

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM

RUBIKOVA KOSTKA

Krystsina Ramanava

Plzeň 2020

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

RUBIKOVA KOSTKA

Krystsina Ramanava

Vedoucí práce: mgA. Vojtěch Domlátil, Dis

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červenec 2020

.....

podpis autora

OBSAH

1. OSNOVA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.....	5
1.1 Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby.....	6
1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby.....	7
1.3 Popis výsledného díla a jeho využití, či adjustace.....	8
2. Seznam použitých zdrojů.....	9
3. Resumé bakalářské práce.....	10
4. Přílohy bakalářské práce.....	11

1.1 Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby

Tématem mé bakalářské práce je to, jakým způsobem člověk vnímá okolní svět a jak svět zpětně ovlivňuje vědomí člověka. Ke zvolenému tématu jsem se dostala cestou zkoumání svých osobních zkušeností a také problémů současné společnosti. Uvědomila jsem si, že se v poslední době lidé mnohem více zajímají o psychologii, psychický stav člověka nebo o psychické poruchy. Hodně se mluví o tématech, jako jsou úzkostné poruchy, deprese, stres, panické ataky. Na internetu je možné najít velké množství videí, ve kterých různí lidé vyprávějí o svých problémech a o tom, jak je zvládají, nebo rozhovory s duševně nemocnými o tom, co cítí a jak se svou nemocí žijí. Proto jsem se těmito tématy začala zabývat víc do hloubky, přesněji, zajímalo mě, jak člověk vnímá svět kolem sebe a jak to ovlivňuje jeho psychiku. Jinak je možné říct, že můj film je krátká metafora toho, jestli svět ovlivňuje vnímání člověka, nebo jeho vědomí ovlivňuje to, jak ten člověk vnímá svět.

Kostka, kterou skládá hlavní postava, symbolizuje problém, který musí řešit. Když ale postava problém vyřeší, uvědomí si, že má rozloženou hlavu, která se očividně rozložila během skládání kostky. To symbolizuje její duševní nerovnováhu, kterou musí vyřešit stejnou cestou, jakou řešila svůj problém – cestou skládání své hlavy. Když jsem hledala informace o mentálních poruchách, zjistila jsem, že se často mluví o tom, že člověk „ztrácí“ svou osobnost nebo že se jeho osobnost deformuje. Informace k tomuto tématu jsem čerpala z Youtube kanálu Euhenie Strelecké¹. Když se člověk nachází v takovémto stavu, svět kolem něj se také zdá „rozhozený, ohrožující, cizí, nepřátelský“. Totéž se děje i s tím, jakým způsobem člověk vnímá svou osobnost, cítí se „zlomený, vadný, neschopný“. Ve svém filmu jsem to zobrazila jako různé stupně „rozhozenosti“ hlavy. Zároveň čím více je hlava rozhozená, tím více je člověk ztracený a dezorientovaný v reálném světě a tím více úsilí musí vynaložit, aby hlavu zase složil. Přitom každý člověk se chce z této disharmonie dostat, svou psychiku zlepšit nebo

ji alespoň vrátit do původního stavu. V mém filmu to hlavní postava řeší skutečným skládáním své hlavy. My přitom vidíme různé absurdní a divoké kombinace, které se při skládání objevují. Když je hlava konečně složená a vnitřní problémy hlavní postavy už jsou vyřešené, postava zjistí, že svět kolem ní je úplně rozhozený. Otázkou přitom ovšem zůstává, jestli je ten svět rozhozený doopravdy, nebo ho tak vidí postava. To ale nechám na osobním rozhodnutí diváka, stejně jako to, jak pochopí celou koncepci filmu a jeho význam.

Podle mě kulturní hodnota filmu spočívá v tom, že osvětluje téma vlivu psychického zdraví na život a spokojenost člověka a že o takových tématech se musí mluvit, kreslit, natáčet filmy. Protože ve společnosti stále ještě existuje stigmatizace mentálních poruch. To jest diskriminace lidí, kteří mají nějaké duševní problémy. Proto se často stává, že přestože lidé cítí, že je s nimi něco špatně, že mají jakoby „rozhozenou hlavu“, stydí se vyhledat pomoc specialistů, protože se bojí, že pokud se o jejich problému někdo dozví, budou vyloučeni ze společnosti. Tím pádem se jim nedostane pomoci a jejich stav se zhorší. Pokud se však o tom bude veřejně mluvit a to, že je v pořádku říkat o svých problémech nebo vyhledat pomoc (například psychoterapeuta), se stane normou, bude na světě méně nešťastných lidí. Doufám, že se tomuto tématu budu moct ve své tvorbě dál věnovat a alespoň trochu tak napomůžu řešení tohoto problému.

