

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
Autorský animovaný film
Panta rhei (πάντα ρεῖ)
Martin Pertlíček

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor multimediální design
Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce
Autorský animovaný film
Panta rhei (πάντα ρεῖ)
Martin Pertlíček

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

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

Plzeň, červenec 2015

.....
podpis autora

Poděkování

Rád bych poděkoval prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi, za cenné zkušenosti, které mi zprostředkoval během mého studia, a za to, že podporoval mou lásku k animovanému filmu. MgA. Vojtěchu Domlátilovi, DiS. za vedení v bakalářské práci a za dodávání optimismu. Po celou dobu si zachoval vlídný přístup a jeho hodnocení bylo vždy objektivní. Panu Mgr. Milanu Svatošovi, který rozvíjel mé technické znalosti.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVODY JEHO VOLBY	7
3	CÍL PRÁCE	9
4	PROCES PŘÍPRAVY	11
5	PROCES TVORBY	13
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	17
7	POPIS DÍLA	19
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	21
9	SILNÉ STRÁNY	23
10	SLABÉ STRÁNKY	25
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
	A) Knižní a periodická literatura	27
	B) Internetové zdroje	29
12	RESUMÉ	31
13	SEZNAM PŘÍLOH	33

“Ve své tvorbě, podobně jako staří alchymisté, neustále destilují vodu svých zážitků z dětství, svých obsesí, idiosynkrazí, úzkostí, aby tak vznikla “ těžká voda” poznání, nezbytná pro transmutaci života.”¹

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Mé první setkání s animovaným filmem bylo, asi jako u mnoha mých vrstevníků, skrze animované večerníčky. V hlavě mi nejvíce utkvěly hlavně tyto dva: Potkali se u Kolína (Břetislav Pojar, Miroslav Štěpánek) a Broučci (Vlasta Pospíšilová). Pravdou ovšem je, že v té době mi nešlo o animaci jako takovou, ale spíše o krásné příběhy ať už vtipné, nebo poetické.

Musím uznat, že poté jsem na animovaný film stejně jako na umění celkově trochu zanevřel. Po nástupu na základní školu se nedá říct, že bych pravidelně některé animované filmy sledoval. Když nepočítám disneyovky v kinech. Zvrat nastoupil, až když jsem se rozhodoval, co chci studovat dále. Nemyslím, že bych se nějak dlouho rozhodoval, nástup na střední výtvarnou školu byl pro mne naprosto zásadní.

Zjevením, které roztrhalo mé pochybnosti týkající se mého zaměření ve výtvarném umění, pro mne bylo shlédnutí filmu Andaluský pes (Luis Buñuel). Poté jsem sám pro sebe začínal objevovat českou animovanou školu. Seznámil jsem se s filmy pánů Trnky, Švankmajera. Velice intenzivně jsem vnímal film pana Jiřího Barty: Krysař. Tento film bych rád označil jako další mezník, který mne na mé cestě výtvarným uměním zasáhl. Expresivní výraz, styl “mluvy” postav, hudba pana Michaela Kocába, a především výtvarný cit pana Barty pro mne byl jasným impulsem k tomu, abych se pokusil udělat přijímací zkoušky na obor Animované a interaktivní tvorby, jehož vedoucím je právě pan Barta.

Nemohl jsem být tedy šťastnější ve chvíli, když jsem obdržel oznámení o přijetí ke studiu. Tento ateliér mi dal mnoho zkušeností a ještě více prohloubil můj zájem nejen o animovaný film, ale i o disciplíny úzce s ním spojené, jako střih, režie, dramaturgie a mnohodalších. Dostal jsem možnost vyzkoušet si nejrůznější techniky animace. Od kreslené přes ploškovou a poloplastickou až k animaci loutkové. Po celou dobu jsem se snažil rozvíjet se i v oborech,

1 Slova Jana Švankmajera v knize Jan Švankmajer Transmutace smyslů

keré přímo s animací nesouvisí, ale mohou se do ní promítnout. Velice jsem si oblíbil modelování a figurální kresbu, na kterou jsem často chodil jen čistě ze zájmu.

Mé první kroky v tomto ateliéru mne jen utvrdily ve správnosti mého rozhodnutí ohledně studia animované a interaktivní tvorby. Má první klauzura na téma Plzeňská dvanáctka, kterou jsem nazval Napitý, vypitý, byla celkem kladně hodnocena jak porotou, tak i vedoucím ateliéru. V této práci jsem představoval návštěvníka restauračního zařízení v trochu jiném světle, než jak je obvykle vnímán. Již od této první zkušenosti jsem se snažil na zadané téma pohlížet vždy z trochu jiného pohledu, hledat nové otázky nebo jiné odpovědi. Proto jsem i v klauzure Napitý, vypitý² představil člověka, který odchází z restaurace poté, co vypije 4 - 5 piv, ve stejném stavu, v jakém do hospody již přišel. Využil jsem k tomu výhod animační techniky pixelace. Což práci zasazuje do jasné reality, kterou každý divák zná, protože se jedná o naši realitu. Ta je ovšem zpochybněna a narušena.

Mojí, v pořadí druhou klauzurní práci, byla interaktivní flashová hra, kterou jsem koncipoval jako interaktivní lidský hudební nástroj³. Animovaná aplikace využívala zvuků každodenního života v obyčejném bytě např. kašláním, pitím, splachování záchodu, příprava kávy atd. Tyto zvuky mohl divák libovolně zapínat a vypínat. Zvuky a s nimi i animované sekvece se opakovaly ve smyčkách a vytvářely tak určitý rytmus. Zvuků bylo ve hře cca 12, čímž vznikalo celkem velké množství různých variant. V této práci jsem se naučil základům skriptování a zdokonalil si znalosti v programu Adobe Flash.

