zlomená sazba storyboardu s textovým komentářem je vyrobena v programu Adobe InDesign SC6.

3.3. Vývoj postav.

Původně byly vytvořeny podmíněné obrazy muže a ženy, a v první verzi byly oblečené. Pak jsem si ale uvědomila, že pokud jedním z pilířů filmu je biblický příběh, lidské postavy mohou být bez oblečení. Při hledání forem těla postav jsem vycházela ze zásad zlatého průřezu, které jsou základem všech výtvorů přírody. Ale ve vzhledu každé z postav by měla být vykreslena symbolická a funkční složka. S těmito výchozími body jsem začala pracovat pro rozvíjení ženského charakteru, ženské postavy. Žena - matka, symbol, který dává život, příroda, emoce a chaos, oheň. Tak u mého hrdiny se objevily velké boky, jako symbol, dávající život, velká prsa – kojící, a pro zobrazení jeho metafyzické složky chaosu a ohně jsem se rozhodla pro červenou barvu. Na jejímž základě jsem přešla k vytvoření postavy koně, kdy jsem si uvědomila, že vůbec neumím nakreslit koně.

Ale potřeby zobrazit koně realisticky nebylo, bylo nutné vytvořit

obraz ženy v podobě koně, proto jsem se snažila přesunout poměry hmotnosti těla ženy do formy, tvaru tohoto zvířete. Při zpracování mužského obrazu jsem použila následující klíčové vlastnosti: první člověk, tj. blízký opici (zde k biblickému příběhu se dodala Darwinova teorie), síla, pořádek. Proces vývoje mužské postavy šel méně hladce, protože v prvních skečích muž vypadal jako jednoduchý tlustoch, což vnášelo další významy, zbavovalo ho mužské síly, energie a moci. Proto jsem přezkoumala obraz několikrát. Na konci vznikl tvor, bytost, podobající se gorile, s malou hlavou a pánví, ale působivou hrudí a rukama. Pro muže byla zvolena modrá barva, barva řádu a logiky, což charakteristické pro mužskou přírodu. Na stejném principu vytvoření obrazu koně byl vypracován obraz vlka, u kterého jsem se opět pokusila o znovuoobnovení proporcionálních poměrů tělesné hmotnosti muže v těle vlka.

Technologický popis.

Všechny náčrtky byly vytvořené tužkou na papíře, poté byly naskenovány a přeneseny do elektronického formátu, kde s pomocí programu Adobe Photoshop SC 6 a sady štětců ze standardní knihovny se upravily poměry, proporce, siluety hlavních hrdinů.

3.4. Malování postav. Hledání techniky.

V této fázi jsem hledala technologii barvení, které by netrvalo moc času. První verze vyžadovaly obrysové či konturové zobrazení a světelně stínové zpracování, což zabralo spoustu času. Bylo nutné najít rychlejší řešení. Zde na pomoc mi přišla technika, často používaná Georgesem Schwizgebelem, který používá barevný podklad, například černý, modrý nebo zelený, a to funguje jako obrys a stín; druhou barvou on zpracovává pouze zóny osvětlení, nebo je to naopak. Tímto způsobem zmizí potřeba kreslit stín a obrys. Tato technika se nejlépe hodila k mému úsilí vytvořit podmíněné obrazy. Tj., barva a tato technika pomohly zjednodušit a

vymazat příliš detailizované postavy a dosáhnout výsledku, který by byl blízko k požadovanému.

Technologický popis.

Etapa malování (barvení) postav probíhala pomocí syntetických štětců akrylovou barvou na celuloidu s jednotným černým podkladem.

3.5. Tvorba animace.

Zde jsem provedla analýzu a rozdělila celý film na bloky podle techniky: nejvíce optimálním se jevílo vytvoření některých scén (např. obsahujících morfování objektů, pohyby postav) pomocí flash animace; některé, které obsahují velké množství duplicitních objektů vyžadovaly práce v 3d editoru, a některé, vyžadující ukončení práce s kamerou způsobem generací částic, bylo pohodlnější tvořit v AE. Tedy, tato fáze byla rozdělena do 3 menších fází.

Technologický popis.

Pro vytvoření animace byly použity různé programy, ale všechny projekty měly stejné parametry: HD formát, 1920x1080, 25 fps.

— Flash animace.

V této fázi se každá scéna byla animována pomocí klasické počítačové ručně kreslené animace na principu lineárního zobrazení klíčových záběrů a následného fázování (vlození dílčích snímků při výrobě postaviček, které byly přeskočeny při storyboard. Fázování se provádí pro vytvoření efektu plynulého přechodu mezi klíčovými snímky – hlavními fázemi pohybu pohyblivých objektů).

Technologický popis.

Pro účely této fáze byl použit program Adobe Flash CS 6, kompozice hotových scén byly exportovány ve formě png-sekvencí s rozlišením 200 dpi, což umožňovalo dostat na výstupu obraz o velikosti 5333x3000 px, a to zase přinášelo větší rozsah pro manipulaci s kompozicemi při následném compositingu (umožňovalo například provádět operace s kamerou bez ztráty kvality obrazu).

— **3d animace.**

Tato fáze byla použita pro vytváření složitých scén s opakujícími se objekty. Je to první a poslední scéna vesmíru plného hadů. Počáteční scéna vyžadovala složité pohyby kamery, nejprve prolétající skrz podzemní vesmír, a pak vznášející se k pozemnímu světu.

V této scéně bylo zapojeno velké množství opakujících se a pohybujících se objektů, takže 3d animace se hodila pro tento úkol nejlépe. Při práci na této fázi se ukázalo, že neovládám 3d editor v dostatečné míře, abych zvládla zadaný úkol, proto jsem musela přiběhnout k pomoci asistenta.

