

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POHÁDKY
O ČERVENÉ KARKULCE

Martina Holcová

Plzeň 2017

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

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POHÁDKY
O ČERVENÉ KARKULCE

Martina Holcová

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Jiří Barta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury

Plzeň, duben 2017

.....
podpis autora

OBSAH:

| | | |
|---|--|----|
| 1 | MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE | 6 |
| 2 | TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE | 8 |
| 3 | PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY | 9 |
| 4 | POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR | 11 |
| 5 | SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ | 13 |
| | a) Knižní a periodická literatura | |
| | b) Internetové zdroje | |
| 6 | RESUMÉ | 14 |
| 7 | SEZNAM PŘÍLOH | 15 |

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

K animaci jsem se poprvé dostala během studia na střední škole, kde jsme měli jeden rok předmět animace. V tomto předmětu jsme měli možnosti vyzkoušet si různé animační techniky a jako první jsem si vyzkoušela kreslenou animaci. Vznikl z toho krátký příběh o psovi, který má na pacce lísteček a nemůže ho dostat dolů. V té době jsem neměla nejmenší ponětí o tom, jak se vytváří kreslená animace a myslela jsem si, že stačí když budu kreslit jednu fázi za druhou, že se to bude nakonec nějak rozumně hýbat a rozhodně mě nenapadlo, že by se za tím ukrývalo něco složitějšího. Dlouho netrvalo a já si uvědomila, jak moc jsem se mýlila. Následovalo pár pokusů s loutkou a ploškovou animací, ovšem srdce mě vždy táhlo ke kreslené animaci.

Na střední škole mě velice začala bavit kresba. Často jsem chodila kreslit pohybové kresby lidí a to mi vydrželo až dodnes. Bavilo mě pozorovat, jak se lidé pohybují. Velice mě zajímalo, jak zachytit různé charakterity lidí a to jak zachytit jejich emoce na papír. Často jsem takhle strávila celé dny. Myslím, že kresba je velice důležitá v hodně oblastech umělecké tvorby.

Když jsem přemýšlela co bych chtěla dělat dál, věděla jsem, že by to měl být obor, kde můžu hodně kreslit. Animace se zdála jako vhodná volba. A hned v prvním semestru jsem se přesvědčila o tom, že v téhle části jsem se rozhodně nemýlila. Můj druhý pokus o kreslenou animaci proběhl v prvním semestru na vysoké škole. Byl to krátký příběh o psovi, který se chce dostat na gauč, ale na něm už leží babička. Na této práci jsem si také uvědomila jak velice komplikované je vymyslet vlastní scénář.

Věděla jsem, že je animace pracný obor, ale tentokrát jsem na vlastní kůži poznala o čem je řeč i když to byla pouze krátká animace. Byla to ručně kreslená animace a každý snimek se poté musel skenovat. Jsem velice ráda, že jsem toutou technikou začala. Rozhodně mi to pomohlo ve snaze o pochopení animátorského řemesla. Od té doby už jsem nikdy ručně kreslenou animaci na papír nedělala, ale byla bych moc ráda, kdybych ještě někdy měla možnost se k této technice dostat. Je to velice pracné a v jistých věcech nepraktické, ale zatím jsem nepřišla na to jak vytvořit kresbu v počítači tak, aby se vyrovnala kvalitám kresby na papír

Celé studium na vysoké škole jsem už dělala pouze kreslenou animaci v počítači. Jeden semestr jsem se věnovala edukativnímu videu pro nakladatelství Fraus, kde jsem získala cenné vědomosti o tom, že je potřeba být v animaci stručný a zobrazovat pouze opravdu důležité věci. Také jsem byla částí týmu, kde jsme rozhýbávali ilustrace od Mikoláše Alše pro Českou televizi. Byla to určitě přínosná zkušenost. Také jsem měla možnost vyzkoušet si tvorbu interaktivního obrázku v programu Adobe Flash.

Do budoucna bych se chtěla naučit různé animátorské postupy pro kreslenou animaci. Jsem pořád na začátku a uvědomuju si, že je spousta věcí které neznám a že i tato poslední animace má v sobě spoustu chyb. Bez těch to ale bohužel nejde.

Občas jsem uvažovala, jestli bych si neměla vyzkoušet jiné techniky, ale zatím mám pocit, že v kreslené animaci je pořád tolik věcí, které je potřeba se naučit, že zatím nemám tu potřebu se pouštět do jiných. V budoucnu by mě lákala animace na skle.

