

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2023

Michaela Matějková

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Skrz květinový ubrousek

Michaela Matějková

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program multimediální design
Specializace animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce
Skrz květinový ubrousek

Michaela Matějková

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

Plzeň 2023

**Zde vložit Zadání
Bakalářské práce. obě
strany**

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

Plzeň, duben 2023

.....

podpis autora

Obsah	
1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	6
2 Výběr tématu	6
3 Dílo	6,7
4 Postup tvorby	
4.1 Koncept	7
4.2 Technika	7,8
4.3 Proces tvorby	8
5 Resumé	8
6 Resumé (English)	8,9
7 Seznam použitých zdrojů	9
A) Knižní a periodická literatura	
B) Internetové zdroje	
8 Seznam příloh	9

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Vývoj mé animované tvorby započal již na střední škole, kde jsem se začala zabývat loutkovou animací. Postupem času jsem, zde na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara, začala zkoušet další druhy tvorby, jako je 2D digitální animace, pixilace a dokonce práce s 3D modely v programu Touchdesigner. Vyzkoušela jsem si zakázkovou tvorbu a potom také tvorbu videoklipů. Měla jsem možnost si vyzkoušet práci i s digitálními videoklipy 2D animace. Měla jsem možnost také spolupracovat s více lidmi, které jsem poté přizvala i k tomuto projektu.

2 Výběr tématu

Po zvážení všech možných témat, která jsem si mohla vybrat, jsem se rozhodla pro autorský animovaný film, protože mi byl ze všech témat nejbližší. V průběhu mé tvorby začínající na střední škole jsem měla v oblíbenosti vytvářet filmy o mužích v mé rodině. Jejich chování ve mně často vzbuzovalo silné emoce, které jsem chtěla ztvárnit humornějším způsobem. Tato problematika se také odráží v mé bakalářské práci. Inspirací pro příběh, který jsem se rozhodla ztvárnit, byl můj vztah s otcem. Náš vztah jsem chtěla ztvárnit lehčím a ne tak úplně jasným způsobem. Finální námět je strašidelná pohádka doprovázena pouze muzikou a sound designem.

3 Dílo

Ke zpracování vztahu otce s dcerou v mé bakalářské práci mě inspirovala režisérka/animátorka ¹Diana Cam Van Nguyen svou přednáškou, která pojednávala o postupu a zpracování jejího filmu ²Milý tati. Film je o ní a jejím vztahu s otcem. Po přednášce jsem se zamýšlela nad svým vlastním vztahem k mému otci. Námětem se tedy začal postupně stávat náš společný vztah, ale i vztah ke mě samotné, když jsem byla dítě. Diana mě inspirovala k ponoření se do mých vlastních pocitů, kterým jsem už dlouho nedala možnost vyplout na povrch. Vzala jsem si k srdci také její rady ohledně opatrnosti k takovému emocionálně těžšímu tématu a navštívila jsem terapeutku, aby jsem postupně otevřela i prakticky smýšlející stranu k příběhu. Po několika konzultacích jsem začala cítit, k čemu mně příběh táhne sám od sebe, jakou cestu a vyjádření si hledá.

¹ Počátky inspirace pro bakalářskou práci, odkaz na režisérku/animátorku zde: <https://www.csfed.cz/tvurce/145356-diana-cam-van-nguyen/biografie/>

² Trailer filmu Milý tati dostupný zde: https://www.youtube.com/watch?v=BMfi6lbEYcQ&ab_channel=Asoci%C3%A1ciaslovensk%C3%BDchfilmov%C3%BDchklubov

Koncept je strašidelná pohádka která je jednodušším ztvárněním vztahu s mým otcem, když se mu začalo projevovat onemocnění schizofrenií. Pro pohádku jsem se rozhodla hlavně kvůli tomu, že se schizofrenie začala projevovat, když jsem byla dítě a nevěděla jsem, co se úplně děje. Neznalost této nemoci mi zkreslila celé dění této vážné situace, a právě to jsem se rozhodla ztvárnit v mé bakalářské práci.

4 Postup tvorby

4.1 Koncept

Po dlouhém hledání důležitých informací v osobním příběhu jsem se více a více začala oddalovat od průběhu reálných skutečností a začal z námětu vystupovat pohádkový, ale i strašidelný příběh rodiny, ve které se otec začne chovat jaksi divně.

