

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

DOMODRA

Robin Mrázek

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra audiovize

Studijní program Výtvarná umění

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Diplomová práce

DOMODRA

Robin Mrázek

Vedoucí práce: doc. Vojtěch Domlátil
Katedra audiovize
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

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

Plzeň, 26. července 2023

.....
podpis autora

Obsah

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace.....	5
2 Téma a důvod jeho volby.....	6
3 Proces přípravy, proces tvorby.....	6
3.1 Proces přípravy.....	6
3.2 Proces tvorby.....	7
4 Popis díla, technologická specifika, přínos práce pro obor.....	8
4.1 Popis díla.....	8
4.1.1 Děj.....	8
4.1.2 Význam.....	8
4.1.1 Vizual.....	9
4.2 Technologická specifika.....	9
4.3 Přínos práce pro obor.....	9
5 Seznam použitých zdrojů.....	10
a) Knižní a periodická literatura.....	10
b) Internetové zdroje.....	10
6 Resumé.....	11
7 Seznam příloh.....	12

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

„V animovaném filmu nelze vyprávět příběh, aniž by divák nejprve uvěřil, že jsou postavy životné.“¹

Po absolvování bakalářského studia v ateliéru komiks a ilustrace pro děti v roce 2019 (pod vedením doc. M.A. Barbary Šalamounové) jsem byl přijat na magisterské studium v ateliéru animace. S řemeslem animace jsem neměl mnoho zkušeností – počítal jsem s nutností dohánět kolegy, kteří navazovali ve stejném ateliéru. Linka, která spojovala mé studium v těchto dvou ateliérech, pro mě byl příběh a jeho předávání ve slovech, obrazech a jejich kombinacích.

Studium animace pro mě tedy představovalo příležitost využít mé znalosti struktury příběhu a převádění slov do vizuálního média a dát jim nový rozměr – audiovizuální. Vytvářet storyboard, ať už ke komiksu nebo k animovanému filmu, je pro mě velice naplňující činnost. U storyboardů ovšem nezůstalo; za první dva roky studia jsem se učil, jak tyto nápady zrealizovat.

Do mých plánů citelně zasáhla pandemie COVID-19, která v naší zemi vypukla těsně po začátku mého teprve druhého semestru v ateliéru. Na více než rok znemožnila nám studentům využívat prostory a techniku ateliéru. Ještě větší ránu zasadila vztahům mezi studenty; vzájemně dobře seznámené starší ročníky neměly možnost setkávání s novými studenty, předávání zkušeností a celkového pěstování přátelského ducha a spolupráce v rámci ateliéru. Nít byla přerhnutá a teprve v posledním roce se začala ateliérová komunita skutečně obnovovat – bohužel už bez návaznosti na starší ročníky, nyní už absolventy.

Během karantén jsme tedy pracovali doma na koleni. Animoval jsem nářadí v tátově dílně (příloha 1) a vyráběl loutky bez jasné představy, jak by správně měly fungovat (samozřejmě příliš nefungovaly). Vytvořil jsem množství storyboardů, které jsem neuměl zrealizovat. Nebylo to úplně to studium, které jsem si představoval. Nutno podotknout, že se celá situace podepsala na mém duševním zdraví – nechyběly mi jen příležitosti a technika, ale zejména motivace. Nepovažuji to tedy za selhání školy nebo vedení ateliéru.

Postupné uvolňování protipandemických opatření (a přizpůsobení výuky situaci) s sebou přineslo nové projekty, konzultace a pro mě obnovené zapálení. Vytvořil jsem několik klauzurních prací, díky kterým jsem objevil různé techniky animace (přílohy 2, 3).

Ačkoliv jsem na konci druhého ročníku s kreslenou animací neměl o moc větší zkušenosti než s jinými technikami, vsadil jsem na své kreslířské schopnosti a vědomí, že mám dostatek trpělivosti na kreslení obrázku za obrázkem. Rozhodl jsem se pro kreslenou animaci jako techniku mého diplomového filmu.

2 Téma a důvod jeho volby

Tranzici mezi ateliéry jsem příhodně doplnil tranzicí osobní. Zatímco bakalářskou práci jsem obhajoval ještě oficiálně jako žena, do nového ateliéru jsem nastoupil pod svým současným jménem. S vděkem vzpomínám na hladký průběh mého nástupu a přijetí, které projeví učitelé, vedoucí a studijní oddělení. Považuji za velkou přednost našeho ateliéru a školy, že jsem se zde v tomhle osobně náročném období cítil tak dobře. Můžu ji v tomto ohledu s čistým svědomím označit za otevřenou a progresivní instituci.