2 Téma a důvod jeho volby, cíl práce

Jako téma bakalářské práce jsem si zvolila filmové zpracování pohádky. Už z předchozích zkušeností jsem zjistila, že vymyšlení scénáře nepatří mezi mé nejsilnější stránky a proto jsem se začla rozhlížet po již existujících knížkách a příbězích, které by byly vhodné pro animaci. Už dříve jsem narazila na příběhy od Aloise Mikulky a jeho humor mi byl velice blízký. Vždy jsem ráda dělala hravé věci a něco co má v sobě trochu humoru a nadsázky. Do užšího výběru postoupilo několik pohádek, ale nakonec jsem zvolila tu O červené karkulce. Měla vhodný rozsah a zdálo se mi, že nabízí velký prostor pro fantazii při animování. Snažím se řídit tím, že by mě práce měla bavit, myslím, že to je na výsledném díle hodně vidět, jestli to autora bavilo a nebo ne. A tohle vypadalo jako hodně zábavy.

Téma červené karkulky je mi celkově blízké. Líbí se mi, že je to příběh, který všichni známe a je volný pro jakoukoliv interpretaci. Existuje tolik možností jak by tuhle pohádku šlo pojmout. Předem daný příběh jsem si také zvolila kvůli tomu, že přesně vím, čeho se mám držet a tato jistota mi velice pomáhala při práci a já se tak mohla ze všeho nejvíc soustředit na samotné animování.

Cíl práce je pro mě hlavně zkušenost s kreslenou animací. Chtěla jsem využít té svobody, kterou na škole máme a toho, že si to můžu udělat podle své představy. Je skvělé, že máme vůbec tu příležitost něco takového vytvořit. Zajímalo mě objevování toho, co je všechno možné, jak by se nad tím dalo přemýšlet trochu jinak. Baví mě na tom, že nikde není předepsaný jeden správný způsob jak to udělat, ale že do toho každý můžeme vložit kousek své osobnosti a udělat to podle sebe.

V neposlední řadě jsem chtěla vytvořit animaci, která by byla alespoň trochu zajímavá i po výtvarné stránce. Tato část mě zajímá asi stejně jako samotné animování. I když s finální podobou bakalářské práce nejsem zcela spokojena. Existuje tolik variant jak to udělat, že je občas těžké se rozhodnout pro tu nejlepší a zjistila jsem, že to není úplně jednoduché sladit animaci s vhodným pozadím. Dalším cílem také bylo vytvořit něco, na co by se lidé rádi podívali a třeba by je to potěšilo.

3 Proces přípravy, proces tvorby

Přípravu jsem začala výběrem pohádky. Když jsem se rozhodla, kterou pohádku budu dělat, bylo potřeba najít člověka, který by to namluvil. Tato část mi trvala velice dlouho. Nemohla jsem se rozhodnout, koho bych si přála aby pohádku namluvil, také jsem nevěděla jak a kde to nahrát. Měla jsem obavy, že mi to někdo namluví a já s tím nebudu spokojená, ale už budu muset zbytek roku animovat na něco, co je špatné. Chtěla jsem se obrátit na někoho kdo má už za sebou nějaké zkušenosti a můžu mu důvěřovat, že odvede dobrou práci, protože už z minulých prací jsem si uvědomila, jak velkou roli hraje zvuk ve filmu. Proto jsem věděla, že této části musím věnovat stejné množství pozornosti jako samotné animaci.

Pan profesor navrhl Otu Jiráka jako jednoho z lidí, kteří by to mohli namluvit. A protože vypadal jako velmi milý člověk a měla jsem pocit, že by se jeho hlas k pohádce hodil, rozhodla jsem se, že mu zkusím zavolat. Kamarád mi sehnal jeho telefonní číslo, já si napsala na papír co bych mu chtěla říct a několikrát jsem si to zkusila odříkat, protože jsem byla hodně nervozní. Trvalo mi hodně dlouho, než jsem sebrala odvalu abych mu zavolala, ale nakonec jsem číslo vytočila, něco jsem nervozně odříkala a pan Jirák byl tak hodný, že souhlasil, že pohádku namluví. Domluvili jsme se, že se potkáme v Praze u nahrávacího studia, kde jsme to nahráli. Jsem velice ráda, že jsem se rozhodla pro něj a animování na jeho komentář byla radost.