Nápad prazvláštně vypadajících nosů se objevuje v příběhu od začátku. Věděla jsem, že se otec bude postupně měnit v obrovskou opeřenou postavu která na konci ztvární ptáka který rozbije celý rodinný domek a vyžene tak tím svou rodinu.

Po ucelení námětu jsem začala vytvářet storyboard, který jsem poté naskenovala a používala jsem ho jako animatic, abych lépe viděla, zda je příběh srozumitelný.

Postavy mají prapodivné nosy, které jsou symbolem našich myslí. Každá z našich hlav má potenciál být nositelem nějaké duševní choroby, a to jsem chtěla znázornit v bílých kapkách na postavách. Vždy je vidět, jak se zatahuje, když otec přichází do ptačího stavu, kdy vše zešedne. Jen občas se z tohoto stavu mohou lidé dostat. Holčička celý film na otce kouká pozitivně a naivně, jelikož neví přesně, co se děje. Celek tvoří strašidelná povídka rodiny, která se snaží projít touto složitou situací klidně. Samozřejmě se tak nestane, rozbití celistvosti rodiny zobrazené na konci pohádky je definitivní, jelikož nemoc zcela převzala otcovu mysl. Matka s dcerou jsou nuceny utéct, aby jejich svět zůstal stále barevný.

4.2 Technika

Ze začátku jsem měla v plánu dílo vytvářet a realizovat ploškovou animací, to vše jsem se snažila vyhotovit v minulém akademickém roce. Narazila jsem ale na neznalost techniky a také jsem potřebovala více expresivní volnost, kterou jsem nedokázala realizovat v této technice. Proto jsem nakonec přešla na techniku digitální kreslené 2D animace, ve které jsem už měla zkušenosti, díky projektům pro kapelu Marcel Gidote's Holy Crab. Pro tuto skupinu umělců jsem vytvořila v průběhu

dvou let dva videoklipy: ³General Good Store a ⁴Geese Breeze. Videoklipy jsem vytvářela v Adobe Photoshop ale práce v tomto programu mi nevyhovovala, a proto jsem se rozhodla rozšířit pole působnosti prostřednictvím programu TVPaint. Díky výkonným školním počítačům, které tyto programy mají, jsem realizovala svou bakalářskou práci.

4.3 Proces tvorby

Po zpracování námětu jsem začala skicovat storyboard, který se později stal také animaticem. Pro vizuály celé animace mi byly inspirací pohádky, které jsem viděla v dětství a uvízly mi v paměti. Při animaci jsem se sešla s Jakubem Richtárechem, který mi pomohl vše sladit ve střihu a poté se soustředil také na sound design, který tvořil společně s Matějem Šolcem. Oba dva jsou zkušení muzikanti, kteří ví jak správně pracovat se zvukem. Měla jsem možnost s nimi spolupracovat už na více projektech, například na již zmíněném videoklipu Geese Breeze kapely Marcel Gidote's Holy Crab, ve které Matěj Šolc působí jako bubeník. Spolupráce s nimi byla velice plynulá a harmonická. Jsem velice vděčná za poskytnuté finance na tuto bakalářskou práci, protože díky tomu je zvuk doprovázející pohádku opravdu skvělý. V průběhu tvorby jsem nenarazila na příliš technických problémů. Díky schopnému školnímu PC a mému grafickému tabletu jsem zvládla vše vyhotovit dle mých představ.

Jsem ráda, že jsem se zabývala zrovna tímto námětem. Po dlouhé době jsem opět sama pracovala na vlastním projektu. Co se týče tématu, jsem ráda, že jsem se v procesu s příběhem neztotožňovala a příběh se tak mohl sám vyvíjet jako pohádka.

5 Resumé

Příběh o holčičce a jejích rodičích, kteří spokojeně tráví společný a poklidný den, až do chvíle, kdy se otec holčičky začne chovat více a více podivně. O celém průběhu dne a změnách chování otce pojednává pohádka, která nabírá strašidelných zvrátů a tragického konce.

6 Resumé (English)

A story about a little girl and her parents who happily spend their peaceful day together, until the moment when the little girl's father starts behaving more and more

³Videoklip Geese Breeze dostupný zde:

https://www.youtube.com/watch?v=qS0_-tegESM&ab_channel=MarcelGidote%27sHolyCrab

⁴Videoklip General Good Store dostupný zde:

https://www.youtube.com/watch?v=iV4V2QQZwB8&ab_channel=MarcelGidote%27sHolyCrab

strangely. A fairy tale's story shows the course of the day and changes of the father's behavior during a spooky twists and a tragic ending.

