

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Bakalářská práce

Filmové zpracování povídky, pohádky, bajky, básně,
nebo hudební skladby

Claude Debussy - (Ne)sladká cesta

Barbora Halířová

Plzeň 2013

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Oddělení výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce

Filmové zpracování povídky, pohádky, bajky, básně,
nebo hudební skladby

Claude Debussy - (Ne)sladká cesta

Barbora Halířová

Vedoucí práce: prof. ak. mal. Jiří Barta
Oddělení výtvarného umění
Ústav umění a designu Západočeské univerzity
v Plzni

Plzeň 2013

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2013

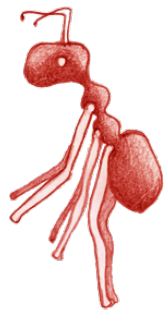
.....
podpis autora

PODĚKOVÁNÍ

Na úvod bych chtěla poděkovat prof. ak. mal. Jiřímu Bartovi za trpělivost, nápady a cenné rady, které jsem se snažila zužitkovat a promítnout do této práce. Dále bych poděkovala také rodině za nedocenitelnou pomoc při natáčení i mimo něj a také přátelům, kteří mě vždy najdou, když jsem ztracená.

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	3
3 CÍL PRÁCE.....	5
4 PROCES PŘÍPRAVY.....	7
5 PROCES TVORBY.....	9
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	11
7 POPIS DÍLA.....	13
8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	16
9 SILNÉ STRÁNKY.....	17
10 SLABÉ STRÁNKY.....	18
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	19
A) Knižní a periodická literatura.....	19
B) Internetové zdroje.....	19
12 RESUMÉ	20
13 SEZNAM PŘÍLOH	21
14 OBRAZOVÉ PŘÍLOHY.....	22



1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

To, co jsem v rámci své specializace doposud vytvořila, bych zatím určitě nenazývala tím velkolepým slovem DÍLO. Jelikož jsem se k animaci dostala řadou náhod a v minulosti jsem si ani nemyslela, že se této specializaci budu věnovat, je výčtem prací mé dosavadní „dílo“ poněkud skromnou záležitostí, ale přece jenom se musí vždy někde začít, aby se mohlo plnohodnotně pokračovat (Proto doufám, že jednou slovo *dílo* nebude v rámci mých prací nepatřičné, nýbrž výstižné).

Jak jsem již řekla, animace se ke mně dostala vždy nějakou náhodou, a to i přes to, že jsem se neintensivněji zabývala malbou a grafikou. Realizovala jsem své nápady a náměty především na velké sololitové desky a malovala jsem akrylem, či olejem (viz. příloha č.1). Na Základní škole Evy Randové v Ústí nad Labem jsem se však poprvé seznámila s animací z hlediska výroby a pochopila jsem princip vytváření animace. Tak také vzniknul můj úplně první animovaný film. Jako aktéři mi sloužily dvě plastelínové postavičky a námětem byl improvizovaný konflikt končící dekapitací jedné z postav. Tam bych položila základní kámen mého vážnějšího zájmu o animaci, pokračující výrobou prakticky nepohyblivé loutky jménem Ferda (viz. příloha č. 2), postavením kulis nikdy nerealizovaného filmu Hlad a příležitostným krátkým plastelínovým filmem (viz. příloha č. 3).

Když jsem se dostala do Plzně na Ilustraci, měla jsem samozřejmě radost, ale když nám byl nabídnut přestup na animaci, tak jsem měla radost ještě větší a neváhala jsem ani chvíli.

V prvních pracích zde na Ústavu jsem se učila, jak se animace chová a jak musím s věcmi hýbat tak, aby jednaly přirozeně. S tím jsem se seznámila například hned na první práci, kterou jsem za své studium dělala, a to byla otočka hlavy (viz. příloha č. 4). Prosté cvičení na kterém se člověk naučí mnohé, hlavně také co nejpřesněji odpozorovávat realitu a z toho pak čerpat pro budoucí práce. Dále jsem se naučila

pracovat s různými programy, a to hlavně v pracích pro katedru matematiky¹ (viz. příloha č. 5) na Západočeské univerzitě v Plzni, kdy jsem vytvářela flashové animace a pak také ve společné práci celého, tedy, druhého ročníku animace² (viz. příloha č. 6), jsem se zabývala střihem a střihovými programy. Ve znělce³ (viz. příloha č. 7), kterou jsem dělala v letním semestru druhého ročníku, jsem již mohla využít načerpané zkušenosti z předchozích prací a byla jsem si již v animaci jistější.

1 Interaktivní animace pro web Katedry matematiky; 2011
2 Jak život chode; 2012
3 Znělka k otevření nové budovy UUD; 2012

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma své bakalářské práce jsem zvolila Filmové zpracování hudební skladby, protože mám k hudbě velmi pozitivní vztah a v mnoha ohledech je jednou z mých největších inspirací. Především animace dostává se zvukem nový rozměr života. To věděl už Walt Disney, když si po vynálezu filmového zvuku zkusil, jak dobře jdou spolu hudba a animace dohromady, což dovedl k mistrovství v jeho Fantasi⁴.

Jelikož poslouchám mnoho různých žánrů a ráda objevuji stále nové interprety, přišlo dilema, jakou skladbu vlastně zvolit. V prvních chvílích jsem byla rozhodnuta, že zpracuji nějakou mou oblíbenou píseň a vytvořím pro ni klasický videoklip. To obvykle končí nenávistí k dané skladbě a nemožnosti ji poslouchat do konce života. To mě přivedlo právě na vážnou hudbu. Myslím si, že se člověku tolik neoposlouchá a je možné, že za pár let se k oné skladbě s chutí vrátíte.

Navíc má v sobě vážná hudba určitou míru svobody, protože si v rámci hudby můžete námětově dělat prakticky cokoliv a na druhou stranu vás svazují různé aspekty hudby, jako je rytmus, tónina, melodie, či hudební nástroj, což je také dobře, protože já osobně nemám ráda, když mám úplně volné ruce a ráda se něčeho chytanu a myslím si, že právě to mi klasická hudba umožnila. Hudba má sílu inspirovat, vzbuzuje různé emoce, je to způsob komunikace, jenž nevyžaduje slova.

