

**Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského
filmu na téma
8x8**

Martina Žižková

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martina ŽIŽKOVÁ**
Osobní číslo: **K09015**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "8x8"**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "8x8".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "8x8".

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD formát video DVD v pevném obalu s přebalem. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi) -1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Richard Brautigan – V melounovém cukru (1969)
Jiří Kubíček – Úvod do estetiky animace (2004)
Edgar Dutka – Minimum z dějin světové animace (2004)
Borivoj Dovnikovic – Škola kresleného filmu (2007)
Harold Whitaker a John Halas – Timing for animation (2002)
Emílie Harantová – Film (2008)

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejcman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2011
Termín odevzdání bakalářské práce: 18. května 2012

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



L.S.

doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 15. 5. 2012

Martha Žižková
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevyděláčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odporá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V mé písemné bakalářské práci popisuji vznik animovaného filmu, zhotoveného formou kreslené animace. Má práce je rozdělena do dvou částí. První, teoretické části se zabývám vznikem samotného námětu a jeho vývojem, který končí přípravou před natáčením. Ve druhé části se zaměřuji na praktickou stránku filmu. Přibližuji zde postupy při animaci a její následnou postprodukci pomocí počítačových programů.

Klíčová slova: kreslená animace, animace, scénář, příprava, Aura2 , Adobe After Effects, 8x8

ABSTRACT

In my written bachelor's work I describe creation of animated film, made up as a drawn animation technique. My work is divided to two parts. In the first theoretical part I describe creation of the theme and his progression, which ending before shooting. In second part I concentrate for practical aspects of my film. I have presented procedures of the animation and its subsequent postproduction using by computer programs.

Keywords: drawn animation, animation, screenplay, Aura2, Adobe After Effects, 8x8

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Děkuji všem, kteří mne při práci pomohli svou podporou a motivací.

OBSAH

ÚVOD	9
TEORETICKÁ ČÁST	10
1 INSPIRAČNÍ ZDROJ, VZNIK NÁMĚTU	11
1.1 INSPIRACE A PRVOTNÍ MYŠLENKA.....	11
1.2 NÁMĚT A JEHO UCELENÍ	12
2 PŘÍPRAVNÉ FÁZE	14
2.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	14
2.2 BODOVÝ SCÉNÁŘ.....	14
2.3 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	15
2.4 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	15
2.5 ANIMATIK A KOMENTÁŘ.....	17
2.6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	19
2.6.1 Charakter kresby.....	20
2.6.2 Postavy	21
2.6.3 Rekvizity a prostředí	23
PRAKTICKÁ ČÁST	25
3 REALIZACE FILMU	26
3.1 V NAHRÁVACÍM STUDIU I.....	26
3.2 ANIMACE.....	27
3.3 POSTPRODUKCE.....	30
3.3.1 Adobe After Effects	30
3.3.2 Titulky	33
3.3.3 V nahrávacím studiu II.....	34
3.4 NÁVRH PLAKÁTU A OBALU NA DVD	35
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	39
SEZNAM OBRÁZKŮ	40
SEZNAM PŘÍLOH	42

ÚVOD

„V melounovém cukru se skutky dály a naplňovaly, jako se můj život děje a naplňuje v melounovém cukru. Povím vám o tom, neboť jsem zde a vy vzdálení. At' jste kdekoliv, musíme se snažit, seč můžeme. Je to dlouhá cesta a nemáme prostředku, jak ji podniknout, krom melounového cukru. Doufám, že se zdaří.“ [1].

Tímto úryvkem z knihy *V melounovém cukru*, jsem začala, jelikož celá má bakalářská práce je úzce spjata s tímto titulem. Část knihy se mi stala silnou inspirací a motivací k vytvoření filmového díla. V samém začátku studia 3. ročníku jsme všichni absolvovali povinný pitching. Když si vzpomenu, jakou malou část mé celkové idey jsem prezentovala před komisí, jsem ráda, že i můj projekt byl vybrán jako jeden z dalších pěti, který byl financován školou. Díky tomuto jsem mohla uskutečnit film větších rozměrů, než s jakými jsem měla doposavad zkušenosti. Zkusila jsem si vytvořit obsáhlejší dílo, které mělo možnost postupně dozrávat a dovolit si i lepší kvalitu ohledně hudební stránky. Hudba k mému kreslenému filmu byla komponovaná zkušeným hudebníkem. V celé písemné části bakalářského projektu popisují vývoj absolventského filmu a také určité postřehy, které jsem během roční práce nasbírala. Popisují problémy se kterými jsem se setkala, abych případným budoucím čtenářům mé písemné práce, ulehčila jejich nadcházející studium animovaného filmu v praxi, případně aby posloužila jako další zdroj možné inspirace pro ty, kteří ještě tápou ve vlastních myšlenkách. I já dlouze tápala a měla strach z věcí, které nastanou úderem studia třetího ročníku, kdy už by měl člověk fungovat sám za sebe a umět přemýšlet nad tím co chce sdělit. Doufám tedy, že má písemná práce není jen změť zbytečně popsaných stran papíru, ale že alespoň někomu v budoucnu poslouží, tak jako posloužila mne, kdy mi na samém konci došlo, kolik práce jsem byla schopna odvést. Zajisté tato cesta ještě není u samého konce, ale určitě mne pomohla jako další zkušenost do budoucna. Jak jinak se chcete zlepšovat, než tím, že se přestaneme bát a začneme tvořit a nabírat další cenné poznatky.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJ, VZNIK NÁMĚTU

Těsně před koncem čtvrtého semestru nám studentům bylo kladeno na srdce, abychom během prázdnin uvažovali nad námětem bakalářského filmu. Už během léta jsme mohli konzultovat s učiteli skrze elektronickou poštu naše první idey a mini příběhy, abychom při nástupu do třetího ročníku měli pevnou kostru příběhu na které se bude dále stavět.

