

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

Bakalářská práce

**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POVÍDKY, POHÁDKY, BAJKY,
BÁSNĚ NEBO HUDEBNÍ SKLADBY**

Marharita Tsikhanovich

Plzeň 2017

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

**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POVÍDKY, POHÁDKY, BAJKY,
BÁSNĚ NEBO HUDEBNÍ SKLADBY**

Marharita Tsikhanovich

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

Plzeň 2017

**Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila
jen uvedených pramenů a literatury.**

Plzeň, duben 2017

.....
podpis autora

OBSAH

01	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	05
02	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	06
03	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	08
04	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, POPIS DÍLA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR, SILNÉ STRÁNKY, SLABÉ STRÁNKY	10
05	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	15
06	RESUMÉ	16
07	SEZNAM PŘÍLOH	19

01 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

K animaci jsem se dostala řadou náhod a v minulosti jsem si ani nemyslela, že se této specializaci budu věnovat. Studovala jsem malbu v Bělorusku, realizovala jsem své nápady a náměty především na plátnech a malovala jsem olejem. Když jsem skončila střední školu začala jsem dělat tetování a všechno co jsem dělala bylo stále spojeno se statickým obrázkem, na žádný pohyb jsem nemyslela. Přes rok jsem se rozhodla zkusit odjet studovat někam do ciziny pro nový tvurčí zážitek. Na začátku jsem myslela, že budu podávat přihlášku na ilustraci nebo malbu. Ale potom jsem uviděla, že na ZČU existuje také obor animovaná a interaktivní tvorba. Začala jsem přemýšlet o tom, že bych to mohla zkusit, protože by mohlo být zajímavé naučit se něčemu novému. Na Běloruské Akademii Umění na tento obor máme přijmačky jen jednou za 5 let. V době kdy jsem skončila střední školu žádné animátory nenabírali tak rozhodla jsem vyzkoušet své možnosti v Česku. Dokonce se mi velice líbila česká animace (pro mě byly absolutním vynálezem filmy Michaely Pavlatovou, Pavla Koutského, Jana Švankmajera). Tak jsem v roce 2014 jsem nastoupila na ZČU a tak spojila svůj život s animací.

V době studia jsem se naučila pracovat s různými programy (Adobe After Effects, Adobe Premiere, Photoshop, Illustrator, TvPaint atd.) a to hlavně při práci pro zákazníky.

Jak už jsem říkala, předtím jsem studovala malbu a pracovat s počítačem jsem vůbec neuměla. To byla velice dobrá zkušenost a jsem šťastná že náš obor dává takovou možnost studentům - pracovat s reálním zákazníkem, dělat nějaké reklamní videa a odevzdávat je jako klauzurní a semestrální práce. Tak jsem během 1. ročníku vytvořila řadu spotů, animačních znělek a reklamních videí.

V zimním semestru 2. ročníku jsem vytvořila video k tradiční lidské běloruskou písni technikou animované malby. Ale nebyla jsem spokojená s výsledkem, pochopila jsem že malba je docela těžká technika pro animaci a potřebuji nějak víc se naučit kreslenou animaci. Tak jsem se rozhodla, že jako svou bakalářskou práci budu dělat klasickou kreslenou animaci, abych se naučila a pochopit tento proces trochu víc.

02 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma své bakalářské práce jsem zvolila filmové zpracování hudební skladby, protože hudba pořád byla a zůstává jednou z mých největších inspirací. Ale taky musím přiznat, že druhý důvod, proč jsem zvolila toto téma byl strach, že nedokážu udělat žádný dobrý scénář, který by fungoval od začátku do konce jako příběh. Proto pro mě bylo docela logické vybrat videoklip, ve kterém nejsem ničím limitována nebo omezená, můžu vyzkoušet různé pohyby a zdokonalit svoje schopnosti v animaci. I kdyby se mi nepodařilo vymyslet žádný dobrý scénář, hudba by určitě nějakým způsobem zachránila a pozvedla můj film.

Pro realizaci videoklipu jsem zvolila techniku kreslené animace, protože jsem chtěla zdokonalit svoje znalosti v tomto řemesle. Pro mě je kreslená animace velice zajímavá a dodnes cítím to kouzlo, když vidím jak ožívá obrázek i když dnes vím jak je to uděláno. Kreslená animace je mou oblíbenou technikou, protože můžu nakreslit a udělat kdykoli co chci, na rozdíl od práce s loutkou, která potřebuje přípravu a tím trochu omezuje tvůrce. Z tím co pro kreslenou animaci nepotřebujeme skoro nic: papír, tužka a nějaký nápad v hlavě. Myslím, že ta hra s prostorem a proměny jednoho objektů v druhý - to je přesně to, co dělá kreslenou animaci pro mě nejoblíbenějším druhem.

