

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

BRAMBORÁKY

Karolína Hanková

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Specializace Nová média

Bakalářská práce

BRAMBORÁKY

Karolína Hanková

Vedoucí práce:

doc. akad. mal. Vladimír Merta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2022

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Karolína HANKOVÁ**
Osobní číslo: **D19B0140P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Nová média**
Téma práce: **MÉDIA A EXPERIMENT**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Výzkum a tvorba na téma uplatnění nových prostředků a technologií v umělecké oblasti

Tvůrčí záměr: Téma Média a experiment jsem si zvolila, protože má dosavadní práce v průběhu studia byla hodně zaměřena na práci s různými médii, které často propojují s mechanickými přístroji. Proto jsem si zvolila toto téma, abych mohla ve svých experimentech pokračovat a nacházela tak další jiné řešení své práce

Způsob realizace: intermediální instalace v prostoru, která bude vytvořena syntézou technik do jednoho celku.

Cíl: Ve své práci bych se chtěla zajímat o hmyz a jeho pohyb, který vede ke změnám trajektorie, které v některých případech vedou k mechanickému opakujícímu se zacyklení a opakování.

Předpokládaný charakter výstupu: 1 intermediální instalace o rozměru 80 cm – 2 m

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

MANOVICH, Lev. Jazyk nových médií. Přeložil Václav JANOŠČÍK. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2018. Studia nových médií. ISBN 978-80-246-2961-2. MACEK, Jakub. Úvod do nových médií. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011. ISBN 978-80-7464-025-4. PIJOÁN, José. Dějiny umění. Praha: Knižní klub, 2000. ISBN 80-7176-765-4. KINTERA, Krištof a Ondřej CHROBÁK. Fat

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. akademický malíř Vladimír Merta**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

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

Plzeň, duben 2022

podpis autora

OBSAH

1.	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	8
2.	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	8
3.	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY.....	8
3.1.	PROCES PŘÍPRAVY	9
3.2.	ROCES TVORBY	9
4.	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	11
4.1.	POPIS DÍLA	11
4.1.1.	JAK SE STANEM NĚČÍM LEPŠÍM?	11
4.1.2.	ROMANCE	11
4.1.3.	MEZITÍM	12
4.1.4.	ZNOVUZROZENÍ	12
4.2.	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKACE	12
4.3.	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	13
5.	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	14
6.	RESUMÉ	15
7.	SEZNAM PŘÍLOH	16

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Mým studijním oborem na Fakultě Ladislava Sutnara jsou Nová média, pod vedením doc. akad. mal. Vladimíra Merty. Měla jsem zde nelimitovanou možnost ve volbě média, tudíž jsem si osahala mnoho způsobů, jak své myšlenky zpracovat do uměleckého díla. Od mechanického objektu, který se pohyboval a svítil, přes projekci, vytváření objektu vydávajícího zvuky podle vzdálenosti člověka, až po bramborová stvoření. Samozřejmě i mnoho dalších děl vytvářených mimo fakultu. Tato neomezenost a prostor pro kreativitu mne velice baví.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Vrátím-li se do dob na střední škole, kde jsem sice studovala Grafický design, ale řekla bych, že v posledním ročníku jsem trávila svůj čas spíše hledáním různých přístupů, které v grafickém designu nejsou obvyklé. Toto hledání jsem neopustila, baví mě experimentovat a po dobu bakalářských studií jsem měla mnoho možností, jak si vyzkoušet řadu věcí a médií. Tudíž téma – MÉDIA A EXPERIMENT bylo pro mne jasnou volbou.

