

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
Figura “O”

Viktoriia Tomadze

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra audiovize

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

Autorský animovaný film

Figura “O”

Viktoriia Tomadze

Vedoucí práce: Doc.MgA. Vojtěch Domlátil

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2024

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Viktoriia TOMADZE**
Osobní číslo: **D20B0189P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba**
Téma práce: **ANIMOVANÝ FILM**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Koncepce (námet, vizuál) – technický scénář – animační zkouška – střih – postprodukce – zvuk, rozsah 5 – 10 min.

Tvůrčí záměr: Narativní zpracování námětu způsobem kreslené a 3D animace.

Způsob realizace: 2D/3D animace.

Cíl: krátký animovaný film.

Předpokladáný charakter výstupu: 5-10 minutový animovaný autorský film ve formátu mp4.

Rozsah průvodní zprávy minimálně 3 normostrany (5400 znaků)

Dle rozhodnutí č. j.
stanoven nový termín odevzdání BP/DP

200 006 024 / 2023
30.4. 2024

Rozsah teoretické části: **minimálně 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

WILLIAMS, Richard.

The Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Londýn: Faber & Faber Limited, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7.

VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. 5. vydání. V Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-73331-019-8.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. MgA. Vojtěch Domlátil**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

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

V Plzni dne 8. září 2022

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

Plzeň, duben 2024

.....

podpis autora

Obsah

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE 6

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY 6

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY 8

3.1 Proces přípravy 8

3.2 Proces tvorby 10

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR
16

4.1 Popis díla 16

4.2 Technologická specifika 16

4.3 Přínos práce pro daný obor 19

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ 21

a) Knižní a periodická literatura 21

b) Internetové zdroje 22

6 RESUMÉ 24

7 SEZNAM PŘÍLOH 26

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE:

2024: Motion designer "ART block"

2023: Grafický designér v "CrossCafe"

2023: Režisér, animátor znělky na festivalu "Animánie"

2023: Grafický designér v "Artep"

2023: Grafický designér na festivalu "Armacon"

2023: Režisér epizody seriálu "Squid Bloom Saves the Ocean"

2022: Grafický designér a Režisér, animátor znělky na festivalu "Animánie"

2022: Režisér epizody seriálu "Umka" ve filmovém studiu "Sojuzmultfilm"

2021: Režisér a animátor epizody seriálu o filozofech pro Českou televizi

2021: Režisér epizody seriálu "Checkered Zebra" ve filmovém studiu "Sojuzmultfilm"

2020: Režisér seriálu "Orange Cow" ve filmovém studiu "Sojuzmultfilm"

2019: Animátor ve filmu "Giant" od Yevgenie Zhirkovy

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY:

“Figure O”

Je animovaný dokumentární film, který nám přináší pohled do světa krasobruslení skrze oči mladé dívky, Oli. Tento film nás zavádí do nitra Oli, příběhu plného bolesti, trápení a hledání síly ve vlastním já.

Tema mého filmu je násilí vůči dětem ve sportu. Můj film vypráví příběh krasobruslačky, která zažila násilí v dětství a reflektuje svou cestu, hledá východisko z kruhu násilí.

Poprvé jsem se s touto tematikou setkala během svého studia ve škole. Často se ve školním prostředí podceňuje násilí vůči dětem. Považuje se to za projev plačtivosti nebo lenosti dítěte, přičemž jsou používány metody šikany a kritiky. V mém případě došlo k šikaně, ignorování a odsuzování jak uvnitř školy, tak ze strany rodičů. Říkali mi, že jsem lenivá, nezodpovědná a musím všechno dělat včas. Nemáš spát, dokud to nedokončíš perfektně. Nemáš talent, to, co jsi udělala, je špatné. Přitom není jasné, co znamená "dobře". Jak se vypořádat s tímto odsuzováním? Co dělat, když je v podstatě všechno odsuzováno?

V tomto případě jsem se snažila prostě být dobrá, odhadovat náladu a nevyčnívat. Později, daleko po šikaně, se objevil dopingový skandál Kamilly Valievy a násilí ve sportu.

Vybrala jsem z pěti nápadů na film:

První myšlenka byla reakce ruského člověka na válku. Tehdy teprve začala, všichni byli v hrůze. Všichni chtěli křičet bolestí, já také. Chtěla jsem mluvit o propagandě a tom, jak ovlivňuje mnoho rodin. O tom, jak rozděluje rodiny, vyvolává války, aniž by nesla zodpovědnost.

Druhý nápad byl natočit film o mém strýci. Pracuje jako hasič a nenávidí svou práci. Chtěla jsem natočit film o tom, jak jeho matka (moje babička) ničí život svých dětí a jsou strašně nešťastní. Jak láska může dusit.

Třetí myšlenka byla formální. Mám velmi ráda hudbu a všechno kolem tvorby skladatelky a zpěvačky Björk. Velmi miluji její album "Medúlla". Používají se zde pouze lidské hlasy. Tehdy jsem začala být nadšená z VR a chtěla jsem udělat VR klip na její hudbu, využívající prostor. Květinová zahrada, ve které se při přiblížení k určité květině zvyšovala hlasitost konkrétního hlasu. Taková minihra pro uklidnění.

Čtvrtý nápad byl natočit film o domě. Jak v něm probíhají opravy a postupně umírají, mizí emocionální vazby s tímto domem. Škrábance a linky po tužce na zdi, možnost běhat skrz všechny místnosti v kruhu, stará skříň ve sklepě, kam se dalo schovat. Klece, kde žili králíci. Stará temná místnost s popraskanými dveřmi a obrazem "Lovec na odpočinku", kde byla lázeň a bylo tam strašné jít. Malý pokoj babičky a dědy s ikonou na okně. Film o tom, jak dům, existující, může náhle zmizet.

Pátá myšlenka, podle počtu, ale ne podle důležitosti, byla o krasobruslení a násilí ve sportu.

První myšlenku odmítli mí pedagogové protože toto téma je hrozně horké a protože "neznáme všechno". Upřímně řečeno, tyto argumenty moc nepřijímám. Ale souhlasím, že první práce by měla být lehčí k vyprávění a režii.

Druhé a třetí myšlenky pro mě nebyly naléhavé. Čtvrtá, o domě, byla velmi naléhavá, ale v naší skupině již byla režisérka, která točí film "O domě".

Proto jsem se zastavila u nového pro mě, světa animace tématu, který ve mně vyvolává emoce, zlost. A to bylo právě krasobruslení.

3.1 Proces přípravy

Při hlubším zkoumání tématu jsem objevila stejný základ toxických vztahů ve sportu jako ve škole, jen v silně přehnaném formátu. Začala jsem se naštvane ptát, proč dospělí shazují odpovědnost za doping na nezletilé dítě, když je to výsledek jejich výchovy.