7 Seznam použitých zdrojů

A) Knižní a periodická literatura

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha AMU 2004. 159 s. ISBN 8073310120

B) Internetové zdroje

Diana Cam Van Nguyen

<https://www.csfd.cz/tvurce/145356-diana-cam-van-nguyen/biografie/>

odkaz na její film

https://www.youtube.com/watch?v=BMfi6lbEYcQ&ab_channel=Asoci%C3%A1ciaslovensk%C3%BDchfilmov%C3%BDchklubov

tvorba videoklipů pro kapelu Marcel Gidote's Holy Crab

odkaz na videoklip General Good Store

https://www.youtube.com/watch?v=qS0_-tegESM&ab_channel=MarcelGidote%27sHolyCrab

odkaz na videoklip Geese Breeze

https://www.youtube.com/watch?v=iV4V2QQZwB8&ab_channel=MarcelGidote%27sHolyCrab

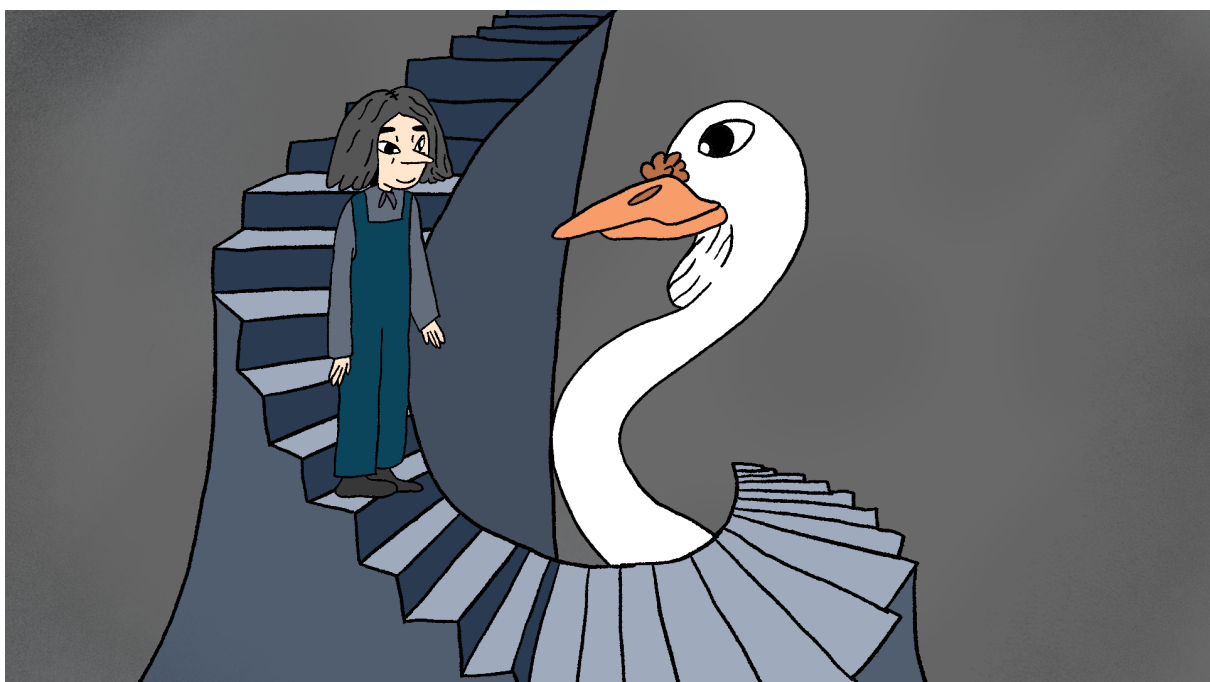
8 Seznam příloh

- A. videoklip General Good Store, Marcel Gidote's Holy Crab (2021)
- B. videoklip Geese Breeze, Marcel Gidote's Holy Crab (2022)
- C. Vývoj díla
- D. Fotky finálního filmu