3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Prvotní počátek vzniku mého nápadu pracovat s bramborami, přišel už v letním semestru minulého roku. To bylo zadáno téma „Mutace“ pro práce na klauzurní zkoušku. Tehdy můj spolubydlící přišel do mého pokoje s košem plným naklíčených brambor. Oba dva jsme byli unešení z toho, jak vypadají. Přemýšlela jsem, co mě na nich tak fascinuje? Působili spíše jako nějaký živý organismus než brambora. Jako nějaký mořský živočich, krab poustevník, či něco podobného. Chtěla jsem brambory rozpohybovat a vdechnout jim život. Tehdy to skončilo u krátké animace pohybu pouze

jedné brambory¹, vybraných jsem jich ale měla několik, které by si zasloužily uvést do vyšší formy života. Nakonec jsem se tohoto nápadu na klauzurní téma vzdala, jelikož jsem měla ještě další nápady. Při zamýšlení, jaké téma zpracovat v bakalářské práci, jsem se vrátila k vytvořené animaci a řekla si, že v práci s bramborami chci určitě pokračovat.

3.1. PROCES PŘÍPRAVY

Důležitým momentem při vzniku mé bakalářské práce byla otázka, jak to vlastně udělat? Musela jsem rozšířit své znalosti v programu Adobe After Effects, které byli opravdu jen povrchové. Než jsem si osvojila, jak program funguje, tak to byl docela oříšek.

Rozhodnutí, že finální dílo bude krátký animovaný film, přišlo až později, kdy mě napadlo vtisknout bramborám lidské vlastnosti. Hlavní myšlenkou je, že brambory se chtějí stát něčím lepším. Podle mne je jedna z častých lidských tužeb a životních cílů, ať už je to třeba vyšší pozice v kariéře člověka, nebo hlubší cíle, jako je rozvoj vlastní osobnosti. Proto se brambory „rozhodnou“, že ze sebe udělají bramboráky. Dějem se proplétají dramata, která prožívají jako lidé. Chtěla jsem, aby film byl jakýmsi hororem, protože už samotné pohyby klíčků brambor vypadají děsivě.

3.2. PROCES TVORBY

K vytvoření svého díla jsem potřebovala naklíčené brambory, kterých jsem nechala naklíčit opravdu hodně. K mému překvapení se ukázalo, že tvar klíčků hodně ovlivňuje proces, jak se nechají naklíčit, jestli na světle, ve tmě, anebo kombinací obojího. Odlišné jsou i barvy klíčků různých typů brambor. V období, kdy probíhalo klíčení, které trvalo určitý čas, jsem našla i mnoho specifických tvarů brambor, ze kterých pak vznikla má klauzurní práce Stvoření z planety Bramborto².

Jelikož jsem měla natáčení³ rozložené na několik fází a mezitím animovala, tak samy brambory procházely procesy, které lze ve filmu trochu zaznamenat. Samotné natáčení jsem se rozhodla ponechat ve velké části na postprodukci. Scény, kde je největší akce,

¹ Viz obrazová příloha 1

² Viz obrazová příloha 2

³ Viz obrazová příloha 3

jsem dělala formou pokus omyl, jelikož jsem nevěděla, co mi program dovolí postprodukčně upravit. Nikdy předtím jsem takové věci nedělala. U některých scén jsem si z brambor musela vytvořila loutky, aby strouhání na struhadle vypadalo přirozeněji.

Největší čas jsem tedy strávila u počítače. Práce začínala u Photoshopu, kdy jsem musela jednotlivé klíčky s bramborou ořezat, abych pak v After Effectech mohla vytvořit na bramboře kostru a tu rozhýbat. Nebudu lhát, tato práce byla pro mne velmi ubíjející, cením si proto animátory, jelikož musí mít opravdu velkou trpělivost. Pohyby nožiček jsem si snažila představit podle pohybů mé ruky, chůze savců, a hlavně podle pohybů krabů. V After Effectech jsem také maskovala ze záběrů objekty, které mi pomáhaly s pohybem brambor.

Při stříhu vznikala černobílá⁴ a barevná⁵ varianta, kde jsem se nakonec rozhodla pro černobílou. Vzniklý vizuál na mě působil stylem starého hororového filmu, tudíž plnil můj cíl o představě finální podoby díla. Pouze jsem si nebyla jistá svým zpracováním děje, měla jsem pocit, že není zcela zřejmé, na co se člověk právě dívá, a tak jsem dala na poznámku doc. akad. mal. Vladimíra Mertvy a vytvořila titulky⁶ provázející děj.