Myslím, že stojím za to zdůraznit jinou mojí práci – Mediální monology⁴. Tato práce vznikla jako klauzurní animace na zvukový záznam. Jako základ jsem si zvolil namluvené články z typických druhů tiskovin (Myslivost, Hospodářské noviny, pornografie), které jsou ale čteny napřeskáčku, čímž jsem z namluvených textů odstranil jejich původní významy, a namísto nich jsem dostal audio záznam, který pouze vystihuje podstatu daných tiskovin. Na tomto základě jsem pak vystavěl krátký film, který zachycuje čtenáře těchto novin v restauračním zařízení u jednoho stolu. Tito návštěvníci spolu sice sdílejí jeden stůl, avšak nejsou spolu schopni komunikovat. Každý z nich chce pouze ostat-

2 foto viz příloha č. 1

3 foto viz příloha č. 2

4 foto viz příloha č. 3

ním sdělit právě nabyté informace, ale žádný z nich není schopen informace vstřebat. Je zde patrná kritika toho, jakým způsobem jsou informace z medií transformovány a překrucovány lidským faktorem, což koresponduje se zvukovým záznamem, na kterém stojí celý gag. Na této práci jsem si vyzkoušel natáčení na greenu a následnou post-produkční práci, která pro mne byla velice přínosnou i v následujícím semestru.

Pro svou poslední klauzurní práci před prací bakalářskou jsem si zvolil animovanou upoutávku Pojděte do kina, která byla úzce spjata s festivalem Předvary, na kterém se podílel i ateliér Filmové a televizní grafiky na VŠUP a Fakulta umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně. Ten se uskutečnil v pražském kině Bio oko. Tyto upoutávky jsem zpracovával jako společnou práci spolu s Ažbětou Tátošovou a Tomášem Babkou. Základem naší práce byla návaznost na známé filmy (Rambo, Rychle a zběsile, Čelisti). Pomocí ploškové animace jsme pak představovali trojici “hrdinů”, kteří se vciťují do rolí svých filmových idolů a prožívají situace typické pro výše zmíněné filmy. Spouštěcím mechanismem pro jejich zasnění byl vždy filmový plakát s daným filmem. Díky naší spolupráci tak vznikla trojice upoutávek na kino. Tyto upoutávky fungují společně i každá vzlášť. Mají společný jazyk, ale každá využívá samostatného gagu.

V průběhu celého studia jsem měl možnost účastnit se různých přednášek. Počínaje přednáškami pana prof. ak. mal. Jiřího Barty až po přednášky světově známých tvůrců animovaného filmu: Borivoj Dovniković “Bordo” nebo Priit Pärn.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Pro svou bakalářskou práci jsem si zvolil téma autorský film, ve kterém nejsem ničím limitován nebo omezen. Po celou dobu mého studia jsem na jakémkoliv zadání pohlížel jako na autorský film. Díky tomu jsem si za dva a půl roku vypěstoval velkou oblibu v mnoha animačních technikách. Za celou dobu mého studia se mi nestalo, že by mi zadání klauzurní práce nesesedělo nebo nevyhovovalo. Proto pro mne bylo naprosto logické zvolit si téma autorského filmu.

Myslím, že určité střípky mé bakalářské práce jsem si sbíral po celou dobu mého studia. Musím uznat, že aniž bych si to během prvního a druhého ročníku uvědomoval, ve mně teoretické i praktické předměty vytvářely velice bohatou knihovnu, ve které jsem znovu objevoval poklady výtvarného umění.

Pro svůj film jsem zvolil loutkovou techniku animace. Vždy jsem více než počítačovou animaci, která má jistě svoje specifika a klady, preferoval práci s reálnými loutkami, kulisami. Taktilní rozměr, který u práce ve 3D programech chybí, je pro mě velice zásadním a nepostradatelným. Myslím, že právě ona fyzická přítomnost loutek a scény, ve které děj rozehrávám, je pro mne tím nejpřitažlivějším na animační činnosti.

Ve své bakalářské práci jsem chtěl s filmem pracovat ne jako s příběhem, ale v první řadě jako s cyklem. Samozřejmě, že jsem od začátku počítal s dramatickou zápletkou. Snažil jsem se držet základní dramatické stavby příběhu, a zároveň vyvolat u diváka nejprve pocit opakující se činnosti, ze které dramatická zápletká náhodně vypluje. I proto jsem chtěl pro svůj film vytvořit jedno jediné prostředí, jednu scénu, na které by se celý film odehrával^{5,6}.

5 foto viz příloha č.4

6 foto viz příloha č.5

3 CÍL PRÁCE

Cílem mé práce byl v první řadě samotný film, v řadě druhé samostatné prostředí⁷, které bude fungovat samo o sobě jako výtvarný objekt. Kolosální a monumentální.

Výsledkem měl být tedy film, prostředí a loutky.

7 foto viz příloha č. 6

4 PROCES PŘÍPRAVY

Na počátku mé práce byl mlýnek na maso. Přemýšlel jsem o vytvoření filmu, ve kterém by hlavní roli hrála figurka z masa. Postava by byla mlýnkem stvořena a v závěru filmu by do mlýnku opět skočila. Původně jsem zamýšlel zasadit takto výrazné výtvarno do řecké, nebo římské mytologie (Heraklovo putování) ovšem narážel jsem zde na problém umělého propojování výtvarna a příběhu, s čímž jsem se od samého začátku mé práce nechtěl smířit. Zkoušel jsem hledat i v mytologii irské nebo skandinávské, ovšem nemohl jsem nalézt příběh, kde by nebyly zapotřebí nějaké ústupky.