Materiál a myšlenky pro bakalářskou práci jsem začala sbírat už od začátku mého studia v České Republice. Tady jde spíše o vnitřních věcech a citech, které jsem dostala tady v cizině a jsem vděčná České Republice za ten zážitek a v určitém smyslu za cestu k sobě.

02 CÍL PRÁCE

Myslím že hlavní můj cíl byl vytvořit video a naučit se aspoň něčemu v animaci dokud mám čas a možnost. Zároveň vyzkoušet různé způsoby animace, pochopit něco v sobě přes práci na filmu, zkusit najít pro sebe odpověď na otázku co je animace pro mě, proč to dělám a co tím chci říct. Tato moje práce je totiž mým, zatím, nejdelším výtvořem a snažila jsem se zde uplatnit zkušenosti z prací, které jsem za své studium vytvořila. Dílo, které vzniklo během 3. ročníku je důležité především pro mě, pro můj osobní posun, ale určitě bych byla šťastná kdyby ten film našel svého diváka a dokázal na pár minut zaujmout něčí pozornost, na chvíli dotyčného vytrhnout z vlastních myšlenek a nechat ho unášet se hudbou.

03 PROCES PŘÍPRAVY

Od začátku jsem byla rozhodnuta, že chci udělat kreslený animovaný film, klasický frame by frame. To byl takový můj osobní cíl, protože se pořád bojím kreslit.

Během studia jsem si vyzkoušela plošku, animovala jsem malbu ale nebyla jsem se spokojena s výsledkem, zjistila jsem ze skoro nic neumím a animaci vůbec nerozumím. Proto jsem se rozhodla udělat pro sebe takový úkol, kreslit bakalářku, frame by frame a aspoň trochu se přestat bát kreslené animace. Na začátku to bylo velice těžké, protože měla jsem pocit, že o tom nic nevím, potřebuju hodně číst, dívat se na dobré cizí věci a učit se základy. Pořád jsem nevěděla od čeho mám začínat, jak udělat správný pohyb a spojit přes proměny jeden záběr s druhým. Ale potom jsem se nějak rozjela, postupně jsem začala kreslit směleji a už jsem se nebála vymyslet záběr, který nemůžu natočit na video a překreslit. Ještě jedna věc, kterou jsem vymyslela ještě před realizací je to právě to, že ve filmu nejsou žádné střihy. Vymyslela jsem to v okamžiku, když jsem vybrala hudbu pro vytvoření videoklipu. V procesu tvorby jsem hodně času ztrávila na studování různých druhů pohybu (voda, ryby, chůze a t.d), nahrávala jsem na video svůj vlastní pohyb a potom jsem se snažila jej stylizovat a nakreslit pro určitou situaci ve filmu. Také jsem docela dlouhou dobu pracovala nad storybordem. Snažila jsem se najít dokonalejší kompozice záběrů. Pro mě bylo důležité najít tu správnou proporci a rovnovahu bílé a černé barvy, neztratit během práce nad filmem jednoduchost vizuální stránky.

03 VÝBĚR HUDBY

Jelikož je repertoár mých oblíbených hudebních stylů velice široký, pro mě bylo docela obtížné vybrat si jednu skladbu, s kterou budu pracovat téměř celý rok. Ale určitě jsem věděla, že chci použít nějakou skladbu od běloruské kapely. Vybrala jsem instrumentální kapelu Trio PortMone.

Pár slov o kapele a jejím působení v hudebním světě. Kapela se vznikla v Minsku v roce 2006. Základní nástroji v kapele jsou akordeon, buben a kytara. Je to docela těžké vyznačit styl kapely, protože spojují ve svojí hudbě různé stylistické formy: jazz, noise, klasickou hudbu, experimentální a lidovou hudbu.

V 2017 roku Port Moně trio začíná pracovat na novém albu. Spolu se Sdružením „Green Network“ hudebníci zahajují originální umělecký projekt, který si klade za cíl upozornit na rozvoj obnovitelných zdrojů energie v Bělorusku — budou nahrávat album s použitím pouze zelenou energii. Pro práce na novém albumobilní nahrávací studio přivezou poprvé k větrné turbíně, a pak do solárního parku, kde tu hudbu nahrají. Během nahrávání albu mají v plánu natočit dokumentární film o realizaci a použití zelené energie v Bělorusku.