1.1 Inspirace a prvotní myšlenka

Když se ohlédnou zpět na to, jak dlouhý čas zabere hledání kvalitní a smysluplné myšlenky, která vede ke vzniku absolventského filmu, jsem ráda, že jsem ji během prázdnin našla včas. Dlouho jsem tápala a přemýšlela o čem, a jaký můj film bude. Jsem si totiž vědoma toho, že je rozdíl vymyslet krátké, odlehčené cvičení na dané téma s omezenou stopáží a je rozdíl vytvořit několika minutové filmové dílo, které bude mít smysl, držet si divákovu pozornost a také být zajímavé po stránce výtvarné i vyprávěcí. V tomto ohledu jsem si nebyla jistá, zda právě něco takového dokážu sama vymyslet a proto jsem se inspirovala zkušenějším v tomto oboru.

Vybrala jsem si tvorbu amerického spisovatele Richarda Brautigana. O jeho životě je známo jen velmi málo. Poskytl jediný rozhovor ve svém životě, který se v roce 1984 rozhodl sám ukončit. Jeho tvorba bývá často přiřazována k „beat generation“, ačkoliv Brautigan se k tomuto směru nikdy sám nehlásil. Jedna z jeho knih, kterou jsem četla jako první se mi stala inspirací a předlouhou. Kniha se jmenuje „V melounovém cukru,“. Nechci zde popisovat děj a atmosféru, která se tímto krátkým, absurdním, hravým a i dětinsky naivním dílem line. Použiji jen citaci z doslovu Martina Hilského. „*Lze si představit čtenáře, který si po přečtení Brautiganovy prózy řekne: „Ale vždyť tahle knížka nemá hlavu ani patu.“ A bude mít pravdu. Brautiganova knížka skutečně nemá hlavu ani patu.*“ [1].

Během četby mi v paměti uvízla jedna kapitola s názvem „Násobilka“. V této kapitole hlavní postava popisuje, jak v dětství přišel o rodiče. Po pravdě o ně přišel dost bizarním způsobem.

Stalo se to u snídaně. Do domu přišli dva tygři, kteří jsou nesmírně vzdělaní a mluví lidskou řečí. Tato dvojice hned u stolu, před zraky malého kluka zabijí jeho tátu a mámu. Tygři jsou tak uvědomělí, že se malému klukovi omlouvají a snaží se mu vysvětlit důvody jejich chování. Tygři také umí počítat. Protože se z kluka stal sirotek tak mu pomáhají

s násobilkou. Ke konci kapitoly kdy tygři odcházejí, si vzájemně s klukem poděkují a ujistí se, že je vše v pořádku. Jelikož hlavní hrdina zůstal sám, je mu nabídnuto společné bydlení s jeho přítelem Charleym a dalšími postavami z knihy. Přestěhuje se do města, které nese jméno JáMor.

Tato kapitola pro mě byla nejsilnější z celé knihy. Už jen proto s jakým klidem je celá situace popsána. Celé je to absurdní, jak se lidé, dokonce i malý kluk dívají na téma smrti. Berou ji se samozřejmým klidem. Pro tuto kapitolu jsem se rozhodla taky proto, že nikdy nezapomenu na svého tygra z dětství-na mého otce a jeho učební metody ohledně násobilky. V těchto chvílích jsem i já ztrácela jednoho z rodičů. A když se srovnám s hlavní postavou, určitě jsem nebyla schopna tuto výuku brát s chladnou hlavou. Nyní se již na mé bývalé chvíle s násobilkou dívám s nadhledem, a jsem ráda že, mám s hrdinou alespoň něco společného.

Na této kapitole jsem začala stavět celou myšlenku, která postupně vedla k námětu. Myslela jsem si, že když mám knižní předlohu, tak už bude jednoduché ji přizpůsobit k mému obrazu. Mýlila jsem se.

1.2 Námět a jeho ucelení

Kostru a jádro příběhu jsem tedy měla hotovou. Bylo na čase, se posunout dále a vytvořit takový námět, který bude mít ucelenou, konečnou formu a který bude vyprávět.

V hlavě jsem byla pevně přesvědčena, že právě kapitolu „Násobilka“, chci přetvořit tak, aby mohla ožít na filmovém plátně. Záhy jsem si ale uvědomila, že je nemožné a nelogické vyjmout jednu část z celku, který kniha tvoří, aby bylo pochopitelné pro diváka jednání postav i poetičnost, absurdnost a naivita která z „Melounového cukru“ dýchá. Tyto složky jsem z knižní předlohy nechtěla měnit, bylo pro mě důležité podstatu knihy zachovat a to i v jazykové vytríbenosti, kterou má. Tudiž nastala otázka, zda pouze jedna kapitola může pojmut vše co jsem zamýšlela. Rychle mi došlo, že nemůže. Bylo tedy nutné divákovi před samotnou dětskou tragédií, podat vysvětlující indicie. Proto jsem použila ještě část kapitoly s názvem „Opět tygři“, která je důležitá k pochopení jednání personifikovaných tygrů i hlavní postavy.

V této kapitole hrdina, už jako dospělý muž, diskutuje se svou dívkou jménem Pauline o tygrech. Pauline mu vypráví o jejím setkání s tygry. Vzpomíná na své dětství, kdy vi-

děla zemřít posledního tygra. Zabili jej lidé. Také si pamatuje, že uměli mluvit lidskou řečí a lituje toho, že je nikdy neslyšela. Hlavní hrdina s Pauline svůj vlastní hrůzný zážitek ne-sdílí a čeká až usne, aby se mohl sám procházet a přemýšlet o tygrech.

Tato kapitola slouží také k tomu, aby diváka připravila na to, že se nebude jednat až tak o obyčejný příběh ze života . Ve výsledku je ale velice jednoduchý, protože takto věci v JáMoru chodí.