Po nějaké době jsem o plánovaném filmu začal přemýšlet jako o koloběhu, o něčem, co neustále trvá, plyne, nemění se – *Panta rhei*. Což je sice název, který vznikl až v průběhu práce, ale jehož smysl byl v práci přítomný prakticky od začátku. Rozhodl jsem se tedy, že pro svou bakalářskou práci nepotřebuji hledat příběh, který by byl nosným, ale že ho můžu do jisté míry vypustit a nahradit něčím, co se neustále opakuje. Znamenalo to, že jednoho hrdinu nahradím zástupcem. To byla věc, která mi vlastně připadala celkem logická. Podobně jsem postupoval i při navrhování prostředí. Opět bylo naprosto logické použít šroubovici, na jejímž vrcholu by byl onen mlýnek na maso. Mlýnek, který bere život, ale zároveň ho i dává. Dalo by se říci, že jsem ve své práci zbožštil mlýnek na maso. Proto jsem vyšel z opěrného systému, který známe z gotických katedrál⁸. Pohrával jsem si s myšlenkou, že by byly po celé šroubovici k ústí mlýnku rozestavěny lampy. Ty by osvětlovaly cestu postavám stoupajícím vzhůru. I zde mi pomohl opěrný systém, ze kterého jsem vzal jednoduchý tvarový fragment⁹. Určitou dobu jsem se trápil s navrhováním postav. Představa, že navrhnout postavu, která vlastně žádný výrazný charakter nemá bude věc jednoduchá, se ukázala až příliš naivní. Ale po drobných klopýtnutích jsem myslím vhodné řešení našel.

8 foto viz příloha č. 7

9 foto viz příloha č. 8

5 PROCES TVORBY

Na své bakalářské práci jsem začal pracovat již o letních prázdninách. Začal jsem povídkou a literárním scénářem¹⁰. Souběžně s tím jsem přemýšlel a rozkresloval návrhy postav i prostředí. U postav jsem se snažil dosáhnout vzhledu, který by byl oproštěn od jakýchkoliv emocí¹¹. Mou snahou bylo dosáhnout fúze mezi golemy¹², kteří jen kráčí vzhůru po šroubovici a dělají to, co se od nich čeká, a burlaky na Volze, kteří tahali lodě proti proudu řeky¹³. Rozhodl jsem se, že postavy budou bez očí (s výjimkou jedné postavy). V prvních návrzích jsem zamýšlel, že postavy nebudou mít ani ruce a budou to jen jakási torza. Avšak tento záměr jsem v průběhu práce opustil pro jeho prvoplánovost.

Prostředí se od původních návrhů moc nelišilo, bylo třeba doladit detaily lamp a v průběhu realizace se ukázalo, že celá šroubovice bude mít pouze dvě a ne tři patra. Což jsem změnil z důvodu přehlednosti v ději a z důvodu statiky. Při stavbě prostředí jsem nejprve nařezal plech, který jsem použil k vytvoření samotného chodníku šroubovice. Poté následovalo postavení sloupů, na kterých celý chodník stál. Tato první fáze zabrala cca měsíc práce¹⁴. Druhou fází bylo vytvoření mlýnku na maso, lamp a formy, která ve filmu přemění mleté maso na postavy¹⁵. Tím jsem strávil další měsíc. Souběžně se stavbou prostředím jsem také odléval postavy a pracoval na obrázkovém scénáři, který se měnil prakticky každý týden. Bylo nutné zbavit připravovaný film různých dějových odboček, které by oslabovaly děj hlavní.

Začátkem února jsem tedy mohl převézt prostředí do školy, doladit drobné detaily a pustit se do natáčení. Velice se mi hodily znalosti střihu, kamery a nasvětlování scény.

Už od začátku stavby prostředí jsem počítal s tím, že celá konstrukce bude otočná, což se ukázalo jako velice prozíravé. V průběhu natáčení vyšlo najevo, že pro srozumitelnost děje bude lepší, když se celá konstrukce bude neustále točit, což je sice velice efektivní a pro příběh nezbytné, ovšem natáčení to dělá mnohem náročnějším.

10 viz příloha č. 9

11 foto viz příloha č. 10

12 foto viz příloha č. 11

13 foto viz příloha č. 12

14 foto viz příloha č. 13

15 foto viz příloha č. 14

Takřka v každém záběru je třeba animovat větší počet postav a ještě otáčet celou konstrukcí. Musím ovšem říct, že je to práce nesmírně zábavná.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Jako materiál šroubovice jsem zvolil železný plech (1mm). Celá šroubovice je rozdělena na 5 kusů a sešroubována (šrouby 3mm). Pro sloupy, na kterých je celý chodník postaven, jsem vybral železné jekly (4cm), kterými jsem protahoval závitové tyče (8mm). Těmi jsem celou konstrukci zpevnil. Na výrobu mlýnku na maso jsem zvolil polystyren, který jsem nakaširoval novinovým papírem, přetřel akrylovým tmelem a nabarvil. Akrylovým tmelem jsem vytvořil členitou strukturu, která imituje černý kov a dokonale se spojí s železnými jekly. Celá konstrukce byla od začátku plánována tak, aby se dala rozebrat a znovu složit. Rozměry celého prostředí jsou díky šířce podkladové desky 150cm na 150cm, s výškou šroubovice 175cm. Patnáct osvětlovacích lamp je napájeno trafem s výkonem 220 V. V každé lampě je 12 V žárovka.