03 PROCES TVORBY

Když jsem poslouchala kompozice, kterou jsem vybrala pro svůj clip snažila jsem vynalézt v sobě všichni asociace, co ve mě ta píseň vyvolá. Zapisovala jsem všechny slovy a city, které vznikaly v mé hlavě dobou poslouchání. Ale žádný scénář zatím v mé hlavě nevznikal, nemohla jsem propojit všechny asociace a navázat je mezi sebou. Proto jsem začala přístup od ilustrace. Začala jsem kreslit statické obrázky, které vůbec nebyli mezi sebou spojeny, myslela jsem to ve směru "obal pro cd" nebo samotná illustace. Prvním vznik obrázek z člověkem na ostrově, kde sedí na koleně velké ženy(viz. příloha č.1). Vypadl ten obrázek upne jinak než to mám ve filmu, byl barevný a na hlavě ženy byl dům. Nevím proč, ale ta píseň pořád navazovala mě myšlenky o domově, na cestu zpátky a t.d. Potom byl vytvořen obrázek z člověkem v hrnky(viz. příloha č.1). Ale zatím ještě jsem nemohla nějak je spojit, začala jsem hledat co u těch obrázků je společného a jak můžu je dát dohromady, vymyslet příběh. V některých okamžik jsem pochopila že základem mého filmu bude moře, tekutina, voda. Kromě toho název písničky taky tomu odpovídá, připomínám že se jmenuje Sea. Tak jsem rozhodla, že budu dělat film černo-bílým s použitím inkoustu.

Na začátku byl vytvořen storyboard. Ještě než jsem začala animovat, všechny obrázky ze storyboardu si naskládala, obrázek po obrázku, na časovou osu do programu Adobe Premiére. Každý obrázek ze storyboardu jsem časově vyrovnala tak, aby zastupoval jednotlivou animovanou sekvenci, která ještě nebyla hotová, abych viděla, jestli střihy na sebe rytmicky navazují a sedí na hudbu.

04 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Celková stopáž mého klipu je 00:03:49. Videoklip je vytvořen ve formátu širokoúhlém, 16:9, 25 snímků za sekundu. Je to v počítači kreslená 2d animace s přidanou texturou.

Film jsem vytvářela jako totální animaci. Každý frame jsem kreslila celý znovu aby divák měl pocit, že žádná věc ve filmu není statická, člověk a prostor kolem se pořád pohybují, všechno dýchá, žije, teče jako tekutina.

Na začátku jsem nakreslila celý film v lince v počítači, potom jsem začala přidávat texturu tuše a různé blikání, abych vytvořila ten pocit prostoru, a film tím získal charakter ruční kresby. Postrprodukce stála hodně času a práce, neb bylo poměrně složité zbavit se počítačového vzezření vizuálu. Se zvukem také bylo provedeno hodně prací. V nějaké okamžiky se hudba ztišuje a občas začíná být hlasitější, podle toho co se děje ve scéně.

04 POPIS DÍLA

Moje bakalářská práce je videoklip na hudbu běloruské instrumentální kapely PortMone Trio. To je jedna z mých oblíbených kapel, proto jsem se v první řadě snažila vyjádřit svoje zážitky a pocity, které se mi s tou hudbou spojují.

Totální hluchá samota člověka, iluze svobody, čas, který nemůžeme zachytit, snaha najít svou cestu v životě, věčné navracení a běh na místě všechny ty věci jsou pro mě důležité a snažila jsem do ní zasáhnout a najít pro ně vizuální podobu.

Film se začíná tím, že vidíme samotnou postavu, která sedí za stolem, vedle stojí hrnek s kávou. Když člověk hodí do hrnku kus cukru, začne hrát hudba a divák sleduje surrealistický příběh, který se objeví v hrnku.

Atmosféra filmu je založena na kontrastech černé a bílé barvy a nekonečné hře proměn a metafor, které se objevují jedna za druhou. Celé prostředí se neustále mění, žádná linka není statická, všechno kolem pořád se pochybují, bliká a mění se textura. Barevné plochy tuší se neustále pohybují, což ještě dodává filmu na dynamice.

Hlavním prvkem ve filmu je motiv tekutiny. Není nahodou, že od začátku do konce prostupuje celý film. Neměli bysme zapomínat, že název písně je Sea. Tekoucí voda je metaforou našeho života, plynoucího času, cesty vpřed, kterou každý vybírá pro sebe sám.

Pro realizaci práce jsem vybrala černou a bílou barvu a to opět ne náhodně. Symbolika barev tady hraje důležitou roli. Černá a bílá jsou dvě jednoduché kontrastní barvy. Bílá barva symbolizuje čistotu, nový život, začátek, svobodu. Černá barva- noc, smutek, smrt, konec. Barvy spolu ve filmu neustále bojují, stejně jak my bojujeme se svým životem. Dobro a zlo, láska a nenavist- všechno je bojem černé a bílé barvy, jejich tanec, který je nedílnou součástí života na Zemi.

