

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

Bakalářská práce

Zima

Tomáš Červený

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

Zima

Tomáš Červený

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

Plzeň 2017

**Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil
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	08
03	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	11
04	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, POPIS DÍLA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR, SILNÉ STRÁNKY, SLABÉ STRÁNKY	14
05	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	23
06	RESUMÉ	24
07	SEZNAM PŘÍLOH	25

01 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Prvá zmienka v mojej hlave o umení pochádza zo škôlky. Pamätám si deň, keď nám priniesli obrovský kartónový vláčik, dali do ruky štetce a farby.

Ako som si tak sedel v tom vláčiku a bodal spokojne štetinami do kartónu, prišla za mnou učiteľka. Usmial som sa na ňu, ona na mňa nie.

Schytila ma pevne za ruku a prudko gestikulujúc napodobňovala spolužiakom môj zrejme extrémne neprístupný spôsob maľby.

Nerozumel som veľmi tomu, prečo som trestaný, dnes chápem, že tie štetce po mne zostali nepoužiteľné a to štátne útvary nemajú radi, keď sa materiál míňa mimo ich povolené limity.

O mesiac na to sa zrejme stal asi nejaký zázrak a druhá učiteľka došla k názoru, že môj radikálny prístup k umeniu im zrejme vynesie cenu na výtvarnej súťaži škôlok. Zrejme vyniesla, pretože som až do konca škôlky vždy, keď bola ďalšia príležitosť prezentovať škôlku, nemusel spať ako ostatné deti. Považujem to za jeden z mojich najväčších životných úspechov v oblasti umenia.

Neviem, čo všetko ďalej patrí do kontextu špecializácie. Ale príde mi vhodné začať s tým, že na strednej škole som sa z čistého zúfalstva a nudy rozhodol, že behom jedného mesiaca namaľujem každý deň aspoň jeden obraz. To sa mi v celku podarilo a skončilo to mojou prvou výstavou „Pretend Communication“.

Neskôr som v spolupráci s ďalšími súkmeňovcami absolvoval ešte tri ďalšie výstavy.

Druhá výstava „Are you mad?“ bola výstava ďalších pár malieb.

Pri tretej výstave „Papiliones et monstra“, kde som sa už rozhodol, že začnem svoju kariéru ako architekt na Košickej Fakulte umení, som začal vo voľnom čase šprtať do sochy. Boli to ručne rysované a vystrihované sochy démonov a strašidiel.

Po tejto výstave mi v hlave začalo hlodať, že je socha pre mňa asi správnejší smer, ktorým by som sa rád uberal v živote. Tak som z architektúry doslova zo dňa na deň utiekol na sochu. Spôsob, akým som to dokázal dodnes neviem veľmi vysvetliť. Teda viem, ale nie je to až tak zábavné.

Tak len rýchlo poviem, že jeden deň som zašiel za Mariánom Strakom, asistentom na soche, že či by bola taká možnosť k ním prestúpiť. Ukázal som mu svoje práce, zápal v očiach a chuť do roboty. Druhý deň už som ráno nastúpil do ateliéru sochy pod vedením prof. Juraja Bártusza.

Nasledovala štvrtá výstava „Samhain“, ktorá sa už niesla v duchu viac konceptuálnych sôch s tematikou okultných zvierat a symbolov.

Na čo si ale dodnes spomínam sú nekonečne opakované slová pána Straku, ktoré nám vždy kládol na srdce: „Sochu robíš od momentu, keď nad ňou premýšľaš! Potom ju meriaš, aby si urobil kostru. A tá kostra, ta je vôbec podstatná!“ Keď ti kostra nežije, môžeš na ňu plácať hlinu koľko chceš, aj tak bude mŕtva!“ Teda je pochopiteľné, kde som zobral fascináciu kovovou kostrou, tak často užívanou v klasickej animácii.

A tak to teda prišlo. Jedného dňa som sa bezducho potíkal ateliérom, keď mi zrak zastal na jednej z použitých kostier, na ktorej nebola hlina. Len tak si tam ležala a ja som si povedal, paráda, drôt, dá sa ohýbať, spravím s ňou animáciu! V tej dobe bol aj tak stredobodom môjho záujmu kanál na Youtube, ktorý sa venoval výrobe drôtenej kostry.