Při výrobě loutek, jsem nejprve vyřezal postavu z reálného masa (většinou hovězího), které jsem následně odlil do lukoprenu, ten zajistil velmi detailní formu a možnost opětovného odlití. Následně jsem do formy po vrstvách naléval Ecoflex 010, jehož vlastnosti mi naprosto vyhovovaly. Jedná se o silikonový materiál, který lze zabavit a který se po jakémkoliv stlačení ihned vrátí do svého původního stavu. Vytvořil jsem čtyři formy, ze kterých jsem odlil celkem 15 postav. Tvarově se tedy postavy opakují, ale protože není možné dosáhnout stejné barevnosti vícekrát, tak je každá z postav originálem.

Jako pozadí jsem zvolil černý samet, který neodráží prakticky žádné světlo. Pozadím ve finálním snímku bude hvězdná obloha.

Film snímám fotoaparátem Nikon D3000 kombinovaný s pevnými objektivy, kterými disponuje náš ateliér. Pro snímání používám software Dragonframes, který umožňuje naprostou kontrolu snímaného pohybu. Postprodukci se snažím dělat již v průběhu natáčení a průběžně ji konzultovat. Pracuji v programu Adobe After Effect CS6.

7 POPIS DÍLA

Panta rhei nebo také panta rei (v řeckém písmu πάντα ῥεῖ - panta rhei - všechno plyne) je Platónova zkrácená interpretace tvrzení antického filozofa Herakleita, že vstupujeme i nevstupujeme do stále stejných řek, jsme to my i nejsme to my, protože se nedá vstoupit dvakrát do téže řeky. Platón to chápe tak, že všechno se neustále mění, a proto neexistuje bytí v pravém slova smyslu.

Hlavní myšlenkou filmu je chování jedince v kolentivu. Film se zabývá otázkou, zda se má jedinec chovat tak, jak je nevíce prospěšné pro něho, nebo zda má své zájmy podřídit skupině. Vycházel jsem při tom z teorie ekonomiky Adama Smitha. Smith tvrdí, že člověk je společenskou bytostí, která pociťuje emoce jako je lítost a soucit. Vyzdvihuje lidskou schopnost empatie. Svou nauku o ekonomické teorii postavil na zájmu jednotlivce o sebe sama (egoismus).

Ovšem hlavní dějovou linkou, jak se divák dozvídá až v závěru filmu, je fungování a život hvězdy. Ve svém filmu představuji realitu tak, že je každá hvězda obří šroubovice, která svítí jen díky tomu, že na ní funguje koloběh mletí masových figur a jejich opětovné zrození.

Do tohoto děje je vložena dějová linka druhá. Rozporuplnost postavys očima, který není kladná, ale ani záporná. Postava, do které se divákskrzenáznaky očí vciťuje, je pouze kusem masa, které si uvědomuje trochu více než postavy ostatní, a proto se chová tak, jak se chová. V mém filmu je tedy hlavní hrdina tragickou postavou jen pro své uvědomění.

Atmosféra filmu je založena na stínech a stínové hře. Tím, že se celé prostředí neustále točí, mění se i světlo. Stíny se neustále pohybují, což ještě dodává filmu na dynamice, která je už tak zřejmá v každém záběru.

Barevnost filmu je založena na barevném kontrastu studeného železného prostředí a organického masa v teplých červených barvách. Stejného efektu, který má ještě více podpořit výše zmíněný kontrast, jsem se snažil docílit i stylizací pohybu. U postav jsem se snažil záměrně vytvářet pohyb roztřesený, neumělý, neučesaný, syrový. Avšak prostředí jsem se snažil animovat tak, aby to byl spíše pohyb stroje. Přesný, vypočítaný na desetinu centimetru. Plynulý pohyb bez cukání, zadržávání atd.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Nemyslím, že by můj bakalářský film znamenal nějaký výrazný přelom v dějinách českého animovaného filmu a popravdě o něco takového jsem se ani nesnažil. Mým záměrem bylo vytvořit film, který by nějakým způsobem navazoval a snad i trochu vzdával úctu české škole animace, ve které já osobně nalézám neustále nějaké poklady. Svůj film jsem do jisté míry koncipoval i jako oslavu hvězdných filmů v české kinematografii. Jako oslavu loutek, potažmo i loutkařů samotných.

“Loutky jsou pevně zakotveny v mé mentální morfologii, a proto se k nim ve své tvorbě stále vracím jako k něčemu, co pro mě znamená určitou jistotu ve vztahu k okolnímu světu. Obyčejně se k nim uchyluji ve chvílích určitého ohrožení. Vytvářím tak totiž své Golemy, kteří mě mají chránit proti pogromům reality.”¹⁶

Ve své práci jsem se nesnažil o vyjádření aktuálnosti, nebo o posouvání hranic animovaného filmu z hlediska technických prostředků natáčení. Práci jsem snímal pomocí techniky, se kterou se natáčel animovaný film v barandovských studiích a která je svým způsobem již určitou raritou.

Mým záměrem bylo udržet určitou kontinuitu s historií českého animovaného filmu, který sice v posledních cca 20 letech prožívá období velké stagnace. Pevně věřím, že je to stav dočasný. Mé přesvědčení vychází z mé vlastní teorie neustálého se opakujícího cyklu, na kterém koneckonců stojí celá má bakalářská práce.