A. videoklip General Good Store, Marcel Gidote's Holy Crab (2021)

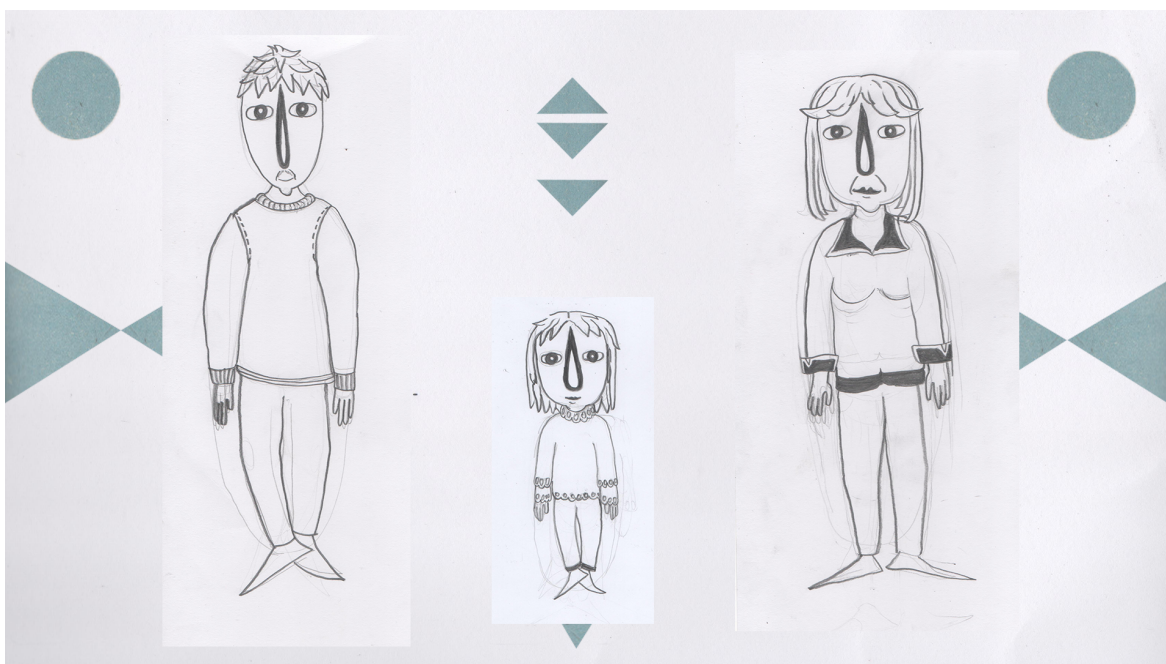