Důvod, proč jsem si vybrala právě Clauda Debussyho, je prostý. Byl to právě on, kdo mi otevřel cestu k vážné hudbě, a to skladbou Clair De Lune, jejíž motiv jsem použila v závěru filmu. Navíc, jako jeden z hlavních představitelů hudebního impresionismu⁵, se svou hudbou

4 E. Dutka: *Minimum z dějin světové animace*, str. 24

5 „Termín «impresionismus» označuje v hudbě díla, která vyvolávají subtilními, či výraznými změnami nálady, bohaté obrazové představy. Termín se často vztahuje na francouzské skladatele Debussyho, Ravela a Satieho, a i když Debussy toto označení neměl rád, je považován za čelního představitele impresionistického směru.“

A. Waugh: *Vážná hudba; Nový přístup k poslechu*, str. 118

nesmírně hodí pro animaci, obzvláště, když zůstane v čistě klavírním provedení a neutápí se v orchestrální mase. „Při charakteristice svého díla dával Debussy přednost pojmenování «symbolista» před «impressionistou», nicméně jeho hudba má neobyčejnou schopnost vyvolávat optické představy prostřednictvím souhry křehkých a smyslných hudebních nálad.“⁶

Také si myslím, že právě hudební skladba je stihnutelný formát v rámci bakalářské práce a že by nemělo smysl pouštět se do nějakého delšího filmu, jelikož by se mohlo stát, že se realizace nestihne a že dílo zůstane rozpracované a ne zcela dotažené do konce.

6 A. Waugh: *Vážná hudba; Nový přístup k poslechu*, str. 93

3 CÍL PRÁCE

„Není podstatné, aby hudba přiměla lidi myslet... Stačilo by, kdyby je naučila poslouchat.“

Claude Debussy, 1900⁷

Mým záměrem bylo pobavit diváka, a to ať už dospělého, či dětského, protože moje práce nemá žádná věková omezení a je určena všem, kteří ji objeví a budou mít chuť se na ni podívat. Chtěla jsem alespoň na pár minut zaujmout něčí pozornost, na chvílku dotyčného vytrhnout od vlastních myšlenek a nechat ho unášet se hudbou, jelikož v našem moderním světě jsme neustále obklopeni tolika zvukovými a obrazovými vjemy, že naše pozornost vůči těmto podnětům časem polevuje a zaujmout pozornost může být těžší, než se zdá. Považovala bych za úspěch, kdyby se divák dokázal soustředit na zápletky, hudbu a vizuální stránku, aniž by myslel na to, co si dá k obědu, až to skončí, či zkoumal hodinky na ruce svého spoludiváka.

Chtěla jsem diváka také seznámit s hudbou Clauda Debussyho⁸. „Tajemství poslechu Debussyho hudby spočívá především v tom, že se do ní zaposloucháte a o vše další se budete starat až později.“⁹ Ačkoliv je to velmi známý hudební skladatel, pro člověka, který vážnou hudbu neposlouchá, může znamenat něco nového a třeba i přes nezáměr o klasickou hudbu, ve spojení s animací, může být pro takového diváka stravitelnější.

Také jsem si chtěla vyzkoušet, jak spolu budou fungovat různé druhy animace, jak je mám propojit, aby působily uceleně. Tato moje práce je totiž mým, zatím, nejdelším výtvozem a snažila jsem se zde uplatnit zkušenosti z prací, které jsem za své studium vytvořila. To bylo také rozvinutí motivu transformací, které mě zaujaly hned v prv-

7 J. Burrows: *Velký ilustrovaný průvodce; Klasická hudba*, str. 346

8 Claude Debussy (1862-1918), francouzský hudební skladatel

9 A. Waugh: *Vážná hudba; Nový přístup k poslechu*, str. 125

ním ročníku, kdy jsem dělala otočku hlavy a následnou proměnu do zvířete. V této své bakalářské práci transformace používám jako způsob, kterým mravenec přelstí a zastraší své protivníky.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Nejdřív jsem si musela ujasnit na jakou hudbu chci vlastně dělat animaci. Když jsem zavrhlá klasický videoklip a rozhodla se pro vážnou hudbu, bylo třeba vybrat jaké skladby použiji. Jelikož mám tři oblíbené skladatele, jimiž jsou právě Claude Debussy, Frédéric Chopin a Sergej Rachmaninov, měla jsem v plánu propojit právě jejich skladby. Postupně jsem přicházela na to, že by se skladby „tloukly“ a nechtěla jsem hudbu příliš komplikovat, proto jsem zvolila Clauda Debussyho. Vybrala jsem CD¹⁰ (viz. příloha č. 8) s jeho kratšími skladbami pro sólový klavír. Přehrávala jsem si ho stále dokola a hledala pro mě zajímavé skladby. Tak jsem vybrala šest melodií¹¹, které mě bavily a které byly různorodé svým tempem i náladou, ale spojovalo je právě to, že byly všechny hrány na klavír a to mi také pomohlo překonat nejtěžší část, co se týče hudby, a to vybrané motivy poskládat tak, aby na sebe pokud možno plynule navazovaly, aby měnily atmosféru a přechod z jedné na druhou nepůsobil rušivě. Na tuto hudbu jsem pak mohla navázat skicami.

Dalším aspektem přípravy bylo rozhodnutí se pro způsob animace. Ráda kombinuji různé techniky a to i v animaci, což se myslím projevilo na výsledku, kde jsou nejméně tři druhy animace. Ovšem na úplném začátku jsem uvažovala o použití absolutní animace, pod vlivem prací Georgese Schwizgebela¹², který animuje tak, že maluje na sklo přímo pod kamerou a naprosto dokonale ovládá imaginární prostor, který mu vzniká pod rukama. To je vidět například v jeho snímku 78 Tours (viz. příloha č. 9), kde využívá motivu kolotoče a na hudbu propojuje

10 Claude Debussy, W. Haas: Piano music, Eloquence 2002

11 Children's Corner, L113 - Golliwog's Cake Walk
Suite Bergamasque, L75 - Menuet
Danse Bohémienne, L9
Children's Corner, L113 - Doctor Gradus Ad Parnassum
2 Arabesque No.2 In E, L66
Suite Bergamasque, L75 - Clair De Lune

12 Georges Schwizgebel (1944), Švýcarsko

v jednom, prakticky neustávajícím, pohybu, různá prostředí a situace a člověk je unášen neuvěřitelnou souhrou proměn a také chytlavým zvukem tahací harmoniky.

Nakonec jsem od těchto plánů upustila a po průběžném skicování, jsem došla až k obrázku mravence, který se dal nejlépe realizovat právě ploškou.

5 PROCES TVORBY

Nejprve jsem neměla vůbec žádnou představu o příběhu a chtěla jsem nechat volně plynout myšlenky při poslouchání hudby. Zaznamenávala jsem si volné asociace a různé emoce, co ve mě jednotlivé pasáže vyvolávaly. Použití mravence je tedy čistě náhodné a vzešlo to z představ, které ve mě hudba vyvolávala. Zaznamenávala jsem si silné zvukové momenty a vymýšlela scénky a situace, do kterých se mravenec může dostat.