Co se týká zvukové stránky, měla jsem představu o neutrálním zvuku, kterým by bylo pouhé šumění. Zkoušela jsem tedy nahrávky ticha, které automaticky tvořili šum, ale nějak se mi nepozdávaly. Skončila jsem u procházení zvuků, co jsem měla již nahrané a narazila jsem na nahrávku slepic. Přišlo mi v tu chvíli vtipné zkusit ji dosadit k bramborám. Výsledek mě velmi zaujmul, ale pro zvuk slepic ve filmu nebyl důvod, tak jsem se rozhodla zvuk upravit, aby vzniknul podobný zvuk, ale aby už nikdo na první dobrou nepoznal, že se jedná o slepice. Vzniknul tak, řekla bych až sci-fi zvuk.

⁴ Viz obrazová příloha 4

⁵ Viz obrazová příloha 5

⁶ Viz obrazová příloha 6

4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1. POPIS DÍLA

Bramboráky je animovaný krátký sedmi minutový film. Zařadila bych ho do kategorie Drama a Horor. Dějová linka je rozdělena do čtyř částí. Na začátku máme úvodní scénu, která nás má uvést do celkového stylu animace a započít děj filmu. Poté jsou části: Jak se stanem něčím lepším, Romance, Mezitím a Znovuzrození.

4.1.1. JAK SE STANEM NĚČÍM LEPŠÍM?

Konverzace Brambor o tom, jak se stát něčím lepším než bramborou. Podle historie brambory znamenaly pro Inckou říši dar z nebes a měly široké spektrum využití, pro tamní kulturu byly velmi důležité. V Evropě byly z počátku přijímány se značnou nedůvěrou a obavami, později významně ovlivnily zemědělství. Dnes je vnímáme jako nedílnou součást české kuchyně.

Jedním z tradičních pokrmů slovanských a germánských národů jsou právě bramboráky. Brambory společnou debatou zjistí, že nechtějí být pouhými bramborami, chtějí se stát něčím lahodnějším. Dohodnou se, že pro to obětují vše a vytvoří ze sebe bramboráky.

4.1.2. ROMANCE

Sympatie, láska vůči druhému, zlost, agrese, bolest... Polidštění brambor a snaha vyvolat v divákovi pocit souznění s životem, kterým si brambory procházejí.

Mezi česnekem a bramborou se vytvoří jiskra, která vede až k prožitkům plným touhy a lásky. Ovšem v tu nejhorší chvíli se objeví partner brambory. Je rozhořčen z toho, čeho se stal svědkem! Brambora se mu snaží situaci vysvětlit a uklidnit tak jeho zuřivost, ale stane se to nejhorší, dojde k napadení milence – česneku. Skončí to jeho rozstrouháním a bramboře z žalu pukne srdce, rozhodne se tedy, že se taky nastrouhá.

4.1.3. MEZITÍM

Faktorem, který patří k civilizaci od nepaměti ve chvílích, kdy se chce člověk bavit, patří mimo jiné alkohol a návykové látky, ať už chceme nebo nechceme. Je tomu tak i v životě brambor, které si vychutnávají svou majoránku. Poté se připletou do situace právě se odehrávající u struhadla. Nad ničím nepřemýšlí, partner nastrouhané brambory se také rozhodne nastrouhat, protože přišel o svou milou a zbytek neotálí, jeden za všechny a všichni za jednoho. Postupně všichni mizí za kovovou stěnou struhadla.

4.1.4. ZNOVUZROZENÍ

Procesem smažení se dostanou ke své reinkarnaci do lahodných, chutných bramboráků. Dojdou tak ke svému cíli, stát se něčím lepším.

4.2. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKACE

Jedná se o animaci pomocí sady nástrojů Duik Bassel pro After Effects, díky kterým se dá riggovat vytvořené postavy. Duik poskytuje možnosti pro úpravu, které umožňují 3D softwaru, ale přizpůsobuje ji 2D animaci. Je tak možné pracovat se složitějšími postavami a používat pokročilejší animační techniky. Za pomoci Duiku jsem vytvořila pohyby brambor a česneku. Přemýšlela jsem zprvu nad technikou stop motion, ale pravděpodobně bych tím zničila klíčky brambor.