Při dalším prozkoumávání tématu jsem našla mnoho příkladů násilí vůči dětem, tréninků s zlomenou nohou nebo páteří, užívání bolesti zmírňujících látek, hubnutí vedoucí až k poruchám stravování, a když se dítě stěžovalo, bylo šikanováno a odsuzováno, protože vstoupilo do "profesionálního sportu". Avšak kariéra sportovce skončí v 18 letech a potom člověk žije celý život s postižením. K tomu všemu přichází očekávání rodičů a velké množství peněz, které do dítěte investují, očekávající návrat těchto peněz.

Vytvořila jsem animovaný film na základě 15 nejvýraznějších příkladů násilí ve sportovním krasobruslení. Většina z nich pochází ze ruského sportu, protože tam je skutečně vysoký podíl a já se nejvíce orientuji v zprávách a informačních zdrojích, je mi snazší porozumět jazyku. Ale jsou zde příklady z francouzského, amerického, finského sportu. Je pro mě důležité hovořit o celém sportovním systému a ukazovat problémy celého systému, nikoli pouze ruského. Přitom si uvědomuji možné politické následky, pokud by se můj film náhodou stal populárním a získal pozornost široké veřejnosti. Například to, že bych se nikdy nemohla vrátit domů.

Zde bych chtěla představit dokumentární základ, na kterém je film postaven.

Případy:

Kamila Valieva je ruská krasobruslařka, která se stala předmětem kontroverze kvůli podezření z dopingu. Její případ vyvolal širokou debatu v krasobruslařském světě a přilákal pozornost médií po celém světě. Dostala za doping čtyřletý trest a byla diskvalifikována ze všech soutěží počínaje 25. prosincem 2021.

Jessica Shuran Yu, která se narodila, vyrůstala a trénovala v Číně a soutěžila na mistrovství světa uvedla, že byla pravidelně bita plastovým krytem brusle poté, co udělala chyby nebo byla tvrdě kopnuta špičkou brusle do nohy, která ji zanechala trvalou jizvu. Zneužívání začalo ve věku 11 let, kdy mi začali říkat, abych při chybách natáhl ruku,“ řekla. Někdy byla třeba bičována více než 10 krát po sobě.

Americký kouč Richard Callaghan dostal doživotní zákaz činnosti kvůli sexuálnímu obtěžování svého bývalého svěřence Adam Schmidta. Trenér ho podle jeho slov sexuálně zneužíval od roku 1999, kdy mu bylo 14 let, až do roku 2001. Callaghan byl od března 2018 suspendován.

Měla jsem základ: hněv na vzdělávací systém, informace z konkrétní oblasti. Ale to nestačí na vytvoření filmu. Potřebovala jsem živý příběh.

Takovýto živý příběh náhle vyšel najevo v rozhovoru s mou kamarádkou. Byla krasobruslařkou a několik let pracovala jako trenérka. Obrátila jsem se na ni, abych se dostala k dalším lidem, kteří dosáhli velkých úspěchů ve sportu krasobruslení, a o kterých jsem četla v novinách, ale ukázalo se, že zkušenost jí samotné bude dostačující. Náš rozhovor obsahoval všechno: tragédii výběru v životě, násilí trenérů, doping, zlost, a uvědomila jsem si, že to je přesně to, co jsem hledala.

Oznámila jsem jí, že budu natáčet film podle jejího příběhu a domluvili jsme se, že film natočím, ale vynechám informace o ní. Měla strach, že použiju její nahrávku a zveřejním její jméno, protože by to mohlo ohrozit její život a život její rodiny v současné politické situaci. Proto jsem její hlas přepisovala s herečkou. Nahráli jsme rozhovor slovo za slovem, ale se změněným hlasem.

Potom se položila otázka volby žánru: jak natočit animovaný film o krasobruslení a zároveň využít sílu animace a neupadnout pouze do storytellingu s postavami, jak to dělá Pixar. Bylo třeba najít výrazné vizuální řešení a já jsem se bála. Neumím vytvořit silný vizuál a byla jsem sama. Bála jsem se shromažďovat tým, protože okolo mě spolužáci nestavěli takové týmy a dělali všechno sami, a to mě velmi brzdilo. Také mě brzdilo, že tu je rozhovor, ale co přesně se bude dít na obrazovce, jsem také ještě nevěděla - byla jsem zmatená. V práci (pracovala jsem jako režisérka seriálu) mi vždy dávali konkrétní scénář, který jsem mohla režírovat (nastavit scény, hrát postavy).

3.2 Proces tvorby

V tomto okamžiku jsem se poprvé cítila bezmocně a neprofesionálně. Rozhodla jsem se alespoň odložit odpovědnost za scénář, abych měla čas na natáčení filmu za rok. Proto pro mě scénář napsal můj přítel, který pracuje v animaci již 20 let. Scénář byl dobrým základem. Ale během rozhovoru s učitelem jsem si uvědomila, že má málo společného s dokumentárním animovaným filmem, je příliš umělecky přepracovaný a má málo společného s rozhovorem, který jsem nahrála s kamarádkou - krasobruslařkou. Zde jsem opět pocítila bezmocnost. Nechácala jsem, jak složit a přepracovat film bez scénáře.

Vytváření vizuálního řešení:

Vizuály, které jsem přinášela na konzultace, byly hrozné, nic nefungovalo. Vypadalo to nedokončené a já nevěděla, co dělat. Stačí umět kreslit, abyste vytvořili dobrý vizuál. Rozhodla jsem se vytvořit moodboard, jak bych chtěla, aby vše vypadalo alespoň podle nálady.

Když jsem vytvářela moodboard, uvědomila jsem si, že stejně nevím, jak jednoduše nakreslit postavy. Buď jsou příliš jednoduché a nezajímavé, nebo příliš portrétní a připomínající skutečné lidi, což se mi nelíbilo.

2D část:

S vizuálem jsem se trápila několik měsíců, kvůli čemuž zpomalovala animatický a celkový koncept filmu. Byla jsem v slepé uličce, nevěděla jsem, co dělat, a sama sebe jsem přivedla

do zoufalství. Konzultace nepomáhaly, ale zhoršovaly pocit bezmocnosti. Všichni to zvládali, ale stále mě kritizovali. Jen nakreslete, ale není to tak jednoduché. Od školení a vstupu do animační dílny jsem očekávala, že mě naučí, jak kreslit postavy, jak jim dávat duši, protože to je součástí tvorby filmu. Nakonec jsem nakreslila, jak jsem mohla, a našla jsem malířku, které jsem dal úkol, a rychle nakreslila to, co jsem potřebovala. Nikdy jsem se nenaučila kreslit postavy.

Pokud bych pokračovala ve studiu na magisterském stupni, ráda bych věnovala více času designu postav a naučila se je kreslit. Možná bych jako výsledek připravila mini seriál, skládající se z epizod trvajících 10 sekund, zaměřených na každou postavu.