Technologický popis.

Pro vytvoření 3d animace byl použit program Blender 2.74. Při vytvoření scény podzemního vesmíru byl vytvořen objekt (had), který byl následně rozmnožen s různými modifikacemi v 1100 objektů, z nichž každý se pohyboval po vlastní trajektorii. Pro pozemní svět byla vytvořena zahrada ze 400 stromů. Přes celou scénu a dva světy, vesmíry (pozemní a podzemní) se pohybovala digitální simulace kamery (3d kamera). Výsledek této fáze se renderoval v png-sekvenci.

3.6. Digitální compositing.

V této fázi byly vytvořeny fragmenty scén, které vyžadují generování částic, například hvězdné oblohy. Zde následuje fáze compositingu (build) jednotlivých scén, kdy každá scéna byla sestřihávaná z fragmentů flash-animace, vznikl pohyb kamery, po kterém se scény spojovaly mezi sebou. Zde se montovaly další efekty, potřebné pro tento mezistupeň animace.

Technologický popis.

V této fázi byl použit program Adobe After effects cc 2014, generování částic se provádělo s pomocí efektu CC Particle Systems II ze standardní knihovny programu. Na konci této fáze finální výsledek byl renderován v png-sekvenci.

— **Střih. Předběžné ozvučení.**

Na této etapě jsem vybuodovala scény v zamyšlené sekvenci, upravila

jsem jejich dynamiku v souladu s tím, jak scény navazovaly jedna na druhou. Tato fáze byla sloučena s fází předběžného (nanečisto) ozvučení. Původně jsem měla v plánu pracovat s abstraktními zvuky, ilustrujícími děj ne přímo, ale metaforicky. Například ve scéně, kdy žena trhá kokon vlka a ten se roztrhne a rozletí se hejno ptáků, místo mávání křídly jsem chtěla použít zkreslený ženský smích, který by zdůraznil dábelskou ženskou povahu a symbolizoval vítězství ženy v tomto boji. Nicméně, tato cesta vyžadovala mnoho času na hledání a experimentování, a tak jsem se, nakonec, rozhodla jít tradiční cestou co se týče práce se zvukem a nezatěžovat film audio metaforami. Vytvořila jsem předběžnou verzi kontaktní zvukové kulisy (ozvučení) a vybrala jsem hudební treky, které by mohly pomoci podpořit atmosféru a vytvořit náladu celého filmu. Dále, předběžná verze krátkometrážního filmu byla předána zvukaři, aby souběžně s procesem barvení se pracovalo na vytvoření konečné verze zvuku.

Technologický popis.

Pro střih jsem použila program Adobe Premiere CS6, zde byl také proveden střih předběžné verze zvuku, větší část zvuků pro předběžné ozvučení jsem imitovala hlasem, proto pro záznam zvuku byl použit recorder Tascam DR40.

3.7. Malování (barvení) filmu.

Pro barvení filmu bylo nutno renderovat finální verzi střihu ve formě png-sekvence pro to, aby malovat již prakticky hotový film. Pak jsem udělala výběr snímků, potřebných k malování a vytiskla jsem je. Každý snímek, záběr se prokládal listem celuloиду a fixoval se, aby bylo možné barvit snímky v několika fázích a přitom se neztratit v horách poletujících papírů a celuloidu. Po skončení přípravné fáze každý snímek se ručně barvil a skenoval pro následný finální střih filmu.

Technologický popis.

Pro tisk obrázků byla použita černo-bílá tiskárna Xerox Phaser 3010. K barvení bylo připraveno 3853 záběrů. Proces barvení probíhal pomocí syntetických štětců akrylovou barvou na celuloidu s použitím jednotného černého podkladu. Následné skenování bylo provedeno pomocí Skenera Canon CanoScan LiDE 220 s rozlišením 300 dpi (obrázky se skenovaly s tímto rozlišením proto, aby byla zajištěna možnost dodatečné manipulace s jevištěm během post-production).

3.8. Finální střih.

Finální střih zahrnoval obnovu struktury filmu z odskenovaného materiálu, kombinace s finální audio-dráhou a postproduction, který spočíval v minimální korekci barev.

Technologický popis.

V této fázi při práci byl použit program Adobe After Effects SC6 a Adobe Premiere CS6.

4. POPIS DÍLA

4.1. Zdůvodnění výběru barevného řešení.

Každá barva má svůj symbolický význam. Stejná barva v různých kulturách může být interpretována diametrálně odlišným způsobem. Nicméně, při práci na tomto projektu, byl věnován velký význam barvě, jako důležitému detailu. Každá z použitých barev hraje svou roli a má vlastní symboliku v mé práci. Při odůvodnění barevného řešení budu se orientovat na evropskou kulturu ve věci vnímání barev a odkazuji na symbolické významy barev podle Ittena.⁶

— *Žlutá.*

Itten vidí žlutou barvu jako takovou, která se nejvíce blíží barvě bílé, respektive, jako nejsvětlejší, nebo nejzlatější. Ze symbolického hlediska světlá je svatá, prozářená. Čistá žlutá barva se často používá pro označení rozumu a poznání, žlutá záře symbolizuje moudrost. Žlutá je barva slunce, energie, která dává a bere život. Na druhou stranu tlumená žlutá nebo zbarvená šedí symbolizuje nemoc, zradu, lež. Dualita symboliky této barvy, a také to, že žlutá patří mezi základní barvy se stalo důležitým faktorem při výběru barev pro vytvoření obrazu ráje jabloňové zahrady. Já jsem použila obě strany této barvy – světlou, zářivou a čistou žlutou pro zobrazení korun stromů a matnou, silně naředěnou šedou, pro zobrazení kmenů. Proto jsem se snažila dosáhnout absolutna při vytvoření obrazu zahrady: rajská zahrada — to není jen místo štěstí, pravdy a světla, ale také místo lží, nemoci. Právě existence těchto dvou stran, rovnováha mezi nimi umožňuje rajské zahradě být rajskou zahradou, protože bůh je absolutno a vše božské je absolutní, také absolutno představuje jednotu protikladů.

