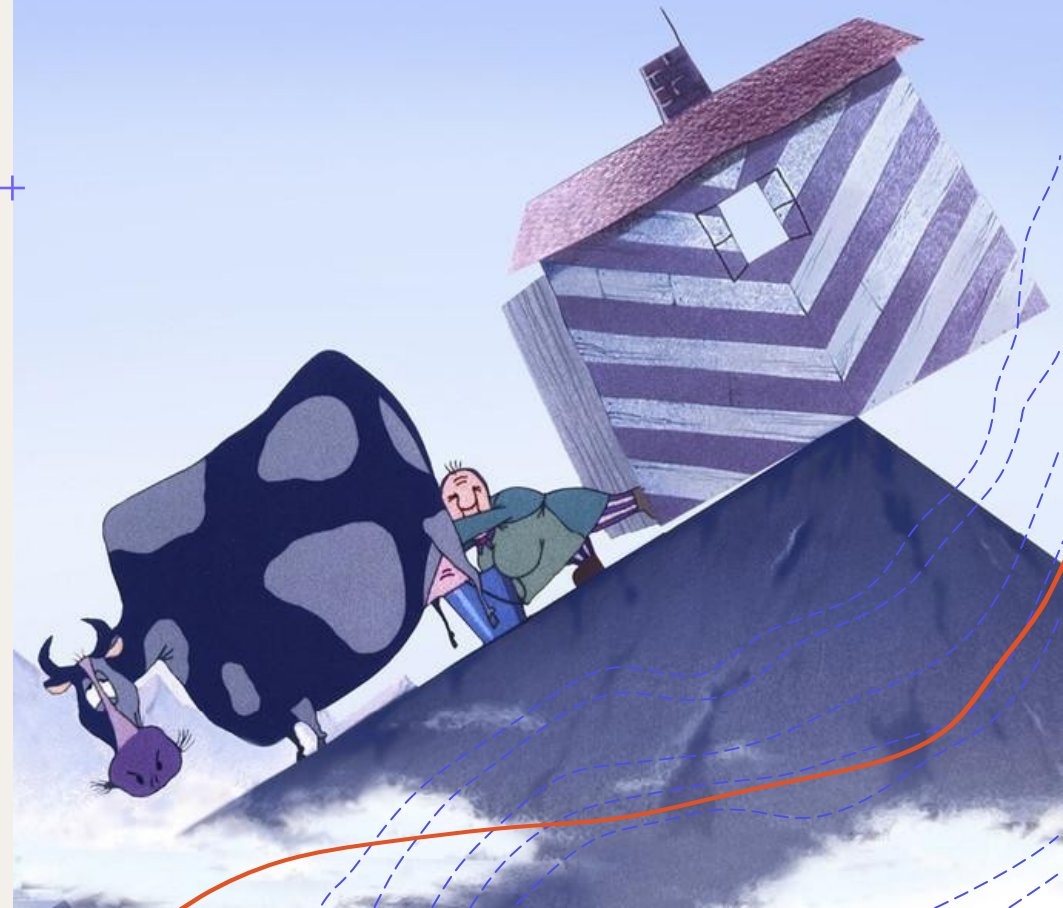


ANIMATION STUDIES V PRAXI: SEZNÁMENÍ

JARO 2023

DITA STUHLÍKOVÁ

Konstantin Bronzit's
At the Ends of the Earth
"Au bout du Monde"



- + ANIMACE, ILUSTRACE, MOTION DESIGN
- + MAGISTERKA: VZTAH TVŮRCE A DÍLA V SOUČASNÉ ČESKÉ ANIMACI
- + DISERTAČKA: ROZVOJ VZDĚLÁVÁNÍ ANIMÁTORŮ V 80. A 90. LETECH
- + PRÁCE PRO VÝZKUM ZLÍNA: HISTORIE TERMINOLOGIE ANIMAČNÍCH TECHNIK, URČOVÁNÍ TECHNIK
- + ANIMOVANÉ FILMY: TRADIČNÍ KRESLENÉ ANIMACE, ABSOLUTNÍ
- + PŘEDNÁŠKY: ANIMAČNÍ TECHNIKY, DĚJINY ANIMACE DO 50. LET (ŠKOLNÍ ROK 2021/2022), SOUČASNÁ ČESKÁ ANIMACE (PS 2022)
- + KURZY ANIMACE VE SCALE, KURZY KNÍŽNÍ ILUSTRACE V MALUJEMESPOLU
- + TVŮRČÍ SPOLUPRÁCE S 2MEDIA



NÁPLŇ, CÍL A ZAKONČENÍ PŘEDMĚTU

- + VZNIKL PŘEDEVŠÍM KVŮLI POTŘEBĚ DÁLKOVÝCH STUDENTŮ
- + **KOMBINACE ČETBY A KREATIVNÍ TVORBY**, PRAXE V DÍLČÍCH ÚKOLECH, KTERÉ JSOU VZORKY Z VÝVOJE ANIMOVANÉHO DÍLA
- + **FORMA WORKSHOPU S DOMÁCÍMI ÚKOLY**
- + **Vždy 15:00-17:40**
DATA: **25. 2. 2023**: SEZNÁMENÍ, PŘÍCHOD NÁPADU, LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ, STORYBOARD
: **18. 3. 2023**: BUDOVÁNÍ VZTAHU, ANIMATICY, RUCHY, ANIMACE
: **22. 4. 2023**: ODLOUČENÍ, FESTIVALOVÁ STRATEGIE, PROPAGACE, PŘÍPRAVA NA PITCHING
- + **UKONČENÍ**: FORMOU **PITCHINGU**, DVA TERMÍNY PO 6 STUDENTECH, PREZENTACE **15 MINUT**
- + **HODNOCENÍ**: PŘÍPRAVA NA HODINY, KRITICKÉ HODNOCENÍ TEXTŮ, AKTIVITA V DISKUZÍCH NA HODINĚ, KREATIVITA, PROMYŠLENOST PROJEKTU, KVALITA PREZENTACE PŘI PITCHINGU, SCHOPNOST HODNOTIT TVORBU KOLEGŮ





ÚKOLY?