Přijal jsem riziko, že se stanu typickým kliše – již při nástupu jsem věděl, že ve své diplomové práci budu vyprávět o své tranzici. Dva roky jsem si budoval představu, jak toto téma uchopím. Když se můj hlas začal měnit vlivem hormonální terapie, nahrával jsem svůj přednes a zpěv - nejprve týden po týdně a později více sporadicky - a plánoval jsem tyto nahrávky v práci použít.

Později jsem zjistil, že moje představy o tvorbě autorského filmu byly poměrně naivní a jedním z nejtěžších rozhodnutí celého procesu bylo úplné vyřazení těchto nahrávek z filmu. Zůstává ve mně naděje, že je budu moci použít v budoucím osobním projektu.

Tématem mého diplomového filmu přesto zůstala tranzice a životní změna.

3 Proces přípravy, proces tvorby

3.1 Proces přípravy

„Chlapecké srdce je písnička na začátku...“¹

O své diplomové práci jsem začal prakticky uvažovat v polovině druhého ročníku (řádná a plánovaná doba studia byla tři roky). Měl jsem mlhavou představu o lehce abstraktně narativním krátkém filmu v jedné ruce a pár desítek nahrávek jedné sto let staré básně v ruce druhé. Jakmile jsem zjistil, že to je skutečně vše, s čím pracuji, popadla mě hrůza, která mě neopustila dalšího půldruhého roku.

Tuto dobu jsem strávil hledáním způsobu, jak spojit své téma tranzice, hlas, který se mění v čase, a básně o dospívání *Těžká hodina*. Nevěděl jsem, kde začít; situace, která by byla nezáviděníhodná i bez ADHD. První prezentovatelná verze pracovala s metaforou ptáček vylétajícího z hnízda a nepřiliš metaforickými postavami (přílohy 4, 5, 6). Tato verze měla tolik problémů, že jsem ji celou zahodil a začal znovu.

Tento návrat na začátek se ještě několikrát opakoval, ačkoliv jsem se už nedostal přes fázi návrhů a osnov scénáře.

1 Jiří Wolker, *Těžká hodina*

S vědomím blížícího se kyvadla termínu jsem nechal báseň v jámě a vydal se zcela novým směrem. V listopadu 2021 vznikl nový námět: chlapec, který se bojí vody, ale nakonec se s ní sžije a promění se v rybu.

Během tohoto procesu jsem také přemýšlel o vizuální a technické stránce. Zkoušel jsem animaci na papíře i digitální, experimentoval jsem s pastelem – mým cílem bylo přenést do filmu atmosféru podvodního světa, kterou jsem nezávisle zachycoval v sérii maleb suchým pastelem (příloha 7).

3.2 Proces tvorby

*„Přišel jsem na svět,
abych si postavil život
dle obrazu srdce svého.“²*

Našel jsem správný námět, ale byl to teprve zárodek. Příběh stále nebyl dokonalý, potýkal jsem se s dramaturgií a celkovým vyjádřením svého úmyslu. Postupně jsem vypracoval 8 verzí scénáře a 3 kompletní storyboardy (přílohy 8, 9); v zimě 2022 už bylo jasné, že nemohu stihnout dokončit film v obstojné kvalitě, požádal jsem o odložení termínu o rok. Na podzim 2022 jsem se už s konečným scénářem a storyboardem naplno pustil do práce na animatiku (příloha 10).

Po několika měsících intenzivního kreslení jsem se potýkal s takovými bolestmi obou rukou, že jsem měl potíže se spaním. Už dříve jsem trpěl záněty šlach v zápěstí; tentokrát se spustily v kombinaci s dvojitým tenisovým loktem. Moje pracovní tempo se postupně snižovalo kvůli nuceným přestávkám, kdy jsem fyzicky nemohl pokračovat. V dubnu jsem požádal o druhé odložení termínu do července ze zdravotních důvodů. Zvolnil jsem tempo a začal rehabilitovat ruce, ale odpočinek i úleva trvaly krátce.