První pokus o spojení obou částí byl neúspěšný. Uvědomit si tento problém mi pomohly konzultace s dramaturgem panem Zdeňkem Storchem. Shodli jsme se na tom, že předloha jako taková je zajímavá, ale návaznost obou částí moc nefunguje. A také nastal problém s editací přímých řečí, kterých je v knize hojně užíváno. Bylo nutné si vybrat mezi komentářem, anebo zachovat přímé řeči. Zvolila jsem formu komentáře. Tento krok mi i pomohl v tom, abych obě kapitoly upravila tak, aby na sebe logicky navazovaly a také s výběrem podstatných momentů. Jak jsem již zmínila, bylo pro mě důležité zachovat i jazykovou složku a myslím si, že vzhledem k tomu, že jsem se s takovými úpravami setkala poprvé se můj záměr i vydařil. Koneckonců, námět byl po několika konzultacích a dramaturgických úpravách konečně schválen.

2 PŘÍPRAVNÉ FÁZE

Jakmile byl námět schválen, bylo na čase začít s přípravou před samotnou animací. A to od literární přípravy až po technické složky filmu, jako je jeho rozzáběrování, délka záběrů, pohyb kamery a také výtvarné zpracování. Je nutné tyto kroky nepodcenit, jelikož s hotovou animací a s jednotlivými obrazy se později těžce pracuje, když zjistíme, že nedávají smysl a ztrácejí původní záměr. Také se pak vytrácí chuť dále trpělivě pracovat a rozvíjet filmové dílo.

2.1 Literární příprava

Literární přípravu nelze obejít či vynechat. Slouží nám k tomu, abychom se vyvarovali dramaturgickým chybám ve filmu. Což znamená, aby vyprávěcí forma dávala smysl a zaujala divákovu mysl. Ale pomáhá nám už také v tom, abychom se na naše filmové dílo dívali v obrazech a měli jasno i po zvukové stránce.

2.2 Bodový scénář

Po zhotovení námětu, což je krátký literární útvar, který nám dává jasnou a stručnou představu o budoucím díle. V této fázi ještě neuvádíme charakteristiku postav a podrobnosti scén, atmosfér ani zvukových složek filmu. Můžeme ale upřesnit jeho žánr, techniku zpracování a tak dále. Abych mohla postoupit dále, bylo nutno vytvořit bodový scénář.

Jakmile jsem začala pracovat na bodovém scénáři, musela jsem začít pracovat už i s tvorbou komentáře. Z předlohy jsem si vybrala ty pasáže a dialogy, které byly dle mého názoru nejdůležitější k tomu, abych vytvořila smysluplné, dramaturgicky správné dílo.

S dialogy jsem dále musela pracovat tak, aby byly možné použít jako komentář. Tudiž bylo nutné vybrat stavební, pevné části, které zachovají původní pointu knižní předlohy. K těmto pasážím jsem přiřazovala jednotlivé scény a řadila je v bodech podle toho, jak budou řazeny ve filmu. K tomu jsem si připisovala stručně děj, který se v obraze odehrává. Takto mi postupně pod rukama vznikl bodový scénář. Využila jsem možnosti konzultací s dramaturgem, díky nimž vznikla už pevná a jasná forma celého příběhu, kterou jsem mohla dále podrobněji rozvíjet.

2.3 Literární scénář

Díky bodovému scénáři jsem si uvědomila časovou posloupnost děje. V literárním scénáři jsem se snažila již přesně popsat co všechno bude v jednotlivých obrazech zaznamenáno. Zvolila jsem klasický postup-a to vlevo očíslované obrazy s popisem děje a prostředí a na straně pravé, komentář.

Při této fázi přípravy se mi v mysli pomalu rodily představy ohledně výtvarné stránky filmu. Viděla jsem barevné dětské kresby v obrazech, které doprovází slovo vypravěčovo. Pomalu mi začalo docházet, že se ubírám směrem spíše rozanimované dětské knihy-leporela. V tom jsem si vzpomněla na film od Jiřího Trnky, O zlaté rybce.

Tento film mi byl dalším zdrojem inspirace, ohledně formy filmu. Tím mám na mysli, jak jej rozpohybovat. Ve Zlaté rybce, je dojem pohybu vyvolán prací kamery, která snímala stovky a stovky výborných kreseb. Já jsem ještě chtěla, využít vlastností kreslené animace a to tak, že rozpohybují svůj kresebný rukopis.

Musím se zde přiznat k tomu, že pro mě bylo poměrně těžké v rámci literárního scénáře napsat přesné vize, které se mi rodily v mysli. Rozumně zformulovat, jak se jednotlivé obrazy budou objevovat. Nechtěla jsem používat přímého střihu, kdy jeden záběr okamžitě střídá druhý. Důležité bylo, aby se celým filmem nesla určitá snovost. Takže můj literární scénář sloužil spíše jen mně, nejsem si jistá zda by kdokoliv jiný při jeho četbě, měl dané pocity, které jsem pomocí slov popisovala. Nicméně i touto částí přípravy jsem si prošla, leč si myslím, že v mém případě mi moc nepomohla. Nepomohla v tom, abych si ověřila jestli vše bude fungovat tak jak jsem si představovala.

2.4 Technický scénář

Tvorba tohoto scénáře je jeden z nejnáročnějších a dlouhotrvajících kroků během příprav. Zde už nutně musíme uvažovat jak v obrazech, tak v technických požadavcích. Hlavně co se týče kamery, střihové skladby i zvuku. Na storyboardu by měli spolupracovat všichni členové štábu-režisér, kameraman, střihač, výtvarník, zvukař a hudební skladatel. Problém ale nastává ve chvíli, kdy skoro všechny profese zastupuje jeden člověk-v mém případě já.

Číslo záběru, velikost a délka záběru, popis děje, sklon a pohyby kamery, stříhová interpunkce, ruchy, hudba. Na každý z vyjmenovaných požadavků jsem měla nachystané jednotlivé okna a do nich postupně dokreslovala, číslovala a popisovala. Jsem si vědoma toho, že kdybych při vytváření technického scénáře měla k pomoci alespoň střihače, bakalářský film, v jaké je teď podobě, by mohl dopadnout jinak. Otázka je, zda lépe či hůře. V mém okolí neznám žádného střihače, se kterým bych mohla spolupracovat a se kterým bych mohla rozumně a citlivě dotvářet film. Rozhodla jsem se tedy, že pátrat dále nebudu a nechám to sama na sobě-přece jen je to můj absolventský výstup, tak si touto formou otestuji co ve mně je.