3D část:

Přišla jsem do školy, aniž bych věděla, jak modelovat, ale najednou jsem zjistila možnost naučit se pracovat v programu Blender. Bylo to objevení úžasného světa. Velmi vděčím Petrovi Kutkovi za to, že mě naučil základy modelování a pomáhal mi vytvářet strukturu modelování a riggingu pro můj animovaný film. Výrazně mi usnadnil práci a z nemožného procesu udělal možné.

Poté dlouhé hodiny samostudia mi pomohly naučit se vytvářet postavy a prostředí pro 3D animaci. Naučila jsem se optimalizovat proces pomocí 3D knihoven a upravovat model podle svých potřeb.

Našla jsem mnoho zdrojů, které mi pomohly rychle vytvořit a upravit kostru pro postavu. Také jsem se naučila o 3D a VR a zúčastnila jsem se kurzu motion capture. To výrazně usnadnilo proces animace, protože ve svém animovaném filmu využívám natáčené a upravené pohyby lidí (profesionálních krasobruslařek a občas i mé vlastní).

Optimální postup vytváření 3D animovaného filmu pro mě zahrnuje tyto kroky:

1. Koncept animovaného filmu a vizuální návrh.
2. Storyboard.
3. Animatik a hudba.
4. Příprava prostředí pomocí volně dostupných modelových knihoven.
5. Modelování postavy. Pokud se jedná o člověka, lze použít nástroj MakeHuman k vytvoření lidské postavy podobné požadavkům a následně upravit model pomocí sculpting..

6. Importování člověku podobného modelu do MIXAMO. Tato stránka automaticky vytvoří různé varianty kostry pro postavu.
7. Úprava modelu.
8. Natáčení pohybů motion capture (nalezení herců) pomocí webových stránek Plask motion nebo Rokoko studio.
9. Vytvoření blockingu scén. Rozmístění postav, kontrola kompozice.
10. Úprava animace.

Vizuální podoba mého finálního díla se skládá ze tří částí a přímo koresponduje s tím, jak hlavní hrdinka, Olya, roste a vyvíjí se ve svém sportu.

Nejprve se setkáváme s kolážově-novinovou animací čar a černobílých barev. První část filmu, která se vztahuje k dětství Oly, se skládá z těchto linií a černobílých barev. Je kontrastní, kruté a zdaleka nešťastné. Úkolem krasobruslařek je opakovat složité akce trenéra a překonávat sebe sama. Trenér je elegantní a děti se také snaží být elegantní. Když se jim to podaří, používá se pohyb z filmu Normana McLarena "Pas de deux" - rozdělení pohybu do fází. Olya utíká před tlakem trenéra tím, že se proměňuje v bezcitnou bytost - trojúhelník.

V tomto okamžiku přecházíme do druhé části.

Druhá část je postavena pouze na animaci geometrických tvarů. Popisuje okamžik, kdy Olya našla druhou trenérku a ta jí velmi pomohla. Najednou se jejich vztahy vyvíjely a byly úžasné. Proto je tato část barevná. Používají se tmavě zelené a broskvové přírodní barvy. Figury na obrazovce jsou jen dvě: Trojúhelník a světelná koule broskvové barvy nebo barva vycházejícího slunce. Trojúhelník je Olya. Koule je trenér.

Volba vizuálních efektů také odkazuje na práci Oscara Fishengera "Optická báseň", která mě velmi ovlivnila. V této části se z trojúhelníka Olya proměňuje v barevnou 3D dívku.

Zde začíná třetí část.

Skládá se z růžových barev a používá "sladký" styl prvků, jakoby z kavárny nebo světa Barbie. Vztahy mezi dívkami a trenérem nejsou explicitně toxické. Jakoby nedocházelo k tlaku, ale docházelo k slovním toxickým komentářům od trenéra a tyto detaily vedly dívky k užívání dopingu kvůli hubnutí.

Poslední, finální část opakuje styl začátku. Olya jede, už ve 3D, ale město se projevuje v liniích.

Tento styl linií jsem zvolila, abych vytvořila efekt projevování, podobně jako fotografický film, který se postupně projevuje a pak se ztrácí v mlze.

Storyboard:

Už potřetí jsem se cítila bezmocně a neprofesionálně, když se objevila otázka: "Jak udělat storyboard, když nemám hotovou vizuální podobu filmu? Jak poznám, že to, co nakreslím do storyboardu, je vhodné?"

Zjistila jsem, že tento způsob mi vyhovuje! Stačí mi popsat charaktery postav a udělat nákresy. Celkově je pro mě tvorba filmu podobná procesu vyvolávání fotografie. Nejprve se objevují výrazné světelné a stínové skvrny - to je návrh na film. Tam se určuje téma a myšlenka filmu. Téma: o čem bude film, a myšlenka - hlavní směr, pohonná síla filmu, nějaká zvláštnost v tom, jak se bude vyprávět příběh.

Poté následuje vývoj světa, a to se často děje ve fázi režijního scénáře, storyboardu a výběru referencí.

Přechod na fázi storyboardu bez hotových vizuálů mi pomohl zvládnout hlavní úkol: Nebát se a odříznout zbytečné.

Jsem velmi úzkostlivá osoba a sama jsem se v této chvíli ztrácela. Když jsem se omezila pouze na čáru: zdálo se mi, že nevyužívám možnosti skvrn. Neustále jsem vymýšlela nové způsoby, jak zobrazit postavy, a proto jsem se rozhodla odštíhnout nadbytečné tím, že jsem si dala úkol.

Úkolem bylo: "Nakresli storyboard tak, jak si film představuješ ve své hlavě. Nechť to jsou nesrozumitelné tahy, bez detailů, žádné krásné záběry nebo geniální úhly. Nevytvářej geniální nápady, prostě jasně vyprávěj příběh."

Vybrala jsem si tužku a papír, nepoužívala jsem počítač, abych si vytvořila deprivaci a uklidnila se. Tento krok mi hodně pomohl. Za dvě týdny jsem nakreslila storyboard a poprvé rozdělila film na jednoduché, srozumitelné části.

Vytiskla jsem tabulku pro storyboard, pomáhala mi udržet systém. Záběry jsem přidávala do tabulky a pokud bylo potřeba, přesouvala, mažla nebo jednoduše trhala záběry, když jsem byla našťvaná. To mi také hodně pomohlo.

Poprvé jsem byla schopná vidět celý film, když jsem roztrídila všechny listy storyboardu. Dokázala jsem dokonce přibližně spočítat časování a délku každé části podle počtu použitých panelů.

Storyboard jsem naskenovala a nemusela jsem kreslit animatic znovu od začátku. Mohla jsem se soustředit více na kompozici, pohyby a emoce postav.

V dřívější době při výrobě seriálů jsem vůbec nepoužívala storyboard. Myslela jsem si, že je to ztráta času. Ale ve vlastní kinematografii je storyboard důležitý a dokonce nezbytný.