Veškeré záběry byly pořizovány na zrcadlovku Nikon D5500 a pomáhala jsem si přísvicením scén. Některé záběry si vyžadovaly hrané pohyby, tudíž přišly na scénu různé nástroje⁷, co jsem doma našla, díky nim jsem mohla rozpohybovat brambory. Tyto nástroje jsem postprodukčně odstranila v After Effectech pomocí funkce Content-Aware fill. Občas záběry vyžadovali složitější rozpohybování, takže jsem musela brambory prošíť vlasem a vytvořit tak, dá se říci - loutky. Při těchto natáčení jsem si musela přizvat pomocníka. Fotografované scény jsem upravovala v programu Photoshop, kde jsem si i ořezávala postavy pro animaci.

⁷ Viz obrazová příloha 7

Zvuk byl nahráván na můj mobilní telefon a upraven v Abletonu.

Úvodní titulek⁸ jsem vytvářela podle titulů starých filmů, vždy se tam vyskytuje výrazný, téměř až dekorativní font. Vybrala jsem proto font Vivaldi, který mi vyhovoval vzhledem k povaze filmu a doplnila ho jednodušší fontem Sitka, který je lépe čitelný pro povinné informace. Ostatní titulky vycházejí z úvodního titulku.

Výchozím programem pro můj film byl Premiere Pro. Celý film jsem zde zkompletovala, a ještě rozstříhala zvukovou stopu, aby seděla ke scénám.

4.3. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Mým záměrem bylo vytvořit vizuálně zajímavý jednoduchý příběh, který by měl diváka zaujmout, fascinovat a zapůsobit na něj svou atmosférou. Tedy dotyčného pohltit a vyvolat v něm zvědavost.

Jako přínos bych viděla kreativitu, kterou jsem do svého díla vložila a práci s obyčejnými, nezajímavými věcmi - v tomto případě s bramborami. I s nimi je totiž možné vytvořit zajímavý příběh. Člověk má poté možnost rozvíjet svou vlastní představivost, přemýšlet, co by se s postavami mohlo stát, nebo jaké jiné věci by mohly být přivedeny k životu

⁸ Viz obrazová příloha 8

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- **Knižní a periodická literatura**

RALL, Hannes. *Animation: From Concepts and Production*. Boca Raton: CRC Press, 2017. ISBN 1351701940, 9781351701945.

MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991. Eseje (Odeon). ISBN 80-207-0296-2.

ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František a Bertrand SCHMITT, ed. *Jan Švankmajer: možnosti dialogu : mezi filmem a volnou tvorbou*. V Řevnicích: Arbor vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-015-2.

SAPOLSKY, Robert M. *Chování: biologie člověka v dobrém i ve zlém*. Praha: Dokořán, 2019. Zip (Dokořán). ISBN 978-80-7363-947-1.

- **Internetové zdroje**

Lilek brambor [online], poslední aktualizace 25. 4. 2022, 11:27 [cit. 25. 6. 2022], Wikipedie. Dostupné z:
https://cs.wikipedia.org/wiki/Lilek_brambor

Bramboráky [online], poslední aktualizace 26. 3. 2022, 14:47 [cit. 25. 6. 2022], Wikipedie. Dostupné z:
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Brambor%C3%A1k>

Duik Bassel.2. *Rxlaboratory* [online]. [cit. 25. 6. 2022]. Dostupné z:
<https://rxlaboratory.org/tools/duik/>

6. RESUMÉ

My bachelor's thesis represents a short animated film called Bramboráky. Main characters are potatoes, which are addressing the issue of question "How to become something better?" and they are ready to offer everything they can to become something better and make bramboráky of themselves. From my perspective, this question is closely connected to the society where we live now. I think that everyone is trying to be that kind of person they dreamed of in their mind.

I wanted to give potatoes human behavior and create kind of drama-horor movie. I was fascinated when I saw sprouted potatoes that my friend presented to me, they looked like a crabs from a sea and I immediately imagined it as living creatures.