V první fázi tvorby technického scénáře jsem mohla konečně mým představám dávat přesný tvar. Rozkreslila jsem si jednotlivé záběry, jejich velikosti a kompozice. Díky kresbám jsem viděla, jak bude fungovat objevování obrazů. (Příloha P I). Původně se jednalo o kresby, které byly v jakýchsi bublinách. Tyto objekty by se volně pohybovaly černým prostorem.

Během konzultací se supervizorem, panem Hejcmanem jsme tuto variantu zavrhlí, jelikož mi ubírala prostor se kresebně vyjadřovat. Začala jsem tvořit nový technický scénář, kdy jsem zkoušela pracovat s tím, že by se záběry objevovaly z černoty. Černota by se rozpínala a formovala podle toho, jak velký prostor bych k dané kresbě a záběru potřebovala. Na tomto jsme se shodli. Takže jsem dále do storyboardu, zapisovala, kdy a kde se výjevy objeví. K tomuto načasování mi posloužil komentář. Také jsem měla určitou představu ohledně práce s kamerou. Ale tyto představy jsem si ujasnila, až jsem s kamerou mohla přímo pracovat. A to v animatiku, o kterém, se ale rozepíšu později.

Po pravdě s hudbou jsem si nebyla vůbec jistá. Věděla jsem ale, že hudbu v mém filmu chci mít. Takže teprve v této fázi jsem započala s pátráním po hudebníkovi. Je zřejmě těžké dnes najít, takového hudebníka, který bude talentovaný, mít čas spolupracovat a také, který si určí rozumný honorář. Nechtěla jsem hledat mezi studenty. Vím totiž, že právě ohledně otázky času je to s námi, studenty, poněkud složitější. Sesbírala jsem odvahu a oslovila jsem hudebníka Tomáše Neuwertha. Zmíním zde jeho spolupráci na filmu, který dnes už asi všichni znají. Alois Nebel. S kapelou Umakart, ve které hraje jako bubeník, nahráli filmovou hudbu právě k tomuto animovanému, českému filmu. Jinak má Tom za sebou spousty jiných hudebních projektů. Proto jsem měla strach jej oslovit. Takže jsem to zkusila a našla jsem si kvalitního hudebníka. Bydlíme ve stejném městě, takže jsme se

rychle zkontaktovali. Domluvili jsme se na tom, že až budu mít hotový animatik, tak mu jej pošlu, aby mohl začít přemýšlet nad hudebním doprovodem.

Jednotlivé záběry jsem tedy měla rozkreslené. Nastal čas obrázky prodloužit a dosadit na časovou osu.

2.5 Animatik a komentář

Z tohoto kroku jsem zpočátku byla nešťastná. Říkala jsem si, jak mi může animatik pomoci. Za tuto negativní zarputilost si můžu sama. Neuměla jsem totiž animatiku využít. A to z dob, kdy jsme vytvářeli během studia krátké cvičení. Stále jsem si myslela, že je to jen ztráta času. Protože, přece celé dílo mám už v hlavě a stačí jej jen rozpohybovat. Animatiky jsem sice zhotovovala, ale nepřemýšlela nad nimi. Až díky bakalářskému filmu jsem si uvědomila, jak práci usnadní a pomůžou již během příprav.

Před tímto krokem, bylo nutné nahrát komentář. „*Komentář zobrazenou skutečnost vysvětluje, doplňuje, hodnotí či uvádí do širších souvislostí. Podle vztahu mluvčího k dílu rozlišujeme v zásadě dva typy komentáře. 1. Subjektivní typ: Subjektivní typ komentáře osvětluje látku z hlediska subjektu určité postavy (člověk, zvíře, věc) či skutečné osobnosti, která je s dílem osobně spjatá a může se divákovi představit vlastní osobitou mluvou, případně vystoupit i v obraze. 2. Objektivní typ....*“ [2]

Již v počátcích, kdy jsem přemýšlela o námětu, jsem měla vybraný hlas. Vybrala jsem si kamaráda, který pochází také z Kopřivnice. Jmenuje se Tomáš Nováček. Vede hudební kavárno-čajovnu, hraje na hudební nástroje, skládá písně a má příjemný hlas. Takže jsem si byla jistá, že zvládne namluvit text, který jsem sama upravila.

Do animatiku jsem použila pouze pracovní nahrávku, která vznikla doma na koleně, za použití zapůjčeného, školního mikrofону. Má představa byla taková, že během odpoledne budu mít fungující komentář. Samozřejmě jsem Tomášovi poslala text předem, aby se mohl připravit. Během prvního nezdařeného pokusu jsem se naučila to, že je nutné připravit i sebe a ne jen okolí, se kterým budu spolupracovat. Texty jsme měli oba v rukou, Tom přednesl svoji verzi. Nebyla jsem ale spokojená. Takže jsme začínali od začátku a já se snažila Tomáše nasměrovat tak, jak jsem si přála. Ale stále to nebylo ono. Takže jsme to uzavřeli s tím, že za pár dnů to zkusíme znovu. Nakonec, kdy jsem si projížděla zvukové

stopy, jsem zjistila, že mikrofon byl sice zapojen v počítači, ale nebyl zapnutý jako vstupní zařízení. Takže se vše nahrálo jen interním mikrofonem v počítači.