Také upozorním na to, že v animaci vůbec není žádný střih. Tuto náročnou metodu jsem použila abych zesílila pocit nemožnosti přerušit cyklus, pocit věčného vězení ve kterém se nachází postava.

Proměny, na kterých celý ten film se stojí, také pracují na zesílení toho pocitu (např. scéna, kde začíná sundavat kabáty, jde dopředu ale zůstává se na jednom místě je metaforou pokusu utéct od samoho sebe, začít znovu).

Docela důležitá je ve filmu scéna s houpačkami. V tom záběru se postava zastaví a začíná kráčet dozadu. To je jediná scéna, kde postavička jde pozpátky, dělá pokus se vrátit v minulou scénu. Ale to není možné, protože čas jde, nic se nemůžeme vrátit zpátky, žádný okamžik, to je základní myšlenka tohoto záběru.

Ve finální scéně vidíme zestárnutou postavu na ostrově, odkud začínal svou cestu. Objeví se tam už v úplně jiné náladě. Je starý, už nic nechce, nepotřebuje nikam běžet, všechno pochopil a se smířil s tím. Proto jen v klidu sedne na ostrov (který je kolenem jeho samého). Odjezd kamery, hudba se blíží k finále, a znovu se navrátíme k té první scéně od které jsme začínali. Vidíme stejnou samotnou postavičku, ale je už starým pánem. Byl ten příběh realitou nebo fantazií, nechť každý zkusí odpovědět na tuto otázku samostatně a vybrat variantu, která mu se líbí nejvíc. Vypijí kávu (metafora života) a postupně zmizí. Stejně jak zmizíme ve výsledku jsme všichni.

04 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Nemyslím, že by můj bakalářský film znamenal nějaký výrazný přelom v dějinách animovaného filmu a popravdě o něco takového jsem se ani nesnažila. Mým záměrem bylo vytvořit dílo, které by nějakým způsobem souviselo s tím, co se děje kolem nás. Myslím, že umění má ukazovat a říkat pravdu, reagovat na aktuální problematiku atd. To neznamená že má ukazovat skutečnost jak je, ale alegorizovat ji. Myslím že umělec má v určitém smyslu poslání odrážet ve svých dílech věci, které cítí každý člověk a které opravdu bolí každého z nás. Také jsem šťastná že teď u jedné z mých oblíbených běloruských kapel je videoclip ode mne. Pro mě je velice důležité, že jsem udělala takový animační přínos pro běloruskou hudební kulturu.

04 SILNÉ STRÁNKY

Záměrem bylo maximálně využít náladu hudby, zesílit melodii pomocí vizuální části. Doufám, že celá nálada filmu, barevnost a stylizace docela sedí k té kompozici.

Od začátku jsem chtěla udělat film, který by byl minimalistický a upřímně nakreslený. Pro mě je v animaci velice důležitá kompozice záběrů, aby obrázek byl čistý a pochopitelně čitelný, nic zbytečného, proto jsem taky hodně času ztrávila nad tím, vizuálně příjemně vyřešit scénu a stylizovat ji, vymyslet různé druhy proměn. Docela jsem spokojená se scénářem, podle mého názoru se mi více méně podařilo vystavět zajímavý příběh, myslím že téma mého příběhu je docela důležitá pro každého.

Myslím, že to byl docela dobrý nápad propojit píseň s motivem vody (Jak už jsem říkala, máme pamatovat, že hudební skladba se jmenuje Sea). Podle mě je to docela spojeno s tematem na který jsem udělala film. Protože náš život je v některém smyslu taky mořem, které ve svých vlnách konečně utopí všechny naše bolesti, vzpomínky a nakonec taky nás.

Jak už jsem říkala na začátku, ta melodie semi velice se líbí, a chtěla jsem co nejpřesněji vyjádřit svoje myšlenky a pocity, na které sní mám spojeny. Snažila jsem se co nejvíc spojit hudbu a obraz, propojit mezi sebou čas a prostor, dostat se k postupnému, plynulému a pochopitelnému prolínání jednotlivých epizod mezi sebou.

04 SLABÉ STRÁNKY

Po dokončení díla asi skoro žádní tvůrči nejsou spokojení s výsledkem svojí práce. Stejně tak i já.

Vím, že teď bych se tématu zhostila trochu jinak, ale bohužel už nemám tu možnost. Práce je hotová a globálně měnit již nic nemůžu. Kdybych měla možnost píseň zpracovat znovu, jistě bych se snažila ještě lépe využít rytmizace hudby a víc propojit obrázky mezi sebou. Počítám se s tím, že animace v mém snímku není vždy dokonalá. Sama pociťuji, že mohlo by to vypadat líp, plynulejší a zajímavější. Myslím že nějaké proměny občas jsou docela rychlé, nejsem jistá že divák který uvidí film poprvé si všeho všimne. Nemám ještě dost zkušeností v klasické kreslené animaci, ale myslím že příští animace určitě bude vypadat lépe.