Bolo rozhodnuté, spolužiačka mi nahrála pohyby z jej moderného tanca na mnou urobenú hudbu a ja som sa pustil do niečoho, o čom sa v tej dobe domnieval, že je rotoskopia. Pokus skončil samozrejme fiaskom a to hlavne pre moju naivnú predstavu, že celé to bude mať tak 5 minút, stihnem to za mesiac a v malej miestnosti na internáte po večeroch. Z celého projektu

vzniklo asi 6 sekúnd a vzdal som to. Vôbec som nepobral, ako sa týmto niekto môže reálne živiť a zabávať. Vrátil som sa pochopiteľne späť ku soche.

To bola v skratke asi moja podstatná skúsenosť s umením pred zakotvením v animácii v Plzni. Príbeh ako som sa dostal zas zo sochy na animáciu je ešte komplikovanejší ako prestup z architektúry na sochu a tak ho teda pochopiteľne vypustím.

V prvom ročníku Animované a interaktívnej tvorby som sa venoval výhradne 3D animácii. Vznikol tak klip pre kapelu Korben Dallas - „Za sklom“, kde hlavnú rolu zohral chlap, čo zrazil jeleňa. Potom prišla na rad znelka pre festival Animácie inšpirovaná japonskou povestou o líščeji žene Kitsune. Potom tu bola ateliérová zákazka, ktorú som robil v spolupráci s Klárou Míčkovou, video sme nazvali „Zeměkostka“, bolo to video na tému „Náhoda“.

Posledná vec, čo som v prvom ročníku urobil, bolo video na tému „Memento mori“, 5 minútové video o zabitom jeleňovi a jeho pomste vyrozprávané v dosť nenaratívnej a lineárnej podobe. Názov práce je „Dear deer“. Teda, prvý ročník zhrniem takto: očividná fascinácia zvieratami a ich prerodom, či smrťou.

V druhom ročníku som sa vlastne venoval príprave na svoj bakalársky film a do toho som si robil prax v divadle Alfa, pre ktorý som modeloval a odlieval niekoľko rekvizít.

Ďalej prebiehal tretí ročník, kde som pokračoval v príprave a točení bakalárky. A teraz tu sedím a píšem písomnú časť obhajoby, ktorú práve píšete. Tu skončím.

02 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Tému balkarskej práce som si zvolil „Autorský animovaný film“. A to z dôvodu, že to bude rozhodne dobrá a pre môj život zásadná skúsenosť.

A aj bola, veľmi rýchlo som pochopil, že s mojou megalomániou príde nutnosť spolupráce s hneď niekoľkými ďalšími ľuďmi. A som teda rád, že som sa tak rozhodol. Spolupráca na akomkoľvek filme, ktorý chce človek zvládnuť dobre a kvalitne, je myslím si nevyhnutná.

Téma môjho filmu je Smrť. Nepokladám za dôležité to tu extrémne rozvádzať. Kult smrti je popísaný a rozoberaný od tých najstarších kníh až po najmladšiu krčmovú debatu. Jednoducho sa tejto téme človek vo svojom živote a poznaní nevyhne. Čo mi príde ale zaujímavejšie je prístup, akým sa smrť a vyrovnanie sa s ňou dá vyložiť. Úplne akokoľvek.

Ja som sa rozhodol pre metaforický výklad striedania sa ročných období a teda skíbiť akúsi formu reinkarnácie, ktorá sa objavuje snád v každom náboženstve. Hlavne v európskych som si istý pomerne dosť.

Osobne sa domnievam že ju môžeme nájsť aj v kresťanstve, ktoré je ako náboženstvo celkom čerstvou novinkou a mnohí asi so mnou nebudú súhlasiť, ale prerod zo smrteľného života do posmrtného je určitý druh reinkarnácie.

Tu asi skončím, pretože cítim, že by som sa len zbytočne zaplietol do polemizovania a aj tak čo je po smrti, či pred smrťou sa najskôr raz buď dozviem, alebo nedozviem. Zostáva mi byť v tejto otázke z princípu buď nihilistický alebo naivný. Do mojej smrti by som sa rád venoval pozemskému životu a tvorbe filmov.

02 CÍL PRÁCE

Mojím hlavným cieľom práce bolo urobiť po scenáristickej a dramaturgickej stránke funkčný krátky film. To, či sa tak skutočne stalo, môžu posudzovať snád' všetci okrem mňa, tak to už s filmami chodí.