Dále jsem zkoušela různé podoby výtvarného řešení. V hlavě jsem měla vše stále jako kreslenou animaci, ale myslím, že po všech pracích, které jsem na Ústavu za své studium udělala a po tom všem abstrahování reality a zjednodušování, se mi zastesklo po propracovanějších kresbách a ilustracích. Proto, když jsem si kreslila různé podoby mravence, rozhodla jsem se pro tolik nepopulární plošku, která mi umožnila zachovat propracovanou kresbu. Motivací pro toto řešení mi byly také ploškové videoklipy Seana Pecknolda¹³, jež v této technice stvořil podle mého názoru naprosté umělecké dílo, a to k písni Shrine / An Argument (viz. příloha č. 10) od americké skupiny Fleet Foxes.

Postupně jsem kreslila různé postavy a kulisy do filmu a přemýšlela o celém vizuálu. Při kresbě transformací mravence do různých podob (medvěd, ryba...) jsem dělala samozřejmě každou fázi zvlášť. Zvlášť jsem také každou stínovala; jinak jsem vše animovala až v počítači, kde jsem jednotlivými ploškami posunovala tak, abych dosáhla plynulého pohybu. Jako pozadí jsem použila několik lihových papírů¹⁴, které jsem v té době dělala a které mám velmi ráda, abych je následně

13 Sean Pecknold je americký režisér a animátor. Vytvořil nespočet hudebních videoklipů, a to nejen pro skupinu Fleet Foxes, jejíž frontman, Robin Pecknold, je Seanův bratr.

14 http://www.svettisku.cz/buxus/generate_page.php?page_id=1876&buxus_svettisku=58fa1ae1e97e1b076ccf943d3e863499
viz. Mramorované papíry

upravila v počítači tak, aby ladily s celým černobílým konceptem.

To, že do celého příběhu použiji motiv gramofonu a gramofonové desky vzešlo až z prvního animatiku, kde mi jako země, po které mravenec chodí, slouží upravená fotografie naší planety Země (viz. příloha č. 11), která se otáčí stále dokola. To mě přivedlo na otáčející se gramofonovou desku a tím se taky zrodil nápad na pixilovaný úvod a závěr.

V programu Pinnacle jsem si rozepsala hudbu na časy a jednotlivé části jsem si rozepisovala na fáze (viz. příloha č. 12), abych věděla, kolik času mám na jaký pohyb a kde jsou výrazné momenty v hudbě.

Potom přišla na řadu nejdélnější část práce, a to vyskládat vše v programu Flash tak, aby vše sedělo na hudbu, vymyslet, jak se takový mravenec vlastně bude hýbat a rozmyslet si dynamiku určitých pohybů.

Dále jsem musela natočit záběry pro pixilovaný začátek a konec. V ateliéru, který je mi k dispozici v Ústí nad Labem, jsem postavila scénu s gramofonem a jako aktér se obětoval můj tatínek, kterému patří tělo Clauda Debussyho v závěrečné scéně celého filmu. V počítači jsem z videí následně vytáhla pro mě potřebné snímky a dále je upravila tak, aby byly černobílé. V první scéně jsem dodala ilustraci mravence na hrnek a pohybovala s ní v závislosti na pohybu hrnku. V závěrečné scéně jsem místo tatínkovy hlavy použila hlavu Clauda Debussyho, jež jsem získala ze tří dobových fotografií (viz. příloha č. 13) a následně jsem je pomocí masek ve Photoshopu začlenila do obrazu. Hlava je schválně o něco větší, aby celek působil trochu karikaturním, hravým dojmem.

Jak už jsem zmiňovala, celý film je držen v odstínech šedi až na jednu výjimku a tou je sám mravenec, pro kterého jsem vybrala červenou barvu, aby vyčníval a aby vznikl kontrast mezi hlavním aktérem a okolím. Na tuto červenou barvu jsem pak navázala také v titulcích, a to jak v úvodu, tak také na konci celého filmu.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Jelikož je animace velmi bohatá na různé techniky a postupy, nechtěla jsem zůstat jen u jednoho a zkombinovala jsem hned tři druhy animace, z nichž každá má jiná specifika a jiné nároky.

Jako hlavní pilíř bych zmínila ploškovou animaci¹⁵, kterou jsem zvolila z důvodu prokreslených, stínovaných kreseb, které jsem nechtěla roztříštit tím, že bych je překreslovala znovu dokola, což by v jejich případě působilo chaotickým dojmem, a proto jsem použila plošku, oživenou o prvky kreslené animace. V praxi to vlastně vypadá tak, že ploškové tělo mravence je doplněno o kreslené končetiny, s nimiž ploška působí mnohem živějším dojmem a není tak strnulá. Zatímco ploška byla kreslena v ruce a následně ořezána v počítači, končetiny jsem kreslila na tabletu přímo do počítače na už nafázované tělo.

Dále úvodní a závěrečná část jsou tvořeny technikou pixilace. Zde jsem postupovala tak, že jsem nejprve natočila videa z různých pohledů, což následně člověku nabízí možnost výběru přesně těch snímků které potřebuje. Vybrané snímky jsem dále upravila. V první pixilované části jsem potřebovala na hrnek vložit obrázek mravence, který jako by ožil, ale zároveň stále jako součást hrnku se s ním točí na gramofonu. V závěrečné pixilované části jsem potřebovala vložit hlavu Clauda Debussyho místo hlavy mého tatínka, k čemuž mi dobře posloužily masky ve Photoshopu.

Moje práce, ale asi jako práce každého současného animátora, stojí a padá na programech, které používáme a které nám neuvěřitelně usnadňují práci. Je to v současné době spíše práce na počítači, než ve studiu pod kamerou. Ráda bych zde proto zmínila programy, které mi

15 „Na namalovaném pozadí se hraje s loutkou namalovanou a vystřihávanou většinou z papíru. Taková loutka je složená z tělíčka a ze samostatných ručiček, nožiček a hlaviček (v různých fázích), které se pod kamerou vyměňují a animují se posouváním pinzetou.“

E. Dutka: *Minimum z dějin světové animace*, str. 151

S tím rozdílem, že já jsem s ploškami hýbala až v počítači, kde jsem je také dokreslovala pomocí tabletu.

pomohly vše slepit dohromady.

Prvním a nejhlavnějším je pro mě v kontextu této konkrétní práce Flash¹⁶. Umožnil mi poskládat celý ploškový obsah za sebou a v reálném čase ho doplnit o kreslenou animaci. Dále musím zmínit Photoshop¹⁷, ve kterém jsem prováděla veškeré úpravy kreseb a všemožné montáže a koláže. Jako poslední, ovšem určitě ne důležitostí, je program Pinnacle¹⁸, ve kterém jsem si rozčasovala celý film a ve kterém jsem také seskládala exportované obrázky z Flashe s hudbou, ruchy a titulky a umožnil mi exportovat do prezentovatelného videa. Se svým počítačem tudíž trávím tolik času, že si někdy stýskám po tužce a obyčejném papíru.