ÚKOLY NA DALŠÍ HODINU

- ČETBA:

DOBOVÉ ČLÁNKY Z *FILMOVÉHO OKÉNKA*: RYCHLÍK, JAN.
HUDBA KE KRESLENÉMU FILMU; RABAN, JOSEF.

VÝTVARNICTVÍ A ČESKÝ KRESLENÝ FILM; HOFMAN, EDUARD.
HERECTVÍ V KRESLENÉM FILMU.

DOVNIKOVIĆ, BORIVOJ. *ŠKOLA KRESLENÉHO FILMU*, S. 169-175.

KUBÍČEK, JIŘÍ. *ÚVOD DO ESTETIKY*, S. 68-75.

- PRAKTICKÉ ÚKOLY:

NASKENOVAT SI STORYBOARD

VYTVOŘIT RUCHY NA VYBRANÉ SCÉNY Z VAŠEHO FILMU

PŘÍCHOD NÁPADU

- + PŘÍCHOD NÁPADU ČASTO SOUVISÍ S NAŠIM OKOLÍM, PŘÍBĚHY, KTERÉ SLYŠÍME, SITUACE, KTERÉ VIDÍME.
- + PRO SOUČASNÝ ANIMOVANÝ FILM JSOU VELMI TYPICKÉ OSOBNÍ TÉMATA. ZPOVĚDI TVŮRCŮ. TAKOVÉ TÉMATA NEJSOU PREZENTOVÁNY POUZE SKRZE ANI-DOK.
- + NAPŘ. *IF ANYTHING HAPPENS, I LOVE YOU* (WILL MCCORMACK A MICHAEL GOVIER, 2020) NEBO ČESKÝ *LÍSTEK* (ALIONA BARANOVA, 2020)
- + NÁPAD MŮŽE VYCHÁZET Z NAŠÍ ZÁLIBY (HOKEJ) A POSTUPNĚ SE MŮŽE ROZVÍJET DO PŘÍBĚHU (SITUACE ČESKOSLOVENSKÝCH HOKEJISTŮ V ROCE 1950) AŽ VZNIKNE FILM (*ŠTVANICE*, MICHAELA REŽOVÁ, 2017)
- + FILMY 60. A 70. LET MINULÉHO STOLETÍ V ČESKOSLOVENSKU VELMI REAGOVALY NA SPOLEČENSKÉ SITUACE, STAV SVĚTA APOD. TÉMATA SE ČASTO TÝKALY VÁLKY.
- + PŘÍCHOD NÁPADU POSTUPNĚ ZAČNE OVLIVŇOVAT I NAŠE OKOLÍ.
- + STUDENTY UMĚLECKÝCH NEBO FILMOVÝCH ŠKOL MŮŽE K NÁPADU SMĚŘOVAT ZADÁNÍ ŠKOLY.
- + S NÁPADEM SI ALE MUSÍ BÝT TVŮRCI VŽDY VÍCEMÉNĚ JISTÍ. S OHLEDEM NA TO, KOLIK JIM PRÁCE ZABERE ČASU A JAK DLOUHO MŮŽE VÝVOJ VZTAHU TVŮRCE S DÍLEM TRVAT.



TEXT FINDINGS IDEAS (ANIMATION WRITING AND DEVELOPMENT, JEAN ANN WRIGHT)

- + NÁPADY PŘICHÁZEJÍ ODKUDKOLIV A KDYKOLIV. NEJČASTĚJI PŘES USNUTÍM. PROČ PŘED USNUTÍM?
- + VÝZKUM PSYCHOLOGŮ Z UC SAN DIEGO DOKAZUJE, ŽE NEJVÍC KREATIVNÍ JSME V REM FÁZI SPÁNKU. DOCHÁZÍ K NEJČASTĚJŠÍM AHA MOMENTŮM. BĚHEM CHYSTÁNÍ NA SPÁNEK JSME NEJVÍC UVOLNĚNÍ A PŘIPRAVUJEME SE NA FÁZI SPÁNKU.
- + WRIGHT ZMIŇUJE NESPOČET INSPIRAČNÍCH OTÁZEK, MÍST, SITUACÍ. ZE VŠECH VYCHÁZÍ JEDEN HLAVNÍ NÁSTROJ: POZOROVÁNÍ.
- + LIDEM, KTEŘÍ KRESLÍ MŮŽE POMÁHAT ČMÁRÁNÍ. LIDEM, KTEŘÍ RÁDI PÍŠOU NAOPAK AUTOMATICKÉ PSANÍ APOD.
- + DÁLE ZMIŇUJE, ŽE SE OPAKOVANĚ DOSTÁVALA DO STEJNÝCH TÉMATICKÝCH A INSPIRAČNÍCH KATEGORIÍ, KTERÉ VŽDYCKY MUSELA ZKOUMAT ZNOVA OD NULY. PROTO NAPSALA SEZNAM. DALŠÍ NÁSTROJ: UVĚDOMĚNÍ.
- + BRAINSTORMING!
- + NEEDITOVAT!
- + DÍVAT SE NA NÁPADY Z VÍCE PERSPEKTIV!