05 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

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

ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století. Praha: Akademie múzických umění, 2015. ISBN 978-80-7331-314-2.

DUTKA, Edgar, Scénáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace. Nakladatelství AMU, 2012. ISBN 978-807331-252-7.

06 RESUMÉ

“Sea” — анимационная работа, на музыку белорусской инструментальной группы Trio Port Mone.

В первую очередь, я пыталась выразить свои ощущения и переживания, которые у меня вызвала музыка. Тотальное одиночество человека в мире, иллюзорность понятия «свободы» как такового, скоротечность времени, попытка найти свою дорогу, вечное возвращение и бег на месте-основные темы, которые всегда волнуют меня, мне хотелось затронуть и визуализировать в своей работе.

Анимация выполнена в черно-белых цветах с использованием текстуры туши. Выбор техники не случаен. Музыкальная композиция называется “Море”, поэтому в основу анимации положен мотив воды. Вода как метафора уходящего времени и быстротечности человеческой жизни, которая вылечет всю нашу боль, страдания и, в конце концов, смывает нас с этой земли.

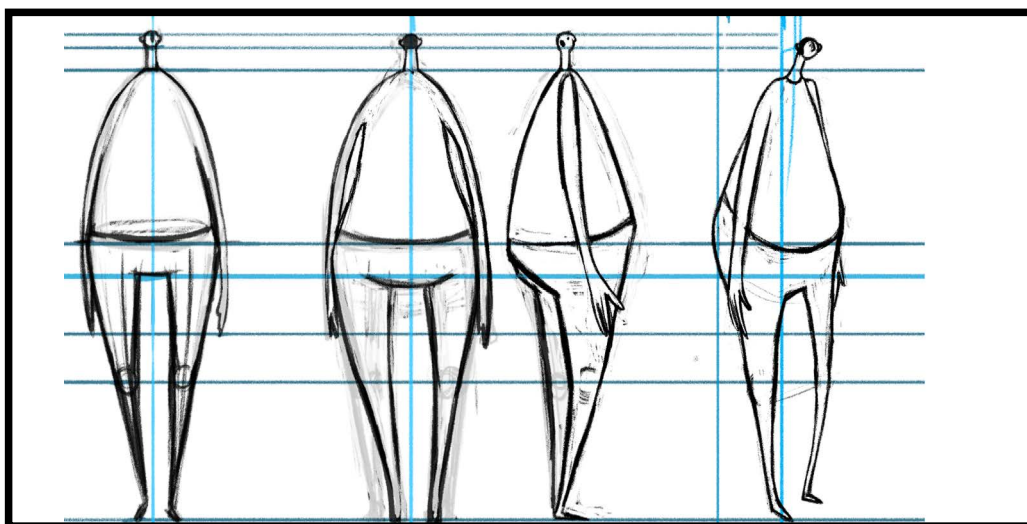
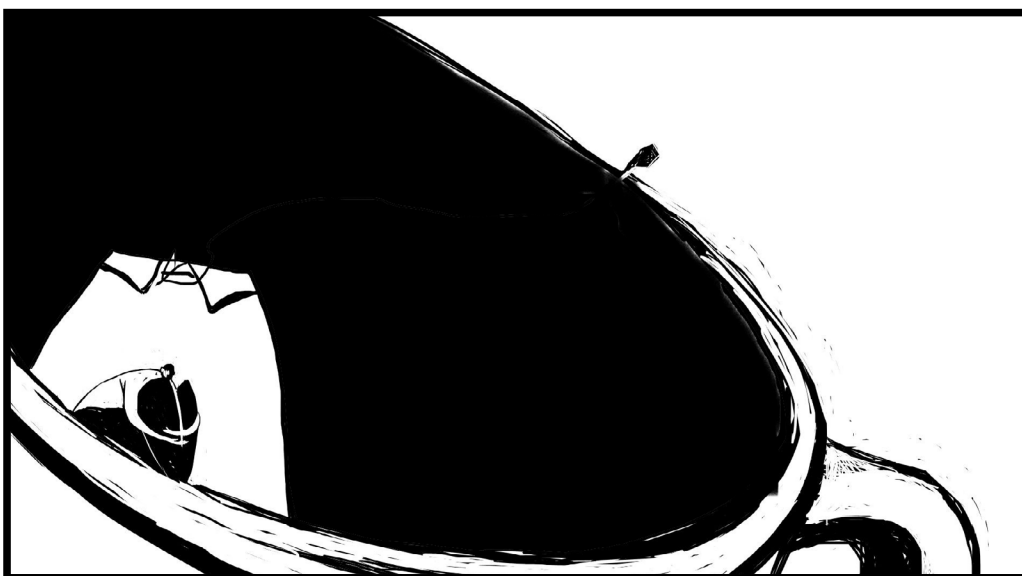
Символика цвета также играет не мало важную роль. Белый цвет - это чистота, освобождение; Черный — зло, заключение, смерть, конец. Два цвета постоянно сражаются между собой в фильме, точно также как и мы сражаемся в жизни, вечный танец добра и зла, инь и янь, черное и белое.