⁶ Z knihy **Johannesa Ittena** " *Umění barvy*".

— **Červená.**

Červená barva má neuvěřitelnou energii, je koncentrací pohybu. Červená je symbolem ohně, energie života, lásky fyzické a duchovní, ale zároveň červená symbolizuje agresivní vášeň, cizoložství, a tím, že je umístěná v sousedství s černou, získává démonickou povahu. Jako barva překypujícího života, červená je nejvhodnější barvou pro obraz ženy. Stejně jako žena, červená barva obsahuje v sobě chaos a energii, vášeň a lásku, emoce a oheň. A opět tato barva je jednou z hlavních, základních, a je to stále jeden z důvodů, proč jsem si ji zvolila pro tuto práci.

— **Modrá a zelená.**

Modrá je barva věrnosti a víry. Pokud červená je plná energie, pohybu, modrá - energie klidu, statika. Modrá často symbolizuje rozum. Je to přímá a bezelstná barva, upřímná a otevřená. Není slabá, i když z ní netryská energie červené, její síla spočívá ve stabilitě a pevnosti. Pokud červená - barva tohoto světa, tak modrá je barvou světa duchovního a transcendentního. V práci jsem ale považovala za nedostatečné použití čisté modré barvy, do ní se přimíchá barva zelená a trochu okrové barvy, která ztlumí chlad modré a dělá ji o něco bližší k zemi, k půdě. To nezbavuje ji pevnosti a stability, ale vdechne jí trochu životního pohybu. Vždyť je to muž – člověk.

Tímto způsobem získáváme tři základní barvy: modrou, červenou a žlutou, což je také symbolické, podle mého názoru. To jsou tři základní energie, které drží svět, svatá trojice. Cosi absolutní.

— **Černá.**

Černá barva v mnoha kulturách je antipodem bílé, a nese mnoho negativních odstínů, například, nevědomost, rozchod, smrt. Ale dokonce i chápání nebezpečí vzniku podobných konotací mě neodradilo od použití

této barvy. Nemohu říct, že použití černé barvy v moji práci nese symbolický charakter, důvodem jejího použití byla spíše technická potřeba, použití černého podkladu umožňuje ušetřit čas na prokreslení stínu. Ale je tu ještě jeden důvod, proč je v práci používán právě černý podklad, nikoli zelený, či například, šedý nebo jakýkoli jiný. To je můj osobní postoj k černé barvě. Když zavřu oči, první, co vidím, je tma, nekonečná tma. Když projdeme tmou, dostáváme se do nádherného světa snu. Považuji za nespravedlivé větší množství negativních konotací používaných k černé barvě. Protože černá barva je barva přechodu, skvělé zapomnění, spojující substrát nebytí pro jasné záblesky bytí. Černá má hlubokou krásu nekonečnosti a vesmíru, černá se podobá smrti, která dává život, bez něj na světě by nebylo rovnováhy. Proto stíny ve filmu jsou přesně černé. V prostoru černého nekonečna poletují zářivé blesky početných závěrečných částí mé práce.

4.2. Zdůvodnění výběru základních symbolů a jejich role v budování vizuálního textu.

Podobně jako u symbolických významů barev významy zvířat a předmětů rovněž se mohou lišit v rámci různých kultur. Rozdíly mohou být začínaje od nuancí až do diametrálně odlišných, proto se při budování vizuálního textu ve filmu jsem se orientovala na tradiční znaky přijaté v rámci evropské kultury, a také na osobní smyslně-intuitivní vnímání těch nebo jiných obrazů. V této práci je dominantní počet znaků oprávněný a má konkrétní důvody pro jejich volbu, já se však zaměřím jen na některé, nejdůležitější dle mého názoru.

— *Vlk.*

U většiny národů v Evropě ve středověku toto zvíře vyvolávalo negativní konotace, to znamená zlo, násilí, v ruské tradici — chamtivost a

žravost, nenasytost. Vlk je symbolem dravce, zuřivého nepřítele, a v Bibli — pseudoprorokem, nespravedlivým vládcem a soudcem. Ale k 40. letům 19 stol. tento znak získává další významy: oddanost rodině, smečce a vůdci, léčitelsví. Tyto dodatečné konotace se objevují v důsledku rozvoje zoologie, která rozšířila informace o principech chování a funkce zvířete v kontextu přírody. V mém filmu se obracím k negativním konotacím, souvisejícím s postavou vlka z důvodu, že je třeba postavit ho proti obrazu ženy. On hraje roli všeho temného a záporného v dualitě dravec - býložravec, zlo - dobro, vinný - nevinný. To neznamena, že muž je ztělesněním zla. Faktem je, že v tradičním čtení příběhu o dědičném hříchu a vyhnání člověka z ráje je obviněna žena. Zavedením hyperbolizovaného negativního hodnocení do obrazu muže - přes obraz vlka, snažím se upozornit na to, že na světě je vše propojené, krok jednoho člověka může být důvodem pro kroky další. Proč byla obviňována žena, vždyť možná měla důvody porušit zákaz. Vlk, jako symbol oddanosti, víry, se objeví tehdy, když žena utrhne jablko, možná, že se snaží zabránit hříšnému pádu, on je strážce, chránící pořádek, nastavený v rajské zahradě. Vlk v kontextu mého filmu má modrou barvu, tím se snažím objasnit negativní konotace tohoto zvířete. Modrý vlk je ušlechtilý a silný, rozumný a věrný, upřímný a otevřený dravec. Při spojení symboliky barev a zvířete tvořím dualitu.