+ UVÁDÍ, ŽE NĚKTEŘÍ (NEVÍME KDO) TVRDÍ, ŽE SE PŘÍBĚHY DAJÍ SHRNOUIT DO TŘÍ VARIANT:
ČLOVĚK VS BŮH/PŘÍRODA
ČLOVĚK VS JINÝ ČLOVĚK
ČLOVĚK VS ON SÁM

+ HODNOCENÍ NÁPADŮ: „Some people climb a mountain “because it’s there.” Ideas are not mountains, and they should never be used just because they’re there. Sometimes an idea hasn’t been used before simply because a hundred other people have considered the idea and decided it wasn’t a very good one. Ideas must fit the current marketplace. And “pushing the envelope” can be a good thing, but there are envelopes that are better left sealed . . . with superglue. When we get to development, we’ll look at ways to evaluate what ideas are best to develop now.“



**JAK PŘIŠEL NÁPAD K VÁM?
S ČÍM JSTE MĚLI PROBLÉM?
JAK JSTE NÁPAD DÁL ROZVÍJELI?
BYLY DALŠÍ NÁPADY, KTERÉ JSTE
VYHODNOTILI JAKO NEVHODNÉ?**



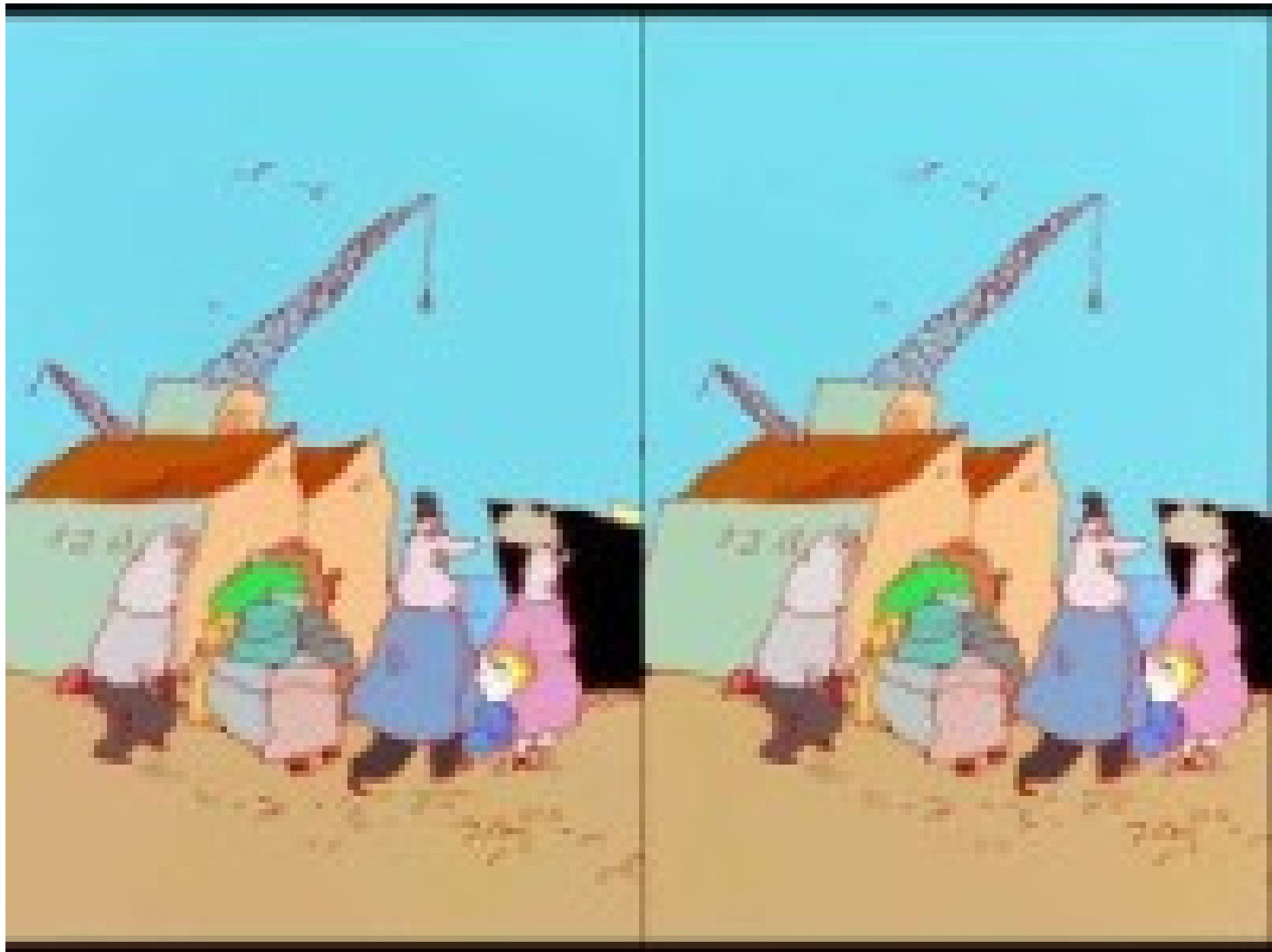
TEXT CONCEPT (FUNDAMENTALS OF ANIMATION, PAUL WELLS)

- „(...)THE WORST THING THAT ANYONE CAN DO IS PLACE PIECE OF BLANK PAPER IN FRONT OF SOMEONE AND SAY ‚WRITE‘ OR ‚DRAW‘.“
- STEJNĚ JAKO KUBÍČEK, ZMIŇUJE I WELLS PAULA DRIESSENA, KTERÝ TAM MÁ I SVÉ PASÁŽE.
- WELLS ZMIŇUJE I FÁZI „POKUS, OMYL“ NA CESTĚ ZA DOBRÝM NÁPADEM.
- DRIESSEN TVRDÍ, ŽE NEJDŘÍVE PÍŠE A NEMÁ JASNOU VIZUÁLNÍ PŘEDSTAVU. TA SE OBJEVUJE AŽ U STORYBOARDU.
- MNOHO DĚL MÁ AUTOBIOGRAFICKÝ PŘESAĤ, PROTOŽE TO JE NĚCO, CO TI TVŮRCI ZNAJÍ NEJLÉPE.