Na další setkání jsem se již připravila lépe. Upravila jsem místa v textu, které byly obtížně vyslovitelné. Neměnila jsem význam. Jen jsem hledala vhodnější slova a jejich sled. Také jsem už správně zapojila mikrofon. Před nahráváním jsme se dohodli, jakým zabarvením má vyprávět. Chtěla jsem, aby text přednášel klidně a nezaujatě. Aby byl v kontrastu s tím co se děje v obraze. Tento požadavek mu vyhovoval. Ještě jsme hledali řešení, po jakých částech budeme text nahrávat. Jestli celý na jednou nebo po částech. Párkrát jsme to zkusili najednou. A pak na části. Zjistili jsme, že schůdnější je nahrávat na jeden pokus a když nastane chyba, v klidu přečíst větu znovu.

Po půldenní práci se slovy jsem měla funkční komentář, co se týče poslechu. Kvalitou zvukové stopy jsem se zatím nezabývala. Vše jsme zaznamenávali v programu „Audiacity 1.3 Beta“, ve kterém jsem i vystřihla chyby. V tomto programu jsem se učila pracovat sama za pochodu. Naučila jsem se používat, to co jsem zrovna potřebovala, ale na velice nízké amatérské úrovni. Na výsledný, čistý zvuk jsem měla zvukaře.

Animatik jsem tvořila z nových, nhrubo nakreslených skic. Nechtěla jsem použít jen vystřižené obrazy ze storyboardu. Chtěla jsem si v této fázi už vyzkoušet, jakým výtvarným směrem půjdu. Začala jsem v počítači pomocí tabletu kreslit. Kreslila jsem v „Auře2“. Díky jednoduchým nastavením při exportu obrázků jsem ušetřila mnoho času. Obrazy jsem detailně neprokreslovala, ale snažila jsem se, aby sloužily pro představu celého vizuála. (Příloha P II). Tudíž jsem začala řešit už i barevnou složku filmu. Vyzkoušela jsem si i různá nastavení pera a jeho struktury.

Exportované obrazy z Aury2 jsem importovala do programu „Adobe After Effects 7.0“. Snímky jsem dosazovala na časovou osu, kterou mi diktovala zvuková stopa, se kterou je možno v tomto programu pohodlně pracovat. Postupně mi pod rukama vznikalo ucelené audiovizuální dílo.

Díky animatiku jsem mohla pro mě těžce, slovně formulovatelné vize uskutečnit. Jednalo se především o pochopení, jak se obrazy budou vynořovat, pohyby kamery i jak bude vypadat střih. Konečně jsem se mohla podívat na mé představy, které najednou ožily. Když dostaly ještě pevnější formu než u storyboardu, pracovalo se o to lépe, jednodušeji a rychleji.

Animatik se pro mě stal velice užitečnou pomocí. Když se podívám zpět, do doby kdy jsem jej tvořila, dala bych si větší práci při jeho časování. Stala se mi totiž ta věc, která by se stávat neměla. Výsledný film se v některých místech liší a změnila se i jeho celková délka. Ale na druhou stranu, jde vidět, že jsem s filmovým materiálem pak i nadále pracovala a po úvahách ho přetvářela.

2.6 Výtvarné řešení

Určitou představu o tom jak bude můj film vypadat ohledně výtvarné stránky, jsem měla již v jeho počátcích. Díky předchozímu studiu na Střední škole uměleckoprůmyslové v Opavě, jsem měla už i svůj kresebný rukopis. Nemusela jsem tedy dlouze tápat a hledat jak se vyjádřit. Studovala jsem obor „Tvorba hraček a dekorativních předmětů“. Je pravdou, že jsme více pracovali s materiály a vlastníma rukama. Jenomže bez kresby to taky nešlo. Vidím stejné postupy jako v tomto případě s bakalářským filmem. Před samotnou výrobou byla nutná důkladná kresebná příprava s návrhy i technickým řešením.

Je důležité umět zhodnotit jaký výtvarný styl k určitému žánru přiřadit. Tato volba je jednou z důležitých složek filmového díla, které jej dotváří. Zvláště pak u toho animovaného, kdy si můžeme vytvořit takový fantazijní svět jen díky papíru, tužky a samozřejmě naší představivosti.

Tvorba umělce jako je Egon Schiele, je mi blízká. Pro jeho dokonalou expresivní linku, práci s barvou a také tím, jak kreslený objekt prostorově vyjadřuje i deformuje. Také je mi sympatická barva starého, zažloutlého papíru, které jeho kresby nesou.

Další umělec jménem Jean-Michel Basquiat. Jeho tvorbu jsem shlédla před šesti lety v Paříži v Centre Pompidou. V té době jsem jej jako umělce ani neznala. Hned mi ale vstoupil do paměti, díky jeho rozměrným, barevným obrazům, které byly doplněny o stylizované, skoro dětské kresby. Znovu jsem jeho jméno objevila až nyní, při studiu dějin umění. Když jsem znovu zahlédla jeho díla, okamžitě jsem si uvědomila, o koho před šesti lety šlo. Uvedla jsem zde umělce, kteří jsou pro mě zajímaví svým stylem výtvarného vyjadřování. Ráda bych také uvedla ty, kteří mi byli inspirací při hledání formy vyprávění.

Jako první, kterého jsem zmiňovala, byl Jiří Trnka a jeho pohádka O zlaté rybce. Mistr svého oboru. Dále jsem hledala filmy, které se svou formou blížily k mému projektu. Užítí komentáře a obrazů. Jedním z tvůrců takovýchto filmů byl Adam Elliot. Jeho filmy,

kteřé jsem shlédla, jsou doprovázeny krásnými scénami a silným komentářem. (Mary a Max, Hurvie Krumpet). Animace je zredukováná, ale tento fakt neubírá na preciznosti snímku. V mém projektu jsem se chtěla alespoň přiblížit této vysoké, vypravěčské kvalitě. Nechat diváky se kochat zajímavým, výtvarným zpracováním, kterým provádí komentář s takovým obsahem, jenž donutí diváka poslouchat a přemýšlet. Díky výborné práci s kamerou, kde je výrazná hloubka ostrosti a decentní barevnost, navozují tyto aspekty pocit fotografického snímku. (Příloha P III). A z toho plynoucí melancholie, která mě během sledování provází.

