

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Plzeň 2023

Calum Filip Aitchison

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Doplňovač aneb dívka z automatu

Calum Filip Aitchison

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra audiovize
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design
Specializace Multimédia

Bakalářská práce
Autorský animovaný film
Doplňovač aneb dívka z automatu
Calum Filip Aitchison

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

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Calum Filip AITCHISON**
Osobní číslo: **D20B0160P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Multimédia**
Téma práce: **Animovaný film**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Vytvořím krátký animovaný film (2-4 minuty). Animovaný film je mnou preferovanou formou výtvarného vyjádření a ideální způsob, jak prezentovat veškeré znalosti, které jsem za 3 roky studia získal.

Film bude kreslený.

Děj je založen na otázkách, které mě zajímají už delší dobu a prostřednictvím filmu je chci prozkoumat. (identita, abstrakce, parasociální vztahy,...)

Výsledkem bude krátký film a samostatný, doplňující, ovšem strhující doprovodný komentář režiséra.

Průvodní zpráva bude v rozsahu min. 10 stran.

Rozsah teoretické části: **min. 10 normostran textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

SARTRE, Jean/Paul. Bytí a nicota. Oikoymenh, 2018. ISBN 9788072982509.
EISENSTEIN, Sergei. Essays In Film Theory. HMH Books, 1969. ISBN 9780156309202.
GIANNALBERTO, Bendazzi. Animation: A World History. Taylor & Francis Ltd, 2016. ISBN 9781138035317.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. MgA. Vojtěch Domlátil**
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Datum zadání bakalářské práce: **31. října 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 31. října 2022

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

Plzeň, červenec 2023

.....
podpis autora

Poděkování

Rád bych poděkoval všem vyučujícím, kteří mne během let studia obohacovali znalostmi. Jejich práce se do té mé dozajista promítla, ať už vědomě či nevědomě. Obzvláště chci poděkovat MgA. Vojtěchu Domlátilovi, který měl se mnou ohromnou trpělivost a vždy dokázal mé kreativní proudy stočit správným směrem.

Dále chci poděkovat vedoucím ateliéru multimédia MgA. Viktorovi Takáčovi a MgA. Milanovi Mazúrovi za vždy vlídný a pozorný přístup ke konzultacím. BcA. Vojtěchu Kočímu za prvotní nadšení z mého konceptu a zapůjčení odborné literatury. Bc. Nika Kulik za duševní podporu a konzultační tísňovou linku.

A nakonec i rodině, bez které bych tu ve všech smyslech nebyl.

Děkuji.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	8
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	
	3.1 Proces přípravy	9
	3.2 proces tvorby	11
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	
	4.1 Popis Díla	12
	4.2 Technologická specifika	12
	4.3 přínos práce pro daný obor	13
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
	a) Knižní a pedagogická literatura	14
	b) Internetové zdroje	
6	RESUMÉ	
	6.1 Česky	15
	6.2 Německy	16
7	SEZNAM PŘÍLOH	17

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO

Jak jste si mohli všimnout v patitulu, jsem studentem multimédií, ne animace. Předtím než jsem se hlásil na Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara, zvažoval jsem sice oba obory, ale nakonec jsem si zvolil nekonkrétnější.

Nebyl jsem si ještě jistý co bych chtěl v budoucnu tvořit a zamlouvala se mi představa naprosté volnosti ve výtvarném přístupu i technice. Ovšem animace mě nepřestala přitahovat. Má první klauzurní práce byla série krátkých surrealistických animovaných klipů vytvořených v 3D programu *Blender*. Bylo to poprvé co jsem pracoval s 3D softwarem, ale byla zažehnutá jiskra. Následovala série soch vytvořených ve stejném programu, kde jsem převážně pracoval s tématem unikátních estetických vlastností digitální sochařiny. Malba plísně na krabice, kdes jsem se pokusil sblížit s akrylovými barvami a vzdát hold své svačině z ledna. Výjezd do exotického Německa kde jsem vytvořil svůj první animovaný film (rovněž v Blenderu), návrat do Plzně a rozhodnutí, že mou bakalářskou prací bude (mým uším grandiózně znějící) autorský animovaný film.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

I když má láska k 3D nehasla, rozhodl jsem se vydat do mnou dosud neprozkoumané a komerčně nevýhodné oblasti kreslené animace.