— *Kůň.*

Jeden z nejstarších symbolů lidstva v Evropě, Asii a Africe. V západní kultuře se věřilo, že kůň slučuje v sobě všechny nejlepší vlastnosti několika zvířat: odvahu lva, bystrost orla, sílu vola, rychlost jelena, obratnost lišky. Ve většině kultur kůň nese pozitivní konotace: životní zvířecí síly, krásy, elegance, moci a pohybu, věrnosti a zároveň nezkrotné svobody, nebojácnosti, vojenské chabrosti a slávy. V biblické tradici koně patří

k dokonalým božským tvorům. "Když křesťané se ještě schovávali v katakombách, kůň symbolizoval pomíjivost života".⁷

Symboliku koně nelze omezit dualitou z důvodu rozmanitosti kultur, které ji využívaly, nicméně, například u starých Slovanů kůň sloužil symbolem smrti a vzkříšení, podobně vycházejícímu a zapadajícímu Slunci. Tato konotace se mi zdá být poetická a relevantní v kontextu mé práce. Převaha pozitivních konotací je jedním z důvodů pro výběr právě tohoto zvířete, aby ilustrovala obraz ženy a juxtapozici muži. Dalším důvodem byl sen, v němž se vyskytovalo právě toto zvíře, bylo ztělesněním mne samotné. Zde moje smyslně-intuitivní úroveň se ukázala být dominantním faktorem.

— *Had.*

Jeden z nejstarších symbolů lidstva, který má různorodý význam v různých zemích. V zemích Afriky a Asie had (zmije) je symbolem moudrosti, zdraví, vitality a nesmrtelnosti. Negativní konotace ve výkladu tohoto symbolu mělo křesťanství, církev rozšířila legendu o zmijí jako o pokušitelce, ďáblíci. V protikladu k tomuto výkladu je již obsažena dualita sama o sobě. Ale v mém filmu had (zmije) je jedním z nejdůležitějších znaků. Používám ho v obou smyslech: jako zosobnění pozitivní energie, stejně tak i negativní. Používám tradiční postavu hada ve smyslu pokušitele. Netradiční je pouze kontext tohoto použití. Muž se přemění na hada, což symbolizuje to, že muž je pro ženu pokušitelem. Na jedné straně muž (had je jeho ztělesněním) se honí za ženou, tj. ona ho sama svádí, na druhou stranu muž se přeměňuje na hada (zmiji), symbol pokušení, a tímto osoba, kterou někdo svádí, se stává pokušitelem. Had se po kousnutí dostane z jablka, tj. had je důsledkem hříchu, nikoliv jeho příčinou. Může

⁷ Похлебкин В. В. Словарь международной символики и эмблематики. — 3-е изд. — М.: Междунар. отношения, 2001. — 560 с. ISBN 5-7133-0869-3

být muž pro ženu jako trest za nějaký hřích? Muž a žena (červený had a modrý had na začátku filmu) — příčina a důsledek vlastního vzájemného spojení, kdyby neexistoval ten či onen nebylo by rovnováhy. Existuje i druhá strana chápání tohoto symbolu v mé v práci. Film začíná nekonečností vesmíru, ve kterém lítá spousta hadů (zmijí). Zde hadi jsou nádherní bytosti, před jejich moudrostí a velkorysostí se osobně skláním. Tohoto tvora používám na začátku a na konci filmu, a to nejen kvůli pozitivní konotaci v rámci antické kultury a kultury Asie a Afriky, ale také proto, že intuitivně vnímám hada jako symbol rovnováhy a spravedlnosti, symbol tmy a zla, symbol nekonečna a absolutna. Tělo hada je základem hmoty tohoto světa, znamení hada je duchem tohoto světa v celé jeho úplnosti, v jednotě světla a tmy, v nekonečné lásce poměrů či vztahů velké duality.

Kromě výše uvedených symbolem, důležitý význam v této práci má jablko, strom, jabloňová zahrada, hvězdy-oči na obloze, ptáci, slunce, západ slunce, řeka. Ale všechny tyto symboly mají spíše pomocný charakter, a proto, jak se zdá, není nutné žádné odůvodnění pro jejich volbu.

4.3. Analýza vizuálního textu. Syntaxe. Syntagma. Paradigma.

Sémiotická analýza pomůže rozložit práci na základní prvky — znaky. Chci se zaměřit jen na smysluplné, podle mého názoru, syntaktické jednotky a metody, pokusit se stanovit jejich hodnotu pomocí sémantického přístupu, a s pomocí pragmatického přístupu určím jejich funkci.

Takže, předložená k rozboru vizuální řada představuje následující posloupnost. Kamera proletí přes temný prostor vesmíru s otevíratelnými a zavíratelnými očima místo hvězd. Ze tmy vyletí dva hadi, za nimi hned

následuje celá řada dalších. Kamera letí do prázdna, hemžícího se hady, pak se otočí o 90 stupňů vertikálně (tilt down) a stoupá nahoru. Před recipientem se otevírá prostor z perspektivy, kde je vidět, že vesmír, přes který se pohybuje kamera se nenachází nad povrchem země, ale pod ní. Kamera proletí přes vrstvu země, která vymezuje dva světy, objeví se zahrada s jabloňovým stromem v popředí, kamera se otočí o 90 stupňů vertikálně a stoupá nad zemí (zahradou). Podle vzdalování kamery stromy splynuly v jeden zářící žlutý kruh, který visí v černé prázdnotě.