Práve to ma na ňom fascinuje, totálna odovzdanosť a odkázanosť na názor diváka. Nieкто raz povedal a ja neviem kto, takže to bude voľný citát múdreho človeka: „Animovaný film je vtip, ktorý ti napadne a potom na ňom niekoľko rokov pracuješ a tvoríš len preto, lebo dúfaš, že sa na ňom potom nieкто zasmee.“

Na to teda rovno nadviažem ďalším cieľom, ktorý je humor. Sám cítim, že v produkování humoru zatiaľ veľmi nevynikám. Ale beriem to ako zručnosť, ktorú sa človek dokáže naučiť. A prečo mi príde práve humor tak dôležitý? Pretože čo iné sa dá so životom a problémami v konečnom dôsledku urobiť, ako si z nich nakoniec spraviť srandu. Osobne veľmi obľubujem vetu: „No čo, zas ďalší problém, raz sa nad tým zasmeeš.“

Ďalším cieľom bolo odísť od počítača, vzdialiť sa mu na míle, nevidieť ho poriadne rok, dva. Stalo sa to v jedno pochmúrne ráno, keď som toho zas veľa nenaspal. Dôvodom bolo nočné bdenie nad rendrovaním v 3D programe Blender. A moje veľké, červené, opuchnuté oči.

Do hlavy sa mi vtedy vkradla myšlienka, že toho už mám dosť. Chcem sa vrátiť k reálnej hmote, dostať sa preč od počítača. S istou praxou v modelovaní sôch a láske ku materiálom, ktoré si môžem ohmatať, mi prišlo zrazu úplne samozrejmé, čo chcem robiť. Bábkový film.

Myslím si, že môj pôvodný plán utiecť od digitálu k čo najväčšiemu analógiu sa mi v celku podaril. Až na zopár scén, ktoré sa nutne musia dorábať post- produkčne v Aftereffects som strávil až šialene veľa hodín snahou o to, aby sa v scénach nemuselo digitálne dorábať nič radikálne. Teda, takmer všetko čo vo filme vidíte je pracne vybudovaná scéna bez extrémnych zásahov post- produkcie.

03 PROCES PŘÍPRAVY

V procese prípravy je dobré si ideálne v tomto poradí pripraviť: námet, postavy, scenár, storyboard, animatik. Súbežne s tým vznikajú postavičky a kulisy.

Než som sa dostal k súčasnej podobe filmu, teda boju medzi Zimou a Jarou, mal som samozrejme milión variant a alternatív. Väčšina námetov sa ale prevažne točila okolo témy striedania ročných období a ako som už vyššie spomínal, smrti a prerodu.

Jeden z posledných námetov, pred tým ako príbeh nabral súčasnú podobu bol parádny alegorický bezdejový epos o 4 vekoch ženy, vyjadrených v podobe ročných období. Z tohto dôvodu mi to pochopiteľne neprešlo. Dnes sa už tiež, ako asi väčšina filmárov stotožňujem s názorom, že film by mal mať príbeh/ vývoj. V rátane nenaratívneho filmu. Ja som sa ale rozhodol pre naratívny a o to viac ten príbeh a dráma tam byť museli.

V štádiu vývoja charakterov postupne odpadli dve ženy a to Leto a Jeseň. S nimi odpadol aj pôvodný dej, 4 rôznofarebné kone predstavujúce ráno, poludnie, poobedie, večer, jedno zrkadlo a lúka. Zostali teda Jar a Zima. Mnohými kultúrami sa tieto dve postavy, či obdobia považujú za extrémny protiklad. Vid' napríklad pálenie Moreny a vítanie Jari na Slovensku, Poľsku. V Čechách sa domnievam, že túto prax nahrádza pálenie čarodejníc na prvého mája.

Postava, pri ktorej mi bolo do plaču, keď som ju vyhadzoval, bola červená veverička. Mala mať povodne mikro-rolu v príbehu na dofarbenie postáv, samozrejme mala tiež zomrieť a neskôr sa opäť narodiť v podobe jej mláďat. Ale, zas ako na to s odstupom času pozierám, som rád, že som ju nemusel animovať a potom zistiť, že je pre príbeh bezpredmetná.