Animatik

Animatik je moje komfortní zóna. Vždy začínám se zvuky. Ráda vybírám hudbu, klade totiž důrazy. Rozmístění zvuků podle storyboardu mi pomáhá lépe si představit film a upřesnit časování. Ve scénáři je napsáno - zima, ráno. Ale co je to zima? To je zvuk vytí větru. To znamená, že vlasy postavy venku budou vířit, bude mít stíněnější postoje než v létě, nemůže se jen tak položit na zem, aniž by cítila nepohodlí.

V tomto okamžiku již nebylo možné utéct, muselo se vymyslet pohyb postavy, spolu s tím i finální design. V seriálu, na kterém jsem pracovala, jsou tyto hranice již předem stanoveny, ale u mě neexistují. Mohu udělat cokoli. A zde jsem se cítila bezmocně a neodborně počtvrté.

Pochopila jsem, že potřebuji pomoc, aktualizovala jsem prezentaci filmu a rozeslala ji do všech uměleckých škol, univerzit, volala po hledání umělců a animátorů.

Ozvaly se 3 dívky, jedna z nich - má kamarádka ze střední školy, dvě - studentky multimediální dílny na Nerudovce.

To se ukázalo být mou spásou.

Odhodila jsem se ze sebe úkoly a obavy ohledně designu postav. Během jednoho týdne jsme nakreslily a vyřešily všechny otázky týkající se designu. Ukázalo se, že je mi snazší napsat úkol a najít reference. Tak jsem měla jasnější představu o tom, co přesně chci, a velmi rychle dosahovala výsledků. Dávající komentáře týmu, lépe rozumím tomu, co chci, protože začínám vidět film z jiného úhlu.

Animatik se skládal rychle, ale stále mi chybí kvalita kresby. Musím se ještě naučit kreslit postavy rychle, vidět jejich konstrukci a kreslit je z hlavy. Umím kreslit lineární rychlé náčrty

lidí, ale nevidím konstrukci. Trochu mě to překvapilo, že na naší škole je dlouhá klasická kresba, ale není žádná rychlá konstrukční kresba. Chodila jsem na náčrty, ale tam nedostáváme žádné komentáře od učitele a není úkol předávat 3D konstrukci těla, rychle (5 sekund - 10) zachytávat pozice, linie pohybu. V animačním průmyslu je to velmi žádané. Pravděpodobně na magisterském studiu založím klub náčrtů, který se bude zaměřovat přesně na kresby pro animátory. Přitom jsem ráda, že Sutnarka poskytuje hodně volného času a mám čas se učit to, co mě skutečně zajímá.

Animace.

Pro svůj film jsem si vybrala kombinaci 2D a 3D animace. 2D animace mi umožňuje kreslit volnější, expresivnější a abstraktnější pohyby a emoce. 3D animace mi umožňuje pracovat s zajímavými texturami a vytvářet efekt stop-motion videa. Navíc je fyzicky realističtější, což jsem chtěla ve svém filmu využít.

Při volbě animace jsem si uvědomila, že mě zajímá porozumět a využít pohyby reálných krasobruslařek. Takovým způsobem bych mohla využít reálné videozáznamy v animovaném filmu. Zjistila jsem, že existují AI programy, které umožňují vytvořit animaci postavy na základě videa.

Vyzkoušela jsem importovat video z vystoupení Juliiny Lipnické na olympiádě v Pekingu a fungovalo to! Najednou má postava naprosto opakovala její pohyby a gesta. V konečném výsledku animace byly chyby a glitche, ale naučila jsem se čistit motion capture data s pomocí Petra Kutka.

Líbila se mi myšlenka, že mé postavy opakují pohyby reálných krasobruslařek, a rozhodla jsem se tuto myšlenku zachovat.

Protože jsem potřebovala plastiku nejen profesionálních sportovců, ale také dětí, vypravila jsem se na kluziště a natočila několik videí, abych pochopila, jak jezdí děti. Bohužel jsem videa nepoužila přímo pro motion capture animaci, ale našla jsem inspiraci pro kreslení pádů dětí.

Práce se zvukem probíhala ve studiu vedeném skvělým profesionálním zvukařem. Vybral hudbu a zvuky. Práce probíhala také metodou "Foto vyvolání". Nejprve jsme na animaci

vybrali koncept zvuku, poté zvukař vytvořil první verzi hudby, kde jsme určili, zda zapadá do nálady a které momenty ve filmu je důležité zdůraznit ve zvuku.

Poté jsme upřesnili hudbu a přidali zvuky.

Nahrávání hereček pro roli trenérky probíhalo online a s účastí profesionální herečky Larisy Brohman, která souhlasila s tím, že mi pomůže.

Poslala jsem charakter, vizuál postavy, kousek scénáře a popis emocí, které měly být přeneseny. Poté herečka poslala různé varianty, z nichž jsem vybrala nejvhodnější.

Pro roli Oli jsem vybírala herečku mladšího věku, Kristinu Shchemelevou, jejíž hlas je nejvíce podobný hlasu autorky rozhovoru. Pak proběhlo několik nahrávacích sezení. Každou větu jsme nahrávali s různým, ale podobným zbarvením emocí. Úkol zněl: "Pronášejte větu naštvane. A teď ji vyslovte plačtivě".

b) Popis výsledného díla a jeho využití, či adjustace

podrobný popis díla včetně fotodokumentace zařazené do příloh, popřípadě deskripce jeho reálného či zamýšleného vystavení, použití, funkce, atd.

POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR:

4.1 Popis díla, 4.2 Technologická specifika

Ve filmu se setkáváme s Oliným dětstvím, dospíváním a mládím, sledujeme její touhu stát se olympijskou krasobruslařkou a neúměrné utrpení, které jí přináší vztah s trenéry.

První část filmu nás zavede do světa malé Oli, kterou trenér násilím a bolestivě nutí pokračovat v tréninku, ačkoliv její tělo volá po odpočinku. Tato část je silným vyobrazením fyzického a psychického násilí, které mladá sportovkyně zažívá. Přestože je tento trenér považován za nejlepšího v Rusku, Ola odmítá setrvávat ve stavu trvalého utrpení a rozhodne se hledat jinou cestu.

Tato část filmu spojuje 2D a 3D animaci v programu "Blender". 3D prostor se spojuje s 2D postavami. V 3D prostoru se používají textury, které vytvářejí efekt "Pin Screen" nebo mlhu, aby přidaly prostoru objem a vytvořily kontrast mezi postavami a pozadím. Postavy jsou nakresleny v programu "Blender", ale pomocí 2D funkce "Grease Pencil". Byl vybrán styl, který vytváří efekt kreslení perem a tuší. Postavy používají pouze černou a bílou barvu, aby byly vystoupeny na pozadí šedého prostoru s polotóny. Kombinace 2D a 3D mi umožňuje

udělat postavy velmi plastickými, vytvořit kontrast mezi živým a neživým, a měnit postavy v čáry a stopy na ledě od bruslí a zpět. Také používám 3D kameru, abych ukázal lehkost tance, používám zoomy, přiblížení a průjezdy prostřednictvím prostoru. Abych se zaměřila na tanec hlavní hrdinky. Černobílá barevná paleta je vybrána jako alegorie na dětský maximalismus a maximalismus ve sportu. Pro dítě je svět rozdělený na špatné a dobré (černé a bílé). Stejně tak je to ve sportu. V první části slyšíme hlas trenérky a její pohled na události. Chce vytěžit ze dětí všechnu sílu a oni musí překonávat sami sebe, a když se jim to nepodaří, trenérka je prostě vyhodí. To je dětský a maximalistický pohled na svět, ale když ho má dospělý, může to být pro něj a jeho okolí destruktivní.