Do prázdného prostoru se vřítí dva hadi, modrý a červený, rychlými pohyby se svíjí do tvaru písmen DU, žlutá koule tvoří písmeno O: DUO. Písmeno O začne se hýbat a otáčet o 90 stupňů v ose x, přeměňuje se na jablko, které rychle klesá mimo záběr filmu. Objeví se následující scéna. V záběru je celkový plán jabloňové zahrady, z jedné jabloni v centru padá modré jablko, které se proměnilo v člověka, je to muž modré barvy. Muž chvíli sedí nehybně, a pak vstane a vydá výkřik, zaúpění, během kterého kamera se blíží k hrdinovi pomocí efektu "dolly zoom". Dokud muž křičí, na zem padá červené jablko, které se přeměňuje v ženu. Muž vydává výkřik směrem k ženě, žena se změní v bouři, a ukryje se v hloubi zahrady za stromy. Muž spěchá hledat ženu. Když muž zmizí ze zorného pole, žena vběhne do záběru z opačné strany. Ona těžce dýchá, poté co běžela, popadne dech, rozhlédne se po stranách. Vidí jablko, utrhne ho. Do záběru vběhne muž. Žena uteče. Muž zuří, běsní, promění se ve vlka, začíná honička. Montážní přechod na další scénu. Střední plán. Žena s jablkem utíká od vlka, žena prudce utíká za hranice záběru. Vlk skočí, jeho tělo se vytáhne, pak se promění v hada s hlavou vlka a ovinuje ženu. Žena se mění v plamen, plamen se rychle zmenšuje a mizí. Obraz vlka se také rozpouští a mění se na hmotu modré barvy. Ve hmotě jsou vykresleny části

lidského těla. Modrá hmota se natahuje a praská, z ní vyskočí kůň a vyřítí se mimo záběr, zbytky modré hmoty se přeměňují v hada a pustí se za ním. Montážní přechod k další scéně. Celkový plán: do záběru vběhne kůň, za ním vlítne had, provádí manévry ve vzduchu a vyletí mimo záběr. Pak znovu vletí do záběru a ovine koně modrým kokonem. Kokon se zevnitř roztahuje různými směry a roztrhne se hejnem ptáků, kteří vyletí z něj. Hejno kruhovými pohyby splývá do červeného disku zapadajícího slunce. Slunce zapadá za horizont nad jabloňovou zahradou, kamera klesá dolů, mezi kmeny jabloňových stromů se řinou červené proudy, které se stékají v jednodílnou červenou řeku, kamera se pohybuje dolů. Ukazuje se, že řeka to jsou vlasy ženy. Žena ukousne jablko, z jablka se vyřítí had, zmije a roztrhá ženskou hmotu, látku. Montážní přechod na další scénu. Do temné prázdnoty záběru vlétají dva hadi modrý a červený, za nimi po spirále vlítne mnoho dalších. Hadi se pohybují v kruhu. Teď budu po pořádku, postupně se zastavovat na nejvýznamnějších syntaktických jednotkách, abych určila jejich sémantický význam.

— *Velikost plánu.*

V kinematografii velikost plánu je prostředkem k výtvarnému projevu a snaží se nasměřovat pozornost a citové zabarvení vnímání vizuální řady recipientem. V této práci je možné zaznamenat téměř úplnou absenci velkých plánů. Dominance souhrnných, vzdálených a středních plánů podporuje celkovou symbolicitu celého filmu. Předemnou nestal úkol proniknout do psychického stavu hlavního hrdiny, protože hrdina – to je podmíněčnost, symbol. Souhrnné plány schematicky zobrazují probíhající akce, děj: běží, sedí, skáče, atd. Emocionální zbarvení probíhajících dějů je dosaženo prostřednictvím charakteru pohybů. Z hlediska pragmatické funkce takový postup distancuje diváka od děje,

neustále připomíná mu jeho roli pozorovatele, a zároveň absence detailů stimuluje touhu uvidět a nenechat logiku toho, co se odehrává.

— **Montáž.**

V předložené práci prakticky chybí montážní slepování. Nejčastěji vyprávění je tvořeno prostřednictvím přecházení jedné scény do druhé. V životě nejsou „montážní slepování“, dostáváme nové informace jen, když přesuneme svou pozornost z předmětu na předmět. Takže na jedné straně tento postup symbolizuje kontinuitu, nepřetržitost života, vzájemné souvislosti událostí odehrávajících se v něm. To, že chybí montáž pomáhá ponořit diváka do emocionálního rytmu, který se odehrává na obrazovce.

— **Pohyby kamery.**

Pohyby kamery často plní výhradně informativní roli (boční pohyb), také pomáhají propojit scény mezi sebou, nebo je oživit, a to přidáním další dynamiky. Ale v některých scénách mají dodatečné funkce.

Například v úvodní scéně, kde kamera letí do vesmíru, pohyb kamery souží k tomu, aby ponořil diváka do děje, obklopil recipienta atmosférou hned od prvního doušku. Ve scéně v rajske zahradě, kde hrdina vydává první výkřik, je použit "dolly zoom" efekt. Tento efekt narušuje normální vnímání vizuální řady. Ze symbolického hlediska je aplikován s cílem zdůraznit význam změn, které přináší svět, vznik v něm člověka, svět reaguje na příchod člověka na svět a jeho chování, tak se navazuje spojení mezi hrdinou a okolním světem. Ve stejnou dobu se navazuje kontakt s recipientem, u kterého zkreslení optického vnímání je podnětem, popudem a je určeno k posílení pocit nerealnosti toho, co se odehrává. Ve stejné scéně, kdy hrdinka vykukuje zpoza stromu a dívá se do zahrady, kde předtím se ukryl hrdina, je použit zoom in, který určuje přítomnost autora a jako by vyzývá diváka uskutečnit čin (podívat se za strom). Tento postup

či trik se používá pro zapojení diváka do procesu.