Proč mne zaujala zrovna ta je dlouhý a mnoha lidem známý příběh. Mám nespočet vzpomínek na večery strávené na babiččině koberci před dědečkovou televizí a na ní se z ošoupané videokazety přehrávající disney klasika. *Bambi, 101 Dalmatinů, Šípková Růženka, Fatnasia...*

Další vzpomínky, z různých částí dne a všelijakých koberců i televizí, na *Maxipsa Fíka, Křemílka a Vochomůrku, Rumcajse, Tom a Jerry, Wacky Racers, Scooby Doo...*

O něco později *Avatar Aang, Gravity Falls, Attack On Titan...*

Ještě o něco později *It's such a beautiful day, Perfect Blue, Mind Game...*

Co tím chci říci, jazykem animace jsem obklopen téměř stejně dlouho jako jazykem rodným a chtěl se jím tedy naučit i mluvit.

Zároveň mi kreslený film přijde jako ideální zakončení studia, kde využiji všech nabytých znalostí. Byl jsem mnohokrát varován o časové náročnosti práce, obzvláště když do ní vstupuji bez jedné ze základních složek, zkušeností s kreslenou animací, ale pod tlakem vznikají diamanty a nevím kdy se mi ještě naskytne příležitost takhle intenzivně se kreslenému filmu věnovat.

3.1 PROCES PŘÍPRAVY

Prvním krokem bylo naučit se kreslit. Při nástupu do prvního ročníku jsem se vyhýbal kresbě stejné postavy dvakrát, nedovedl jsem si představit vytvořit krátký komiks, natož animovaný film. Škola mě ovšem mnohokrát donutila vystoupit ze své komfortní zóny a před nástupem do třetího ročníku už mi nepřišel nemožný. Začal jsem kreslit každý den, často hlavní postavu filmu *doplňovače*.

Druhý krok byl obeznámit se s historií animovaného filmu. Pevně věřím, že pokud chce vytvořit dílo v jakémkoliv oboru, potřebuje se nejdříve obeznámit s díly předchozími. V tomto mi byla nedocenitelnou pomocí série knih *Animation: A World History* od Giannalberto Bendazzi. V ní jsem poprvé narazil na jména *Norm McLaren, Hans Richter, Oskar Fischinger*, kteří pro mě byli velkou inspirací při animování abstraktních sekvencí. Znovu jsem narazil na jména *Jiří Trnka, Jan Švankmajer, Karel Zeman, Jiří Barta a Chuck Jones*. Shlédl jsem velké množství filmů z období od samého počátku oboru až po dnes, kde mi velkou pomocí byla webová stránka *National Film Board of Canada*.

Ve stejném období probíhala konstrukce příběhu. Nejdříve jsem se chtěl vyhnout nahrávání dialogu a hledal jsem způsob jak získat nahrávku hlasu bez sociální interakce. Nechtěl jsem využít umělé elektronické hlasy k dispozici na internetu, ale dlouho jsem nedumal, na řešení při kupování kávy ze školního automatu. Ten na mě promluvil, nejdříve si vyžádal platební kartu a po dolití kávy se ozvalo ženským hlasem „děkujeme“. Po celou dobu transakce se na mě z jeho dveří usmívala zrzavá slečna.

Koncept byl jasný, film bude pojednávat o doplňovači automatů, který se do zrzavé slečny z reklamy zamiluje. Ovšem vytvořit děj se ukázalo být náročnější, než jsem původně předpokládal. Nebudu popisovat všechny zápletky, které byly postupem času zavrženy. Bylo období kdy jsem předpokládal, že vytvořím desetiminutový magnum opus, ve kterém bude postava nadřízených (tříhlavý šéf aneb bratři v saku), biblický symbolismus, dav králíků z klobouku a vášnivé skonání doplňovače pod tíhou automatu.

Zpátky na zem mě vrátili vedoucí ateliéru animace, film se zkrátil na tři minuty a příběh se musel přizpůsobit.

Krom vedoucích ateliérů mi jádro původního velko filmu pomohl najít Sartre. Zdráhám se ho zmínit, jelikož na výslednou podobu filmu nemá jasný vliv, ale čtení *Bytí a Nicoty* mne k ní v nejvíce rozpitvané fázi scénáře dovedlo.

„Samozřejmě to co nejčastěji vytváří *pohled* je pár bulv namířených mým směrem. Pohled se však stejně dobře projeví i při příležitosti, kdy se ozve šustění větvi nebo zvuk kroků, po němž následuje ticho, pootevření okenice nebo lehký pohyb záclony.“

-Bytí a Nicota, IV. Pohled, Jean Paul Sartre

Sartre *pohled* popisuje jako moment konfliktu, uvědomění si svého bytí jakožto *objekt* (nebo *ono*) vůči světu. Zborcení představy, že jsme středem vesmíru, zranitelnost v nevyhnutelné skutečnosti toho být vnímán.