16 Slova Jana Švankmajera v knize Jan Švankmajer Transmutace smyslů

9 SILNÉ STRÁNY

Jsem spokojen s výsledkem své práce a myslím, že se mi podařilo dostat do práce sdělení, které jsem do práce zamýšlel vložit. Jsem přesvědčen, že mnoho lidí nalezne v mé práci i významy, o kterých já sám nevím. Ale jak víme u imaginativního díla vychází asi jen zhruba 20% z vědomí a zbytek z nevědomí. Proto i já sám na práci postupně objevuji další a další významy, roviny a odkazy.

Celá práce je provázána jednotným vizuálem a souvislostmi. Snažil jsem se dodržovat jasný systém střihu tak, aby si na něho divák mohl zvyknout a jen v případech, kdy je to nezbytné, jsem tento systém záměrně narušoval a dával tak divákovi jasné impulsy, aby vždy pochopil, co bylo mým záměrem.

Jednotlivé prvky jsou voleny tak, aby svým zjevem, významem nebo i pohybem zapadaly do celku. Pečlivě jsem volil poměry velikostí, barevné tonality a rychlosti pohybů tak, aby byl výsledný dojem co nejpřímější a nejmýzraznější. V celé své práci jsem se snažil udržet diváka v určité realitě, která je mu představena v úvodu filmu, kde má prostor ji akceptovat.

Dle mého názoru se mi podařilo vystavět zajímavý příběh, který je sice syrový a možná i trochu dekadentní, ale dekadence je tu použita pro dosažení určité nálady a její použití zde má jasný důvod a nejedná se o pouhou prvoplánově účelovou záležitost.

Doufám, že se mi podařilo vytvořit zajímavý film, který v divákovi vyvolá nějaké otázky, které nepřejde bez toho, aniž by se nad nimi zamyslel.

11 SLABÉ STRÁNKY

Slabé stránky své bakalářské práce spatřuji v nedokonalosti stylizace charakterů. Sám pocituji, že v této části práce jsou ještě určité rezervy. Ačkoliv jsem se návrhům postav věnoval celkem dlouhou dobu, tak si myslím, že jsem se při nich dopustil několika nešťastných rozhodnutí, která s sebou přináší asi každá kreativní činnost v jejích počátcích.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

1 ŠVANKMAJER, J., Transmutace smyslů.2. roz. vyd. Praha Edice detail,2004- ISBN 80-902258-3-7

B) internetové zdroje

1. Panta rhei, In Wikipedia, 2014, Dostupné z:
http://cs.wikipedia.org/wiki/Hérakleitos#V.C5.A1echno_plyne
2. Golem, In google, 2014, Dostupné z:
<http://www.cestovatel.cz/clanky/cesta-zivota-rabi-low-levy-maharal/galerie/05-small>
3. Opěrný systém gotických katedrál, In google, 2014, Dostupné z:
<http://www.casopisstavebnictvi.cz/clanek.php?detail=351>

12 RESUMÉ

Panta Rhei or Panta Rej (in greek letters πάντα ῥεῖ - panta rhei – everything flows) is Platon’s shortened interpretation of Herakleit’s theory, which says:”We enter and not in same rivers, it is and it’s not us, because you cannot enter into the same river twice.” Platón understands it that everything changes and therefore is literally no existence. Minor meaning of the film is in actions of personality in a group. Film rises the question whether is better to follow a personal goal, or to sacrifice life in the name of others. I let myself inspire by the economical theory of Adan Smith. Smith takes man as a social being and emphasize empathy, pity and understanding - emotions we deal with every day, over other’s unhappiness in general. He built his economical theory on interest of a single man in himself (egoism).

Nevertheless the main storyline (as audience will find out above the end) is about life of a star. In my film, I present reality where each star is an giant helix system, which radiates just because of the endless circle of meat-made-figure mill and re-bornation. To this plot I’d gain a second storyline of inconsistent meat-figure with actual eyes, who is neither necessarily good or bad. Main character, who sympathize with audience by his look, is just a bunch of meat with a little bit more awerness – which explains his doing. Main character is, so to speak, tragical character due to this awareness. Atmosphere of the film is mainly based on the shade-play, supported by turning environment. Shade-play gives dynamic to the film and may be seen in every shot. Colouring of the film uses the contrast of cold steel and organic warm red meat. I tried to cover this contrast, which is even suppose to support it, by stylisation of movements. Figures have purposely non-artificial, shaked, “raw” movements. Environment has been animated more like a machine – precise, straight, without a pluck or stopping itself etc.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Klauzurní práce Napitý, vypitý

Příloha 2

Klauzurní práce Lidský hudební nástroj

Příloha 3

Klauzurní práce Mediální monology

Příloha 4

Návrh prostředí bakalářské práce

Příloha 5

Prostředí bakalářské práce

Příloha 6

Prostředí bakalářské práce

Příloha 7

Inspirační zdroj z gotické architektury

Příloha 8

Lampa vycházející z architektonických prvků gotiky

Příloha 9

Povídka a literární scénář.