16 Adobe Flash CS3 Professional

17 Adobe Photoshop CS3 Professional

18 Pinnacle Studio Ultimate 14

7 POPIS DÍLA

Můj krátký animovaný film je vlastně reakcí animace na hudbu, podpořenou prostým příběhem, který nemá člověka mást nějakou hlubokou filozofickou zповědí, ale spíše vést diváka po stopách hudby s mravencem, jako průvodcem.

Tři části celého filmu, které jsem si pracovně nazvala prolog, hlavní děj a epilog, kdy první a poslední část ohraničují část prostřední a zasazují ji do kontextu celku.

Kdybych měla stručně nastínit děj, řekla bych, že je to o různých protivěnstvích, které musí slabší tvor, v mém případě mravenec, překonat, aby nakonec zjistil, že vše, co podstoupil a překonal, neobstojí před protivníkem nejsilnějším, tedy člověkem, v mém případě ztělesněním samotného Clauda Debussyho, autora hudby, kterou je mravenec puzen ukradnout cukr a putovat na cestě plné překážek zpět do skladatelových rukou. Jakožto autor hudby má nad mravencem moc a jiný závěr, než že je mravenec na konci pokořen, vlastně ani není možný.

Hned po úvodních titulcích, kde nám hlava Clauda Debussyho představí název filmu (viz. příloha č. 14), se dostáváme pohledem na gramofon. Slyšíme, že mimo záběr někdo pije a pak se v záběru objeví ruka pokládající hrnek na talířek uprostřed gramofonu. Na hrnku je ilustrace mravence, který ožije, jakmile spatří kostku cukru, ležící na talířku kousek od něho. Spustí hudba a mravenec opustí hrnek skokem na cukr. Tím se dostane do animovaného prostředí, ale v zásadě jsme stále na gramofonové desce, což nám má připomínat otáčející se země.

Mravenec putuje krajinou a do cesty se mu staví mnoho překážek. Jako první je vrána, která mu uzme cukr poté, co mravenec zakopne a upustí ho. Vystraší vránu proměnou do řvoucího medvěda a kostka je opět jeho. Dále tu máme veverku, která na mravence shazuje žaludy

a on si chrání hlavu houbovým kloboukem. Když takto s kloboukem na hlavě, prakticky nevidíce na cestu, utíká, narazí do vosího hnízda a tím vyprovokuje jeho obyvatelky. Aby byl mravenec ušetřen jejich žihadel, promění se v rybu a schová se pod vodní hladinu a pluje až na druhý břeh, kde ho na udičce vyloví malý chlapec. Ten je šokován, když se z ryby nakonec stane mravenec, ale to už náš hrdina seskakuje z kluka na šneka, kterého se snaží popohnat do jízdy, avšak marně, protože šneci prostě nikam nepádí, a tak musí mravenec dál po svých. Na cestě ho však zastihne vítr a on je unášen v uschlém listu do výšky, až doletí do květu tulipánu, odkud ho „zachrání“ motýl, který ho vynese vysoko do vzduchu a s druhým motýlem, který v zápětí přilétá, si mravence přehazují, jako horký brambor. Nakonec mravence pustí a ten padá, až dopadne do ptačího hnízda, kde přeskakuje z jednoho hladového ptáče na druhé. Chůzí po větvi se dostane do útrob stromu, odkud ho vyveze dlouhá točitá klouzačka až ven. Protivenství nekončí a na scéně se objevuje dlouhý jazyk, jenž mravence omotá a divák zjišťuje, že hlavní hrdina se dostal do spárů ropuchy. Nevzdává se a bijíce ropuchu do hlavy, nafoukne se, aby se ropuchy zbavil a ta ho pustí na další cestu. Jako koule se mravenec valí přes členitý terén, až se při pádu z výšky nárazem do země vyfoukne a promění zpět v mravence. Leží na zemi vyčerpán, sotva se pohne. To ještě neví, že ho čeká ten nejtěžší protivník. Mravenec si s vypětím sil klekne a snaží se dosáhnout na cukr, který mu při pádu upadl. V tom se objeví ruka. Je to ta stejná ruka, kterou jsme viděli na začátku filmu a tato ruka má v úmyslu vzít mravenci jeho těžce vydobytou kořist. Když se prsty blíží ke kostce cukru, mravenec do nich strčí a tím na sebe upozorní. Ruka kostku stejně vezme, ale náš hrdina se nevzdává a skáče na cukr a drží se jak jen může. Člověk se ho snaží sklepat, což se mu daří až na podruhé a stříhem se v pohybu ruky dostáváme zpět na záběr na gramofon. Kde ruka dává cukr do hrnku, následně ho uchopí a v pohybu se dostáváme stříhem na celek. V tomto momentě vidíme konečně celou

scénu a také toho, kdo celou dobu sedí vedle gramofonu. Není jím nikdo jiný než sám Claude Debussy, který si vlastně jedno odpoledne pustil desku s vlastními skladbami, kterou poslouchá při pití dobrého čaje a která rozpoutala jedno malé dobrodružství, jednoho malého mravence.

Zápletky nejsou nijak komplikované, spíše jsem je držela v jakýchsi hranicích bajky. Konflikty jsou prosté a doufám, že také srozumitelné.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DÁNÝ OBOR

Dělat něco nového a objevného není v současnosti vůbec jednoduché a tak jsem se o něco takového snad ani nepokoušela. Spíše jsem se snažila současnému divákovi předložit, spíše než klasický videoklip, animaci na hudbu. Chtěla jsem tím ukázat, že se nemusí zpracovávat pouze současná hudba a že i hudební skladatelé minulosti mají svůj půvab pro novodobé publikum.

Pak jsem také chtěla ukázat, jakým způsobem je možné kombinovat různé techniky a jak spolu fungují dohromady. Vždy mě bavila kombinace fotky a kreslených prvků, různé koláže a jejich propojení dohromady.

Současná produkce krátkých animovaných filmů je opravdu velkou směsicí žánrů a nápadů. Každý rok přibývají nové a nové filmy a jeden si už říká o čem ti režiséri stále točí? Nebylo už vše vyčerpáno a řečeno? Překvapivě ne. Někdy je velmi těžké se ve všech těch filmech orientovat a na festivalech animovaného filmu je každoročně vidět, že výběr je opravdu pestrý a že vás vždy minimálně jeden snímek opravdu překvapí. Jsem tedy ráda, že takovéto festivaly existují, protože jsem z osobních zkušeností zjistila, že i film, který mě nenadchl, ba přímo znechutil, má svého opačného diváka, který je nadšen. To mě naučilo bezhlavě neodsuzovat práce, kterým třeba nerozumím, či které se mi nelíbí a naopak se je snažím pochopit a hledat v nich nějaký přístupový bod, kterým by se mi otevřely.