- **POUŽÍVÁNÍ OSOBNÍCH ZKUŠENOSTÍ A VZPOMÍNEK** – NUTNOST Odstupu, jiného pohledu, často je v tomto případě dobrý dramaturg, někdo cizí dokáže lépe hodnotit
- **SMYSLOVÉ VZPOMÍNKY** – Wells tady zapojuje i něco, co si třeba ani neuvědomujeme, že by mohlo být zdrojem inspirace. Smysly nicméně zachovávají velmi silnou stopu v paměti.
- **DĚTSTVÍ** - ve vnímání a hodnocení nápadů nás může ovlivnit i to, na čem jsme vyrůstali. Co jsme tvořili jako malí. Co jsme přijímali.
- **POROVNÁVÁNÍ, SLEDOVÁNÍ ROZDÍLŮ** – vyrůstá z potřeby porozumět, pochopit a poukázat možná na neschopnost toto úplně naplnit. Např. řeči, řeči, řeči od Michaely Pavlátové. V současné době i velká témata člověk vs příroda.



TEXT ANIMACE A DRAMA (ÚVOD DO ESTETIKY ANIMACE, JIŘÍ KUBÍČEK)

- ZAČÍNÁ U SPOJENÍ ANIMACE S *POETIKOU* OD ARISTOTELE.
- V NÁVAZNOSTI NA TO ZMIŇUJE, ŽE ANIMACI VYHOVUJE TVOŘIT NA NÁMĚTY LITERÁRNÍCH DĚL. ANIMACI ALE SLUŠÍ I RÝMOVANÝ PŘÍBĚH NEBO POEZIE.
- KUBÍČEK TVRDÍ, ŽE SOUHLASÍ S ARISTOTELEM A DĚJ MUSÍ MÍT KAUZALITU, DÍVÁK SE MÁ ORIENTOVAT, ALE ZÁROVEŇ MUSÍ POSTUPNĚ GRADOVAT.
- DÁLE ZMIŇUJE CYKlickou STAVBU A SVOU ZKUŠENOST S BULHARSKÝM FILMEM *ZVĚROKRUH*, ZE KTERÉHO HO TLAČILA ŽIDLE.





PŘÍBĚHY V ANIMACI

- ANIMACE MŮŽE BÝT KRÁSNÁ UŽ VE SVÉ JEDNODUCHOSTI. NA VELMI JEDNODUCHÉ POINTĚ, SCÉNĚ ČI POSTAVÁCH LZE VYSTAVĚT HODNĚ ZAJÍMAVÝ NEBO VTIPNÝ PŘÍBĚH.
- ÚSPORNOST DOKÁŽE BÝT PŘEDNOSTÍ ANIMACE.
- VE SMĚRU ANI-DOKU JE TO O TOM, ŽE ANIMACE NAOPAK MŮŽE PŘIBLÍŽIT PROŽITKY, KTERÉ BĚŽNÝ DOKUMENT KAMEROU NEZACHYTÍ.
- NĚKTERÁ DÍLA PAK STAVÍ PŘEDEVŠÍM NA ZÁBAVNÉ NEBO OJEDINĚLÉ STAVBĚ PŘÍBĚHU.
- ANI-DOK SI PAK MOHOU VYBÍRAT TVŮRCI, KTERÝM TŘEBA PŘÍBĚH TOLIK NEJDE. STAVÍ PAK NA NARÁTORECH.