1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby

Film byl vytvořen pomocí techniky digitální animace v softwaru ToonBoomHarmony. Výběr tohoto softwaru byl podmíněn zvoleným výtvarným stylem a také tím, že disponuje vhodnými nástroji. Upřednostnila jsem digitální animaci před tradiční kreslenou z důvodu zrychlení práce a potřeby lépe se naučit používat daný software. Při kresbě byl také použit grafický tablet Wacom Intuos Pro a potom i Wacom Cintiq 22. (*Příloha 1.*) Před začátkem procesu animace bylo vytvořeno několik verzí storyboardu, aby se upřesnil koncept a pořadí dějů ve filmu. (*Příloha 2.*) Během hledání designu postavy jsem postupně stylizovala grafický

styl a linky tak, aby všechno ve filmu, včetně postavy a pokoje, bylo hranaté, a mělo tudíž podobu Rubikovy kostky.(Příloha 3.) Toho bylo dosaženo zjednodušením kresby, také výrazy obličeje postavy jsou stylizované, aby se vytvořil dojem hranatosti a nereálnosti toho, co se ve filmu odehrává. V animaci byl použit princip morfování a perspektivního zkracování linek. Celé prostředí, ve kterém se postava nachází, je černobílé, stejně jako samotná postava. Jediným barevným objektem ve filmu je rubikova kostka, což ji dělá akcentně a smyslově výraznou (Příloha 4.). Střih byl proveden v softwaru Adobe Premiere Pro. Finální střih byl předán zvukaři, který zadal filmu tempo a vytvořil pro něj audiokompozice.

Pro záběry skládání kostky jsem použila referenční videa z internetu, která mi pomohla realisticky zobrazit postupy a princip skládání²(Příloha 5.). Stejným způsobem skládá svou hlavu i hlavní postava, jenom u ní jsem nedodržovala reálné umístění jednotlivých částí obličeje na hlavě a dávala jsem přednost samotnému výrazu (Příloha 6.). Hudba podporuje zvuk a dělá film více rytmickým, dynamickým, podporuje ucelenost díla.

1.3 Popis výsledného díla a jeho využití, či adjustace

Dílo představuje jedenapůlminutový audiovizuální film vytvořený technikou digitální animace. Může být promítáno jako součást filmové projekce a také umístěno na webových stránkách.

2. Seznam použitých zdrojů

Internetové zdroje:

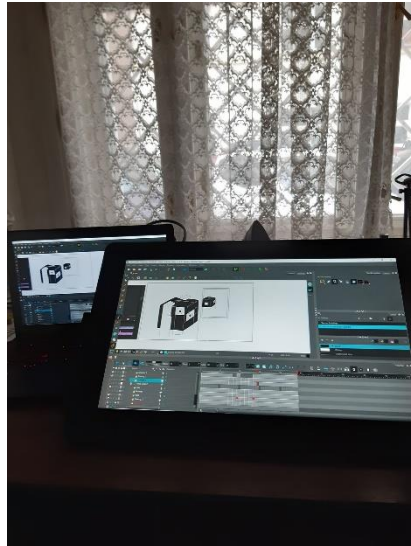
1. <https://www.youtube.com/channel/UCc7te9kr2fOVkkFay1ntCQQ>
2. <https://www.youtube.com/channel/UCs-8HSq9pGh2muh3-OQy11g>

3. Резюме

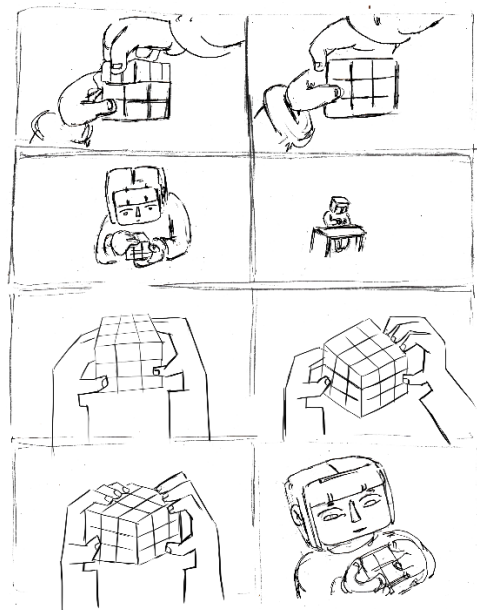
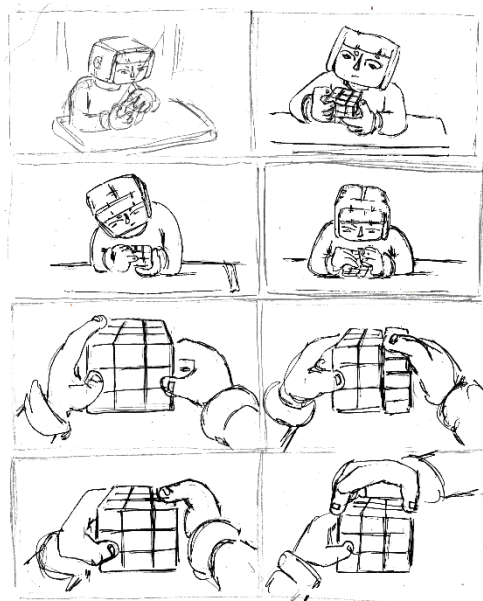
Данный фильм раскрывает тему того, как человек воспринимает окружающий его мир и как информация из внешнего мира влияет на его подсознание и психику. Созданием данного произведения я хотела осветить проблему ментальных расстройств и важность их своевременного выявления и лечения. Деформация головы главного персонажа символизирует то самое искажение сознания, которое может быть результатом влияния на личность извне либо при каких-либо психических заболеваниях.