V retrospektivě se zdá snadná rada rozložit si práci do delšího časového úseku, nepřekopávat tolikrát scénář a nenechávat si intenzivní animaci na několik posledních měsíců. Tento projekt byl můj zatím nejrozsáhlejší a plánování takového objemu práce jsem si před dvěma lety nedokázal ani představit, natož provést. Odnosl jsem si z procesu mnohé, ale jeden z nejzásadnějších poznatků je, že takový projekt dokážu realizovat. Nepředpokládám ale, že se brzy opět pustím do sólové práce na takto rozsáhlém filmu.

Práci jsem dokončil do téměř finální podoby.

4 Popis díla, technologická specifika, přínos práce pro obor

4.1 Popis díla

4.1.1 Děj

Film začíná na pláži, kde si hrají děti a posedávají dospělí. Opodál malý chlapec pozoruje kraba. Když se krab rozhodne utéct, proběhne okolo modrého kamínku, který upoutá chlapcovu pozornost.

Sebere kamínek, načež si všimne, že je před ním kamínků celá řada. Začne je sbírat a vzdalovat se od zalidněné části pobřeží.

Kamínky ho zavedou až k okraji vody. Chlapec se pokusí jeden sebrat, ale malá vlna ho předběhne a kamínek stáhne dál od břehu. Chlapec chvíli váhá, než se odváží vstoupit do moře. Snaží se kamínek ulovit, ale voda jej pokaždé přenese z dosahu. Nezbyvá mu než se pro něj ponořit.

Jakmile se ocitne pod hladinou, dno mu zmizí pod nohama a chlapec klesá do hlubin. Snaží se vyplavat nad hladinu. Uvědomí si, že ho kamínky v kapsách stahují ke dnu. Zaváhá – nechce se jich vzdát – když k němu připluje velká ryba. Chlapec je fascinován. Kamínky mu vyklouznou z rukou a jeho sestup se zpomalí.

Začne se zbavovat zbylých kamínků. Kolem něj se vynoří další ryby, které kamínky loví, hrají si s nimi a polykají je. Některé mají šupiny, které jsou kamínkům podobné.

Když chlapci zbyvá poslední kamínek, zastaví se a vznáší se na místě. Neochotně ho nejdřív pustí, ale když začne bez zatížení stoupat k hladině, bleskurychle si to rozmyslí a kamínek opět chytí. Zůstává chvíli nerozhodný – nad hladinou slyší smích dětí, které si dál hrají bez něj – kolem něj se rozprostírá krásný svět plný podivuhodných ryb.

Kamínek spolkně, začne klesat, narostou mu žábry. Stává se rybou a přizpůsobuje se vodnímu prostředí.

4.1.2 Význam

Příběh těmito symboly popisuje touhu po změně, která je ale zároveň krokem do neznáma, strašidelná a na první pohled nemožná. Souš a voda - v narůžovělé a modré barvě - jsou jasně vyhraněné jako startovní a cílová pozice. Kamínky – zrozené z vody, patřící do ní, tedy modré, přestože se nacházejí na souši – jsou dostatečně drobné kousky oceánu, aby se chlapec odvážil udělat první kroky do vody. Jeho proměna začne až tehdy, kdy přijme vodu jako své vlastní prostředí – k čemuž směřoval už od chvíle, kdy sebral první kamínek, ale až s jeho spolknutím si je toho plně vědom.

Ryby, ke kterým se pod vodou přidá, mají různé tvary a počet kamínků-šupin na těle – svou cestu tady chlapec-ryba zakončuje v komunitě různorodých jedinců, kteří za sebou mohou, ale nemusí mít cestu podobnou té jeho. Tento element se k finálnímu scénáři přidal téměř sám od sebe; v této fázi psaní jsem už čerpal z několika let zkušeností trans člověka a nalezení komunity je něčím, bez čeho by tento příběh nebyl kompletní.

4.1.1 Vizuál

Animace je kreslená digitálně a doplněna barevnými pastelovými plochami ve dvou hlavních barvách. Střídání vzoru vytváří barevné zrnění či hemžení. Barevné schéma je zde použito jak symbolicky, tak i z praktických důvodů časového omezení a vlastní kapacity.

4.2 Technologická specifika

Dílem je krátký kreslený animovaný film o stopáži 4 minut 55 sekund včetně hudební složky a ozvučení (spolupráce - Hanna Kovtun, Johannes Tröstler, Oliver Torr).

Výstupem je full HD video se stereo zvukem. Při práci byly použity programy Adobe Photoshop (storyboard, animatik, animace), After Effects (compositing), Premiere Pro (compositing), TVPaint (koloring).