Druhá část filmu přináší naději, když Ola narazí na skvělou trenérku, která ji inspiruje a věnuje jí veškerou svoji péči. Tato část nás vede k pochopení důležitosti správné podpory a vedení pro mladé sportovce, a jaký rozdíl může udělat empatický a motivující trenér. Nicméně, naděje se brzy změní v frustraci, když je tato trenérka odvolána kvůli byrokratickým překážkám. Ola se opět ocitá na cestě osamění a hledání svého místa ve světě krasobruslení.

Druhá část začíná tím, že Ola pod tlakem trenérky přeměňuje do trojúhelníku. Jedná se o stabilní a nehybnou figuru. Zvolila jsem abstrakci pro druhou část, abych názorně ukázala, jak vypadá teenager, který necítí nic a nechce nic kvůli traumatizující události v dětství. Také jsem chtěla poskytnout divákům více volnosti při interpretaci "zdravé komunikace" mezi druhou trenérkou a dítětem.

Pro prostor jsem zvolila přírodní barvy, aby vzbudili u diváků asociaci se východem slunce, když se trenérka objeví ve formě koule. Obvykle je východ slunce velmi romantizován v knihách a sociálních sítích a spojen s pocitem radosti, a tímto způsobem jsem chtěla vyvolat tento pocit.

Abych ukázala polyfonii akcí trenérky při ožívování Oli, použila jsem polyekran, ve kterém se mnoho pokusů trenérky - koule interaguje s Ola - trojúhelníkem. K tomu jsem také kombinovala 3D a 2D animaci. Všechny flexibilní pohyby koule jsme vytvářeli v "After Effects", a všechny pohyby kamery - v "Blenderu".

Ve třetí části filmu se Ola ocitá ve světě synchronizovaného bruslení, kde trenéři namísto fyzického násilí používají slovní útoky a manipulaci. Tato část filmu nás konfrontuje s temnou stránkou sportovního světa, kde není výjimkou tlak na vzhled a výkon za každou cenu. Ola se ocitá na pokraji svých sil, až nakonec podlehně tlaku a začne užívat nebezpečné dopingové látky, aby dosáhla ideální váhy.

Ve třetí části je také použit program "Blender", ale již není použita 2D animace. Svět je vybarven v růžové-modrých barvách, což diváka spíše asociuje s animacemi od "Pixar", cukrovou vatou a barvou panenek "Barbie", než s profesionálním sportem, a to bylo uděláno úmyslně, aby v divácích vyvolalo pocit pohodlí a světlého srozumitelného světa před tím, než se ponoří do temného příběhu o užívání dopingu, který je naprosto kontrastní s vizuálem.

Animace postav přechází do animace oblečení, čímž se dívky stávají anonymními a jsou zobrazeny pouze z hlediska "užitečnosti" a "krásy". Také v animaci oblečení používám funkci "soft body" a "Collision", abych vytvořila explozi oblečení, protažení a další deformace. Pro usnadnění renderování používám "EVEE" engine, protože ani můj počítač, ani školní počítače nejsou schopny rychle renderovat snímky v profesionálnější a krásnější "Cycles" enginu, i když je v průmyslu více žádaný.

Veškerá animace byla vytvořena v programu "Plask" a upravena v "Blenderu". Střih filmu probíhal v programech "Adobe After Effects" a "Adobe Premiere".

Přestože se zdá, že Ola ztratila světlo na konci tunelu, film končí pozitivní poznámkou, když Ola nachází sílu ve své vlastní odvaze a uvědomění si, že pravá síla spočívá v tom, jak si ceníme sami sebe a svoje zdraví.

Figure O je působivým portrétem mladé sportovkyně, která se snaží najít svůj vlastní hlas a překonat překážky na cestě ke svému snu. Film nás vybízí k zamyšlení nad tím, jakým způsobem podporujeme a vedeme mladé talenty, a jak můžeme vytvářet bezpečné a inspirativní prostředí pro jejich rozvoj.

4.3 Přínos práce pro daný obor

Tato práce přináší do oboru animace inovativní kombinaci technik 2D a 3D animace v programu "Blender", což umožňuje vytvořit plastické postavy a zajímavé vizuální efekty. Dále představuje první animovaný film o násilí v krasobruslení, což přináší nový pohled na problematiku násilí ve sportu. Tímto způsobem film posouvá hranice animace a otevírá diskuzi o důležitosti podpory a bezpečného prostředí pro mladé sportovce.

Propagace v médiích:

Cílová skupina:

- Rodiče a trenéři mladých sportovců, kteří se zajímají o psychické i fyzické zdraví svých dětí
- Fanoušci sportu, zejména krasobruslení, kteří jsou otevření tématu mentálního a fyzického zdraví ve světě sportu
- Filmoví nadšenci a diváci, kteří preferují hlubší a provokativní témata ve filmech.

Prezentace:

- Sportovní události: Film Figure O by mohl být prezentován na sportovních událostech, jako jsou krasobruslařské soutěže nebo olympijské kvalifikace. Zde by měl příležitost oslovit přímé publikum, které se zajímá o sportovní prostředí a může být citlivé na téma zdraví a péče o mladé sportovce
- blogery mluvící o sportu, blogery mluvící o pravech děti a ženy.
- Online platformy: Distribuce filmu na online platformách, jako je YouTube, Vimeo nebo streamovací služby, by umožnila širokému publiku přístup k dílu z pohodlí jejich domovů.
- Festivaly a soutěže: Účast na filmových festivalech a soutěžích zaměřených na dokumentární filmy nebo témata spojená se sportem by mohla poskytnout další platformu pro prezentaci díla a získání pozornosti od filmových kritiků a průmyslových profesionálů. Vyhrané ceny nebo uznání na těchto událostech by mohli posílit prestiž a viditelnost filmu.
- Spolupráce se školami a vzdělávacími institucemi: Můžeme navázat spolupráci se školami a vzdělávacími institucemi, které mají zájem o téma sportu, sportovní psychologie nebo zdraví mládeže

Přihlášení na festivalech:

- Anifilm- přihlášení na festival září 2024, projekční kopie do 31.3. 2025
- Fest Anča- 1. listopad 2025
- Animafest Zagreb- únor 2025
- Annecy film festival- přihlášení na festival v říjnu 2024, výsledky na konci března 2025
- Berlinale- listopad 2024
- Brussels short film festival- přihlášení na festival 8. ledna 2025, projekční kopie do 31. 3. 2025
- Cannes- únor 2025
- Giffoni film festival- přihlášení do 31. květen 2025
- Kaboom animation festival- do 2. října 2024
- Stuttgart international festival- září do 31. prosince 2024

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ:

a) Knižní a periodická literatura

1. EJZENŠTEJN, Sergej Michajlovič. Vertikální montáž. Iskusstvo, Moskva, 1968. ISBN: 978-5-4475-7650-9.
2. NORŠTEJN, Juri. Sníh na trávě. Redakce Jensen T. Červený parník, 2016. ISBN: 5604531367.
3. HITCHCOCK, Alfred. Motion picture producers and directors. New York: Simon and Schuster, 1967. ISBN:-10. 0385418132.