4. Seznam příloh¹

Příloha 1

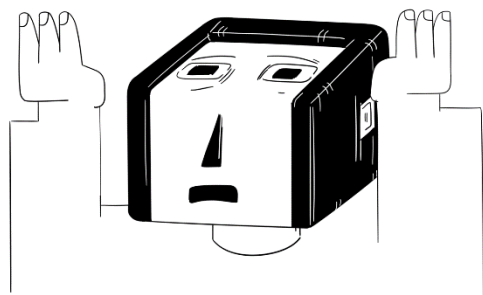


Příloha 2

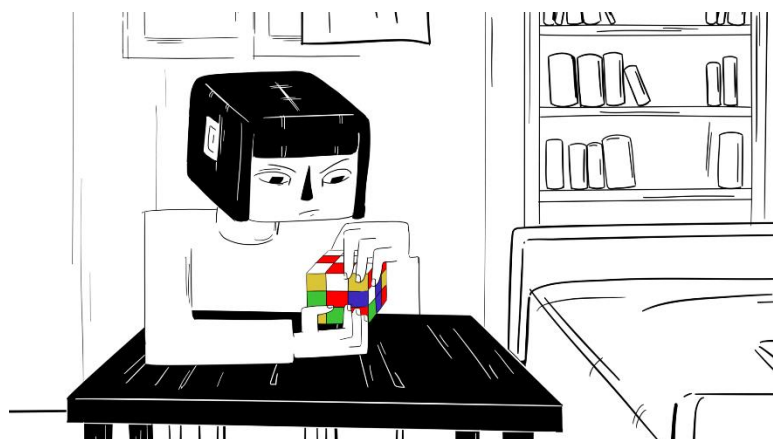


¹V přílohách jsou použité vlastní foto a záběry z filmu.

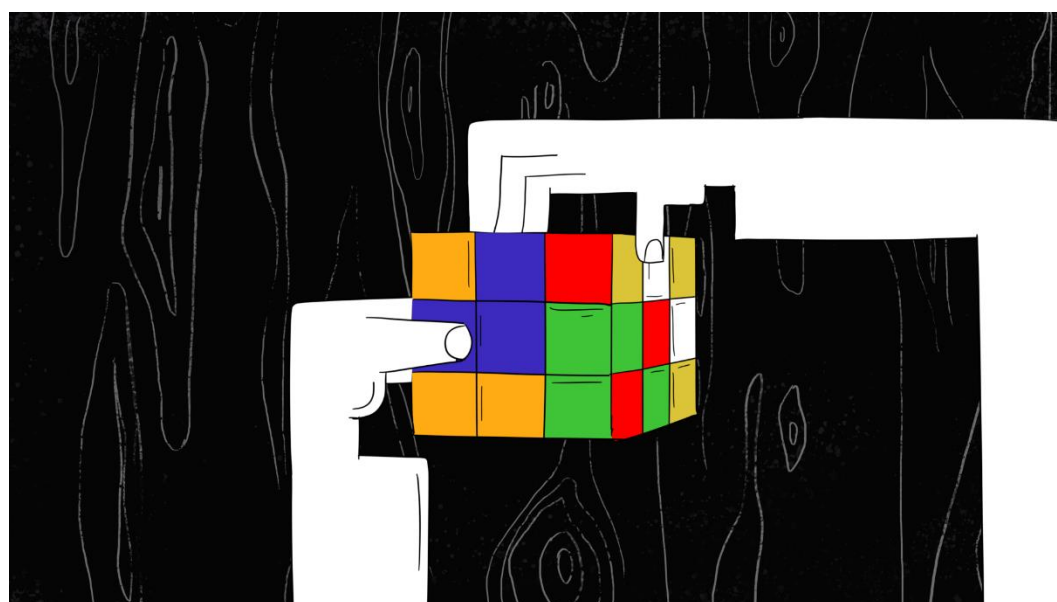
Příloha 3



Příloha 4



Příloha 5



Příloha 6