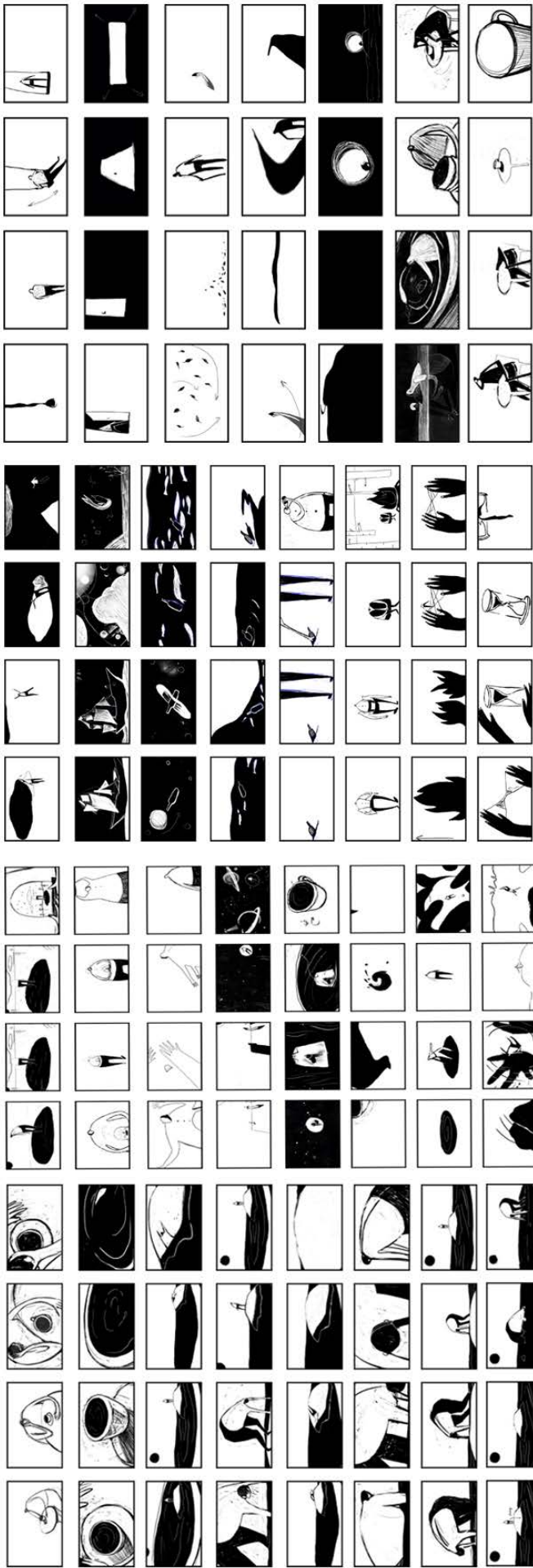
Также стоит обратить внимание на то, что весь фильм сделан одним кадром, в нем нет монтажных сбивок. Этот приём я использовала для того, чтобы усилить ощущение цикличности, невозможности выбраться из круговорота.

Весь фильм строится на метамарфозах, изменение одного предмета в другой.