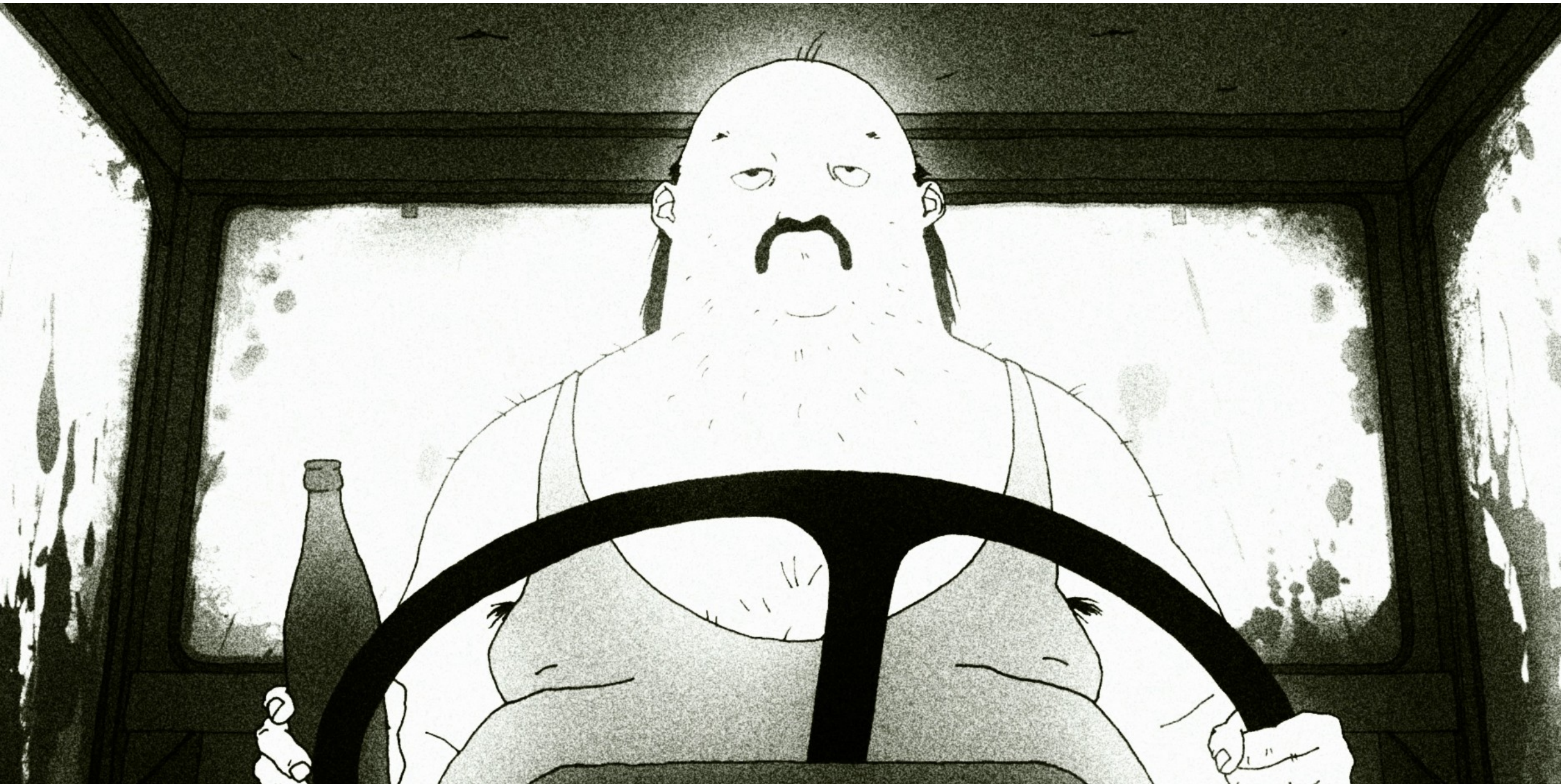
KRIZE KLASICKÉHO PŘÍBĚHU V ANIMACI

- KOĽEM ROKU 2018 SE ZAČALA V ANIMATION STUDIES ŘEŠIT KRIZE PŘÍBĚHU A SCÉNÁŘŮ.
- PODOBNÁ KRIZE V ČESKOSLOVENSKU PROBĚHLA BĚHEM 20. STOLETÍ NĚKOLIKRÁT.
- KOĽEM ROKU 2015 NÁZORY, ŽE BY ANIMOVANÝ FILM MĚL UMĚT VYPRÁVĚT BEZE SLOV.
- KRIZE PŘÍBĚHU ROSTLA S NÁRŮSTEM ANIMOVANÝCH DOKUMENTŮ A EXPERIMENTÁLNÍCH FILMŮ.
- V 10. LETECH 21. STOLETÍ DOCHÁZELO I K POKLESU GAGU V ANIMACI.



Z ROZHVORU S PHILEM PARKREM (ASAF.CZ)

- JEDEN Z NEJVÝZNAMĚJŠÍCH SVĚTOVÝCH SCÉNÁRISTŮ NA POLI ANIMACE.
- SPOLUPRACOVAL NAPŘ. SE STUDIEM AARDMAN.
- ZMIŇUJE DŮLEŽITOU ROLI SCÉNÁRISTY V PROCESU ANIMOVANÉHO FILMU.
- „Vyberte si nějaký projekt, který skutečně můžete vyrobit, dotáhnout do konce! Protože moje osobní zkušenost je, že řada mladých lidí je příliš rychle příliš moc ambiciózní. Zvolte si projekt, který má nějakou standartní kvalitu, ale je přitom i nějakým způsobem odlišný. Což u krátkého animovaného filmu často znamená, že prostě funguje po příběhové stránce. Protože budme upřímní, tolik narativů krátkých animovaných filmu jednoduše nefunguje. Takže když se Vám pak podaří přijít s nějakým scénářem, co pevně drží pohromadě, máte velkou šanci, že opravdu vystoupíte z davu.“