4. ABITOL, Sarah. Un si long silence. První vydání. Emmanuelle Anizon, 2020. ISBN: -13, 978-2259304900.
5. ANGIOLILLO, Mary, JECH, Pavel. SCÉNÁŘ NA SEDM MINUT. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2021. ISBN: 978-80-7331-564-1
6. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Londýn: Faber & Faber Limited, 2009. ISBN: 978-0-571-23834-7
7. BLAIR, Preston. Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn techniques for drawing and animating cartoon characters. Walter Foster Publishing, Inc., 1994. ISBN: 1-56010-084-2
8. JOHNSTON, Ollie, FRANK Thomas. The Illusion of Life: Disney Animation. University of Cincinnati College of Applied Science, 1995. ISBN: není k dispozici
9. GLEBAS, Francis. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Routledge, 2008. ISBN: 9780240810768
10. VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. 5. vydání. Praha: Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN: 80-7331-019-8
11. KUBIČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN: 80-73331--019-8

b) Internetové zdroje

12. STORYBOARDART. *Drawing Clear Storyboards Lighting Fast With Crystal Kan.*

Online. Youtube. 2024. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=61MhtDGgjqg&t=298s>. [cit. 2024-04-01].

13. <https://www.youtube.com/watch?v=UqSNp8W6Mv8>

14. <https://www.youtube.com/watch?v=TnTHq838dFQ>

15. <https://www.youtube.com/watch?v=74HR59yFZ7Y>
16. <https://www.youtube.com/@SouthernShotty>
17. https://www.sport-express.ru/newspaper/2013-09-05/14_1/
18. <https://www.sport-express.ru/figure-skating/news/vy-vse-tolstye-a-nu-ka-bystro-na-vesy-s-helepen-o-trenirovkah-v-cska-1587706/>
19. <https://www.kp.ru/sports/figurnoe-katanie/chto-proizoshlo-s-figuristkoj-polina-shelepen/>
20. <https://www.sports.ru/amp/news/1038003410/>
21. <https://www.sports.ru/amp/news/1051359185/>
22. <https://www.championat.com/olympicwinter/news-1758577-tutberidze-nikogda-s-takim-n-e-stalkivalas---lipnickoj-sovsem-nelzja-est.html>
23. <https://www.championat.com/figureskating/news-2785424-tutberidze-curskaja---devochka-s-ogromnym-talantom-no-slozhnym-zdorovem.html>
24. https://news.sportbox.ru/Vidy_sporta/Figurnoe_katanie/w/spbnews_NI1006373_Jevgenij_Plushhenko_Tarakanova_postojanno_revela_na_trenirovkah_i_my_reshili_rasstatsa
<https://rsport.ria.ru/20180509/1136623068.html>
25. <https://www.championat.com/figureskating/article-5302816-otkrovennoe-intervyu-eteri-tutberidze-o-dele-valievoj-kvadah-trusovoj-uhode-medvedevoj-trudolyubii-zagitovoj.html>
26. https://www.gazeta.ru/sport/2018/08/19/a_11901421.shtml
27. https://news.sportbox.ru/Vidy_sporta/Figurnoe_katanie/w/spbnews_NI1272529_Anastasija_Tarakanova_Ja_byla_shokirovana_negativnymi_vyskazyvanijami_Plushhenko_o_mojem_uhode
28. <https://www.sport-express.ru/figure-skating/reviews/pochemu-figuristki-uhodyat-ot-tutberidze-intervyu-dari-panenkovoy-1715835/>

29. <https://rsport.ria.ru/20170428/1119739454.html>
30. https://www.gazeta.ru/sport/2019/05/06/a_12341551.shtml
31. <https://www.sports.ru/figure-skating/1074298170.html>
32. <https://www.sport-express.ru/se-velena/reviews/979675/>
33. <https://fs-gossips.com/anna-levandi-russian-womens-skating-is-a-completely-separate-world-which-no-one-competes-with-all-the-rest-are-in-too-unequal-conditions/>
34. https://matchtv.ru/figure-skating/matchtvnews_NI1054613_Ja_dolgo_pytalsa_ubit_v_sebe_sportsmena_Bolshoje_intervju_Adjana_Pitkejeva_o_zhizni_do_i_posle_figurnogo_katanija
35. <https://www.kp.ru/sports/figurnoe-katanie/chto-proizoshlo-s-figuristkoj-polina-shelepen/>
36. <https://www.starhit.ru/novosti/eteri-tutberidze-ob-aline-zagitovoy-ya-ee-vyignala-potomu-chto-ona-nachala-lenitsya-262305/>
37. <https://www.sport-express.ru/figure-skating/reviews/tatyana-tarasova-ranshe-u-zagitovoy-goreli-glaza-seychas-etogo-ne-vizhu-1455463/>
38. <https://www.championat.com/figureskating/article-5302816-otkrovennoe-intervyu-eteri-tutberidze-o-dele-valievoj-kvadah-trusovoj-uhode-medvedevoy-trudolyubii-zagitovoj.html>
39. <https://www.isu.org/inside-isu/isu-communications/communications>
40. <https://www.isu.org/inside-isu/isu-communications/communications>

Resumé:

CZ

Příběh sleduje životní cestu hlavní postavy "Oli", rozdělenou do tří klíčových etap: dětství, dospívání a mládí. Ola touží stát se olympijskou krasobruslařkou, ale její cesta je poznamenána složitými vztahy s trenéry, což jí přináší neštěstí.

V dětství je Ola nucena trénovat násilím a bolestivým tlakem ze strany svého trenéra, který

dokonce používá fyzické tresty. Tento zážitek způsobuje, že se Ola uzavírá a mění se v trojúhelník, což symbolizuje její utrpení. Navzdory tomu, že je trenér nejlepší v Rusku, Ola odmítá pokračovat v tréninku pod jeho vedením a odchází hledat nového trenéra.

Ve druhé části se Ola setkává s úžasnou trenérkou, která se snaží Olu vymanit ze stavu trojúhelníku a inspiruje ji. Bohužel je trenérka odvolána kvůli administrativním problémům a Ola se ocitá opět sama.