Příloha 10

Vzhled postav v bakalářské práce

Příloha 11

Inspirační zdroj: Golem

Příloha 12

Inspirační zdroj: Ilja Repin - Burlaci na Volze

Příloha 13

Fotodokumentace rozpracovanosti bakalářské práce

Příloha 14

Průběh natáčení

Příloha 1

Klauzurní práce Napitý, vypitý



Příloha 2

Klauzurní práce Lidský hudební nástroj



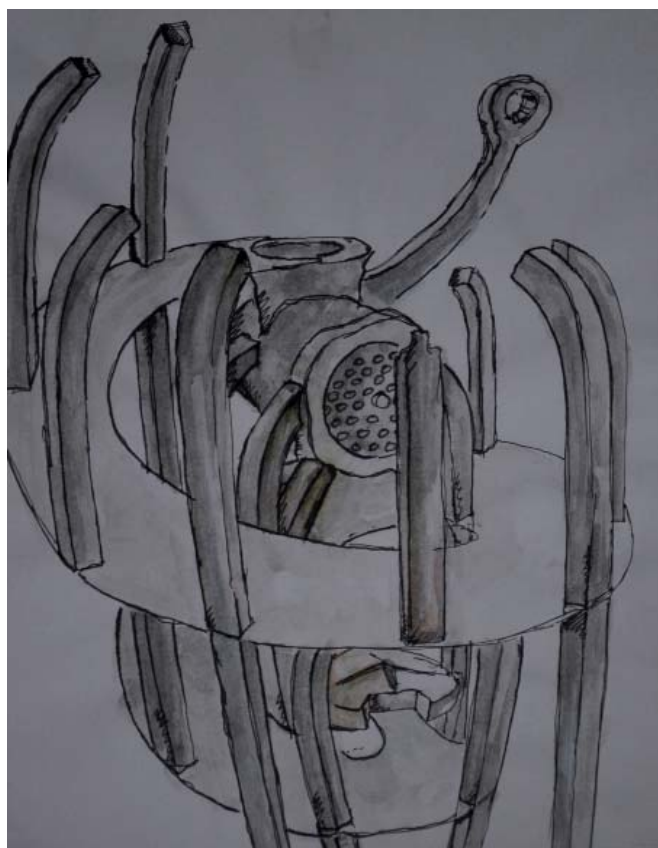
Příloha 3

Klauzurní práce Mediální monology



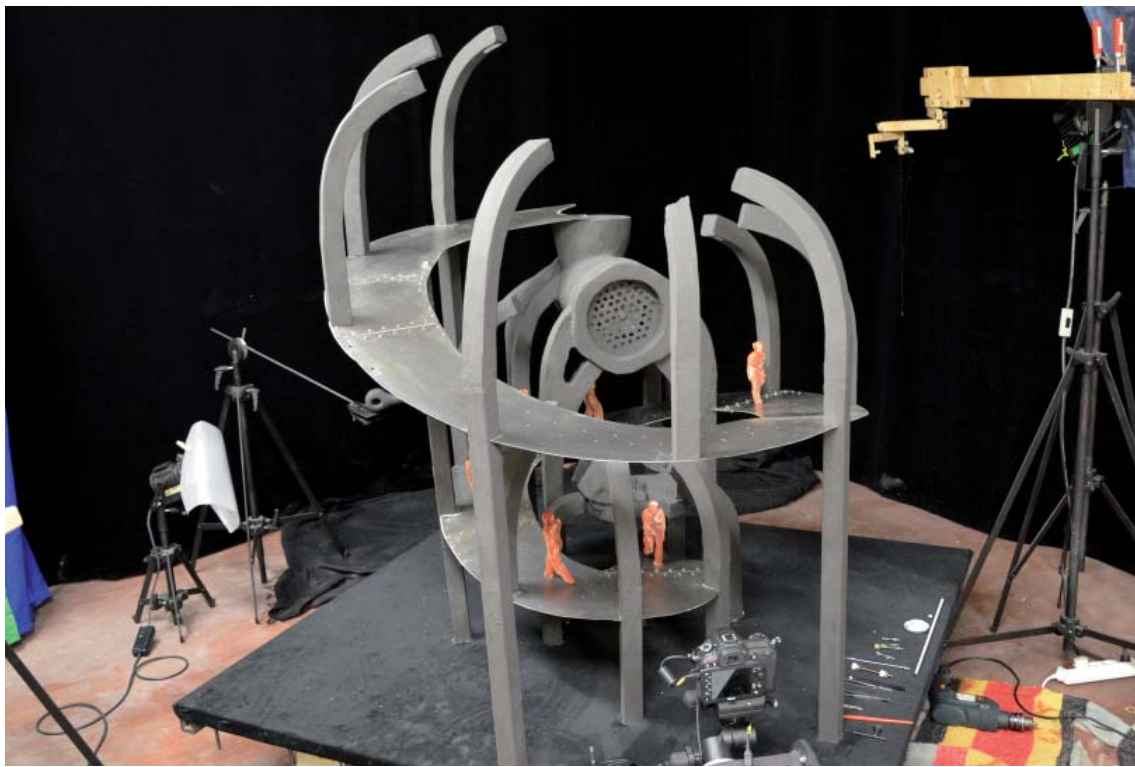
Příloha 4

Návrh prostředí bakalářské práce



Příloha 5

Prostředí bakalářské práce



Příloha 6

Prostředí bakalářské práce



Příloha 7

Inspirační zdroj z gotické architektury



Příloha 8

Lampa vycházející z architektonických prvků gotiky



Příloha 9

Povídka a literární scénář.

Námět k animovanému filmu

Martin Pertlíček

Panta Rhei

(povídka)

Ten hluk! Co to je? Kde to jsem? Co se stalo? Bezděčně se zastavím a zhluboka se nadechnu. Ten hluk, to je strašné! Otevírám opatrně oči a už zase jdu dál, jako by mé nohy snad samy věděly, kam mají jít, šinou si to k zástupu opodál. A já je poslouchám. Ztratil jsem vědomí, nebo co? Všechno je tak rozostřené, na nic si nevzpomínám . . .

