

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

**Bakalářská práce**  
**AMBA**  
**Marina Kudinova**

**Plzeň 2019**

**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**

**AMBA**

**Kudinova Marina**

Vedoucí práce:

Prof. akad. malíř Jiří Barta

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2019**

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

**Plzeň, červen 2019**

.....

**podpis autora**

**Zde je místo pro zadání**

## **OBSAH**

<b>01 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE</b>	<b>5</b>
<b>02 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY</b>	<b>6</b>
<b>03 CÍL PRÁCE</b>	<b>7</b>
<b>04 PROCES PŘÍPRAVY</b>	<b>8</b>
<b>05 PROCES TVORBY</b>	<b>9</b>
<b>06 POPIS DÍLA</b>	<b>10</b>
<b>07 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR</b>	<b>11</b>
<b>08 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b>	<b>12</b>
<b>09 RESUMÉ</b>	<b>13</b>
<b>10 SEZNAM PŘÍLOH</b>	<b>14</b>

## 01 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Ráda jsem kreslila od útlého dětství a proto pro mně nikdy nebylo otázkou, čemu budu věnovat svůj život. Již od první třídy jsem chodila do umělecké školy. Postupně s časem jsem začala hledat i nějakou uměleckou specializaci, kde bych se mohla realizovat. Mým koníčkem bylo divadlo, proto jsem se rozhodla, že budu studovat scenografii. V divadle se mi moc líbila možnost vytvářet prostředí a v tom prostředí svůj vlastní svět. Avšak po jisté době jsem narazila na to, že umělec v divadle není pánem, ale úplným opakem. Někakou dobu jsem přebývala v nejistotě a nevěděla jsem, čím se chci zabívat, dokud mě nenapadlo, že většinu volného času trávím u nějakého animovaného filmu či seriálu. Animace je pro mě stejná jako divadlo, ale s více možnostmi. Týká se to nápadů, techniky zpracování a té samé možnosti vytvářet svůj vlastní svět. Česká škola animace je jedna z neznámějších a nejzajímavějších škol animace ve světě, proto jsem si vybrala právě ji. Během svého studia pod vedením pana Profesora Jiřího Barty a Vojtěcha Domlátila jsem se naučila hodně věcí. Například pracovat s programy jako Adobe Photoshop, After Effects, Premiere Pro a také TV Paint a ToonBoom Harmony. Ale hlavně jsem získala režisérské, scenáristické a dramaturgické dovednosti, schopnost vidět nejen jeden záběr, ale i celý film.

Při studiu se mi podařilo vyzkoušet různé animační techniky. Znělku pro festival Anifilm, která pak na festival byla vybraná, jsem udělala v technice kreslené animace. Na plenerách jsme pracovali v technice pixelace a stop motion animace. Nad projektem «Cirkus» spolu s japonskou Geidai University jsme vyzkoušely poloplastickou animaci. Kromě toho jsem se často obracela k technice počítačové ploškové animace. Tuto techniku jsem využila při práci na hře «Másľuj» a ve svém bakalářském filmu. Díky svému ateliéru jsem měla možnost najít si reálné zákazníky. Například, zakázka od kanálu ČT Děčko, pro který jsem pracovala na projektu «Hvězdičky». Jsem velice ráda, že ateliér animované a interaktivní tvorby nabízí studentům tolik zkušeností a pracovních příležitostí. V budoucnosti bych chtěla rozvíjet své dovednosti a pracovat v oboru animace.

## 02 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila pohádku. Zvolila jsem ji proto, že žánr pohádky má určitý prostor pro výtvarnou stránku a dramaturgii. Konkrétně jsem do pohádky zpracovala existující udegejskou legendu o tygří hrobce.

Docela dlouho jsem přemýšlela nad tím, co bych chtěla udělat jako svou kvalifikační práci. Četla jsem si různé pohádky, povídky a legendy. Dlouhou dobu jsem nic nemohla najít, dokud jsem najednou nenarazila na dokumentární film o Udegejcích. Jsou to původní obyvatelé, žijící na Sibiři. V současné době se svým životem moc neliší od ostatních lidí, kromě náboženství a svou historií. Vyznávají šamanismus a ctí přírodu a zvířata. Jejich původní činností byl lov. Lovili všechna zvířata, kromě tygra, neboť ho považovali za posvátné zvíře, jako Boha a svého staršího bratra. Tygr, jako každá kočka (to známe i z reálného života) v určitý čas pociťuje blízký příchod smrti a snaží se schovat někam do ticha a v klidu zemřít. V současné době je možné najít mrtvolu sibiřského tygra jen v případě, že ho zabije pytlák. Divoký sibiřský tygr jednoduše někam mizí před svojí poslední chvílí, a přesně proto legenda o tygří hrobce je doposud živá. Tato legenda mě moc fascinuje. Ve svém scénáři jsem legendu upravila a samotná hrobka tam není, ale zůstala oddanost udegejského lovce svému tygrovi a přírodě celkově. Kromě toho, ve smyslu svojí práce, jsem chtěla upozornit na současný stav života tygra v přírodě. Nehledě na veškerou snahu ho zachránit je stále ohroženým druhem a loví ho čínští pytláci. Hlavní důvod, proč jsem zvolila toto téma, je snaha zaměřit diváka na téma ekologie a společného života člověka a zvířat.