Protože jsem potřebovala mít nejprve nahraný komentář, abych na něj mohla přesně animovat, věnovala jsem se do doby, než jsem měla hotový zvukový záznam, přípravě vizuální stránky. Ráda postupuji tak, že nakreslím větší množství obrázků. Tak si utřídím představu, vyzkouším více přístupů a utvářím podobu postav. Karkulce jsem udělala účes s culíčkem na způsob anténky a je poměrně jednoduše stylizovaná. Když se ohlédnu zpět, myslím, že je nejméně povedená. Babička mne bavila ze všeho nejvíce a její podoba byla jasná i bez většího hledání. Podoba vlka byla pro mě složitější. Dlouho jsem vůbec neměla jasno v tom jaký by měl mít charakter a barvu, která se několikrát v průběhu práce změnila. V průběhu animování se vlk bohužel stále trochu proměňoval a tak jsem se tuto skutečnost snažila využít ve pro-

spěch animace – občas se tedy transformuje v roztomilého pejska a občas zase v děsivého vlkodlaka. Vzorem pro vlka byl můj vlastní pes, podle kterého jsem kreslila i první kreslenou animaci, i psa na gauči v prvním semestru.

Na začátku práce jsem vytvořila storyboard, abych měla představu o tom jak to bude vypadat a které akce se budou v animaci odehrávat. Ovšem tolik věcí se v průběhu práce změnilo, že výsledek je zcela odlišný od počáteční představy. V průběhu animování mě napadaly nové věci, které zcela změnilly podobu animace. Nevím jestli je to správný postup, ale myslím, že to nebylo ke škodě a řekla bych, že pokrok od prvních návrhů je znatelný.

Až v procesu práce jsem si uvědomila, že musím ke každé postavě přistupovat odlišně, že třeba babička tím, že je stará se pohybuje odlišně od čiperné Karkulky. Ten moment uvědomění přišel v okamžiku, kdy jsem poté, co jsem nějakou dobu animovala úvodní sekvence s Karkulkou, přešla ke scéně babiččina sekání dřeva, kdy jsem ji animovala stejným způsobem jako jsem byla doposud zvyklá, ale po pár snímcích mi došlo, že vlastně bych k animaci babičky měla přistupovat trochu jinak. Zjistila jsem, že animace pomalého pohybu je, alespoň pro mne, složitější. Rozhodně to vyžaduje více trpělivosti, ve své představě jsem její pohyb už viděla mnohem dále, ale ona pořád jen zvedala ruce.

Ze začátku jsem měla trochu jinou představu o této animaci, ale po pár konzultacích jsem se dopracovala k tomu, že jsou důležité výrazy postav, nadsázka a zvýraznění samotného komentáře. Chvíli jsem měla pocit, že když mám namluvený text, že mám uplnou svobodu v tom co můžu animovat. Rychle jsem zjistila, že to nefunguje a že musím trochu dodržet, co se říká a spíše to zvýraznit, než animovat něco uplně jiného. Bylo příjemné, že komentář odříká celý příběh a já se nemusela strachovat jestli to bude pochopitelné. Proto jsem si postupně dovolila se trochu osvobodit v tom, co jsem animovala.

Když bylo vše naanimováno, jednotlivé záběry jsem obarvila a přidala k nim pozadí.

4 Popis díla, technologická specifika, přínos pro daný obor

Tato bakalářská práce je kreslená animace v počítači, animovaná na předem nahraný komentář. Pohádku napsal Alois Mikulka, namluvil Ota Jirák a jmenuje se O Červené Karkulce. Není to tradiční příběh, tak jak jsme na něj zvyklí. Začíná tím, že vlkodlak spatří Karkulku, která nese višňový dort a borůvkový mošt babičce. Ihned se za ní vydá a chce po Karkulce, aby mu dala nápoj. Karkulka mu ho odmítne dát a když vlkodlak pokračuje ve vyhrožování, nasadí si svůj judistický pás, začne s ním mlátit o zem, splete mu z uší copánek a dotáhne ho k babičce, která v tu chvíli seká dřevo. Protože se babičce sekání moc nedaří, Karkulka pošle neochotného vlkodlaka aby štípal dříví zatímco se s babičkou pustí do dortu s moštem. Babičce se vlk moc líbí a tak se rozhodne, že si ho nechá jako domácího mazlíčka. Příběh je to velice jednoduchý, ale nabízí spoustu možností pro animaci.