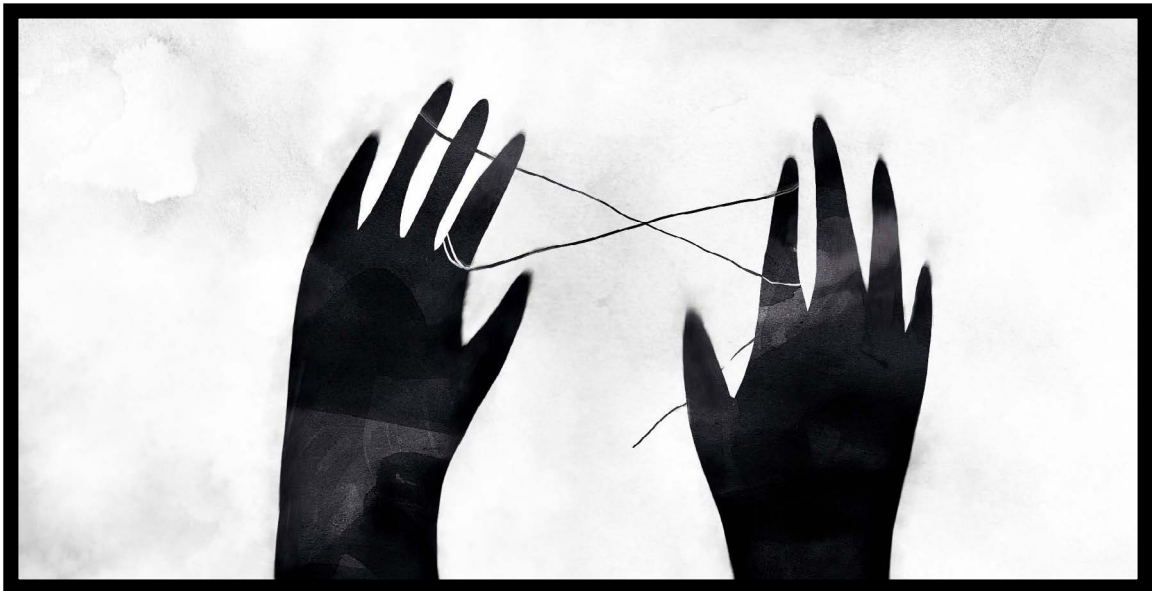
Своей работой мне хотелось бы заставить зрителя задуматься о своей жизни, о том, в каком русле “течет ее вода”, во время опомниться и не пожить ее в пустую.

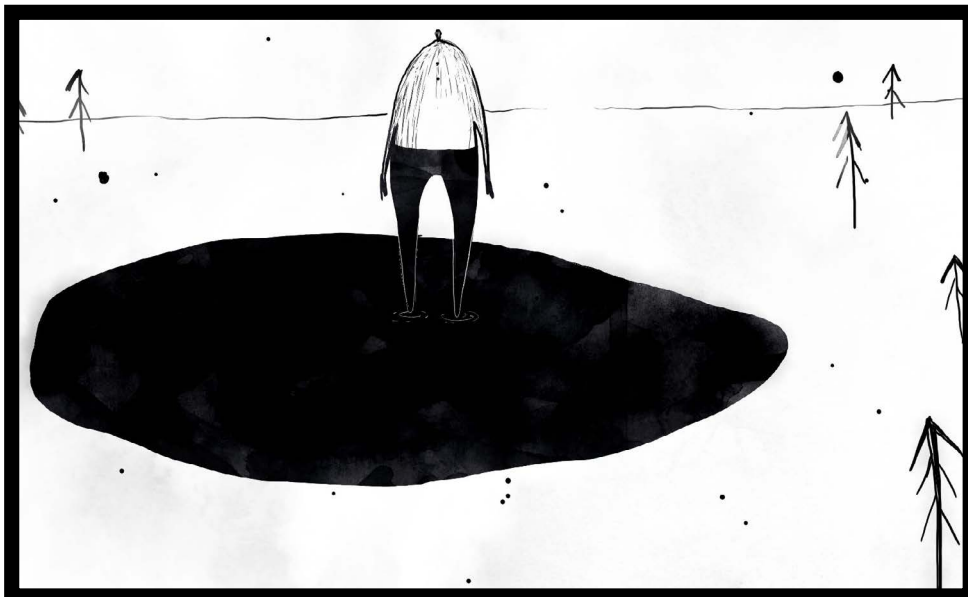
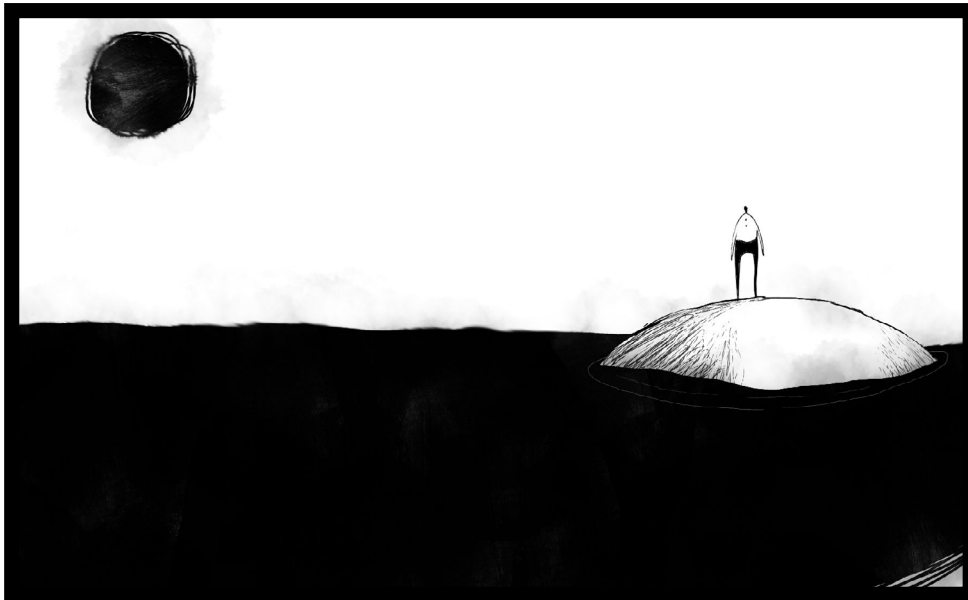
(příloha č.1)