Všichni tito umělci mi byli inspirací. Snažím se ale vyvíjet a rozšiřovat svůj vlastní rukopis. Nechci přebírat ničí výtvarnou stránku.

2.6.1 Charakter kresby

Zvolila jsem si kresbu s pomocí tabletu. Práce s tabletem ušetří spoustu času, ohledně práce s jednotlivými fázemi. Není nutno je kreslit na papíry a poté je dlouze importovat do počítače pomocí scanneru, následně je upravovat a řadit v animačním programu. Na druhou stránku ale tato pomoc ubírá na živosti kresby. Díky struktuře papíru i tužky samotné, práce klasickým postupem dostává úplně jiný nádech. Chtěla jsem využít možností dnešní technologie a práci si zpříjemnit. Bylo tedy nutné vdechnout elektronické kresbě trochu života. Ohledně celé výtvarné stránky jsem měla tedy jasno. Použít minimalistickou kresbu, připomínající kresbu dětskou. Bylo pro mě důležité i zachovat strukturu papíru. V Auře2 jsem začala zkoušet různé kombinace a možnosti pera, abych dosáhla požadovaného výsledku. Původně jsem zkoušela pracovat i s přitlakem ale po pár zkouškách jsem se rozhodla, že jej nepoužiji. Takové rozhodnutí proto, že tloušťka linky i její síla se lišily tak moc, že kdybych takto začala animovat, nebyla bych schopna udržet jednotný ráz kresby. Použila jsem tedy pero bez přitlaku, protože výsledek byl daleko estetičtější. Poté bylo zapotřebí nalézt vhodnou strukturu pera. Chtěla jsem se co nejvíce přiblížit dětské kresbě. Použila jsem Aurou přednastavenou strukturu tužky, která napodobuje pastelky, doladila si velikost a sílu. Pro větší důvěryhodnost jsem obrazy ještě decentně rozmazala. Nakonec zbývalo objevit vhodné pozadí, které by evokovalo papír. Nabízené možnosti v Auře mi nevyhovovaly. Pocházela jsem tedy internetové galerie obrázků a hledala vhod-

ný papír. Hlídala jsem si i rozlišení. Jakmile jsem vhodný papír objevila, bylo nutno jej ořezat a také dobarvit. K těmto krokům jsem využila „Adobe Photoshop 7.0“.

2.6.2 Postavy

Jakmile jsem měla vyřešenou tužku a papír bylo třeba začít s prvotními skicami. Touto přípravou jsem si prošla poměrně brzy díky pitchingu, který jsme v zimním semestru absolvovali všichni. Prvotní vize byly obrazy v bublinách a také kresba byla prokreslenější, barevnější. (Příloha P IV). Po dalších konzultacích jsem objevovala lepší cesty a směry. Kresbu jsem postupně zjednodušovala, až linka dostala jednotný tvar. Bublíny jsem také zavrhl a hledala směr jinde.

Nejdříve jsem začala pracovat na tygrech. Na ně jsem se těšila nejvíce. Přemýšlela jsem, jakou podobu jim dát. Zda je zhmotnit jako děsivé nebo spíše pohádkové, tygříky, kteří mají dvě tváře. Jednu tu dobrou a druhou tajemnou a zabijáckou. Dobrou v tom smyslu, že když chtějí jsou velice zdvořilí, společenší a ochotní pomoci. Ta druhá je taková, že i když vypadají mile, umí i pořádně kousnout. V původním plánu vypadali tygři obyčejně. Jen měli odlišné barvy a byli větší. Když zrovna zabíjeli, nebo pojídali chtěla jsem je zobrazovat pouze ve stínech. Postupně jsem došla k tomu, že tygři budou skoro po celou dobu ukryti divákovu zraku a schovala jsem je za stíny. Díky stínům jsem mohla lépe pracovat s atmosférou. Já bývám nejistá z toho, když si neumím zhmotnit nebo pojmenovat strach. Také proto jsem nechala za tygry pracovat jejich stíny. Nemůžeme je uchopit ani před nimi utéct. Na druhou stranu se klade otázka, zda jsou to opravdu tygři nebo jen děsy malého kluka, který mu dal podobu tygrů. Také se dalo využít jejich transformací. Lámala jsem jejich siluety přes rohy místností, abych zdůraznila jejich nehmotnost. Mohla jsem je kdykoliv zvětšit, zmenšit a nechat zmizet.

Vzhledem k tomu, že tygři jsou dva, bylo nutné je od sebe odlišit. Stíny jsem vybarvila černou. Nechala jsem průhledné oči, které jsem barevně odlišila. Jeden tygr má oko modré a druhý oranžové. Jejich těla jsem udělala pruhované. Pruhy byly taky průhledné. Modelovala jsem je tak aby vytvářely dojem objemu těl. Ke konci příběhu, kdy vyjdou tygři na světlo za chlapcem, jsem jim dala pevnou podobu. Oba tygři měli svou barvu, která už byla určena pomocí očí. Tygry jsem vybarvila příslušnou barvou. (Příloha P V). Jejich těla jsem ještě dobarvila barvou o několik tónů světlejší tak, aby podkladová barva

byla stále znatelná. Obrysové linie jsou černé. Pro zdůraznění jejich síly jsou tygři mohutnější než chlapec sám.

Další postavou v pořadí, kterou jsem se začala zabývat, byla hlavní postava muže. Nejsem si jistá, zda je správné použít označení muž, jelikož je to spíše unisex stvoření, které připomíná lidskou bytost s mužskými rysy, ale poměrně dost stylizovanými. Opět jsem se držela jednoduchosti. Nakreslila jsem si hlavu a k tomu pytlovité tělo s nohama. Ruce jsem vynechala, protože zde žádnou funkční roli stejně nemají. Nebylo potřeba se zabývat detaily jako například ohledně kostýmu nebo výrazu tváře. Jedná se o smyšlené, fiktivní místo kde, není určeno ani časové období kdy se děj odehrává. Proto jsem postavu oblékla do šedivých tónů, aby nic nenaznačovalo. Chtěla jsem postavu zachovat neutrální, aby působila kontrastně s nadcházející zápletkou, kdy se objeví tygři a začnou hrát oni. Aby postava nesplývala s pozadím, vybarvila jsem hlavu nejsvětlejším možným tónem žluté, nechtěla jsem použít přímo bílou, která je moc výrazná. Tělo dostalo barvy šedé. Podkladová barva je světlejší a tmavší ji překrývá. Bylo nutné vyřešit i to jak postava vypadala, když byla dítě. Styl kresby i barvy jsem zachovala stejné. Logicky jsem pak postavu zmenšila a ještě mu dokreslila tři vlasy, které symbolizují jeho mládí.