Dojdu k tomu podivně vyhlížejícímu zástupu postav. Stojí v řadě. V řadě na co? Nevidím vůbec na konec. Něco zahřmí. Dunivý zvuk opět obklopí všechno kolem. Otáčím se ke středu, patrně k místu, odkud jsem přišel . . . jak to, že si na nic nevzpomínám? To, co spatřím, je nemožné! Části hmoty padají odněkud z výšky na kruhovou desku, hýbají se a skákavým, trhaným pohybem se po ní plazí směrem ke středu. Co to je? Vypadá to jako nějaké růžové válečky, podivné velké žížaly, kusy něčeho, jako nudličky . . . Proboha, jako nudličky mletého masa! To snad ne! S hrůzostrašným tušením se zadívám na své ruce. Proboha! Celé mé tělo vypadá jako poskládané z masa, z toho, co se támhle po podlaze souká směrem k tomu . . . Ooo, zvedne se mi žaludek – uprostřed podlahy je jakási forma, vypadá to jako obyčejná díra, ale má tvar lidského těla a z části už je zaplněná těmi podivně ožvlými kusy masa. Co se to tady sakra děje? S nejasným pocitem kolem žaludku a s jistotou, že nespatřím nic dobrého, otáčím hlavu na druhou stranu, pryč od středu k místům, odkud se ta hmota bere. Ale ne! To není možné! Ohromný stroj! Nahoře z něj vyčnívá poslední malý cíp růžové hmoty a dole, z kovových kruhových otvorů vypadávají ty podivné nudličky. Teď. Dopadne na dno, jen tak bezvládně leží, ale jako by se probírala k životu, po váhavé chvílce klidu se pohne a opile se přesouvá směrem ke středu, do stále více zaplněné formy. Následují ji další a další, které dál vypadávají z toho stroje. . . . Najednou mi to dojde! - Z mlýnku na maso!

.....

Nevěřicně sleduji děsivé hemžení na podlaze. Moment. Něco se změnilo. Něco je jinak. Už vím, ten zvuk. Zvednu oči zpátky k mlýnku. Zastavil se! Na podlaze se všechno hemžení pomalu přesouvá do středu, poslední kousky plní tu záhadnou díru, promíchávají se mezi sebou - to je nechutný. Teď už to vypadá jako hromada drceného masa rozlezlá po celé ploše formy. Maso se samo hněte, převrací a míchá. Náhle se dno začíná zvedat. No ano, přetáčí se, zvedá se z horizontální polohy do vertikální . . .Maso ve formě ožívá! Vystupuje ven! A pomalu přichází směrem ke mně. Zastaví se za mnou. S hrůzou se dívám do obličeje bez očí. Naopak postava přede mnou udělá krok vpřed, celý ten zástup se pohnul směrem kupředu a ode mě, i od toho za mnou se to asi taky očekává. Pohnu se, ale zachvacuje mě neuvěřitelná panika. Dochází mi, co se to tu děje, a už taky vím, co je na začátku té fronty, kam ti přede mnou míří a proč se celá fronta posouvá vpřed.

.....

Zbývá poslední! A pak už jsem na řadě já! Stojím na začátku fronty a vytřeštěně hledím na mlýnek i na zcela klidnou poslední postavu, která mě od něj dělí. Zvuk utichá, na chvíli je klid, jen uprostřed na podlaze zahlédnu poslední trhavé pohyby, na konec fronty už nevidím . . . Znovu se spustí šílený zvuk, který jako by roztrásl celou zem, zvuk točícího se šneku v útrokách mlýnku a postava přede mnou odevzdaně skáče do jeho hrdla. Automaticky se pohnu o krok dál. Stojím nad tou propastí a nechápu to. Proč to dělají, jak to, že jim to nedochází, jak to, že mně jo, jak to, že to všechno vidím? Ten, co byl přede mnou, už docela zmizel v útrokách drtícího stroje. Ne! Já nechci. Nechci! Otáčím se, chci utéct, ale postava za mnou mi zastoupí cestu, nechce mě pustit, nejde to. Přetahujeme se o každý centimetr místa. Myslím, že ani neví, co dělá, on chce jen postoupit o místo.

.....

Všechno se zastavilo. Zvuk utichl. Celá fronta stojí. Postavy začínají chřadnout, sesychat, chátrat. Začínají se jim třást nohy, nebo se hrbí. Ty nejbliž u mlýnku začínají postupně hnit a jde to dál, na ty

za nimi, dál a dál. I kovové prostředí jako by chátralo. Rezne a bortí se. Postavy ztrácejí sílu, padají na kolena, až si úplně lehají. Roztékají se. Během chvíle se z původně vyrovnaného zástupu postav stává jen tlející kupa deformovaných těl.

.....

Náš souboj pokračuje. Kdykoliv mne on posune o kousek blíže k mlýnku vrátím ho já nazpět. Náš boj je vyrovnaný.

.....

Náhle se něco ozve. Praskání či tak něco. Otáčím se za tím zvukem, ale toho využije můj protivník. Zapře se a já konečně povolím. Padám. Je klid. Mlýnek se pomalu roztáčí. Drtí mne to.

Panta Rhei Literární scénář

1) Expozice

Do litinového mlýnku na maso dopadne kus masa. Mlýnek se začíná pomalu roztáčet. Maso pozvolna mizí v útrobách kovového mlýnku, kde je drceno a trháno na kusy. Z kruhových otvorů mlýnku jsou vytlačeny první nudličky masa mletého. Nudličky padají z mlýnku středem šroubovice. Dopadají na dno. Po dopadu poslední nudličky je klid, ticho. Ozývá se rachot a forma se zavírá, těžká vrata se s hlukem zavírají. Forma začíná pracovat. Z komínků vycházejí oblaka páry.