Záleží tedy na přístupu jednotlivce k danému dílu, a protože nevím, zda má práce bude mít nějaký přínos pro daný obor, doufám tedy, že bude mít alespoň nějaký přínos pro jednotlivce, pro diváka, což je snad i důležitější a že mezi nimi bude i někdo spokojený s tím co shlédl. Přece jenom toto není má poslední práce v oboru a to, že můžu zužitkovat zkušenosti s tímto výtvořem, posunout se dál a dělat opět něco nového, něco, co bude přínosem minimálně pro mě.

9 SILNÉ STRÁNKY

Určitě bych vyzdvihla prokreslené ilustrace, které slouží jako plošky a které mi umožnily zachovat výtvarno po celý film. Myslím si, že také to, že jsem si hudbu sestříhala sama je pozitivní věc. Forma, ve které hudbu prezentuji, dává na použité hudební skladby zcela jiný pohled hlavně proto, že v takovémhle pořadí a takovéto formě nikdy před tím k slyšení nebyly.

10 SLABÉ STRÁNKY

Chyb se najde vždy mnoho a je velmi lehké něco zkritizovat, na druhou stranu si myslím, že jestli něco drží jako celek pohromadě a působí komplexním dojmem, dají se tyto chyby přehlédnout a cenit si toho dobrého na celé věci.

Ovšem, když už mě okolnosti nutí pohanit si vlastní práci, jsem pro to myslím tím nejlepším člověkem, jelikož jsem celý film viděla nespočetněkrát dokola a tak například věci, které divákovi, sledujícímu moji práci poprvé, mohou uniknout, mě bijí do očí. Jejich existence je nezbytná, neb dokonalé dílo neexistuje a tak se zde zmíním alespoň o jedné z nich.

Jelikož mou snahou bylo před mravence postavit mnoho nástrah, zabývala jsem se spíš tím, aby měl stále co dělat a přecházela jsem velmi rychle od jednoho konfliktu ke druhém, aniž bych je doopravdy pořádně rozehrála. Tuto chybu jsem se snažila alespoň částečně napravit v poslední scéně, kdy mravenec bojuje s člověkem a jen tak se nevzdává a doufám, že alespoň tady jsem ukázala, že jsem schopná zápletku dále částečně rozvinout.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

BURROWS, John, ed. *Velký ilustrovaný průvodce: Klasická hudba*. Praha: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-060-0

WAUGH, Alexander. *Vážná hudba: Nový přístup k poslechu*. Bratislava: Slovo, 1995. ISBN 80-85711-20-6

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Vyd. 1. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-012-0

b) internetové zdroje

VANĚK, Oldřich, Svět tisku. *Knihářské papíry*. Článek vyšel v časopise Svět tisku 9 / 2005. Dostupné z: http://www.svettisku.cz/buxus/generate_page.php?page_id=1876&buxus_svettisku=58fa1ae1e97e1b076-ccf943d3e863499

RESUMÉ

As a topic of The bachelor thesis, I have chosen the film interpretation of a musical composition. The reason is simple. I am a huge fan of music, I can listen practically to everything and I'm always thirsty for some new stuff. When I denied choosing some temporary song and making a normal videoclip I turned to a classical music, that offered me the chance to mix six different melodies to one. The composer, Claude Debussy, as one of the main representatives of the musical impressionism, is a great choice for an animator, because his music evokes many different ideas and images.

The process of creation was following. I listened to the music over and over and wrote down every thought that passed through my head. I made first sketches and according to them, I decided for the technic of cut-out animation. The character of an ant is quite random and it is a result of my imagination.

If I'll get to the story, essentially it is about adversities that a small and weaker creatur, in my case the ant, must overcome, to be beaten in the end anyway by a bigger and stronger creatur, embodied by the composer himself, Claude Debussy. Well, it is not that cruel as it sounds. It's a quite poetic and not complicated story.

As I already said, I've decided for the cut-out animation but that wasn't the only technic I was using. I combined the cut-outs with a drawn animation and also, at the beginnig and in the end of the film, I used pixilation, because I really like combining different technics and elements. There are also some colour specifics I would like to mention and that is the greyscale that is in a contrast with red colour which belongs to the ant and that is also used in subtitles.

My intention with this film, was to amuse a spectator, to steal a moment of his time and transport him to the world of music of Claude Debussy.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1

Rané práce; malba akrylem na sololit

Příloha č. 2

Nepohyblivá loutka Ferda

Příloha č. 3

Ukázka starých amatérských animací

Příloha č. 4

Semestrální práce ZS/2011 Otočka a transformace hlavy

Příloha č. 5

Klauzurní práce LS/2011; interaktivní animace pro web Katedry matematiky

Příloha č. 6

Klauzurní práce ZS/2012; Jak život chode („Pižd'uch“)