<https://truelovers.cz/animace/happy-end/>

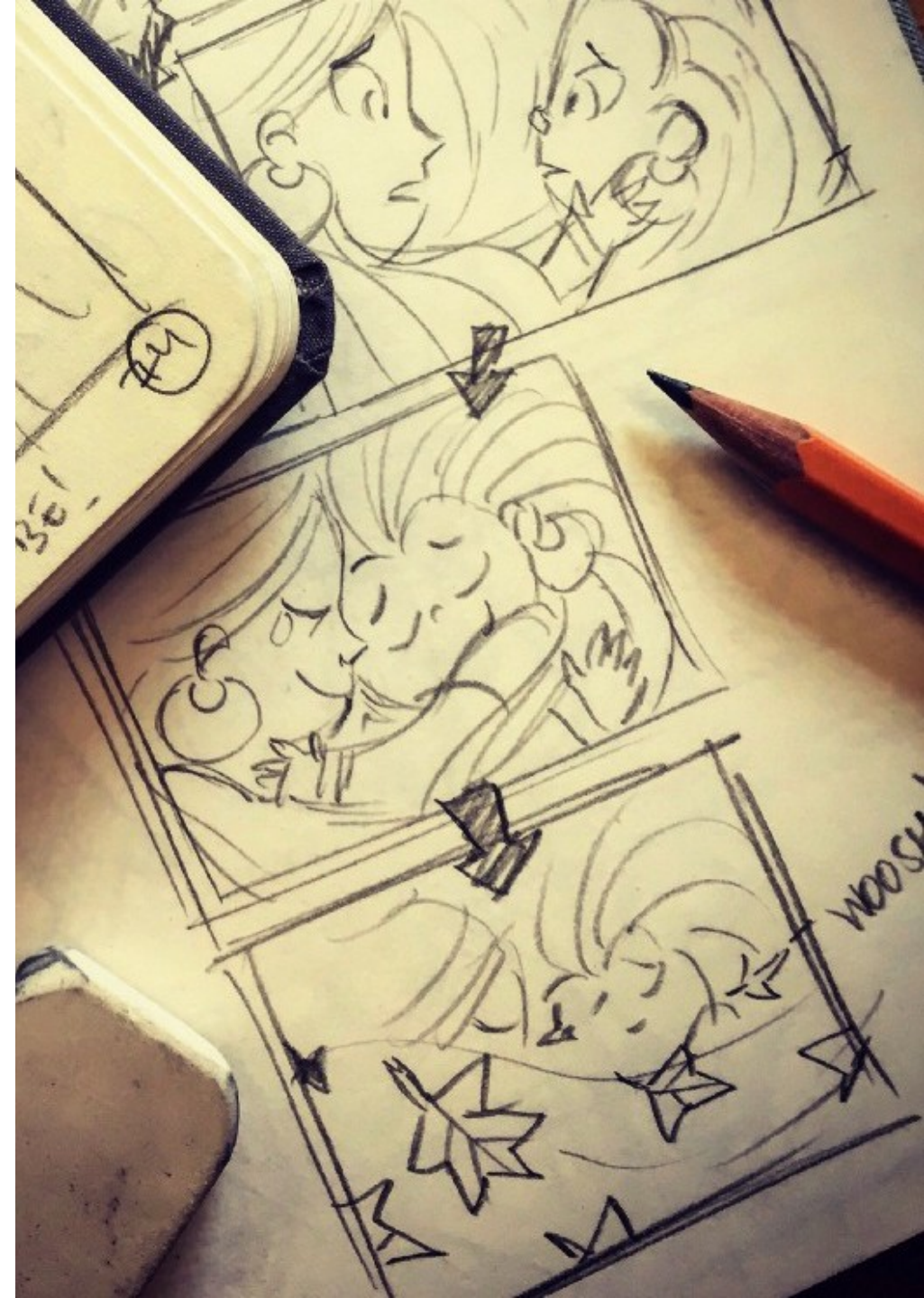
NETFLIX

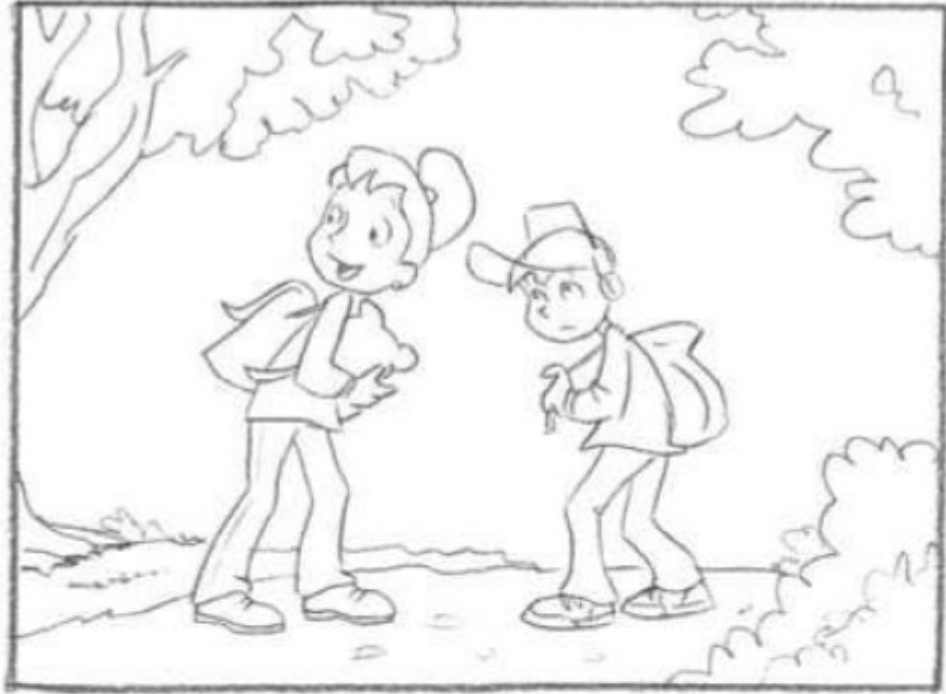
OFFICIAL
TRAILER



TEXT STORYBOARD FOR WRITERS (ANIMATION WRITING AND DEVELOPMENT, JEAN ANN WRIGHT)