Koncept jsem využil při tvorbě postavy doplňovače, chtěl jsem aby působil věrohodně, aby se dalo uvažovat o jakého člověka se jedná mimo film. Doplňovač je hluboce introvertní, *pohled* je pro něj obtížná záležitost. Zvolí si práci kde je přehlížen, ale to neznamená, že neprahne po blízkém člověku. Není tedy divu, že si k jediné „osobě“ co s ním „komunikuje“ a které „pohled“ ho nesoudí vybuduje parasociální vztah.

Proto pro mne bylo důležité nezanedbávat preciznost práce, dnes je mnoho způsobů jak si zjednodušit animaci, ale já jsem si přál aby doplňovač působil živě. Součástí filmu je i abstraktní animace, lákala mě představa cyklického příběhu a abstrahujících se motivů, kde pouze divák, který pozorně sledoval první část filmu má vůbec šanci pochopit druhou.

3.2 PROCES TVORBY

Rozhodl jsem se na-animovat nejtěžší část první, doplňovačovu chůzi. Dala mi skutečně zabrat, verze se kterou jsem byl nakonec spokojený mi trvala měsíc, ale každá další část animace byla o to snazší.

Doplňovač nese na zádech pytel s tekutou kávovou směsí, rozhodl jsem se pro tuto metodu, protože mi hrála do existenciálních karet. Nekonečná práce s ohromnou zátěží se odkazuje na *Sisyfa*, bájný valič kamene a subjekt bestselleru Sartreho současníka Alberta Camuse. Paralely v příběhu a asociace s těmito díly doufám dovedou diváka k vlastní polemizaci. Dále pytel slouží na princip gagu, příběh filmu je převážně vážný, takže se v absurdnímu způsobu doplňování automatů odkazují na trikovou tradici animovaných filmů.

Příběh filmu se odehrává skoro celý před automaty a ty se nachází na různých místech, ale ta nejsou subjektem filmu. Jedná se pouze o vztah doplňovače a zrzky z reklamy. Rozhodl jsem se proto pozadí (a kolemjdoucí) rozplynout a změnu prostředí znázornit barvou. Barva je v gradientech a ze začátku připomíná skutečná prostředí, ale jak graduje příběh, tak se barvy rozplývají a náznak skutečných prostorů mizí.

Zvukový doprovod se inspiroval Kabuki divadlem, v rámci přípravy jsem četl eseje Sergeje Eisensteina a v jedné z nich popisuje Japonskou divadelní tradici Kabuki a její podobnosti s tehdy nově vznikající filmovou tradicí. Přístup mě zaujal a tak jsem jej adoptoval i ve svém filmu, který je převážně doprovázen rytmickou melodií na tlumené struny.

4.1 POPIS DÍLA

Doplňovač má rutinní práci, přinese pytel, shodí ho ze zad, odemkne automat, hodí do něj pytel, otestuje funkčnost automatu a odchází. Tohle se opakuje. Davy kolem něho procházejí, nikdo ho nevnímá, cítí se sám. Jediným společníkem je reklama na dveřích automatu, slečna se zrzavými vlasy. Práce pokračuje, pohyby doplňovače se rozplývají, jediné co zůstává konkrétním je zrzka na automatu. Všechny pohyby už jsou zcela abstraktní, rytmus se zrychluje, v některých momentech nás doprovází pouze zvuk. „Dobrou chuť“ Rty dívky z automatu se rozhýbaly a usmívá se na doplňovače, ten chvíli váhá a pak se na automat přitiskne, nic, přitiskne se víc, nic, fantazie se rozplynula. Doplňovač odchází, reklama se nezměnila.

Příběh je subverze klasické dějové linky animovaného filmu, obrázek co ožije. Nejen, že se obrázek zamiluje do fotografie, ale pracuji s očekáváním diváka, že reklama ožije.

4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Film je převážně složen z ručně kreslených sekvencí, oživení reklamy jsem dosáhl formou pixelace, v dvou částech filmu jsem využil 3D objekty. Animaci jsme kreslil v Blenderu, postprodukci v Davinci Resolve. Vše kreslené na grafickém tabletu.

24 snímků za sekundu

12 kreseb za tutéž sekundu

4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Pro obor animace má bakalářská práce příliš nepřinesla. Osobně mi přinesla mnoho. Reaguje na historii animovaného filmu a využívá různých způsobů animace v jednom díle, což už ovšem také není revoluční.