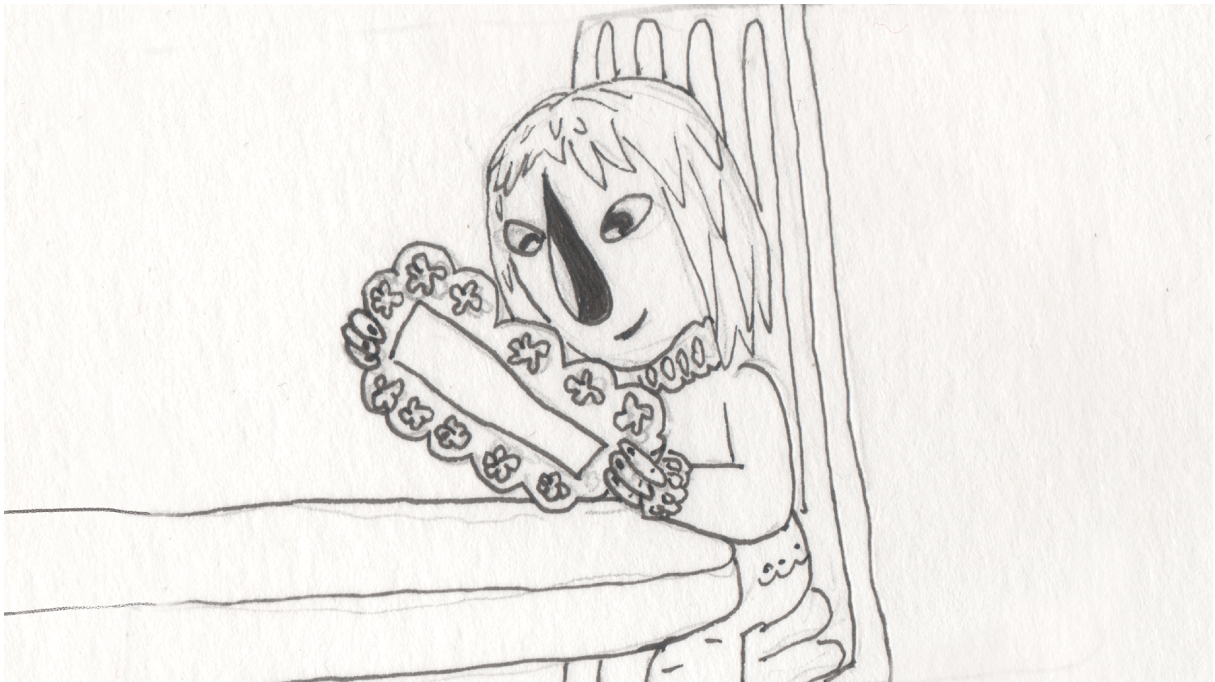
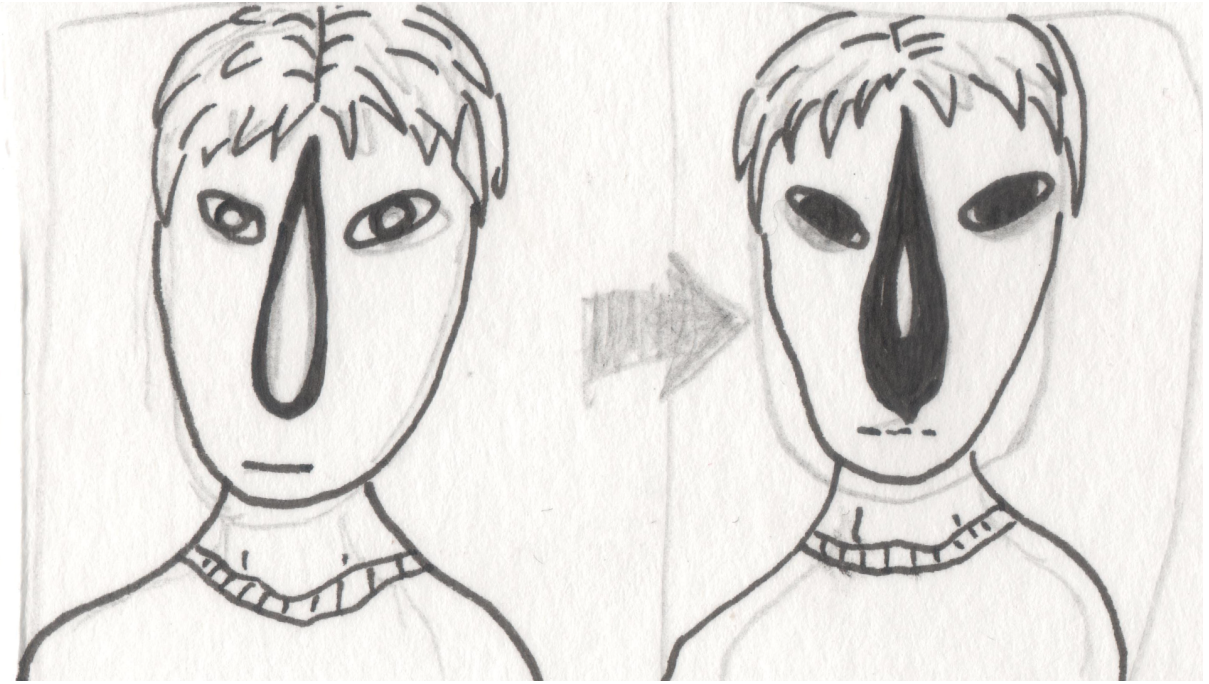
B. videoklip Geese Breeze, Marcel Gidote's Holy Crab (2022)