### 03 CÍL PRÁCE

V rámci zpracování bakalářské práce jsem si stanovila několik cílů, kterých bych chtěla dosáhnout. První z nich je významový cíl. Ukázat spojitost člověka a zvířete. Nejen můj lovec z pohádky má v sobě něco zvířecího, ale každý z nás také něco má. Chci říct, že by každý z nás měl tu svou zvířecí stránku chránit, protože skrze ni můžeme cítit a spojit se s přírodou a vesmírem.

Druhý cíl je zkouškový. V rámci zpracování bakalářské práce jsem chtěla vytvořit film, na kterém bych mohla vyzkoušet sama sebe. Jaký jsem výtvarník, režisér a animátor? Čemu jsem se naučila během studia? Snažila jsem se vypracovat každou složku co nejlíp. Pro mě bylo velice důležité pochopit, jak funguje storyboard pro krátký animovaný film, jak probíhá práce s přípravou, proces natáčení, stříhání a ozvučení.

Třetí cíl je výtvarný. Chtěla jsem mít výraznou výtvarnou stránku, která by v okamžiku padla do oka diváka, aby si výtvarné provedení užil.

Nakonec, jsem chtěla udělat pochopitelný a jasný projekt, kde by všechno, o čem jsem psala výše, dobře fungovalo a vytvářelo dojemné dílo.



## 04 PROCES PŘÍPRAVY

Proces přípravy mi trval docela dlouho a nebyl tak jednoduchý, jak jsem si představovala na začátku. Dlouho jsem pracovala na scénáři a storyboardu. Asi třikrát nebo čtyřikrát jsem předělávala storyboard a neustále jsem ho redukovala, aby pohádka měla srozumitelný začátek a logický konec. Kromě toho jsem musela napsat správný komentář, který ve filmu hraje důležitou roli. Komentář dovysvětluje to, co se děje na plátně. Animatik jsem taky předělávala několikrát, protože to, co dobře funguje ve storyboardu, občas vůbec nejde zahrát ve filmu a nefunguje to stříhově. Pro design hlavních postavíček jsem sbírala různé materiály. Lovec se vymyslel snadno, bylo mi jasné, jak má vypadat. Postava je ve svém designu velmi jednoduchá a realistická. Postavu tygra jsem dlouho připravovala a to z důvodu anatomie. Hodně jsem tygry kreslila, dívala jsem se na dokumentární videa, na obrazy tygra od různých umělců. Nakonec jsem přišla k určité stylizaci. Ve svém filmu jsem se snažila použít záběry z rozmanitých pohledů: shora, zdola, z profilu apod. A to znamenalo, že skoro pro každý záběr jsem musela kreslit postavy znovu. Můj film je vyplněn technikou 2D ploškové animace, kterou jsem dělala v programu Adobe After Effects. Nejdřív jsem kreslila a rozdělávala na části postavu v Adobe Photoshop a potom jsem je animovala v After Effects. Avšak některé záběry mám v technice kreslené animace, protože bylo velice těžké animovat je v technice ploškové animace. Co se týká pozadí, tak nejprve jsem je kreslila na plátně, potom jsem je skenovala a zpracovávala ve Photoshopu. Snažila jsem se záběry připravovat postupně: nejdříve pozadí, potom postavíčky a na konci samotná animace a postprodukce.

## 05 PROCES TVORBY

Proces tvorby animovaného filmu se hodně liší od toho, co si představuje většina lidí. Často narazím na ten názor, že práce animátora je vtipná a lehká - protože výsledkem je nějaký lehký film plný gagů. Ale skutečnost je úplně opačná. Když jsem po dlouhodobé přípravě začala animovat film, přestože jsem měla všechny podklady, bylo to moc a moc náročné. Některé záběry jsem animovala několik dní. Celkem často jsem cítila nedostatek mých animačních zkušeností, což není příliš překvapující, protože tato zkušenost vyžaduje dlouhá léta praxe. Ale nyní mám dojem, že tu zkušenost pomalu nabírám. Můj proces tvorby vypadal jako nekonečná práce u počítače a neustálé pozorování pohybu postav, kontrola timingu a spacingu. Snaha udělat pohyby v animaci čisté a výrazné.

Se stříhovou složkou jsem neměla moc potíže, protože díky dobře připravenému animatiku jsem jen poskládala záběry za sebe a v některých místech jen opravovala.

Ve finální fázi se zvukem a komentářem mi pomáhal zvukař, který sestavil zvukovou stopu a nahrál komentář.