Měl jsem velké oči a nechápavý žaludek. Náročnost mé představy jsem mnohokrát podcenil, ale z vlastních chyb se člověk nejlépe učí. Konceptu stále věřím a zkušenosti získané touto produkcí využiji v budoucích dílech. Mohu s jistotou říct, že nehodlám s animovaným filmem přestat a pokud se některá z mých budoucích prací jako přínos k oboru bude počítat, bude to i díky tomuto dílu a lidem co mi pomohli ho vytvořit.

5 SEZNAM VYUŽITÝCH ZDROJŮ

1. Giannalberto Bendazzi, Animation: A World History, Taylor&Francis 2016, ISBN 9781138854529
2. Jean Paul Sartre, Being And Nothingness, Washington Square Press 1983, ISBN 978-0671867805
3. <https://www.nfb.ca/animation/>

6.1 RESUMÉ

Film nám představuje doplňovače kávových automatů. Jeho práce je repetitivní, rytmická a osamělá. V dynamické rutině se pozastaví jen na chvíli a to u automatu, kde se na něj z reklamy dívá zrzavá dívka. Doplňovač se ztrácí ve vlastní práci a dívčích očích. Pytel s kávovou směsí mu na zádech čvachtá, jeho kroky se mění v bubny. V dynamickém momentu naprostého rozložení na něj dívka promluví

„Doboru chuť“

Zachvácen vášní, doplňovač políbí automat a.....nic.

Můj první vstup do světa kresleného filmu je snímek o o15samělosti a jednostranném vztahu s objektem.

6.2 RESUMÉ: Deutsch

Der Film stellt uns ein Nachfüller von Kaffeeautomaten vor. Seine Arbeit ist repetitiv, rhythmisch und einsam. In der dynamischen Routine hält er nur für eine kurze Zeit still, an dem Automaten, wo ihn ein rothaariges Mädchen aus einer Werbung heraus anschaut. Der Nachfüller verliert sich in seiner eigenen Arbeit und in den Augen des Mädchens. Die Tüte mit der Kaffeemischung auf seinem Rücken schwingt, seine Schritte verwandeln sich in Trommeln. In einem dynamischen Moment der völligen Auflösung spricht das Mädchen zu ihm

"Guten Appetit."

Von Leidenschaft erfasst, küsst der Nachfüller die Maschine und.....nichts.

Mein erster Einstieg in die Welt des Zeichentrickfilms ist ein Film über Einsamkeit und eine einseitige Beziehung zu einem Objekt.