4.3 Přínos práce pro obor

Přínos práce je spíše osobní, než v inovaci či přelomové technice. Ze společenského hlediska přispívá k úzké, ale v posledních letech rostoucí sbírce animovaných filmů s transgender tématikou – ačkoliv lze debatovat o transparentnosti jeho významu.

5 Seznam použitých zdrojů

a) Knižní a periodická literatura

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Expanded Edition. London: Faber & Faber Limited, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7.

PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Překlad Anna STEJSKALOVÁ, Eva NÄRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.

b) Internetové zdroje

WOLKER, Jiří. Těžká hodina [online]. V MKP 1. vyd. Praha : Městská knihovna v Praze, 2011 [cit. 28. 7. 2023], s. 5. Dostupné z WWW: <http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/37/06/52/tezka_hodina.pdf>.

6 Résumé

After graduating from the bachelor program Comics I set out to continue my education in visual storytelling by way of animation, telling the stories I want the world to see. This film has been in development for several years. It tells the story of a boy who is afraid of water and the change it symbolizes and yet dives in and accepts his new form in the end. This story is parallel to my own personal transgender experience. The duochrome visual form enforces the symbolism and uses soft pastel textures.

7 Seznam příloh

Příloha 1 – animační cvičení V dílně

Příloha 2 – animační cvičení Potkanpolka

Příloha 3 – stop motion reklama na zadání firmy Papelote

Příloha 4 – vizuál první verze filmu s ptačím hnízdem (jaro 2021)

Příloha 5 – návrhy postav (respektive postavy měnící se v čase) v první verzi filmu (jaro 2021)

Příloha 6 – část scénáře první verze (jaro 2021)

Příloha 7 – malba suchým pastelem, bóje pod mořskou hladinou (léto 2021)

Příloha 8 – úryvek ze storyboardu, třetí verze scénáře (leden 2022)

Příloha 9 – úryvek ze storyboardu, čtvrtá verze scénáře (březen 2022)

Příloha 10 – animatik (leden 2023)

Příloha 11 – pozadí k záběru 13; kombinace suchý pastel, digitální kresba

Příloha 10 – animatik (leden 2023)

Příloha 11 – animatik (leden 2023)