- STORYBOARDING VZTAHUJE SPECIÁLNĚ I K TELEVIZI. JEAN ANN WRIGHT SPOLUPRACOVALA NAPŘ. NA SÉRIÍCH *FLINTSTONEOVI* NEBO *SCOOBY DOO*.
- SCÉNÁRISTA BY MĚL BÝT HODNĚ VIZUÁLNÍ V TEXTU. A NEMĚLO BY DOCHÁZET K NEJASNOSTEM.
- TVŮRČI DODRŽUJÍCÍ STORYBOARD MOHOU UŠETŘIT PRODUKCI SPOUSTU PENĚZ.
- VŠECHNY INFORMACE MUSEJÍ BÝT V STORYBOARDU ZAZNAČENY.
- STORYBOARD NAZNAČUJE HERECTVÍ POSTAV. DŮLEŽITÉ JSOU PÓZY A EMOCE V TVÁŘÍCH.
- PÓZY JSOU VEDENY DO EXTRÉMU.
- POKUD NENÍ POZADÍ DŮLEŽITÉ, MŮŽEME HO NECHAT HODNĚ JEDNODUCHÉ.
- UVAŽOVAT NAD VELIKOSTÍ ZÁBĚRŮ, POHYBEM A ÚHLEM KAMERY.





(a)

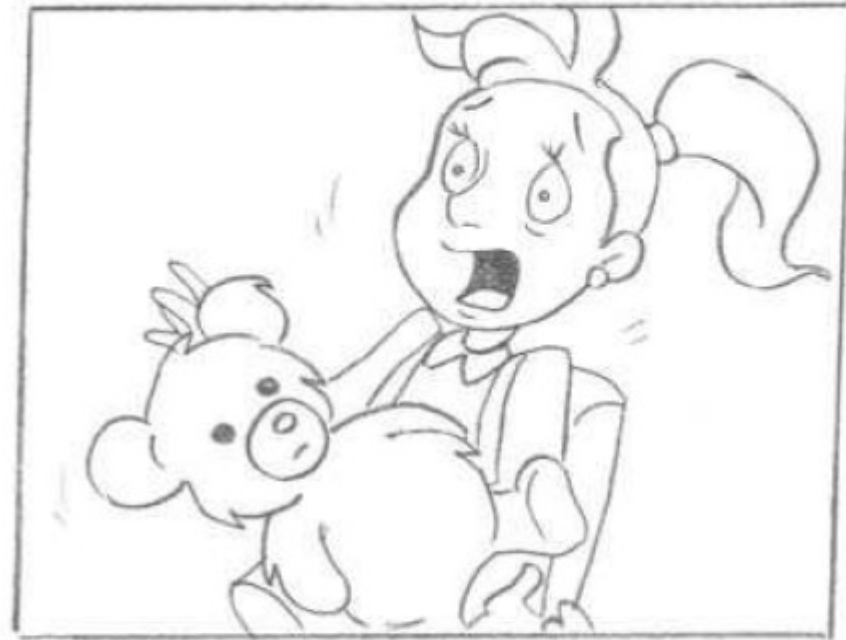


(b)

Figure 10.1 (a) The action here is not instantly clear. (b) It should be silhouetted like this instead.



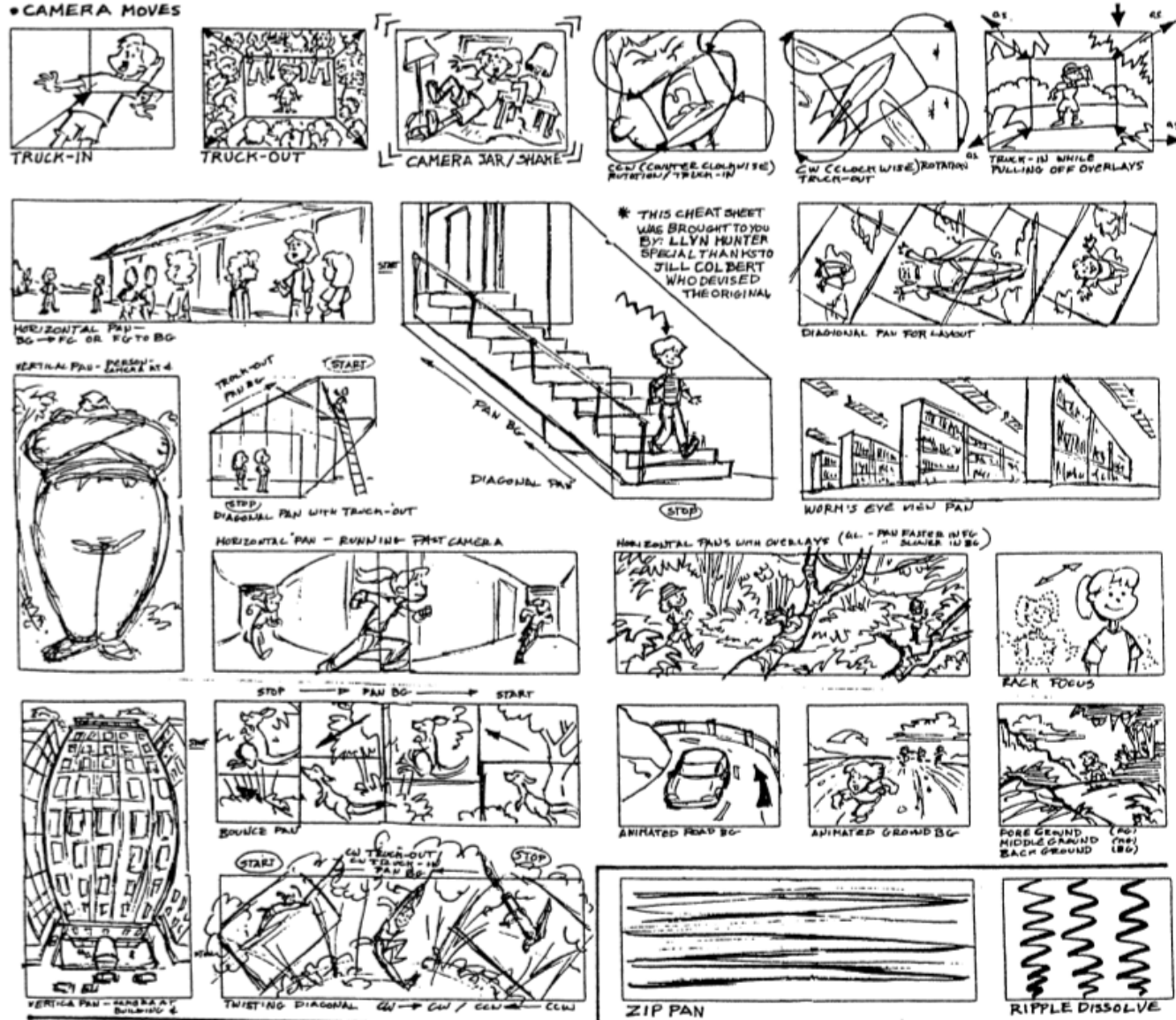
(a)