— ***Kompozice a framing.***

Jako většina výše uvedených prostředků je určena k tomu, aby řídila pozornost diváků a sloužila jako pomocné prostředky, které objasňují poměry mezi vizuálními prvky v záběru pro rozmístění dominantních akcentů a důrazů. V tomto filmu kromě své přímé funkce, kompozice a framing hrají doplňkovou roli. Například, často se používá výstup objektu za hranice záběru, snímku. Průměrný divák vnímá, jako normu, omezení filmového vyprávění hranicemi záběru, je zvyklý, že za těmito hranicemi svět filmu neexistuje. Takže výstup za hranice záběru či snímku přispívá mentálnímu rozšíření prostoru akce, děje, protože mozek příjemce nějakou dobu i nadále domýšlí akci či děj, který právě unikl jeho pohledu za hranici záběru. Takto, se uskutečňuje dodatečná stimulace pozornosti, divák je po celou dobu zapojen do kontinuálního rytmu děje. K podobnému efektu vede umístění osy děje kolmo k plošině obrazovky ("vyřítit se" z obrazovky nebo odejít do hloubky záběru). Postup je starý jako vesmír⁸, nicméně, stále si zachovává účinnost z důvodu organického pocitu plochosti obrazovky. Na jedné straně tento efekt vytváří iluzi hloubky prostoru, na druhé — zapojuje diváka do děje tím, že divák se stává účastníkem události.

— ***Změny rychlosti pohybu vevnitř záběru.***

Ve filmu se často používá střídání dynamických scén s vysokým stupněm nasycení a pomalých záměrně protahovaných scén, ve kterých se prakticky nic neděje. Tento postup, na jedné straně, je povolán střídavě stimulovat a uvolňovat diváckou pozornost. Na druhou stranu, takový

⁸ Jde o to, že tento trik byl použit ještě bratry Lumiere ve filmu "Příjezd vlaku".

způsob plní také symbolickou funkci, ukazuje duální povahu světového řádu prostřednictvím střídání rychlosti, což je příkladem duality "rychle-pomalů".

— ***Porušení plynosti pohybů, rytmické souhry pohybů a gest.***

Ve filmu se vyskytují scény, v nichž je zřeslena plynost pohybu postav. Například, draci (zmije) létají do vesmíru, létající žena. Tento postup způsobuje deformaci obvyklého vzhledu, charakteru věcí, což vede k pocitům iluzornosti a surrealismu toho, co se odehrává.

— ***Morphing. Přeměny.***

Tento postup umožňuje jedním objektům se transformovat do jiných, přetékat navzájem. Podobné přeměny, jakož i porušení plynosti pohybu pomáhají dosáhnout pocitu snu a nereálnosti toho, co se odehrává. Ale také plní i dodatečné funkce. Morphing umožňuje snížit množství montážních přechodů mezi scénami, posiluje pohyb vevnitř snímků, čímž se udržuje kontinuita toho, co se děje. Stejně tak pomáhají sjednotit symbolické hodnoty mezi sebou, tvoří symbolická spojení: muž-vlk-drak, žena-kůň-ptáci.

— ***Kontrast.***

Ve filmu se používá několik typů kontrastu: barevný (červené-modré, teplé-studené), kontrast rychlosti (rychle-pomalů), kontrast symbolů (muž-žena, dravec-býložravec). Různé druhy kontrastů poukazují na dualitu, která je klíčovým pojmem celého filmu. Tento vizuální text v sobě spojuje několik důležitých, podle mého názoru, funkcí. Především denotativní (reprezentativní), protože vyjadřuje určitý děj, příběh, snaží se donést příjemci význam sdělení; kognitivní (myšlenkovou), protože je zaměřen na tvorbu názory příjemce; v menší míře voluntativní (přivolávající, podněcující), tzn. vyzývá k pochopení životní skutečnosti, okolního světa, a

poetickou, protože velmi důležitou v tomto případě je forma vyprávění. Jí je věnována zvláštní pozornost, při konstrukci sdělení se používají četné prostředky "vizuální zpracování textu".

Jak je vidět, při vytváření krátkometrážního filmu bylo zapojeno značné množství vizuálních prostředků, ale byly vybrány tak, aby pracovaly na společném úkolu: postavit proti sobě duality, kdy tento kontrast zdůrazňuje existenci tohoto fenoménu v podstatě, a poukazuje na vzájemnou souvislost všech věcí ve vesmíru, kontinuitu a nekonečnost života.

4.4. Reflexe.

V kinematografickém jazyce nejsou jednoznačná pravidla, existují základní principy a vypracovaná s časem obvyklá schémata diváckého vnímání. Posun těchto nebo jiných směrnic má za následek změnu významu a váhy vizuálního textu, přivede k rozmístění důrazů a akcentů ve sdělení. Je to nebezpečná cesta pro autora, je nebezpečná tím, že sdělení nemusí být vnímáno správně nebo nebude vnímáno vůbec.

— Kritické hodnocení z pozice diváka.