Film is separated into four parts and the introduction. First part of the movie is conversation between the potatoes and they are trying to solve the question how to become something better? Then goes the romance part, part full of sympathy, desire, love, anger, aggression and sadness. It is about relationship between the potatoes and a garlic, female potatoe falls in love with the garlic, but they are interrupted by her partner that starts to act aggressively and at the end he grates the garlic. Female potatoe can't hold her sadness and she decides to follow the garlic into the grater. This part serves to create space for a spectator to get closer view of the potatoe life and to truly understand them. Part Inbetween is about human acts of joy like using addictive substances and alcohol. Potatoes are enjoying their marjoram. This part also contains the final decision of making bramboráky of themselves. They follow the grated potatoe and all of them end up in the grater. The last part is representing the rebirth of potatoe heroes in to bramboráky. They are being fried on a pan and served.

My intention was to create a visually interesting simple story that should captivate the viewer and at the same time to impress with the mood of the film. Also to devour the viewer and make him curious.

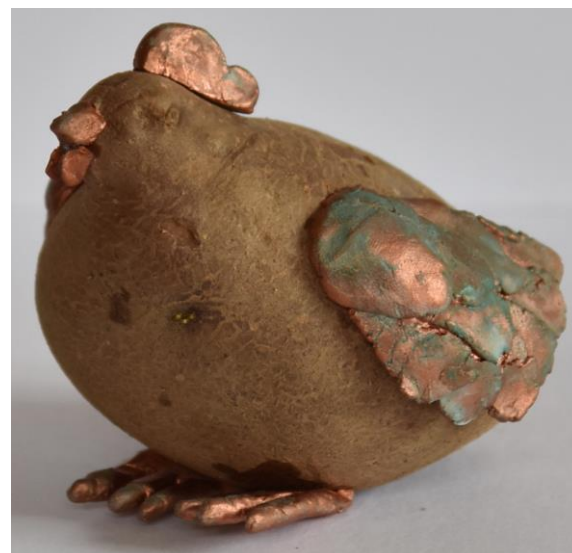
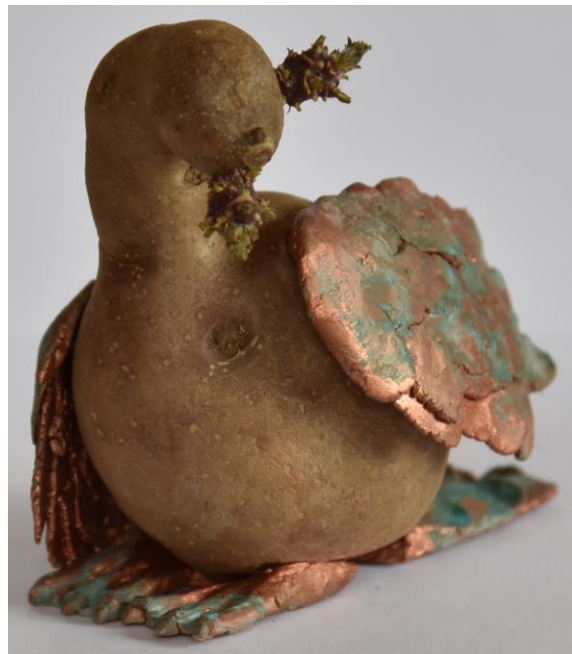
7. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1	PŮVODNÍ ANIMACE.....	15
Příloha 2	STVOŘENÍ Z PLANETY BRAMBORTO.....	16
Příloha 3	NATÁČENÍ.....	17
Příloha 4	BAREVNÁ VARIANTA.....	18
Příloha 5	ČERNOBÍLÁ VARIANTA.....	18
Příloha 6	TITULKY.....	19
Příloha 7	NÁSTROJE.....	20
Příloha 8	ÚVODNÍ TITULEK.....	21

Příloha 1

PŮVODNÍ ANIMACE







Příloha 4

BAREVNÁ VARIANTA



Příloha 5

ČERNOBÍLÁ VARIANTA



*Jak se stanem něčím
lepší?*