Příloha č. 7

Klauzurní práce LS/2012; Znělka k otevření nové budovy UUD

Příloha č. 8

Obal CD; Claude Debussy: Piano music

Příloha č. 9

Ukázka z filmu 78 Tours od Georgese Schwizgebela

Příloha č. 10

Ukázka z videoklipu k písni Shrine/An Argument od Seana Pecknolda

Příloha č. 11

Upravená fotografie planety Země

Příloha č. 12

Rozčasování filmu na fáze

Příloha č. 13

Tři dobové fotografie Clauda Debussyho

Příloha č. 14

Ukázka z úvodních titulků

Příloha č.1
Rané práce; malba akrylem na sololit¹



1 vlastní

Příloha č. 2
Nepohyblivá loutka Ferda²



Příloha č. 3
Ukázka starých amatérských animací³



3 vlastní

Příloha č. 4
Semestrální práce ZS/2011 Otočka a transformace hlavy⁴



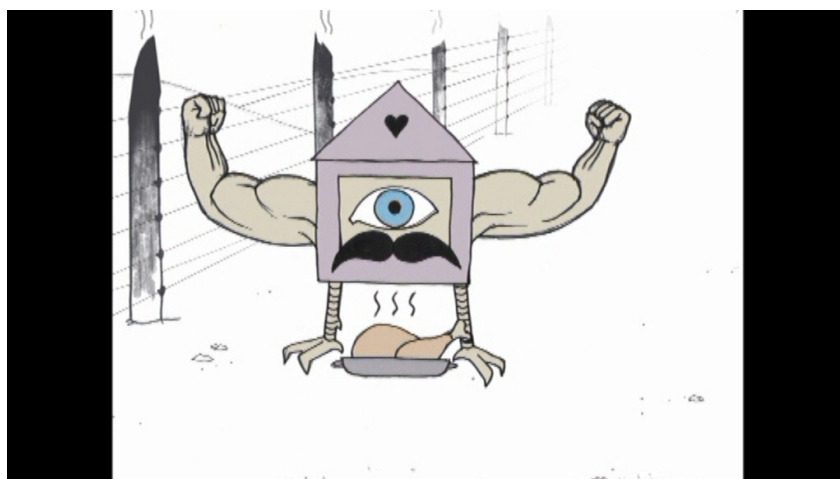
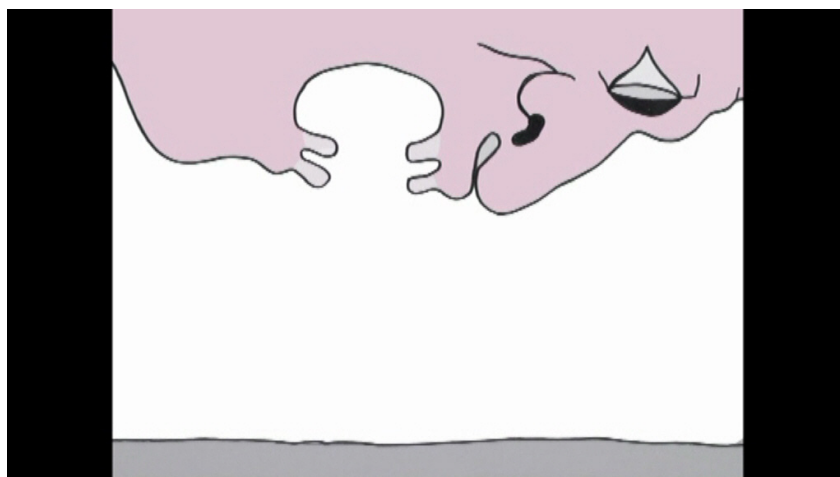
4 vlastní

Příloha č. 5
 Klauzurní práce LS/2011; interaktivní animace pro web Katedry matematiky⁵

The screenshot shows the TRIALgray web interface. At the top left, it says 'TRIALgray' and 'student (0) / KMA (0)'. Below that is 'DEG1' and 'LS 2010/2011'. A navigation bar contains icons for various mathematical topics: Γ , e , π , δ , ∞ , σ , ω , ϕ , and λ . The main content area is titled 'Slidy:' and 'Jméno předmětu'. It contains a paragraph of Lorem Ipsum text, followed by 'Zápočtová písemka' and 'Zápočtová písemka 2'. Below that is a red text sample: 'Červený text Červený text Červený text Červený text'. A progress bar indicates 'Do začátku testu zbývá 180 hodin'. At the bottom, there are logos for ESI, ESF, KMA, and various software tools like Apache, LaTeX, and WolframAlpha.

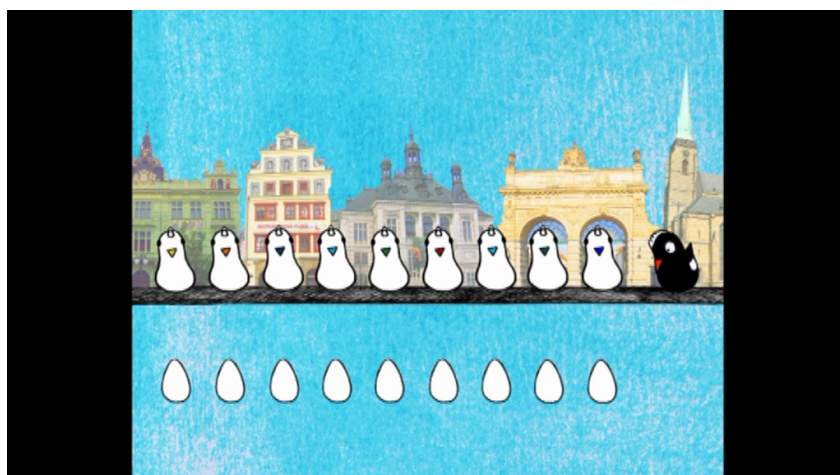
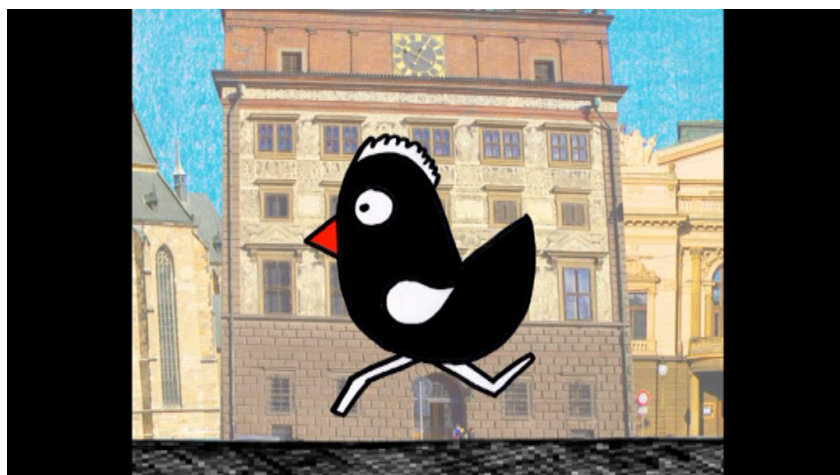
The screenshot shows the TRIALgray web interface. At the top left, it says 'TRIALgray' and 'student (0) / KMA (0)'. Below that is 'DEG1' and 'LS 2010/2011'. A navigation bar contains icons for various mathematical topics: Γ , e , π , δ , ∞ , σ , ω , ϕ , and λ . The main content area is titled 'Slidy:' and 'Numerické metody'. It contains a paragraph of Lorem Ipsum text, followed by 'Zápočtová písemka' and 'Zápočtová písemka 2'. Below that is a red text sample: 'Červený text Červený text Červený text Červený text'. A cartoon character with a large red 'X' on its chest is visible on the left. A speech bubble with the number '132' is also present. At the bottom, there are logos for ESI, ESF, KMA, and various software tools like Apache, LaTeX, and WolframAlpha.