Příloha 12 – pozadí k záběru 13; kombinace suchý pastel, digitální kresba

Příloha 13 - záběr z hotového filmu

Příloha 14 - záběr z hotového filmu

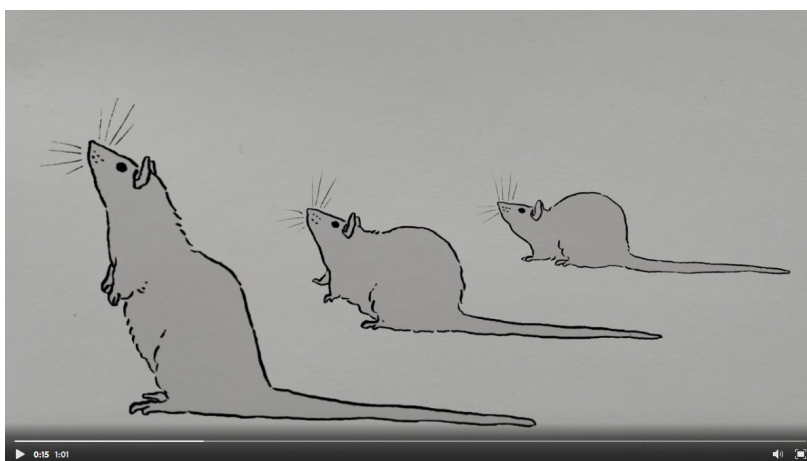
Příloha 15 - záběr z hotového filmu

Příloha 16 - záběr z hotového filmu

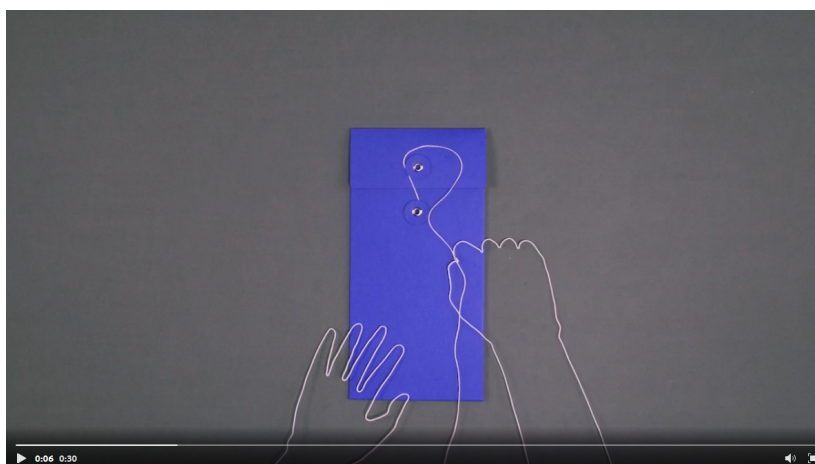
Příloha 17 - plakát k filmu



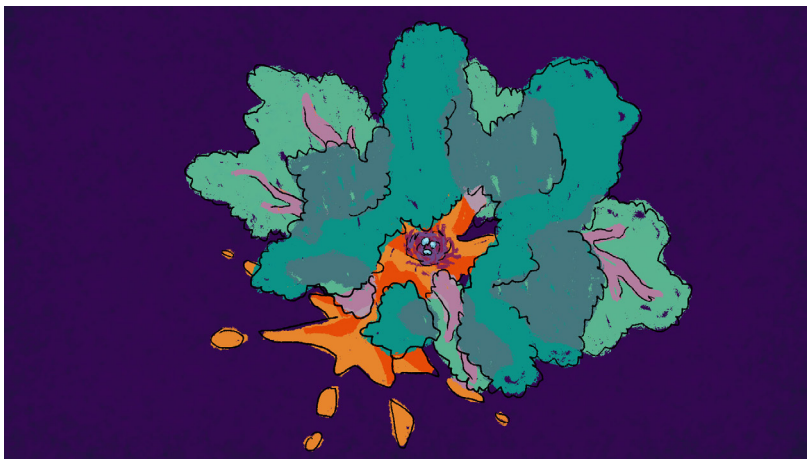
Příloha 1 – animační cvičení V dílně



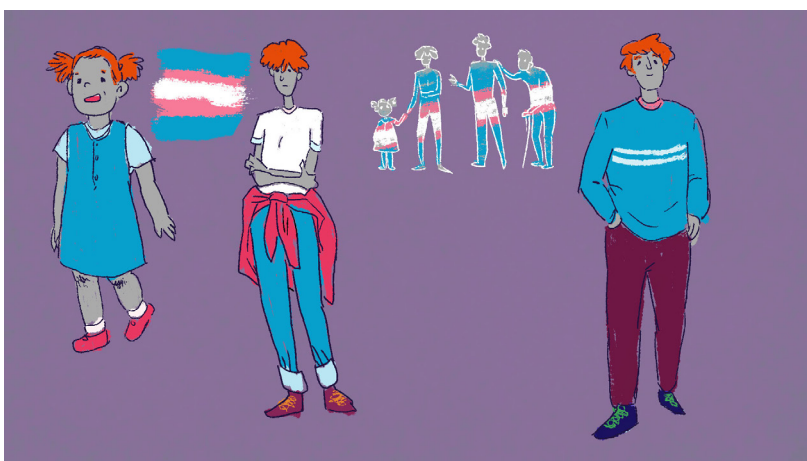
Příloha 2 – animační cvičení Potkanpolka



Příloha 3 – stop motion reklama na zadání firmy Papelote



Příloha 4 – vizuál první verze filmu s ptačím hnízdem (jaro 2021)



Příloha 5 – návrhy postav (respektive postavy měnící se v čase) v první verzi filmu (jaro 2021)

DLE OBRAZU SRDCE JEHO – SCÉNÁŘ

I. PŘÍŠEL JSEM NA SVĚT

Tma a ticho. Jako vesmír před zrodem. Několik vzdálených ozvěn ptačího zpěvu značí změnu – ze tmy se vynoří světlo, zárodek života, zahltí vše a ptačí zpěv je všudypřítomný.

Vzniklo vejce. Uvníť se dělí buňky, tanoují v rytmu života. První embryo má srdce, které tluče silně a zdravě.

Embryo zrcadlí samo sebe: zrodí se z něj Ptáče a Dítě.

Vejce se zbarví do růžové, modré a bílé, než se vyklube – Ptáče je na světě. Jeho písnička je jednoduchá, šťastná.