Náhle se celá kruhová forma začíná přetáčet z vodorovné polohy do vertikální. Pohyb je doprovázen skřípáním kovu. Forma se otvírá, stejně jako se prve zavřela teď ovšem ve vertikální poloze. Uvnitř je hotová postava, nyní už z obyčejného masa. Vystupuje z formy. Přistupuje k zástupu stejných postav a zaujímá poslední místo ve frontě, která se táhne kam až postava (č. 1.) dohlédne. Celý zástup postupuje vpřed. Armádním krokem vždy na pozici předcházející postavy. Mlýnek zahřmí a dává se znovu do pohybu. Zvuk točícího se šneka v útrobách mlýnku roztřeše celou zem. Mlýnek ze svých útrobovalí další nudličky. Ty padají opět na již přetočenou formu. Proces se

opakuje, načež celý zástup udělá krok vpřed. Znovu se ozývá zvuk mlýnku.

Fronta postupuje pomalu vpřed. Vždy, když se zástup pohne, následuje zrození nové postavy. Maso je zatím vrháno do mlýnku, drceno a protlačováno. Zástup postupuje synchronizovaným pohybem vpřed. Krok za krokem, postava za postavou. Odevzdaně kráčí vzhůru, zpět k hrdlu mlýnku.

2) Kolize

Postava (č. 1.) se dostává na konec fronty. Jde se sklopenou hlavou. Před ní už zbývá jen jedna postava. Postava (č. 1.) zvedá hlavu a je svědkem toho, jak postava před ní skočí odevzdaně do hrdla mlýnku. Ten ji rozdrťí a pozře. Postava (č. 1.) otevírá oči. Dostává strach. Na místo odevzdaného kroku začne utíkat zpět. Postava za ní jí však zastoupí cestu. Postava (č. 1.) se začíná přetahovat s postavou za ní, ta chce pokračovat v cestě, v čemž jí brání postava (č.1.).Celý zástup se zastavuje. Pár postav do sebe vrazí, ale nakonec se vše uklidňuje.

3) Krize

Zastavuje se tím ovšem přirozený běh života a postavy začínají chřadnout, sesychat, chátrat. Začínají se jim třást nohy, nebo se hrbí. I kovové prostředí jako by chátralo. Rezne a bortí se Postavy začínají hnit. Začíná to u postav těsně u hrdla mlýnku, ale postupně se hniloba rozšiřuje dál. Postavy ztrácejí sílu, padají na kolena, až si úplně lehají. Roztékají se. Během chvíle se z původně vyrovnaného zástupu postav stává jen tlející kupa deformovaných těl.

4) Řešení

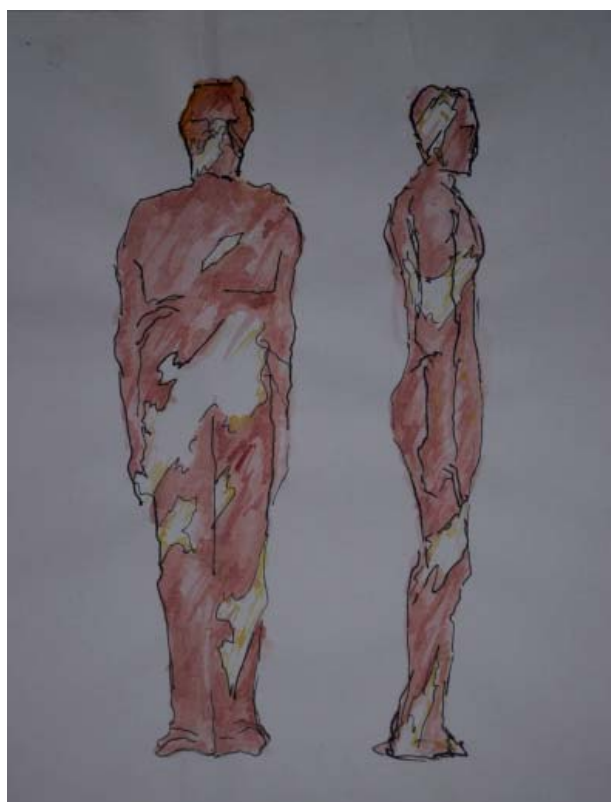
Souboj postavy (č.1.) s postavou stojící za ní pokračuje, přetlačují se sem a tam. Mezitím pokračuje destrukce prostředí i postav. Náhle se ozývá zvuk padající lampy. Postava (č.1.) se za ním otáčí. Toho využije soupeř a strká postavu (č.1) do mlýnku.Ozve se zahřmění. Mlýnek se pomalu roztáčí. Postavám se zacelují těla. Celý proces je zastaven. Postavy se začínají zvedat. Jejich před chvílí slabé nohy je už zase dokážou unést. Zástup se vyrovnává. Nastává opět pořádek a řád.

5) Rozuzlení

Obraz se vzdaluje. Vidíme, že tato šroubovice není jediná. Obraz se pořád oddaluje. Některé šroubovice ovšem nejsou v činnosti, ale celé pokryté hnilobným masem zrezlé a rozpadlé. Obraz se oddaluje dál a dál a vidíme celý vesmír. Každá funkční šroubovice je hvězda. Jedna hvězda zabliká a zhasne.

Příloha 10

Vzhled postav v bakalářské práci



Příloha 11

Inspirační zdroj: Golem



Příloha 12

Inspirační zdroj: Ilja Repin - Burlaci na Volze



Příloha 13

Fotodokumentace rozpracovanosti bakalářské práce



Příloha 14
Průběh natáčení