V poslední části přechází Ola k synchronizovanému bruslení, kde trenéři sice nepoužívají fyzické tresty, ale neustále dívky kritizují za jejich váhu. To vede Olu k užívání dopingu ke ztrátě váhy, což má za následek její vyloučení ze sportu.

Ola nakonec reflexuje nad svými zkušenostmi a nachází pozitivní východisko z nepříznivé situace.

RU

История следует за жизненным путем главной героини Оли, разделенным на три ключевые этапы: детство, юность и зрелость. Оля мечтает стать олимпийской фигуристкой, но ее путь затруднен сложными отношениями с тренерами, что приносит ей несчастье.

В детстве Оля вынуждена тренироваться насильем и болезненным давлением со стороны своего тренера, который даже прибегает к физическим наказаниям. Этот опыт заставляет Олю замкнуться в себе и превратиться в треугольник, символизирующий ее страдания. Несмотря на то что тренер является лучшим в России, Оля отказывается продолжать тренировки под его руководством и ищет нового тренера.

На втором этапе Оля встречает удивительного тренера, который пытается помочь ей выбраться из состояния треугольника и вдохновляет ее. К сожалению, тренера увольняют из-за административных проблем, и Оля снова остается одна.

На последнем этапе Оля переходит к синхронному катанию, где тренеры, вместо того чтобы использовать физические наказания, критикуют девушек за их вес. Это заставляет Олю использовать допинг для похудения, что приводит к ее исключению из

спорта. В конце концов, Оля обдумывает свой опыт и находит позитивный выход из трудной ситуации.

EN

The story follows the life journey of the main character "Ola" divided into three key stages: childhood, adolescence, and youth. Ola dreams of becoming an Olympic figure skater, but her path is marked by complex relationships with coaches, leading to unhappiness.

In childhood, Ola is forced to train through violence and painful pressure from her coach, who even resorts to physical punishment. This experience causes Ola to withdraw and become a triangle, symbolizing her suffering. Despite the coach being the best in Russia, Ola refuses to continue training under his guidance and seeks a new coach.

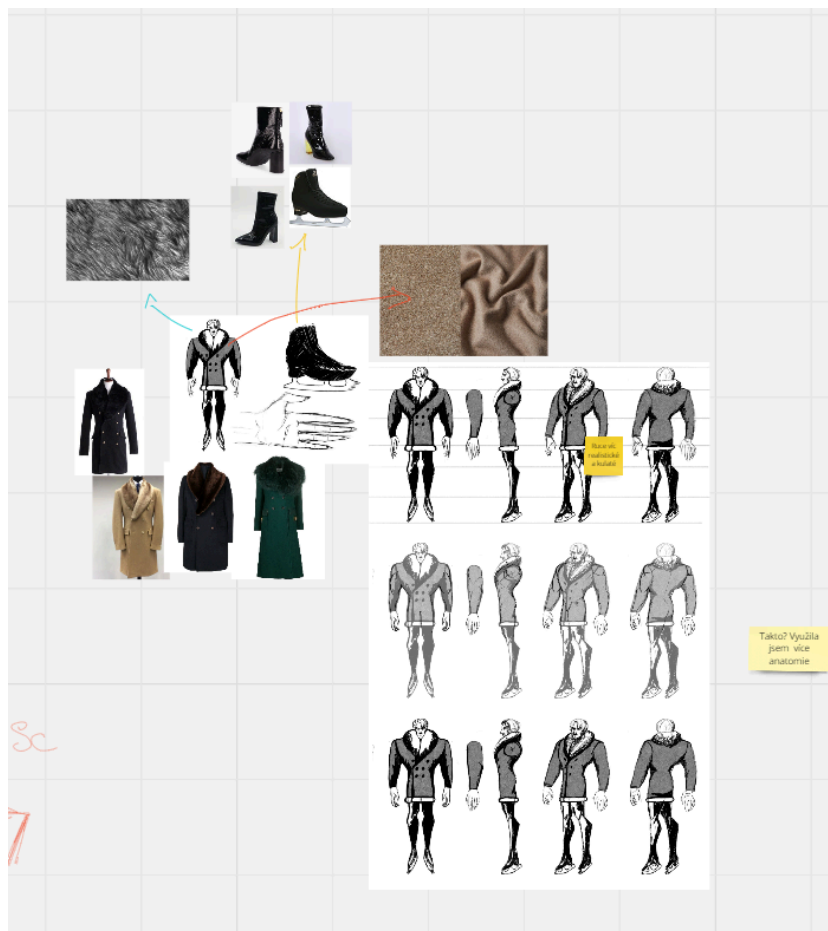
In the second part, Ola encounters an amazing coach who tries to help her break free from the triangle state and inspires her. Unfortunately, the coach is dismissed due to administrative issues, leaving Ola alone again.

In the final part, Ola switches to synchronized skating, where coaches criticize the girls for their weight instead of using physical punishment. This leads Ola to use doping to lose weight, resulting in her expulsion from the sport.

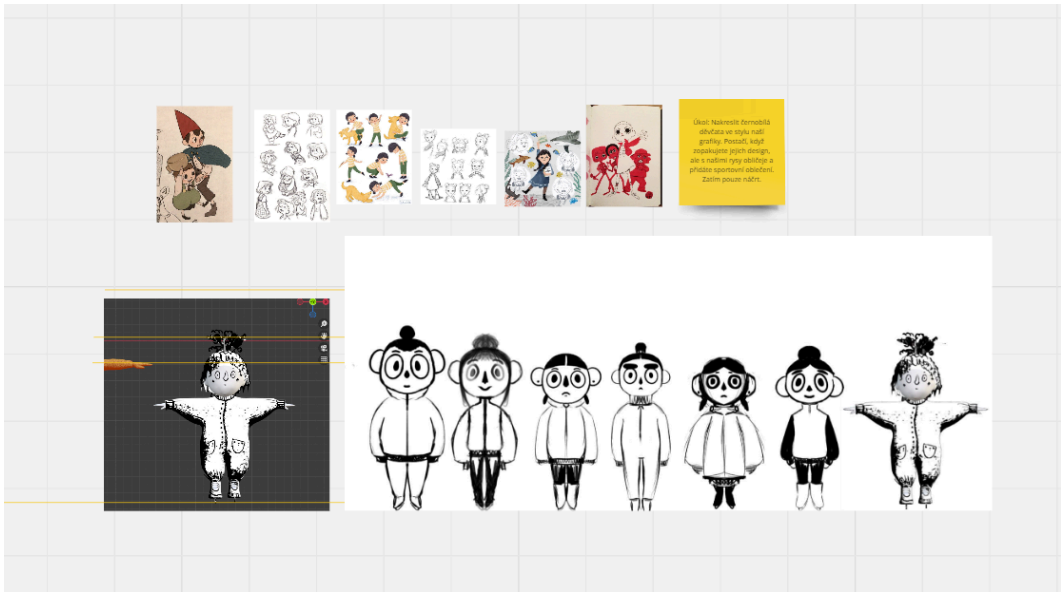
Ultimately, Ola reflects on her experiences and finds a positive way out of the adversity.