Když jsem přemýšlela nad postavou Pauline, bylo pro mě důležité vyjádřit, že se jedná o ženskou postavu, která je blízká druhé, mužské bytosti. Také byla potřeba použít stejné, jednoduché stylizace. Zvolila jsem tedy stejnou kostru jako u mužské bytosti. Opět jednoduchá hlava bez výrazu, která sedí na těle, kterému chybějí ruce. Pauline jsem na hlavě nechala vyrůst pár dlouhých, černých pramenů, abych ji dodala na ženskosti. (Příloha P VI). Tělo jsem na rozdíl od postavy mužské, zúžila v horní části a dole jej rozšířila, aby tvar těla připomínal šaty a tím ještě zdůraznil, že se jedná o ženskou bytost. Barvy jsem nechala stejné jako má mužská postava, jen jsem prohodila jejich barevné vrstvení. Podkladová barva je tmavší než ta vrchní, tato kombinace je jemnější a lépe charakterizuje ženskost postavy. Sounáležitost obou postav je zdůrazněna právě ponecháním stejné barevnosti. (Příloha P V).

Nakonec jsem si nechala tvorbu chlapcových rodičů. Objeví se v příběhu jen na krátkou chvíli, ale to neznamená, že bych je mohla zanedbat. Spíše to s jejich výtvarným řešením už bylo snadnější. Stavbu těla jsem nechala stejnou jako u předchozích, popisovaných postav i jejich barevnost. Rodiče také byli oděni do šedých barev. Matka je světlejší než otec. Pro jejich další odlišení jsem zvolila jejich střih vlasů. Matka má krátké lokny na

stranu, aby se nepletla s postavou Pauline. Otec má na hlavě několik vlasů, připomínající hřebíky, má jich více, aby se nepletl s postavou chlapce, který má jen tři.

2.6.3 Rekvizity a prostředí

Při vytváření prostředí k mému filmu jsem se nechala vést jednoduchostí kresby a charakterů postav. Nechtěla jsem, aby se v něm postavy ztrácely. Proto jsou interiéry stroze vybaveny, jen s nezbytnými rekvizitami. Jediné použité prvky jsou stůl a postel. Dále pak pohovka, která ale stejně není umístěna v interiéru ale venku u řeky. Pohovku jsem zabarvila do oranžova s pruhovaným vzorem, aby evokovala tygří srst. (Příloha P V). Ne kvůli vyjádření luxusu ale proto, že téma tygrů se nese celým příběhem. Žádné další rekvizity jsem k vyprávění nepotřebovala.

Vzhled prostředí taky utvářel ten fakt, že neznáme blíže místa, kde hrdinové žijí. Díky tomuto jsem měla určitou volnost v jeho vytváření. Celý příběh je prosycen nereálností a absurditou. Tyto aspekty jsem potvrdila i při tvorbě výpravy.

Když se muž vydává na noční procházku, popisuje několik zajímavých míst. Kráčí pod hvězdným nebem na kterém září hvězdy. „*Vzhlédl jsem vzhůru mezi větvě borovic a uviděl večernici. Zdravila mne přívětivou červení, barvou našich hvězd. Vždycky mají tu barvu.*“ [1]. Informaci o hvězdách, které září červeně jsem podpořila tím, že jsem jimi zaplnila celý rám obrazu a obklopila krácejícího a přemýšlejícího muže. Dalším místem, kterým prochází, jsou melounové podniky. Představila jsem si je jako jednoduchou továrničku, která ale vzhledem neodpuzuje, jako tomu bývá v dnešní době. Továrna funguje na smyšlené mechanismy. Vše co ke zpracování melounového cukru potřebuje je jeden sektor s tlakovými písty, který melouny lisuje a dále je nutné jejich šťávu dlouze vařit. Pod pojmem „vaří“ jsem si hned představila stoupající páru. Nemohly chybět komíny, ze kterých stoupají oblaka odpařené vody. (Příloha P V) K podnikům jsem dosadila krátký melounový sad, skrze který hrdina prochází. Melouny nechávám růst na stromech, protože se nejedná o běžné melouny, ale po zpracování, kdy vznikne melounový cukr, se jedná o důležitou součást života všech bytostí i lidí. „*Paulinin srub je celý z melounového cukru, kromě dveří, jež jsou z pěkné šedé borovice a s klikou z kamene. Ba i okna jsou z melounového cukru. U nás máme hodně cukrových oken.*“ [1]. Místo kde usedne na pohovku, jsem již popsala. Jakmile se muž ponoří do svých vzpomínek, ocitáme se v místě, kde žil jako dítě se svými rodiči. Jejich srub jsem zasadila na palouk do hlubokého lesa, který je osvětlen lucernami

visícími na stromech, aby každý našel správnou cestu. Srub je menší se spoustou oken. Uvnitř domu, kde se děj převážně odehrává je strohé vybavení, kvůli tomu aby se divákova pozornost soustředila jen na vyprávění a hru stínů, které se odehrávají jen po stěnách.