Příloha č. 6
Klauzurní práce ZS/2012; Jak život chode („Pižďuch“)⁶



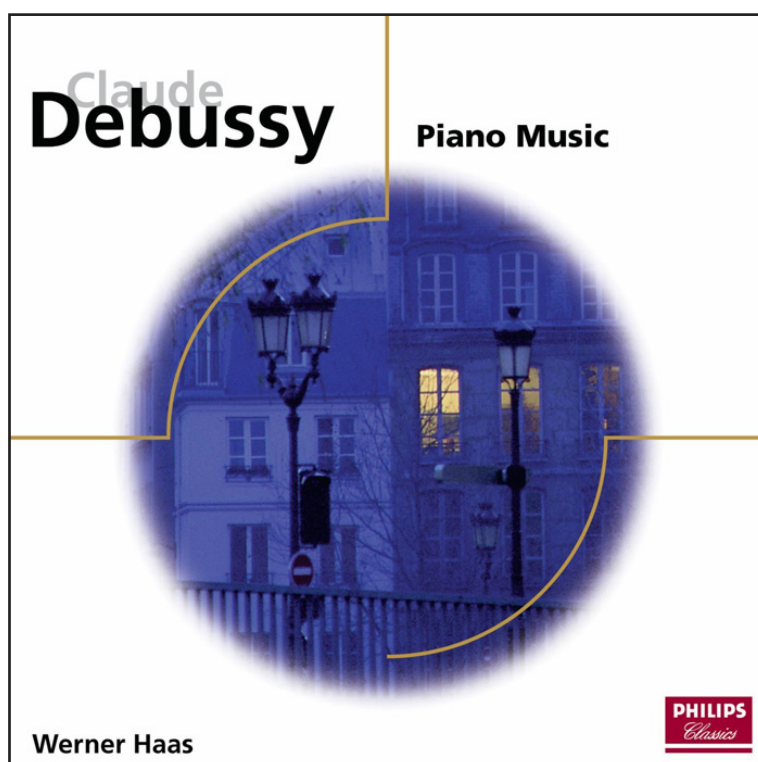
6 vlastní

Příloha č. 7
Klauzurní práce LS/2012; Znělka k otevření nové budovy UUD⁷



7 vlastní

Příloha č. 8
Obal CD; Claude Debussy: Piano music⁸



⁸ http://www.amazon.com/Piano-Music-Debussy/dp/B000066SBF/ref=pd_rhf_ee_p_t_2_KHB3

Příloha č. 9

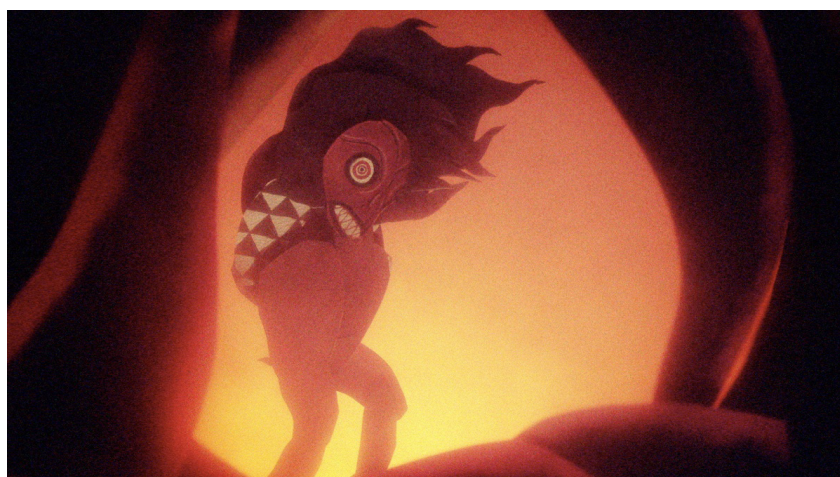
Ukázka z filmu 78 Tours od Georgese Schwizgebela⁹



9 <http://www.animationblog.org/2012/03/georges-schwizgebel-78-tours-1985.html>

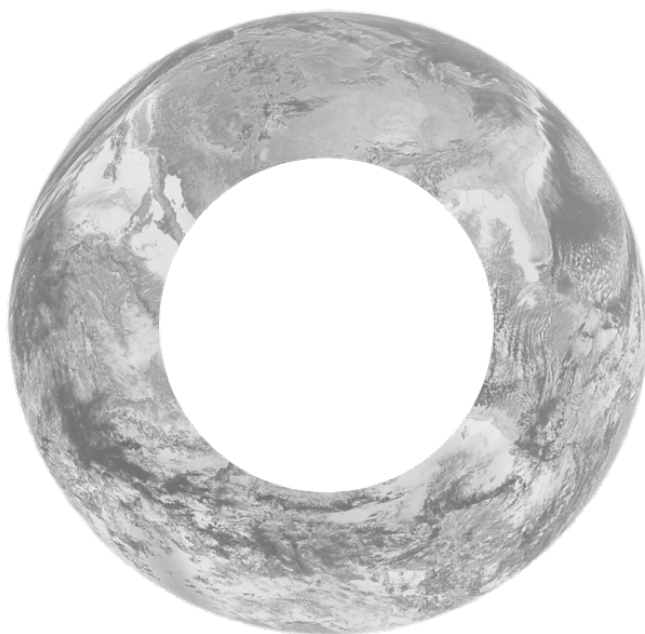
Příloha č. 10

Ukázka z videoklipu k písni Shrine/An Argument od Seana Pecknolda¹⁰



10 <http://www.cinemablographer.com/2012/05/cfc-worldwide-short-film-festival.html>
http://hydrawithears.files.wordpress.com/2011/12/shrine_a.jpg

Příloha č. 11
Upravená fotografie planety Země¹¹



11 <http://echomon.co.uk/wp-content/uploads/2013/03/Earth-From-Space-To-Sky.jpg>
čerpala jsem z této fotografie