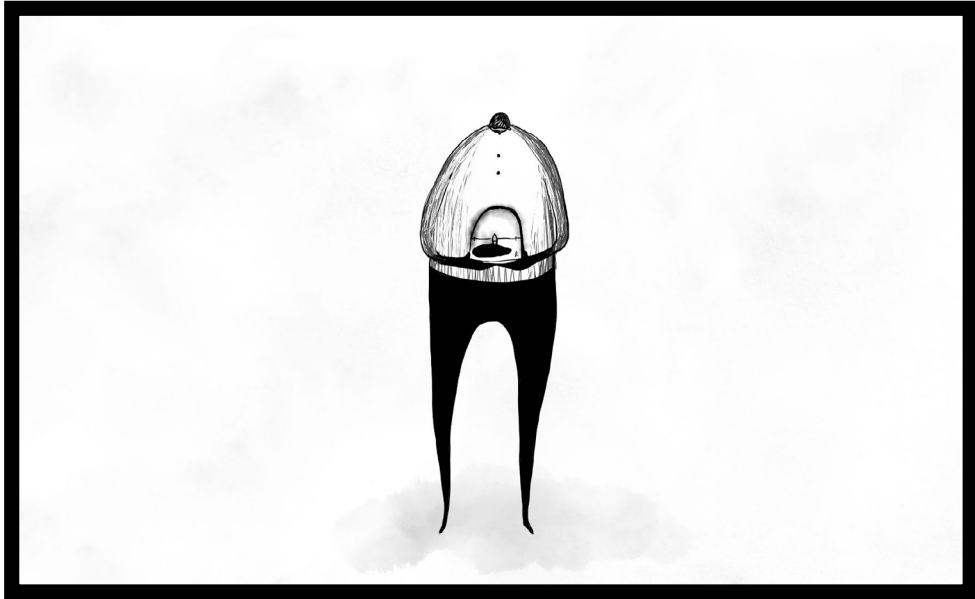


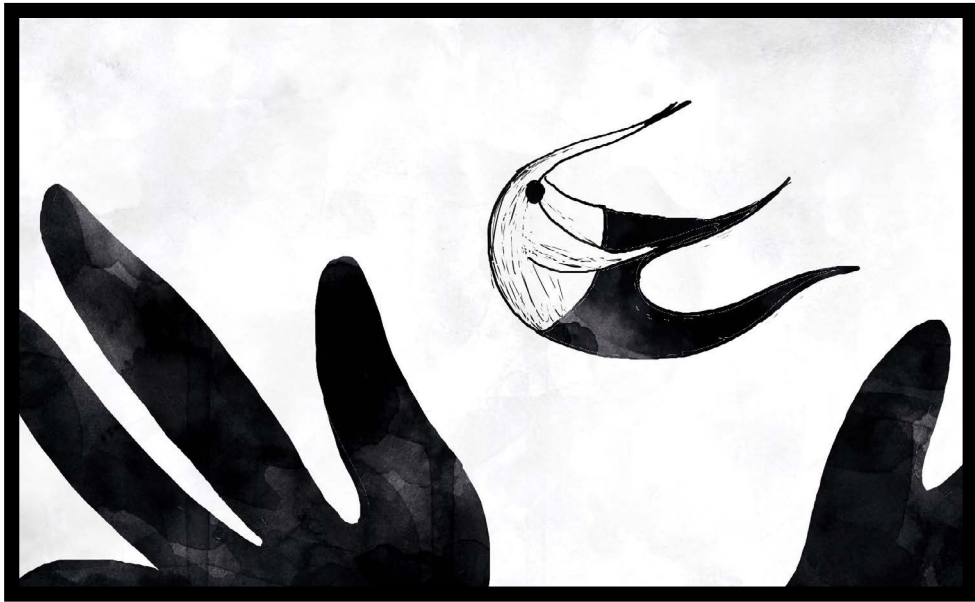


STORYBOARD











SEA

music by trio PORT MONE



DIRECTOR: MARHARITA TSIKHANOVICH