A tu sa dostávam k scenáru, kde som práve došiel k rozuzleniu, že tú veвериčku nechám mimo hru. Scenár by som vysvetlil frázou: „Ťažko na cvičisku, ľahko na bojisku.“ Inak povedané, je to až nápadne podobné vzťahu kostra verzus socha. Keď scenár nežije, čo môžeme očakávať od filmu podľa neho točeného? Scenár mi teda pochopiteľne zabral najviac času poskytnutého na prípravu. To ale neznamená že po tom celom úsilí bol scenár po jeho napísaní dokončený. Predsa som len študent a nasekal som tam spustu logických a dejových chýb.

To zas pomohol odhaliť ďalší kat a to je storyboard. Uňho som uplatnil dobrú radu, ktorú mi jeden deň dal pán profesor, že si ho mám kresliť na kartičky, ono, vlastne mi to už poradil pri písaní scenáru, ale vtedy som ešte moc nechápal, aký to má zmysel. Samozrejme že mal, ale opakujem, som študent a tak mi nezostáva nič iné, len občas spraviť očividné hlúposti aj keď mi bolo striktné poradené inak. Začal som si teda prekresľovať scenár do obrázkov, ktoré som rôzne prehadzoval, prihadzoval, odhadzoval. A veľmi rýchlo som sa dostal do momentu, kedy mi bol pôvodný scenár úplne zbytočný. Ono, storyboard je fakt úžasná vec, vlastne po prvý krát človek vidí v obraze svoj film a konečne môže pochopiť, ako veľmi zle ho vymyslel.

Posledná záležitosť ohľadom prípravy bol animatik. Po tom, čo som si už myslel, že mám teda dosť schopný a obstojný storyboard, prišla ďalšia krutá realita, že obrázky síce zmysel dávali, ale problém bol okrem iného v strihovej skladbe, či tempo-rytme.

Takže z kraja, tých animatikov som mal hneď niekoľko. Myslím, že nebudem veľmi klamať, keď napíšem, že ich bolo okolo desať, kým som to vôbec vzdal a začal točiť s tým, že v najhoršom prípade niečo dotočím, či vyhodím. Neskôr som zistil, že vyhadzovanie a dotáčanie je vlastne bežná prax aj profesionálnych štúdiách a to trochu utíšilo moju študentskú dušičku.

Postavy, teda bábky som sa najprv snažil robiť dosť svojpomocne a takpovediac na kolene. Prešiel som si procesom výroby drôtených kostier s rôznymi upgradmi. Neskôr som dostal skvelý nápad si vyrobiť vlastne kĺbiky. Všetko to klasicky skončilo fiaskom,

ale bola to dobrá škola do života. Po tejto skúsenosti som kostry bábok urobil z káblikov, ktoré mi poskytol Milan Svatoš a zvyšok som nakúpil cez internet z Anglicka. Mäso, teda telo a oblečenie mali byť povodne kombináciou silikónu a papiera. Papier síce zostal na niekoľkých miestach, ale z hľadiska praktickosti a finančnej stránky som upustil od odlievania do silikónu. Tento materiál som nahradil na pohľad a aj na dotyk príjemnejším flyšom.

Čo určite stojí za zmienku je to, že som vymodeloval dokopy cca dva tucty častí tváre pre zimu a jar. Všetko preto, aby sa im mohli meniť na tvári výrazy a tak dokresľovali náladu scény, či postavy. Späťne tento krok hodnotím ako jedno z mnohých šialeností, ktorých som sa voči sebe dopustil na tomto projekte. Síce som rád, že ich nakoniec mám,, ale času to zožralo kopec.

Zostáva už teda len rýchly opis kulís. Jedna z najpodstatnejších Chalúpka Zimy. Pri jej výrobe som dostal geniálny nápad urobiť ho celý z kappa dosky, čo je pomerne ľahký, lacný a dobre rezateľný materiál. Kompletne ale zlý pre kulisy. To mi došlo ale až vtedy, keď som ho zložito predkreslil, vyrezal, zlepil. Zostávalo už len nalepiť dočasným lepidlom tapety, ktoré sa v rámci deja budú zo stien strhávať. Chalúpka, ako teda bola z kappy, čo je v podstate trochu vylepšený papier, sa mi po natretí lepidlom komplet skrútila. Pretieklo pár síz a nadávok. Na druhý pokus som chalúpku spravil z drevotriesky hrubej 1 cm. Tento pokus hodnotím ako stopercentne zdarený.