Příloha č. 12

Rozčasování filmu na fáze¹²

00:00.00 - 00:05.16 / 141F
00:05.16 - 00:06.20 / 29F
00:06.20 - 00:07.20 / 25F
00:07.20 - 00:09.03 / 32F
00:09.03 - 00:09.17 / 14F
00:09.17 - 00:11.21 / 54F
00:11.21 - 00:14.22 / 76F chůze až k zakopnutí
00:14.22 - 00:16.02 / 30F zakopnutí-zastavení
00:16.02 - 00:16.09 / 7F
00:16.09 - 00:16.16 / 7F
00:16.16 - 00:16.22 / 6F
00:16.22 - 00:17.05 / 8F
00:17.05 - 00:17.11 / 6F pauza než přijde mravenec
00:17.11 - 00:18.13 / 27F mrav. se snaží doskočit na cukr
00:18.13 - 00:18.23 / 10F pokládá ruce podél těla
00:18.23 - 00:20.20 / 47F proměna medvěda tam i zpět/ 22f
medvěd, 4f proměna ptáka, 21f moucha sedá na cukr
00:20.20 - 00:21.21 / 26F mrav. jde k cukru
00:21.21 - 00:22.23 / 27F mrav. se sklání a zvedá cukr
00:22.23 - 00:23.18 / 20F mrav. vyhazuje cukr a ten mu padá
zezadu na ruce
00:23.18 - 00:25.03 / 35F dopad cukru do rukou a pauza
00:25.03 - 00:28.08 / 80F země se hýbe a on jde a začne
padat žaludu
00:28.08 - 00:29.18 / 35F dopad žaludu, hlava se změní v
helmu a nápřah nohou
00:29.18 - 00:31.03 / 35F běh až k houbám, zastavení pohybu
00:31.03 - 00:32.03 / 25F skrčení se k houbám a padání
žaludu
00:32.03 - 00:33.06 / 28F náraz žaludu do helmy, promáčknu-
tí, narovná se se záklonem
00:33.06 - 00:35.21 / 65F běh mravence
00:35.21 - 00:37.02 / 31F náraz mrav. do úlu a proměna zpět
na normální hlavu a odraz
00:37.02 - 00:37.10 / 8F 1. včela vyletí
00:37.10 - 00:37.17 / 7F 2. včela vyletí
00:37.17 - 00:38.04 / 12F 3. včela vyletí
00:38.04 - 00:38.23 / 19F běh mravence ke břehu
00:38.23 - 00:39.06 / 8F příkrčení ce k odrazu
00:39.06 - 00:39.15 / 9F odraz, skok, přeměna v rybu
00:39.15 - 00:40.21 / 31F plave rovně dolů
00:40.21 - 00:43.10 / 64F musí se dostat úplně pod hladinu
00:43.10 - 00:52.12 / 227Fplave až k háčku a zakousne se do
něj
00:52.12 - 00:53.09 / 22F vytáhnutí ryby ven
00:53.09 - 00:53.18 / 9F švenk na kluka a země bude zase na
původním místě
00:53.18 - 00:54.19 / 26F kluk třepe rukama
00:54.19 - 00:55.23 / 29F ryba nasaje provaz
00:55.23 - 00:56.22 / 24F kluk zase třepe rybou
00:56.22 - 00:57.04 / 7F ryba nasaje prut
00:57.04 - 00:57.16 / 12F ryba vyskočí na chlapce a při tom
se proměňuje v mravence
00:57.16 - 00:58.18 / 27F mrav. udělá 2 kroky a zastaví se
00:58.18 - 00:59.07 / 14F stojí
00:59.07 - 01:00.03 / 21F šplhá přes rameno
01:00.03 - 01:00.16 / 13F nápřah ke skoku
01:00.16 - 01:01.05 / 14F skok, letí vzduchem, země se hýbá
01:01.05 - 01:07.17 / 162Fsedí na šnekovi a práská bičem
01:07.17 - 01:08.09 / 17F seskok ze šneka
01:08.09 - 01:09.02 / 18F vykročení (nakročení)
01:09.02 - 01:12.13 / 86F chůze
01:12.13 - 01:15.23 / 85F chůze ve větru

01:15.23 - 01:18.12 / 64F vítr ho smete a on se vlající drží stébla
01:18.12 - 01:23.02 / 115Fsebere ho list a on v něm letí vzduchem, země není vidět
01:23.02 - 01:24.21 / 44F zpomaluje a zastavuje nad tulipánem
01:24.21 - 01:27.10 / 64F list klesá do tulipánu
01:27.10 - 01:27.20 / 10F list leží v tulipánu
01:27.20 - 01:32.02 / 107Fpostaví se v listu a stojí
01:32.02 - 01:34.16 / 64F přiletí motýl a vznáší se ve vzduchu
01:34.16 - 01:36.24 / 58F motýl si sedá na okraj tulipánu a podává mravenci ruku
01:36.24 - 01:39.21 / 72F mravenec ruku přijímá
01:39.21 - 01:40.14 / 18F motýl se připravuje k odražení
01:40.14 - 01:50.03 / 239Fodrazí se a letí spolu nahoru, na 1:50.03 se už vznáší na místě
01:50.03 - 01:54.22 / 119Fpřiletí 2. motýl
01:54.22 - 01:55.17 / 20F 1. hod mravencem
01:55.17 - 01:56.13 / 21F 2. hod mravencem
01:56.13 - 01:57.15 / 27F 3. hod mravencem
01:57.15 - 01:58.21 / 31F 4. hod mravencem
01:58.21 - 02:00.14 / 43F 5. poslední hod a pád do hnízda
02:00.14 - 02:01.13 / 24F dopad do hnízda
02:01.13 - 02:03.07 / 44F postavení se a výlez z hnízda
02:03.07 - 02:07.03 / 96F utíká po větvi až do stromu a sedá si do klouzačky
02:07.03 - 02:08.02 / 24F jede po skluzavce, první vzadu
02:08.02 - 02:09.04 / 27F druhá vepředu
02:09.04 - 02:10.02 / 23F třetí vzadu
02:10.02 - 02:11.01 / 24F čtvrtá vepředu
02:11.01 - 02:12.08 / 32F pátá vzadu
02:12.08 - 02:13.16 / 33F šestá vepředu
02:13.16 - 02:15.06 / 40F sedmá poslední vzadu
02:15.06 - 02:19.01 / 95F výjezd z klouzačky, dopad na zem, snaha se zvednout
02:19.01 - 02:21.02 / 49F popadne ho jazyk kolem trupu, mravenec se diví co to je
02:21.02 - 02:22.02 / 25F letí vzduchem jak ho jazyk táhne
02:22.02 - 02:23.19 / 42F narazí na žabí tlamu a metá rukama nohama aby ho pustila
02:23.19 - 02:28.11 / 117F mravenec se nafoukne, nafoukne se i žába, mravenec třepe rukama, aby ho pustila
02:28.11 - 02:38.20 / 259F jako koule se valí a skáče po terénu, ještě nevím jak
02:28.11 - 02:28.19 / 8F odraz od země 15F
02:28.19 - 02:29.01 / 7F odraz od země
02:29.01 - 02:29.07 / 6F odraz od země 13F
02:29.07 - 02:29.14 / 7F odraz od země
02:29.14 - 02:29.21 / 7F odraz od země 15F
02:29.21 - 02:30.04 / 8F odraz od země
02:30.04 - 02:31.02 / 23F terén do kopce, tím se vykutálí
02:31.02 - 02:31.19 / 17F z vrcholu kopce padá dolů
02:31.19 - 02:36.21 / 127F náraz do země pak se kutálí v klidu dál (nejlépe do kopce)
02:36.21 - 02:37.12 / 16F náraz o hrbol
02:37.12 - 02:38.20 / 33F 2. náraz o hrbol
02:38.20 - 02:49.13 / 268F narazil do země, tím se zastavil a proměnil zpět do mravence, leží a sbírá se
02:38.20 - 02:40.07 / 37F leží bez pohnutí
02:40.07 - 02:42.02 / 45F menší pohyb
02:42.02 - 02:44.12 / 60F další pohyb
02:44.12 - 02:46.04 / 42F další pohyb
02:46.04 - 02:48.24 / 70F další pohyb
02:48.24 - 02:49.13 / 14F konečně se postavil

Příloha č. 13
Tři dobové fotografie Clauda Debussyho¹³



13 <http://www.rte.ie/presspack/files/2013/02/debussy1.jpg>
<http://www.musee-nogent-sur-seine.fr/2011/images/stories/debussy.jpg>
<https://www.gramola.at/static/images/debussy.jpg>

Příloha č. 14
Ukázka z úvodních titulků¹⁴



14 vlastní