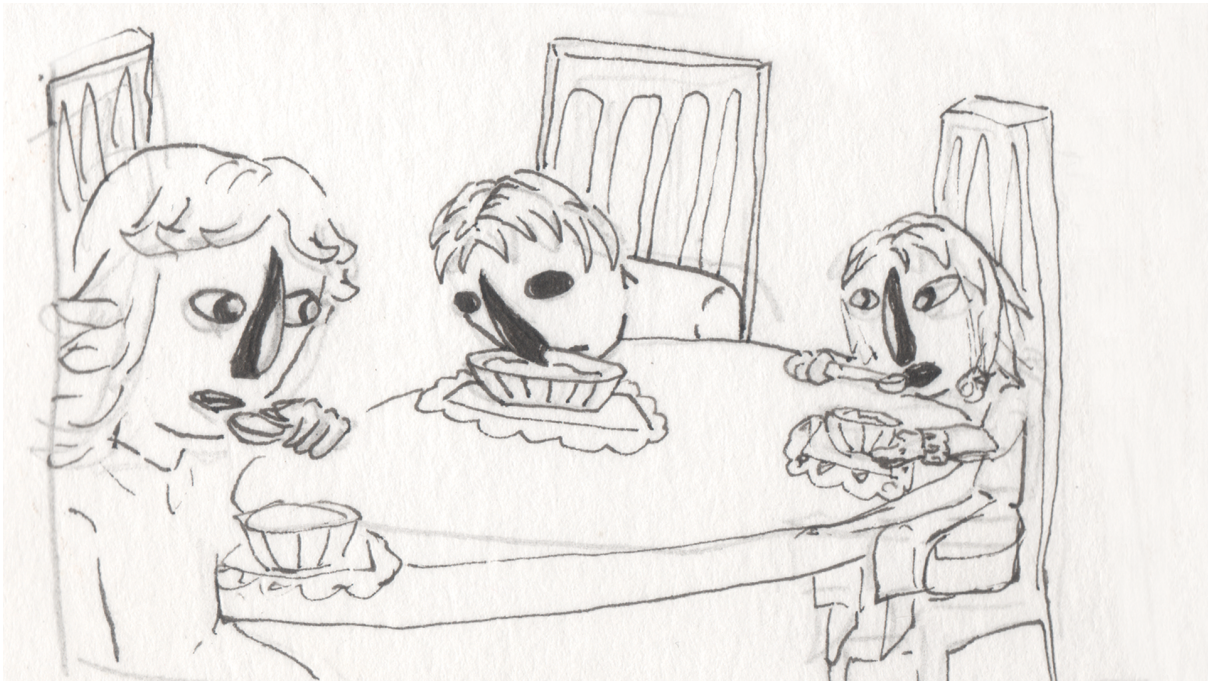
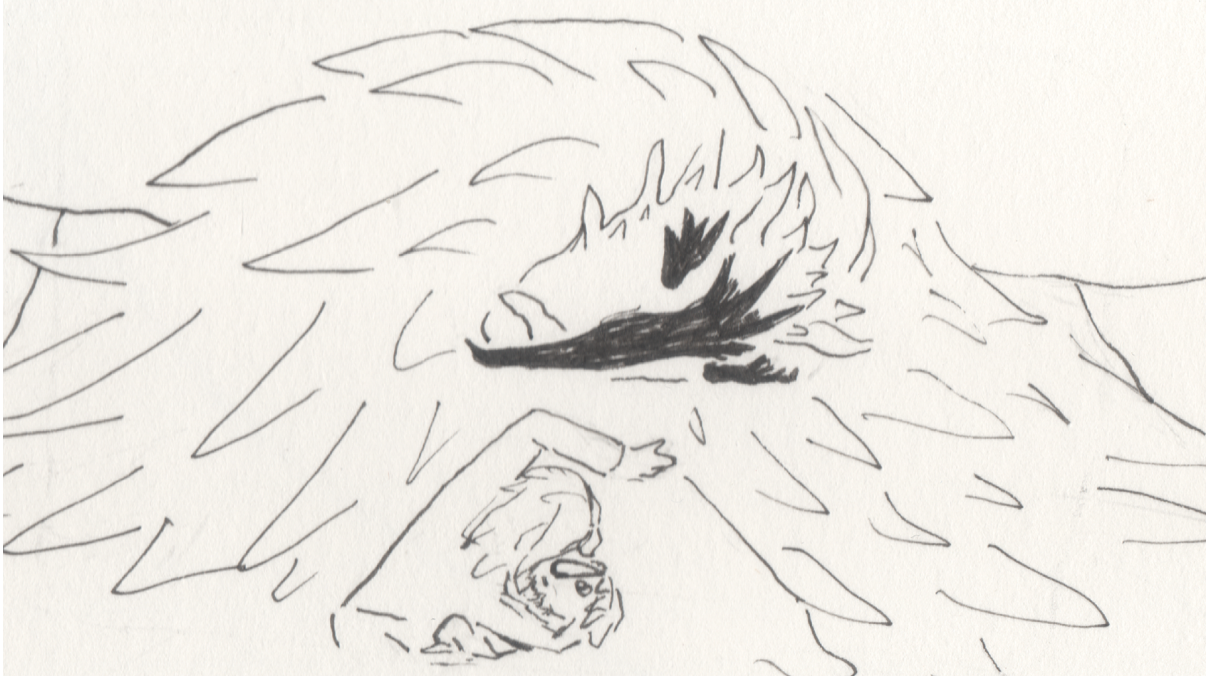




C. Vývoj díla







D. Fotky z finálního filmu