Uprostřed /vesmíru?/ roste strom. V jeho větvích sedí dvě hnízda a v každém hnízde jedno mládě. Dítě a Ptáče zpívají společně.

Jejich srdce bijí společně.

II. CHLAPECKÉ SRDCE MI ZEMĚLO

VOICEOVER

Přišel jsem na svět,

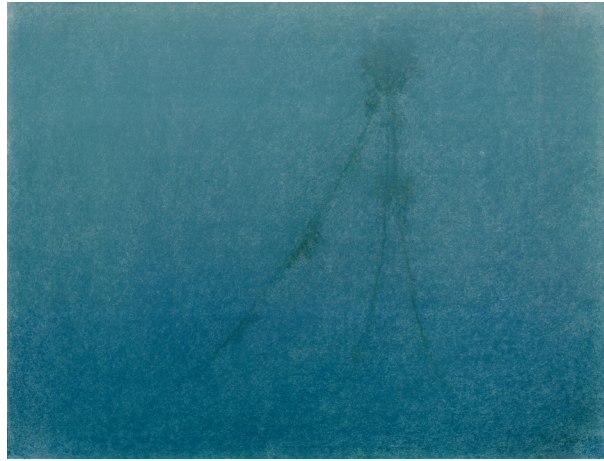
Přišel
jsem
na svět

Chlapecké srdce je
písnička
písnička na začátku

Přišel jsem na svět,
abych si postavil
život dle obrazu srdce
svého.

Dnes je má těžká hodina.

Příloha 6 – část scénáře první verze (jaro 2021)



Příloha 7 – malba suchým pastelem, bóje pod mořskou hladinou (léto 2021)

p.6

Je unavený. Vidí světlo probleskující hladinou. Vypadá najednou tak vzdáleně, cize. Proč vlastně tak bojuje, aby se tam vrátil? Jeho pravá barva by nad hladinou vybledla.

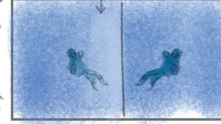
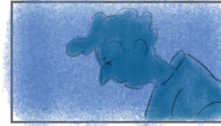
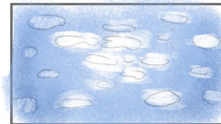
Proti obloze jeho ruka působí temně, cize.

Proti modré hloubce se třpytí jako oceán plný života.

Přestane zápasit. Jeho tělo je uvolněné, ruce se volně vznášejí. Se zavřenýma očima klesá modrou tmou, se kterou téměř splývá. Moře ho hýčká, kolem proplouvají ryby. Chvilí plavou s ním, jako by byl samozřejmou součástí jejich hejna.

Chlapec otevírá oči.

Vznášejí se nad mořským dnem, které je hladké jako sklo.

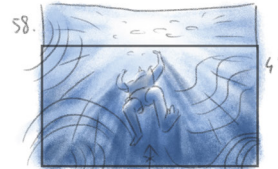


RUČICE
- < /

Příloha 8 – úryvek ze storyboardu, třetí verze scénáře (leden 2022)

p. 8

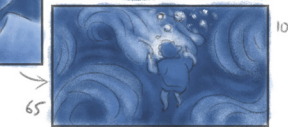
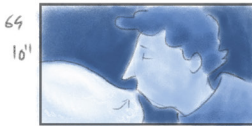
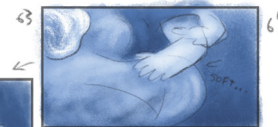
Kolem něj se míhají hravé proudy.



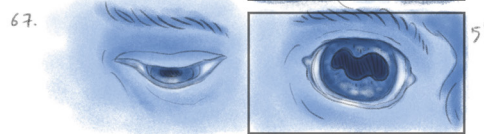
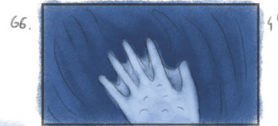
Nepomáhají mu vyplavat na hladinu, ale jeden z nich se protáhne, mávne jako vlna nad vodou a dolů snese velkou bublinu vzduchu. Drží ji ve velké dlani, nabídne ji Chlapci.



Chlapec přiloží ústa k bublině a zhluboka se nadechne. Vypustí malé bublinky do vody, nadechne se znovu. Uklidňuje se.



Jeho oči jsou kulatější a vlasy připomínají chaluhy. Mezi modrými prsty srůstají plovací blány.