Tato práce byla vytvořena v počítači, v programu TvPaint. Některé animace tvořené v počítači na mě působí příliš chladně a neosobně. Zatím jsem nepřišla na způsob, jak tvořit v počítači, aby se to kvalitou vyrovnalo kresbě na papír. Z časových důvodů by ruční animace ovšem nebyla realizovatelná, proto jsem zvolila animaci v programu TvPaint, který podle mne umožňuje nejvíce přirozený styl kresby. Snažila jsem se, aby práce i přes to působila živým dojmem. Práce v počítači má ovšem i své výhody. Animaci je možné si okamžitě přehrát a mohu okamžitě opravit chyby. Také je pro mne velkou výhodou, že mohu animovat téměř kdekoliv (třeba i ve vlaku). Práce v tomto programu není nijak zvlášť technologicky náročná a je to poměrně intuitivní program. V práci na takto velkém projektu je také velice důležité poctivé zálohování dat.

Animovala jsem většinou na 12 snímků za vteřinu, v případě že jsem potřebovala udělat rychlý pohyb tak na 24 snímků za vteřinu. Také jsem často hýbala pouze s jednotlivými částmi postaviček. Například když Karkulka hubuje vlkovi, že vypil moc moštu, hýbe se pouze její ruka. Oblíbila jsem si 2 přístupy k animaci. Prvním způsobem je, že si nakreslím dvě důležité fáze a poté dokresluji mezifáze. Druhý přístup je animace jednoho snímku za druhým, bez hlavních fází. Pro dynamický pohyb (například rozčilený vlk) preferuji druhý přístup a pro pomalý pohyb (babička seká dřevo) preferuji

první přístup. Animace je často poměrně usporná, i když jsou zde i záběry, které byly náročnější na vytvoření. Často jsem také využívala různých smyček.

Vyzkoušela jsem si poprvé animování postavy, která mluví (lip sync). Zpočátku jsem měla tendenci animovat každé písmenko, tak jak jsem si myslela že ho vyslovujeme, ovšem zjistila jsem, že to úplně nepůsobí jako by ta postava mluvila. Myslím, že je zde velký prostor pro zlepšení do budoucna.

Co bych považovala za přínos této práce pro obor je můj osobitý přístup k zpracování této pohádky. Myslím, že kouzlo je v tom, že každý bychom to udělali jinak a to mi na tom přijde zajímavé.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

MIKULKA, Alois. Dvanáct usmívajících se ježibab: obrázky, pohádky, básničky a vyprávění pro malé i velké o ježibabách, zvířatech a jiných, velmi podivných věcech. Brno: Blok, 1974.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. London: Faber and Faber, 2012. ISBN: 9780571238347.

6 RESUME

My bachelor thesis is a short animated film about Red Riding Hood written by a Czech writer Alois Mikulka. It is narrated by Ota Jirák.

This fairytale is not the usual story of Red Riding Hood as we know it. It starts as a wolf sees Red Riding Hood and immediately approaches her. He tells her to give him a blueberry must and a cake with cherries that she is carrying. She replies it is for her Grandmother and to leave her alone. But he doesn't care and insists on his request. This is the usual start of this fairytale but unusual is where the story shifts. Red Riding Hood is not scared of the wolf. She takes out her judo belt and starts to beat him. He is confused and begs her for a reprieve. She does not take him very seriously and drags him through the woods to her Grandmother's. Grandmother is chopping wood when they come. Red Riding Hood says immediately that the wolf's most favourite activity is cutting wood. He tries to resist but does not have a chance and in a heartbeat he finds himself chopping wood. In the meanwhile Grandmother with Red Riding Hood proceed to eat the cake and drink the must that Red Riding Hood has brought. After that Grandmother spends some time with the wolf and starts to find him very delightful. Eventually, she decides to keep him as her company.

It is a short, light-hearted and funny story. The whole animation was drawn in a computer using a program called Tvpaint. I tried to make the animation and design look as little polished as possible because I am not a big fan of sleek looking computer illustration. I believe admitting to mistakes in drawings makes things much more interesting. I tried to focus on exaggeration of the text which lands a lot of opportunity for fantasy.

The visual of the story is very simple as well as the stylization of the characters. Red Riding Hood is the simplest of them. Grandmother was my favourite character to create and animate. The wolf caused me a lot of trouble when I was designing him and was still changing a lot during the animation. The film was animated on the sound of the narrator reading the fairytale that was recorded beforehand.

7 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Návrhy



Příloha 2

Hledání vizuálu



Příloha 3

Ukázky z filmu