Po martýriu s domčekom mi už teda zostávalo vyrobiť niečo pod sto papierových stromčekov a 15 kopcov pre les v zime. Fór je v tom, že takmer všetky stromčeky sú v rámci natáčania filmu zničené a nikto ich už nikdy nespočíta. Stále ale, výroba týchto stromov trvala s malými prestávkami niekoľko intenzívnych týždňov. A to aj za pomoci ďalších x ľudí.

03 PROCES TVORBY

Na začiatku januára som začal film animovať. Celý film je robený technikou stop-motion. Frame-rate filmu som zvolil 24fps. Je to hlavne kvôli lepšej plynulosti pohybov a preto, že som chcel hýbať s kamerou, ktorá pri nižšom počte záberov viditeľne seká. A preto, že to proste vyzerá všetko profesionálnejšie a krajšie. A preto, že si rád komplikujem život.

A teda, pohyby, ktoré vidíte vo výslednom filme sú v drvivej väčšine prepočítavané a animované pomocou tzv. saní. Sane by som opísal ako zhluk rôznych mechanických koliesok a tyčí, na ktoré sa pripevní fotoaparát a my ho môžeme následne po milimetroch posúvať bez toho, aby sa nám foťák triasol. Zvyšok záberov bol dorábaný post produkčne rozvrstvovaním a zanimovaním 3D kamerou v programe Aftereffects.

Taktiež som použil tento program k farebnej korektúre, či odstráneniu blikania, ktorému sa v stop-motion ťažko vyhnúť. Aspoň v mojej momentálnej situácii, kde ma tlačí čas a občas zlyhanie techniky, či môjho úsudku.

Film som následne strihal a časovo upravoval v programe Premiere. Čo som si všimol až pri strete so Simonou Donovalovou, dievčinou, ktorá mi pomáhala film strihať, je fakt, že animátori majú veľkú obľubu strihať zásadne všetko na pohyb. Trik v tejto praktike je, že v jednom zábere sa pohyb naznačí a v ďalšom dokončí a oko si tak nevšimne strih. Problém ale je, že to nutne dramaturgicky nefunguje ako precedens pre každú scénu. Občas je dobré nechať vyznieť výdrž a zbytočne neklamať. Dost' často tak divák získa čas nutný na precítenie emócie, či výpovede záberu, či scény. Samozrejme, je to u mňa čerstvé poznanie a nemyslím si, že je to nutne prípad každého animátora. Len hodnotím svoje nie veľmi dlhé poznatky o scéne animácie.

Hudba a ruchy sú v momentálnej podobe filmu len zástupné, mnou amatérsky dodané. V najbližšej dobe sa za pomoci hudobníka Ondreja Zajaca, speváčky Any Kovtun a mňa nahrajú témy pre Zimu a Jar zvlášť. Prebehne určitá dramaturgia hudby a ruchov tak, aby lepšie dokresľovali myslenú atmosféru filmu.

04 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Pre natáčanie filmu Zima som použil snád' skoro všetku možnú techniku, ktorú mi ateliér poskytol. Asi najdôležitejšou vecou boli foťáky Nikon D7100. Martin Pertlíček mi dal dobrú radu, aby som sa vyhol zoomovaciemu objektívu 18-55 mm, ktorý je štandardne predávaný s telom foťáku. Nemá veľmi peknú kresbu a má automatický zoom a clonu. To všetko je vlastne v bábkovej stop-motion animácii je skôr na škodu než na osoh.

Naopak som použil objektívy s pevným sklom, ktoré sa v ateliéri vyskytujú v tom retro-hliníkovom kufríku. V závislosti od veľkosti scény som tak používal na celky, veľké celky hlavne 24 mm a 28mm objektív. Na polo-details až polo-celky som zas užíval 35mm objektív, ktorý mám asi najradšej. S ním som občas vlastne točil aj celky aj details. Posledný objektív bol 55 mm, ten bol hlavne na details a na scény, kde bol prístup foťáku a jeho možnosť vzdialenia sa od akcie obmedzený. Napríklad hlavne v scénach interiéru chalúčky, kde sa musela zmestiť postava, moje ruky, svetlá a spomínaný foťák.

Statívy som používal štandardné MANFROTO, poväčšine tie, ktoré majú nielen fázovaciú hlavu, ale aj rameno. Ďalej sa mi skvelo hodili dve jazdy/sane, ktoré máme prepožičané myslím, že od Milana Svatoša.