SEZNAM PŘÍLOH

1. Klauzurní práce

první vstup do animace, Blender

2. Koncept Doplnovače

Hledání stylu

3. Koncept Doplnovače

Téměř nalezení stylu

4. Návrh vizuálního stylu

Vstup do nádraží

5. Testy animace

Listopad 2022

8. První kroky

Struktura k animaci chůze s pytlím

9. Existenční krize

3D Doplnovač z doby kdy jsem pochyboval

10. Inspirace vizuálního stylu

Norm McLaren – A Phantasy in Colors

11. Inspirace vizuálního stylu

Rhythmus 21 – Hans Richter

12. Snímek z filmu

13. Snímek z filmu

1. Klauzurní práce

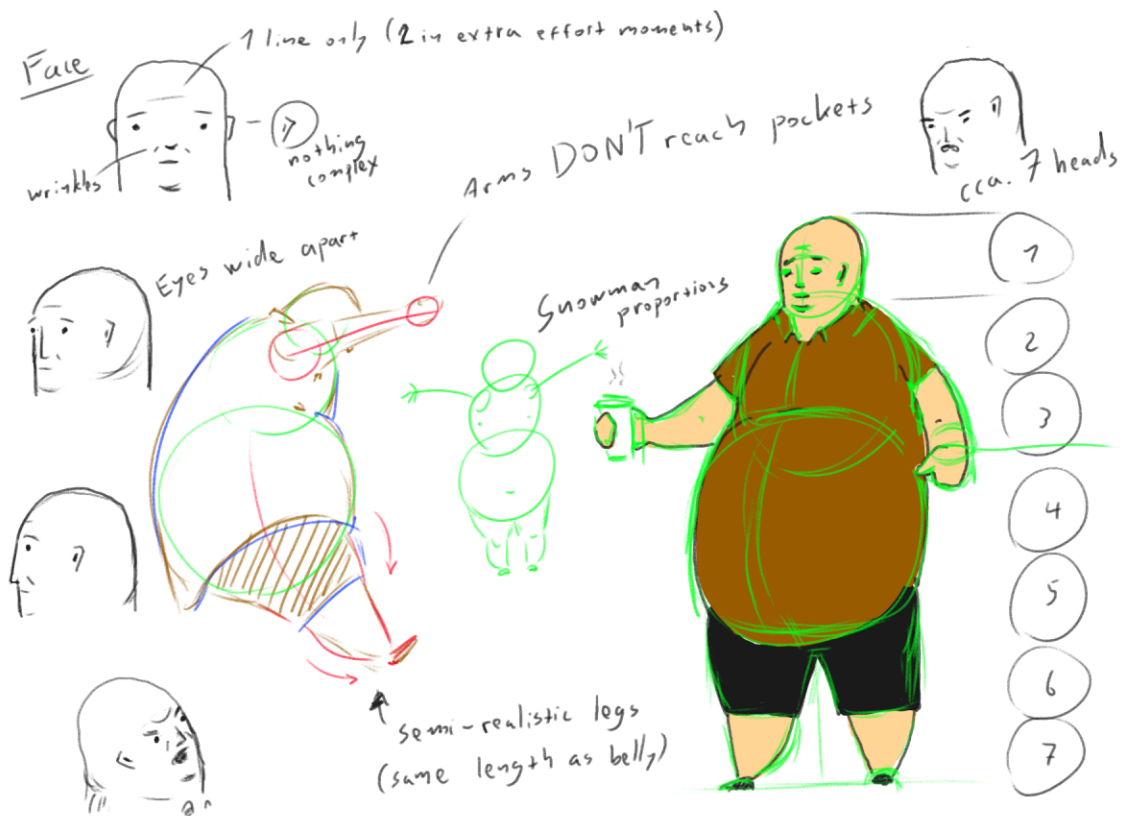


2. Koncept doplňovače

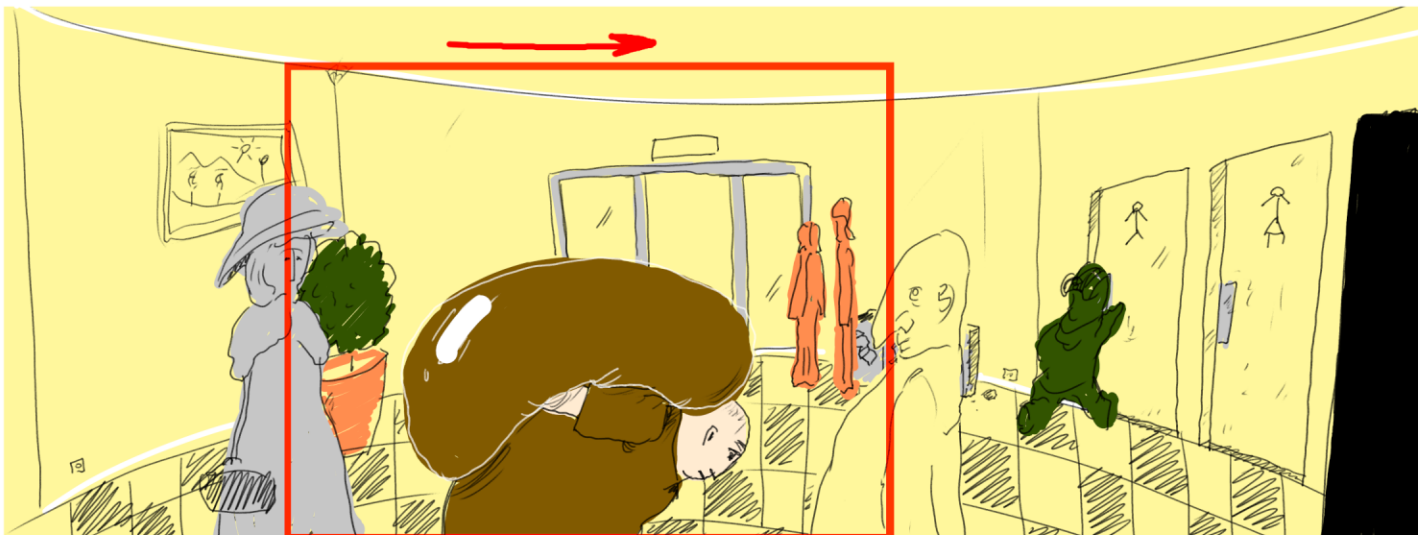
Doplňovací automat



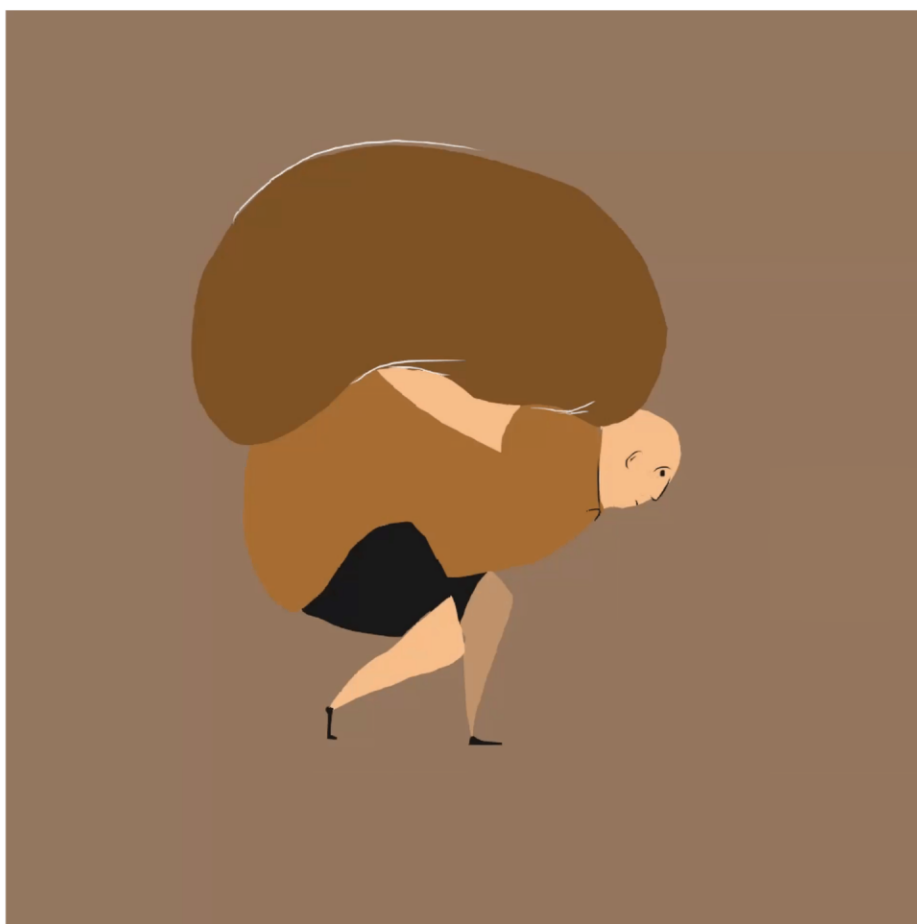
3. Koncept doplňovače



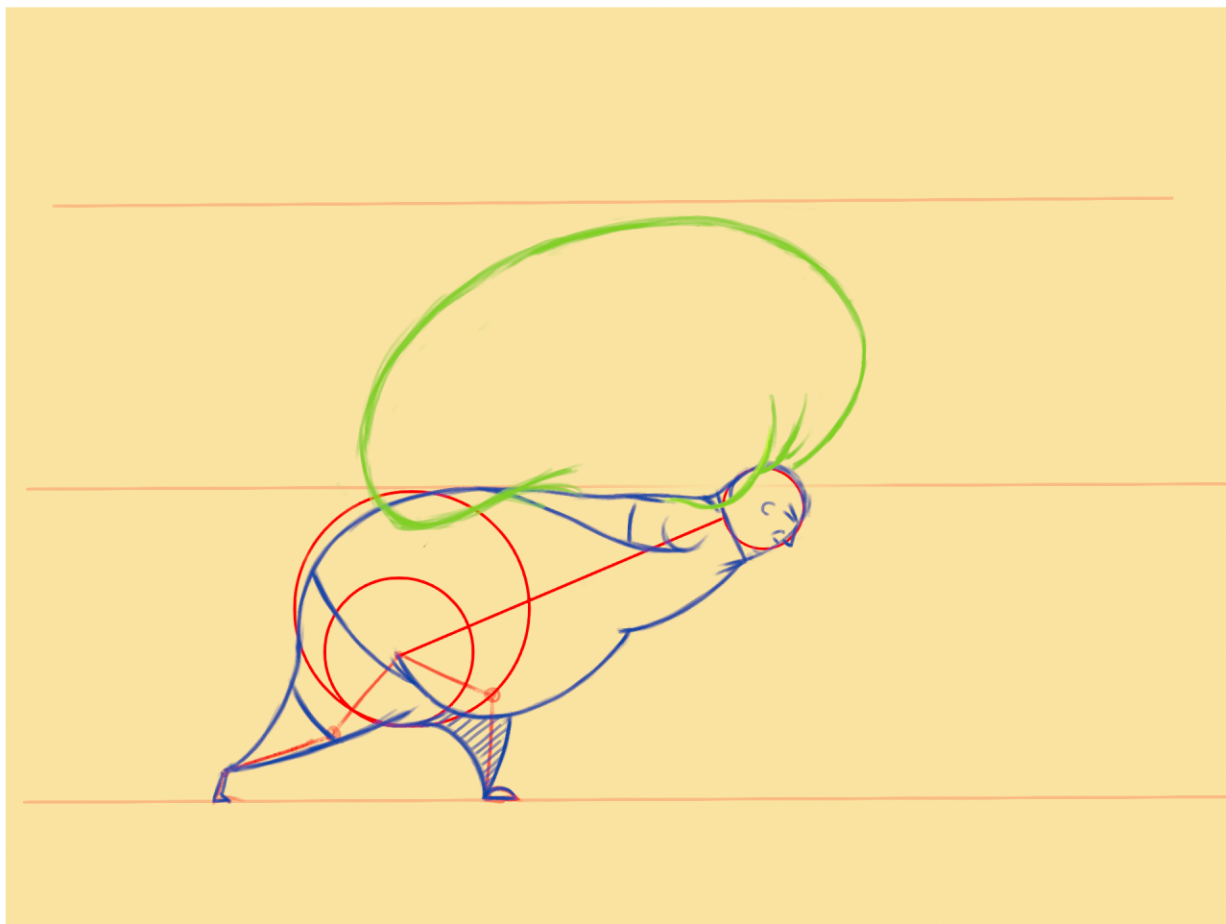
4. Návrh vizuálního stylu



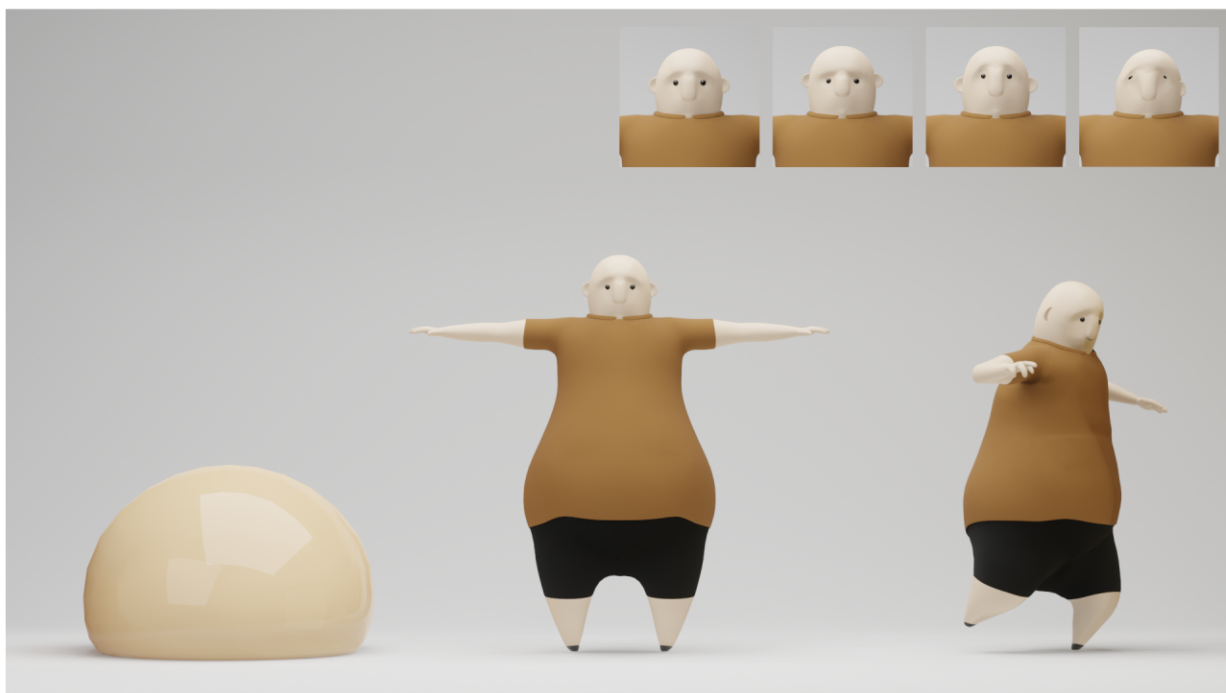