Pokusíte-li se maximálně odpoutat od pozice autora a kriticky zhodnotit tuto práci, je tato práce přetížena symboly a metaforami. To vyžaduje od diváka vysokou erudici a ovládnutí kontextem tvorby filmu a autorské osobnosti. V práci není vyvážená dynamika: střídání rytmů není přezkoušeno dostatečně, aby stimuloval diváka, nikoliv ho příliš namáhat. Nejednoznačná koncovka práce (nebo chybí) může způsobit pocit nespokojenosti, příliš velkých nesplněných očekávání ze strany diváka. Na druhou stranu, recipient může intuitivně počítat ležící na povrchu akce, činy, děj, a nadšený touhou nepropást či nepromeškat vývoj událostí, spokojit se s významy, ležícími na povrchu. V práci byla použita technika,

kteřá není pŕíliš populární v dnešní době; divák ještě není pŕesycen jí, a proto ji bude vnímat s pozitivními emocemi. Charakter a technika animace jsou dost dynamické pro to, aby uspokojily diváka z hlediska atrakce. Pro diváka, kteřý má sklony k dŕmyslným, složitým pŕíběhům, a kteřý dává pŕednost nedopovězení, krátkometrážní film dává možnost domýšlet souvislosti a významy pŕečtení vizuálního textu. Tak práce pŕedstavuje exemplář, kteřý si jistě najde svého diváka, i když nebude mít jednoznačný hromadný ŕspěch.

— Autorské hodnocení.

Jsem autorkou této práce. Jaké hodnocení se ode mĕ očekává? I v pŕedchozím bodĕ, když jsem se snažila maximálně odpoutat se od svého autorství, nebyla jsem dostatečně objektivní, i když jsem měla snahu dívat se na svou práci co nejvíce svĕžím pohledem. Tato část je závĕrečnou tečkou v dosažení cíle, kteřý jsem kladla pŕed sebou na začátku této práce. Reflexe. Musím se nyní podívat na svou práci z těch stran, na kteřé jsem se ještě nedívala v rámci verbální části. Podívat se na ni co nejvíce individuálně, s cílem stanovit vlastní postoj k ní, vyzdvihnout, do jaké míry tato práce ovlivnila mĕ a co pŕinesla. Mĕla bych pochopit, jakou roli celý proces sehrál pro můj vnitřní vývoj, životní pocit, životní a profesionální zkušenosti. V rámci této textové části jsem již ohodnotila svůj film z technického, sémiotického, symbolického hlediska, atd. Jsem sledovala pŕůběh tvorby od bodu vzniku myšlenky až do současné doby.

Jakou známku teď můžu ohodnotit svůj film? Takovou, kteřou můžem dát matka svĕmu dítěti. Je jedno, jaký je, i kdyby byl kulhavý, či beznohý, je můj, vlastní, a to je v pořádku. V něm je celý rok mého života, milión mých utrpení a slz, milión mých výher a štěstí. Díky tomuto filmu jsem se poprvé cítila být konĕm, vlkem, zmijí, mužem. Já jsem se stala sluncem a západem

slunce, vesmírem a písni. Byla jsem jedna a bylo mě velké množství, spousta. Při práci nad tímto filmem v různých fázích, učila jsem se vypouštět své tvůrčí já, své myšlenky a nápady, svůj tvůrčí začátek, přes všechny normy a pravidla. Dovolila jsem si trochu svobody, nebála jsem se být nedoceněnou. Jako osobnost mám silný analytický začátek, často to znemožňuje či zabraňuje tomu, abych volně, bez zábran vypouštěla své tvůrčí myšlenky; takže pro mě bylo těžké si dovolit vytvářet nelogické věci, kterých je ve filmu hodně. Na druhou stranu, v průběhu hodnocení svého výtvoru, jsem si uvědomovala některé vlastnosti svého vlastního myšlení. Uvědomila jsem si svou vlastní potřebu svobody, potřebu tvoření variant, jejich existence. Jedná se o varianty přečtení zápletky, přečtení významů. Uvědomila jsem si své přání roztáhnout křídla a nasát do sebe spousty věci tohoto světa: tmavé a světlé v jejich plnosti. V tom jsem celá já, žije to ve mně a dere se to ven. Díky analytické části, jsem si vzpomněla na základy semiotiky (nauky o znakových systémech), která již z dávných dob „zaprášila“ na policích mých znalostí, dokázala jsem se ponořit do studia symbolů a znaků různých národů světa, poprvé vytvářet animaci obrazy, malbou. To jsou ale aspekty, které jsou důležité spíše pro mé fyzické, pozemské formy života. Já intenzivně pociťuji v sobě další energii, je ji mnohem více, a nevejde se do hmotného obalu. Je to forma života, která se cítí být součástí tohoto světa, a je jeho součástí. Je to energie našeho světa. Právě pro tuto energii bylo důležité udělat všechnu tuto práci. Protože přes všechny fáze procesu vytváření vizuální řady a analytického textu se navazoval kontakt mezi dvěma součástmi mě samotné. Mezi duchovní energetickou součástí a fyzickou. Pro mě je nejdůležitější právě toto. Tento malý krok směrem k sobě, krok udělaný v procesu uvědomění si stavu své duše, krok, který vydal na povrch mé uvědomění si vlastní

duality. Proč dva? Proč DUO? Protože já - jsem muž a žena, konečné tělesné a nekonečný duch, slabost a síla, ničivá energie emocí a pevná mysl, člověk a božství. Také moc nevím, ale odmítám omezovat se těmi představami o sobě, o formách života, které se mi vštěpovaly v dětství, které jsou běžné ve společnosti. Pomocí psychoanalýzy Jung hodnotil a realizoval se. Tato práce je moje psychoanalýza. V mnoha bodech se zrodila intuitivně, jako v deliriu, jako ve spánku, což vydalo na povrch mou duchovní složku, a bylo možné ji vidět. Poté jsem lemovala, obklopovala a spojovala mezi sebou dílo, výtvar duše s pomocí rozumu a logiky, což je vynášelo na povrch. Takto jsem procítila sebe samu. DUO — to jsem já. Tento film – jsem já. Já jsem udělala malý krok vstříc sobě, krok vstříc nekonečnu.

5. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

V čem vidím největší přínos mé práce pro daný obor? Na jedné z přednášek o fenoménu člověka básník Aleksej Maševsky⁹ kdysi řekl, že člověk je jediná živá bytost na této planetě, která dělá něco bez příčiny. Tj. v přírodě každý čin či jednání se odehrává výhradně z nutnosti, na základě potřeby, lev běží, protože se honí za kořistí, opice roztloukává kamenem kokos, protože potřebuje uhasit žízeň. Jen člověk bere kámen, aby při úderu do jiného kamene vykřesal jiskru a získal oheň, anebo vyřezal portrét své přítelkyně. O tom lze diskutovat, ale stále se nedá smířit s tím, že takové množství bezdůvodných činů, které nejsou nezbytné, doopravdy, neuskutečňuje ani jeden živý tvor na naší planetě.

A za dobu své existence lidé „bezdůvodně“ vytvořili takové množství „substrátu“, který se nazývá objektem kultury, uměním, že pro každou novou generaci studentů tvůrčích profesí je čím dál, tím těžší zapamatovat si a zvládnout celý rozsah tvorby předchozích generací, kdy musí osvojit kurz dějin umění. Tato oblast znalostí se stále rozvětňuje, objevují se pořád nové a nové příběhy animace, ilustrace, malby, sochařství, architektury, videoartu, kino a tak dále. Takže, na jedné straně, se upřímně přiznávám, že málo věřím tomu, že by moje práce mohla něco přinést či něčím přispět do tohoto již existujícího oceánu světové animace. Na druhou stranu, samozřejmě, doutná naděje, že celý rok života jsem neprožila marně.

⁹ Aleksej Maševsky — básník, Literární kritik z Ruska, https://ru.wikipedia.org/wiki/Машевский,_Алексей_Геннадьевич

6. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura.

1. DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0.
2. DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2. rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-733-1069-4.
3. WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber and Faber limited, 2009. ISBN 0-571-23834-7.
4. БОДРИЙЯР, Жан. *Общество потребления. Его мифы и структуры* / Пер. с фр., послесл. и примеч. Е. А. Самарской. — М.: Республика, Культурная революция, 2006.—269с.—(Мыслители XX века). ISBN 5-250-01894-7.
5. ГОМБРИХ, Эрнст Х. *История искусства* [online]. Пер.: В. Крючкова, Марина Майская. — М.: Искусство- 21 век, 2013. — 688 стр. ISBN: 978-5-98051-105-0.
6. ИТТЕН, Иоханнес. *Искусство цвета* / Пер. с немецкого; 2-е издание; Предисловие Л.Монаховой. — М.: Изд. Д.Аронов, 2001.- 96 с.; ил. ISBN 5-94056-008-3.
7. ПОХЛЕБКИН, В. В. *Словарь международной символики и эмблематики*. — 3-е изд. — М.: Междунар. отношения, 2001. —560 с. ISBN 5-7133-0869-3.

b) Internetové zdroje.

1. GOETHE, Johann Wolfgang von. *Faust* [online]. Přel. Otokar Fischer. V MKP 1. vyd. Praha : Městská knihovna v Praze, 2011 [cit. 2013-07-15].
Dostupné z: <http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/67/93/19/faust.pdf>

2. ШАРДЕН, Пьер Тейяр де. Феномен человека / предисл. Роже Гароди [online]. Пер. с фр.: Н. А. Садовский. — М.: Прогресс, 1965. — 296 с. [cit. 2013-07-15]. Dostupné z:
http://www.krotov.info/lib_sec/25_sh/sha/sharden_05.htm
3. ЮНГ, Карл Густав, Красная книга [online]. [cit. 2013-07-15]. Dostupné z: <https://bookmate.com/books/mH7QicyG>
4. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Машевский, Алексей Геннадьевич](https://ru.wikipedia.org/wiki/Машевский,_Алексей_Геннадьевич)

RESUMÉ

Основной целью данной работы является авторская рефлексия, самоосознание, поиск себя. Фильм, созданный в качестве бакалаврского проекта является результатом взаимодействия сознания и подсознания, творческого и рационального начал. Через выбранные для работы тему, символы, образы, анимационную технику и другие средства художественной выразительности, а также последующий анализ причин именно такой комбинации инструментов самовыражения автор приходит к пониманию особенностей своего мироощущения, мировосприятия, понимания организации Вселенной. Данный проект затрагивает следующие темы:

- значимость каждого шага, совершаемого как человеком, так и любым другим элементом, составляющим Вселенную;
- взаимосвязь всего сущего в мире, принадлежность человека к единой сложной системе;
- гендер в контексте перманентного противостояния полов и необходимости осознания природного единства этих противоположностей;
- рефлексия и ее значение для отдельного человека и человечества в целом;
- дуальная природа всего сущего.
- сон и трансцендентность.

SEZNAM PŘÍLOH:

— **Příloha 1.**

Fragmenty storyboardu.

— **Příloha 2.**

tvorba postav.

— **Příloha 3.**

Tvorba animací.

— **Příloha 4.**

Fotografie z procesu barvení.

— **Příloha 5.**

Příklady finálních záběrů.