Nakoniec spomeniem ešte obrovský, enormne ťažký statív na zliatinovej trojnožke. S obľubou som ho strkal do každej scény, ktorú s ním šlo natočiť. Nie len pre to, že sa naň dá namontovať skvelé posuvné rameno, ktoré sa dostane takmer všade do scény, ale aj preto, že sa dá krásne priklincovať do podlahy. Je dosť „blbu-vzdorný“ a to sa mi pri natáčaní hodí. Zvlášť, keď sa mi občas záber pohol už len kvôli tomu, že som nohou šliapol o 20 centimetrov inde ako pred tým, podlaha sa trochu prehla a záber poskočil.

Asi najspoľahlivejšie svetlá sú led-pásové. Hoc menia teplotu farby pri stlmení, nevybuchujú a nepraskajú im žiarovky. A hlavne nevyžarujú teplo a tým nespôsobujú tropické podmienky každý deň v ateliéry. Zároveň ale pre dokreslenie záberu, kontrast, či dodaniu hĺbky boli potrebné bodové svetlá.

Do bodových svetiel idú pomerné kvalitné a drahé žiarovky. To bol môj obrovský kameň úrazu a vec, ktorá mi spôsobila po sčítaní tak tri týždne sklzu v natáčaní. Spoluvinu na tom niesli však ešte záhadne odchádzajúce foťáky, špinavé objektívy a ďalšie vlastne dosť bežné problémy, ktoré nastanú, keď sa rozhodnete točiť analóg.

Čo sa týka náročnosti svietenia, tak u interiéru chalúčky sa to pohybovalo od 1 po 6 svetiel plus rôzne tienidlá a filtre. U nasvietenia exteriéru lesa sa počty pohybovali okolo 12- 15 svetiel plus tienidlá, filtre, rozptyly na jeden záber.

Bábky sú kombináciou káblikov na najviac zaťažovaných miestach a hliníkového drôtu v rukách a vlasoch. Sukne obidvoch bábok sú podlepené tvrdšou hliníkovou fóliou používanou na grilovanie ražniči.

Stromy sú lepené z tvrdšieho papiera, konáre na nich sú podporené drôtom. Kôra stromu je imitovaná pomocou bieleho krepového papiera. Kopce sú vytvorené pomocou kašírovania novín a kancelárskeho papiera s kombináciou tylovej látky.

Domček je ako som už spomínal vyššie vytvorený z drevo-riesky, špeciálne vyrobený tak, aby sa dali jednotlivé steny odpájať, pripájať a kombinovať podľa potreby záberu.

04 POPIS DÍLA

Môj bakalársky film je točený metódou stop-motion. Je to bábková animácia s framerateom 24fps.

Mojou snahou bolo vytvoriť čiernu komédiu až drámu o zmierovaní sa so smrťou a zmenami neustále prichádzajúcimi v živote každého človeka. Nie všetky body tejto snahy sa mi podarilo naplniť, koniec koncov som toho názoru, že film je živé médium a viac menej vždy prerastie predstavu autora. Druhá vec je, že ešte nie som tak žánrovo skúsený autor a teda som rád, že sa film podaril tak, ako sa podaril.

Dej sa odvíja od hlavnej postavy, ktorou je stará, nevrlá babička Zima. Tá vládne pomocou svojej chalúčky zasneženému a hybernujúcemu lesu. Problém nastane vo chvíli, keď sa v jej lese objaví mladé energické dievča predstavujúce Jar. Tá začne skákať zo stromu na strom a les pod jej rukami začne rozkvitať. Zima je zúfalá a jej snaha o odstránenie Jary z jej lesa sa vyostčuje. Zima nakoniec dôjde do momentu, kedy zničí takmer celý svet, len aby sa zbavila Jary. V tom momente, keď je už ale celý svet jedna veľká čierna prázdnota si Zima uvedomí, čo všetko pre zničenie hrozby obetovala.

04 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Prínosom pre daný odbor považujem hlavne spôsob, ktorý som objavil pri výrobe stromov. Skrátka viem, ako urobiť pekné stromy pomocou štruktúrovaného papiera v kombinácii s krepovým papierom. Finta číslo jedna je si kmeň stromu vystrihnúť ako pásik, ktorý sa niekoľkokrát až do momentu spokojnosti ohýba napríklad pomocou tenkej tyče, či štetca. Tak získa lámanú štruktúru kôry a nebude tak len papierovou rolkou v scéne filmu. Finta číslo dva je krepový papier, ktorý sa namočí do roztoku vody, tapózy, matného laku na drevo a disperzného lepidla. Po nakaširovaní na strom tak krepový papier krásne prilahne, vyschne a je matný.