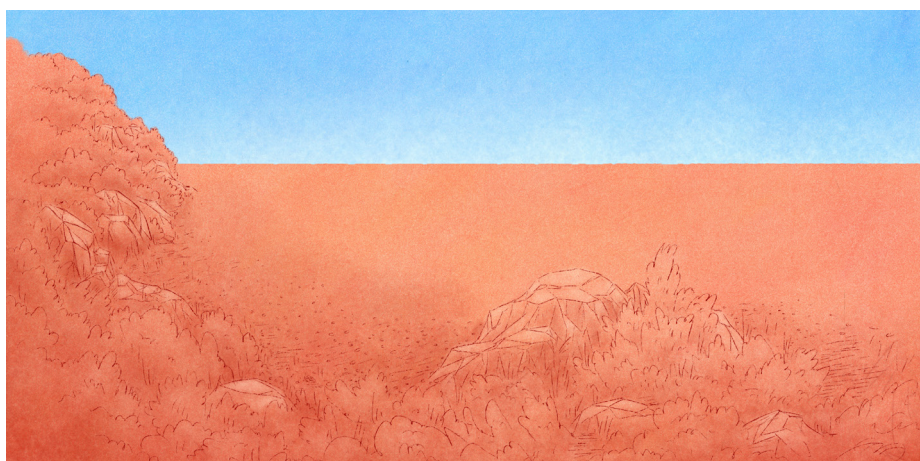
Příloha 9 – úryvek ze storyboardu, čtvrtá verze scénáře (březen 2022)



Příloha 10 – animatik (leden 2023)



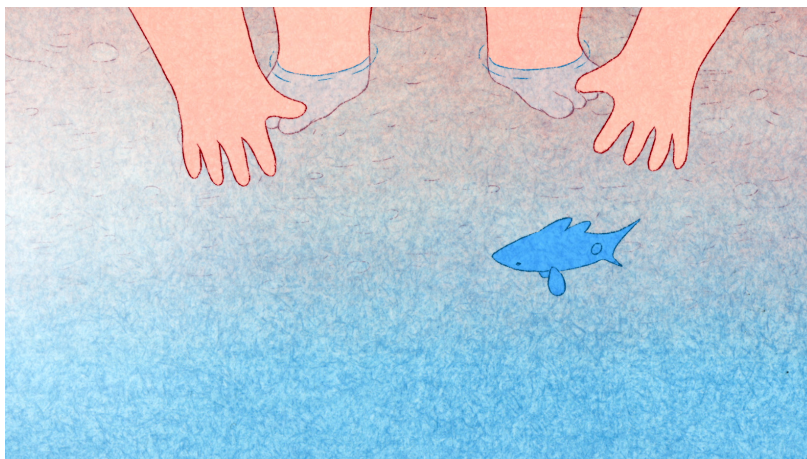
Příloha 11 – animatik (leden 2023)



Příloha 12 – pozadí k záběru 13; kombinace suchý pastel, digitální kresba



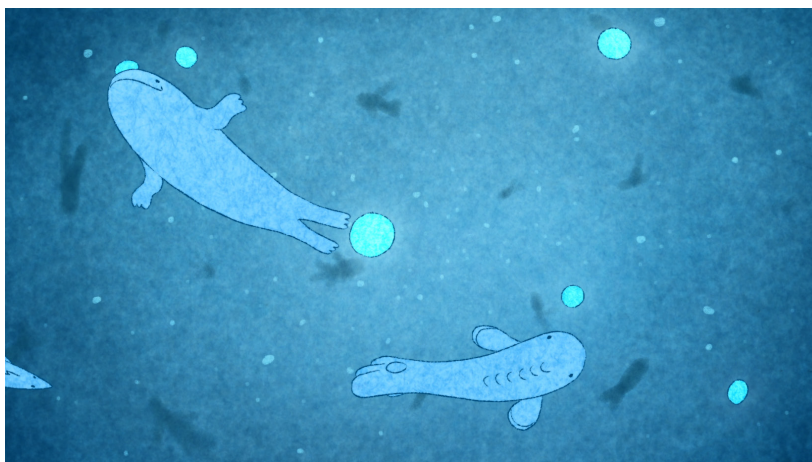
Příloha 13 - záběr z hotového filmu



Příloha 14 - záběr z hotového filmu



Příloha 15 - záběr z hotového filmu



Příloha 16 - záběr z hotového filmu



Příloha 17 - plakát k filmu