SEZNAM PŘÍLOH

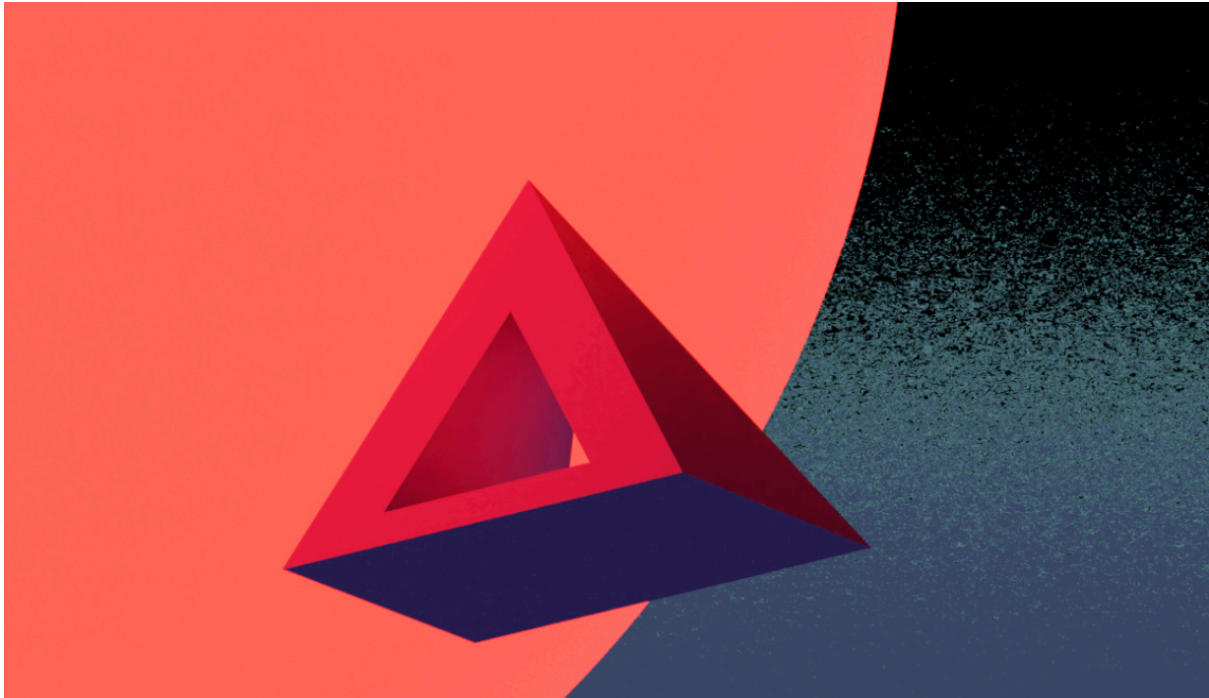
Design postavy trenéra pro první část.



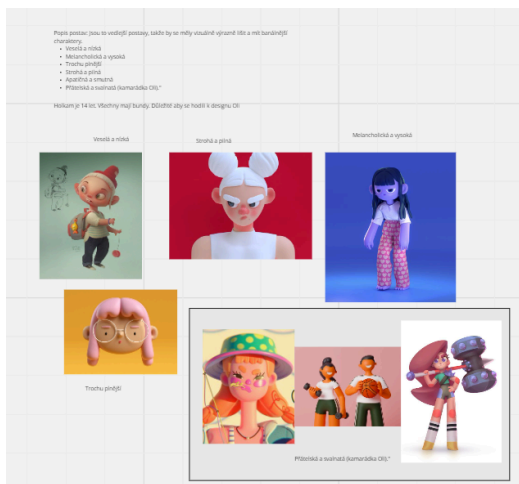
Design postavy Olí pro první část.



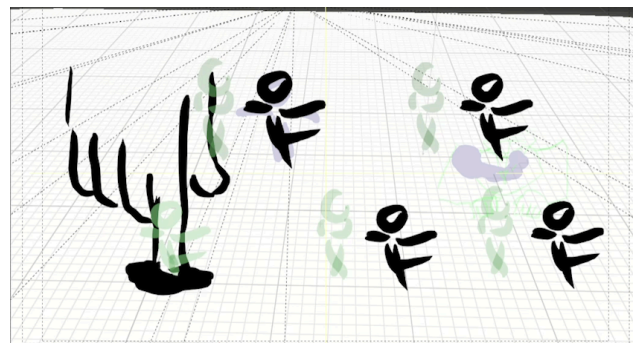
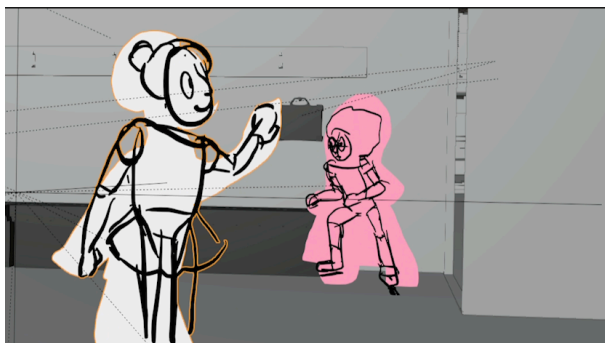
Design postav Olí a Trenéra pro druhou část.

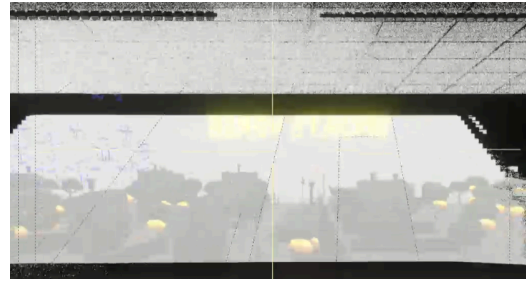
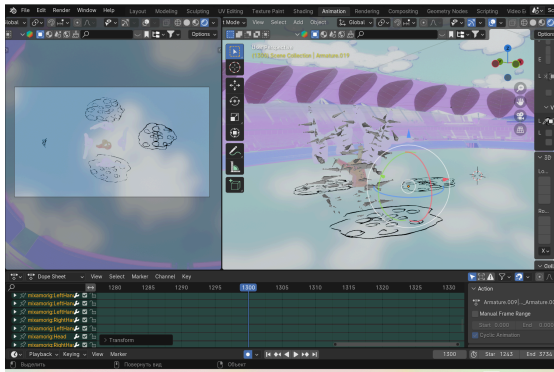


Vytvoření designu postav krasobruslařek pro třetí část.



Animatik





Prezentace filmu na CEE Animation Forum