5. Test animace



6. První kroky



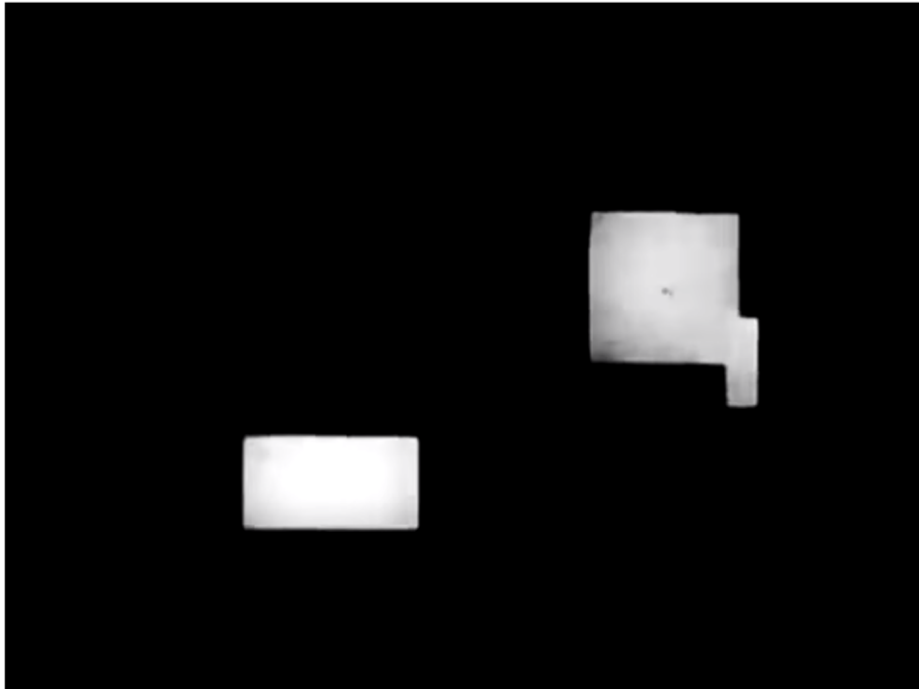
7. Existenční krize



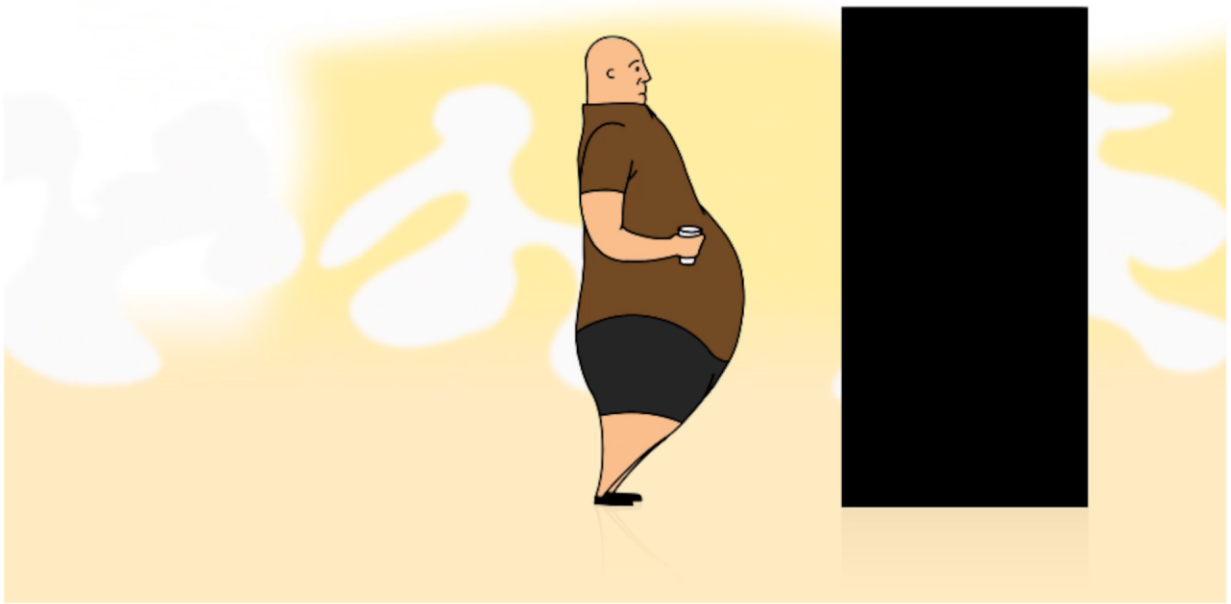
8. Norm McLaren - A Phantasy in Colors



9. Hans Richter - Rytmus 21



10. Snímek z filmu



11. Snímek z filmu