Ďalším prínosom je asi to, že som na tomto filme nasekal za dva roky snád' všetky chyby, ktoré sa za ten čas stihnúť dali. A preto si myslím, že ak by niekto zo študentov chcel v budúcnosti pomôcť s výrobou, či procesom bábkového filmu, viem mu pri pár pivách vysvetliť čomu všetkému sa má vyhnúť, aby mal spokojnejší spánok ako ja. Týmto nechcem povedať že som odborník na to ako sa to robiť, len mám veľa skúseností s tým, ako to nerobiť. Samozrejme, ak mi život dopraje a ja budem točiť ďalšie filmy, príležitosti na nadobudnutie nových chýb sa určite ešte vyskytnú. Inu, veď chybami sa človek učí. A tak to beriem z nadhľadom.

Na záver by som rád spomenul systém výmeny tváří, ktorý som síce neobjavil, ale požičal si od štúdia LAIKA, ktorá to ale robí pomocou 3D tlačiarne. Ja som sa musel spoľahnúť na ručne modelovaný a odlievajú každý kus. V skratke som si vymodeloval hlavu, ktorá mala neutrálny výraz, následne ju rozrezal na tri časti. Prvou a najväčšou je kopyto s temenom hlavy, ktoré sa nasadí na kolík kĺbiku vedúceho do krku. Druhá je čelo a tretia ústa bábk. Tieto kusy sa navzájom spájajú pomocou malých ale silných magnetov, práca s nimi je nesmierne jemná a precízna.

Prečo si myslím, že je to prínos pre daný odbor?
V Európe je do značnej miery veľká tradícia bábku využívať s jedným výrazom na záber, čo mi príde neskutočne krásne a poetické a ak je autor šikovný, tak postačujúce. Myslím si však, že možnosť meniť výrazy u bábky je neskutočná pomoc a človek si tak môže dovoliť robiť odvážnejšie zábery a detaily.

Viem z istotou, že nevlastným prvenstvo s touto technikou v Európe, kde sa tento spôsob prezentoval už vo filmoch ako je „But milk is important“(Nórsko), či „Malý princ“(Francúzsko/USA. Napriek tomu mi to príde správne túto techniku trochu spropagovať. Každopádne je to celé môj momentálny osobný názor, nezavrhujem žiadnu techniku, ktorá plní svoju úlohu vo filme a teda nie je samoučelne slúžiaca len pre autora.

04 SILNÉ STRÁNKY

Po pravde som sa dosť obával kvality a plynulosti animácie, ktorej som schopný dosiahnuť. Nevravím, že mnou neanimovaný film Zima je profesionálnej kvality, ale určite dosahuje na pomery študentskej práce dostatočne vysokú kvalitu.

Za ďalšiu silnú stránku považujem výtvarne spracovanie filmu, ktorý spĺňa môj vkus minimalizmu a dostatočnej výpovednej hodnoty.

04 SLABÉ STRÁNKY

Ako slabú stránku by som zhodnotil všetky animačné chyby, ako je trasenie kamery, či blikot svetla, ktoré boli spôsobené mojou neskúsenosťou ako autora animovaného filmu.

Druhým problémom by mohol byť asi nie úplne dotiahnutý tempo-rytmus celého filmu, nakoľko som na to nemal dostatok času a skúseností, ako to už u bakalárskej práce býva.

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

My bachelor movie is a fairy-tale with lightly black comedy/ drama components. The story is about overcoming death and life changes.

Story sets us in magical forest that is ruled by old woman, personified winter.

She rules by magical house on chicken leg. One day in forest the other magical creature came, girl symbolising a spring. Basically, the Spring is spreading in forest like a virus, that makes forest wake up from long sleep and make him all green and alive.

Winter feels threatened by her and she starts to destroying the whole world just because she wants to catch and kill spring. The moment of climax comes when winter destroys almost everything, but for what cost. She completely lost everything that was dear to her.

Long story short I worked on this project about two years. The scene is mostly made of hard paper and chipboard. Two puppets I've made for this movie are stop motion puppets with stainless steel armatures in their bodies.

07 SEZNAM PŘÍLOH