(b)

Figure 10.3 (a) The girl is silhouetted. The action is a bit boring. (b) This shot is better. The girl's action and emotions give the animators more to work with. There's more energy.

•CAMERA MOVES



• TRANSITIONS

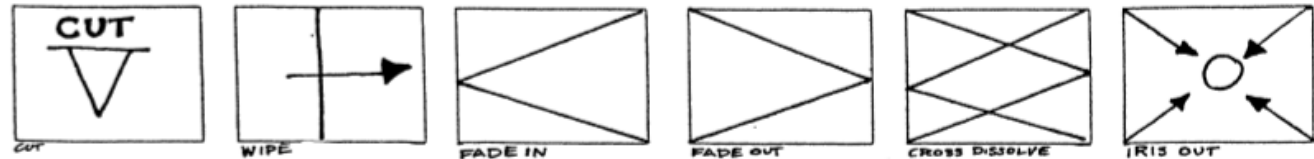
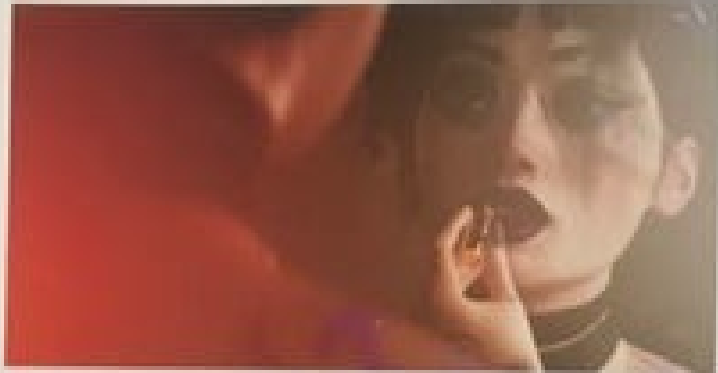


Figure 10.8 Continued

STORYBOARD

- ČASTO SAMOSTATNÁ PLACENÁ PROFESE
- U NÁS SE NAJÍMAJÍ STORYBOARDISTI SPÍŠE DO REKLAM
- V AUTORSKÉ A SAMOSTATNÉ TVORBĚ UŽ SE STORYBOARDY MOC NEVYSKYTUJÍ
- TVOŘÍ ALE VELKOU SOUČÁST VĚTŠÍCH STUDIOVÝCH PRODUKČÍ
- V SOUČASNÉ DOBĚ NA STORYBOARDY NĚKTEŘÍ ZKOUŠEJÍ VYUŽÍVAT AI





THE ART OF LOVE, DEATH + ROBOTS



Giovanna Ferrari

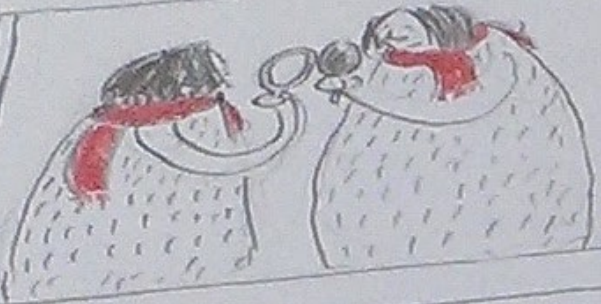


Guillaume Lorin

EGOSRNEK



ZVUK LESTENI ZRCADLA

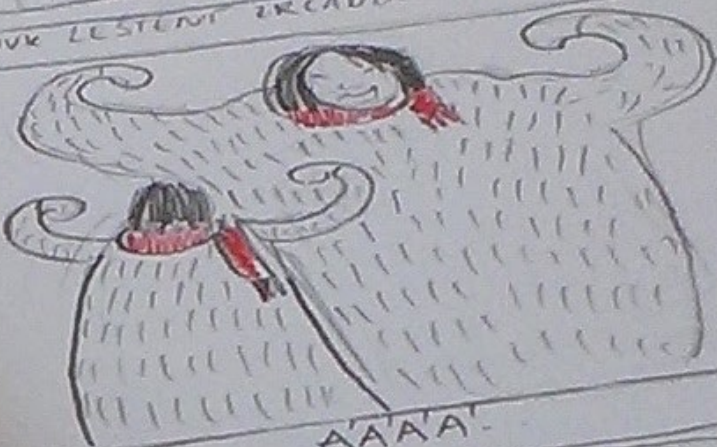


PROLIVACKY H



ZVUK PO... KU

UNNOSTIA



AAAA!