## 06 POPIS DÍLA

Můj film má v sobě dva styly animace. Jeden je barevný a ploškový a druhý je černo-bílý a kreslený. Barevný styl nám ukazuje skutečný život, to co se ve filmu odehrává a s čím je spojen komentář. Černo-bílá složka ukazuje to, co se děje uvnitř, symbolické zobrazení skutečnosti. Pohádka vypadá, jakoby by byla z řady loveckých příhod, ale její konec má v sobě symbolický význam. Vyprávění se začíná s černo-bílým záběrem, kde vidíme, jak bije srdce. Ve své animaci jsem chtěla ukázat, že v tom bití je nějaká nerozhodnost. Srdce se nemůže rozhodnout, chce-li být člověkem anebo tygrem. S každou kontrakcí se přeměňuje z lidského plodu do tygřího kotěte a naopak. Potom se začíná barevný děj. Lovec se vydal na lov za nějakým zvířetem a my slyšíme jeho myšlenky v podobě komentáře. Vypráví o tom, jak poprvé uviděl tygra a jak ho to zvíře fascinovalo. Přesně proto se film nazývá «Amba», což v udegejském jazyce znamená «velký». Hlavní hrdina sleduje svou oběť, ale sám se chytí do železné pasti. Je těžce zraněný a je sám v Tajze. Nemá ani trochu naděje, že by ho někdo zachránil. Dokud se najednou neobjeví ten samý tygr, o kterém lovec vyprávěl. Tygr mu železa překousne a osvobodí ho, ale ono vysvobození jsem se snažila zobrazit jako útok. Protože ani lovec ani divák nevědí, proč tygr přišel a co chce. Po „útoky“ záse vidíme černo-bílou vsuvku, kde se z malé kytičky zrodí nové srdce. Tím jsem chtěla symbolickým způsobem vyjádřit to, že pomoc tygra lovce změnila. A změny vidíme v následujících záběrech, kdy se hlavní hrdina sám proměnil v tygra a zmizel v lese.

## 07 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

V současné době se obor animace rozvíjí velmi rychle. Dá se natočit film z jakéhokoliv materiálu prakticky na cokoliv, dokonce i na mobil. Kromě toho, animace je pro mě zcela nová oblast, ve které se jen začínám orientovat a pracovat. Svůj film beru jako hlavní školní zkušenost, jako svou vizitku a první krok na cestě k vlastnímu stylu a ke svým tématům. Myslím, že v mojí práci už je vidět nějaké autorské rysy, které jsou charakteristické pro mojí tvorbu. Do filmu jsem vložila všechny věci, o kterých jsem se poslední dobu zajímala a taky všechny své zkušenosti malíře a animátora. Předpokládám, že hlavním přínosem (avšak nijak velkým a důležitým pro obor animace celkově) je autorství. Snažila jsem se pečlivě pracovat nad každou stránkou, poctivě dělat každý záběr, protože jsem chtěla, aby byl to byl hezký a působivý film. Příští rok ho začnu posílat na různé festivaly v České republice, v zahraničí a hlavně do Ruska. Protože situace kolem ekologie je v Rusku velmi špatná a svým filmem bych chtěla upozornit na osud nejen amurského tygra, ale i dalších zvířat. Mnohá z nich jsou závislá na tom, jak lidská činnost ovlivňuje přírodu. Amurský tygr potřebuje velké teritorium člověkem nedotečené krajiny, a té krajiny je s každým rokem na Sibiři míň a míň. Chtěla bych, aby můj film ovlivnil co nejvíce lidí na to, aby začali s přírodou zacházet jinak a uvažovali o své ekologické stopě. Chránili by v sobě to nejlepší zvířecí, co nám pomáhá chápat živý svět kolem. Jestli se mi to podaří, tak to budu brát jako hlavní přínos své práce.

## 08 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 8087067657.

ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století. Praha: Akademie múzických umění, 2015. ISBN 9788073313142.

DUTKA, Edgar, Scénáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace. Nakladatelství AMU, 2012. ISBN 9788073312527.

PIKKOV, Ulo, DĚCKÁ, Eliška, Animasofie. Teoretické kapitoly o animovaném filmu. Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 9788073314460

САФРОНОВ, М., Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017. ISBN 9785905669330

## 09 RESUMÉ

АМВА – краткий анимационный фильм в основе которого удегейская легенда о Усыпальнице тигров, пещере, куда приходят умирать тигры. В фильме легенда значительно переработана, и как таковая тема смерти не затрагивается. Акцент смещен на тему рождения и пере-рождения.

В своей работе мне хотелось показать, насколько связаны мир человека и мир животных. В какой-то степени, это история о любви человека к тигру, а тигра к человеку. Не любви как дружбы, а любви как пути. То есть, тигр спасает человека, потому что просто чувствует и понимает, что так должно быть и охотник хочет встретить тигра, просто потому, что тоже чувствует, что так нужно.

Сам фильм цветной, но с черно-белыми вставками, которые символически показывают внутренние метаморфозы. Я задумывала свой фильм как некое путешествие. Охотник в нем начинает свой путь как человек, а заканчивает как тигр. То есть, все в этом мире взаимосвязано и каждый из нас хранит в себе следы влияний других культур и, конечно, что-то животное. И важно что-то животное в себе сохранять, чтобы уметь слушать и слышать природу.

## 10 SEZNAM PŘÍLOH