Příběh se skládá ze dvou částí. Jedna se odehrává v přítomnosti a další v minulosti. Tyto dvě části jsou od sebe odlišeny barevností. Tu část, než se nám hrdina svěří se vzpomínkami, jsem nechala barevnou. Barevnost je dle mého názoru, důkazem přítomna a života. Jakmile se ocitáme v dobách hrdinova dětství, jsou barvy eliminovány jen do šedých tónů. Kdy barvy po letech vybledly, zmizely i detaily, ale to co se hrdinovi přihodilo zapomenout nelze. Také jsem tento fakt minulosti podpořila efektem staré 8mm kamery. Jako by jeho vzpomínky běžely na filmovém páse uvnitř jeho mysli.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 REALIZACE FILMU

V této části bakalářské práce se zabývám celým výrobním procesem. Vzhledem k tomu, že jsem si vybrala kreslenou techniku, mohla jsem jej realizovat v domácím prostředí, kde jsem nebyla omezována časově ani prostorem. Kdybych musela využívat záze-
mí a techniku které nabízí školní prostory, myslím si, že by se realizace časově protáhla. Přece jen nejsem jediná kdo potřebuje pracovat na svých projektech a využívat prostředky které škola nabízí. Také je nevýhoda v tom, že škola má svou otevírací dobu.

Vlastním počítač i tablet. Nebránilo mi tedy v cestě nic, abych nemohla započít s realizací. Jen jsem měla obavy z toho, že mi tyto technické pomůcky budou činit problémy, což se děje poměrně často. Různé zamrzání programů, ztráta dat nebo jakékoliv jiné technické závady. Když si uvědomím, že vše co jsem vytvořila je čistě soubor dat, na které si nemůžeme sáhnout, sama sebe kárám za to, že jsem v průběhu nezálhovala ani čárku. Naštěstí se u mě žádná elektronická apokalypsa nestala. Samotná práce v programech se obešla bez větších problému. Když něco nešlo, jsou cesty jak si poradit. Ať už díky internetovým fóřum, kamarádům nebo stylem „pokus, omyl“.

3.1 V nahrávacím studiu I

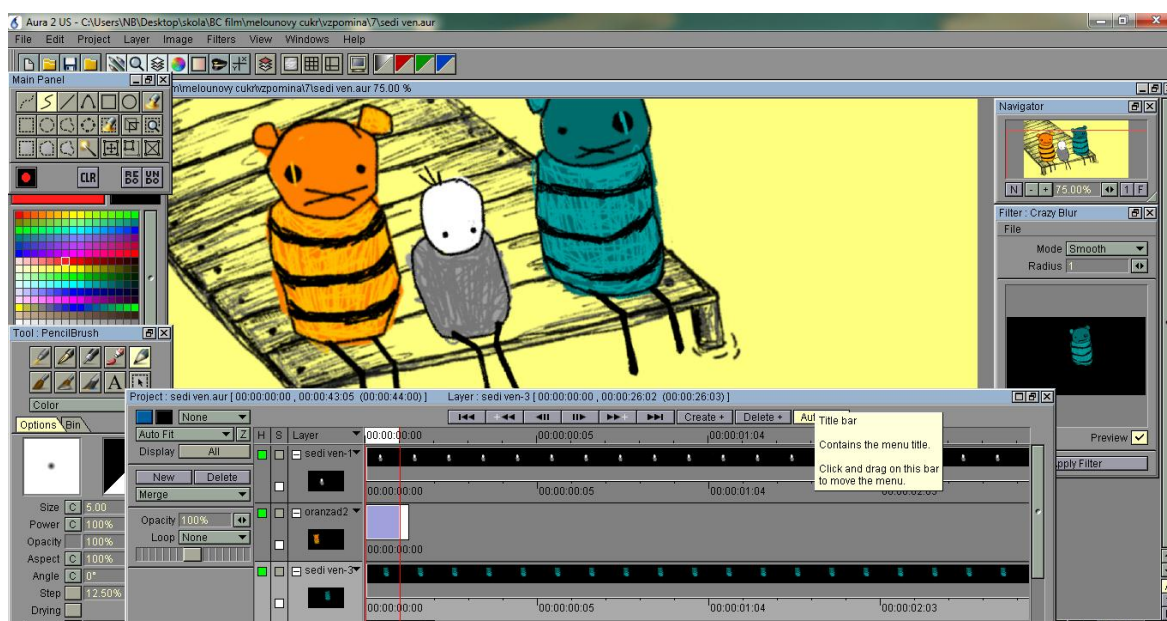
Veškerou přípravu jsem měla hotovou. Zbývala jedna věc, kterou bylo nutno splnit, abych mohla začít s animací. Nahrát na vysoké zvukové úrovni komentář. Musela jsem si zamluvit zvukové studio, zvukaře, pana Hejcmana a mého spíkra Tomáše Nováčka. Trochu složité bylo najít čas, kdy se všichni členové mohli dostavit do studia. Naštěstí jsem s nahráváním započala již před Vánoci, takže zvukař pan David Kaláč ještě nebyl tak zaneprázdněn jako teď na jaře, kdy všichni dokončovali filmy. Bylo potřeba se také domluvit s Tomášem. Jelikož má i svou práci a z Kopřivnice do Zlína je cesta dlouhá 2,5h s několika přestupy, musela jsem být rázná a Tomáše donutit a nalákat. První schůzka se nevydařila. Vše bylo zmluvené a domluvené. Bohužel Tomáš onemocněl, takže den předem jsem musela akci zrušit. Domluvili jsme se tedy, že hned po Vánocích se sejdeme a komentář nahrajeme. Bohužel ani těsně po Vánocích jsem komentář stále neměla. Kvůli velkému množství práce, které se na Tomáše sesypalo, to vypadalo, že budu muset shánět nového spíkra. Už tak, jsem byla ve skluzu, na který mě upozorňoval můj natáčecí plán. Jiného spíkra jsem ale nechtěla. Přece jen Tomáš už byl seznámen s tím co ho čeká, dokonce si i

přečetl knihu aby byl v obraze. Takže jsem ještě chvíli vyčkala a nakonec se Tomáše dočkala. Připravila jsem čtyři kopie textu a vyrazili jsme do studia na Filmové ateliéry. Musím říct, že spolupráce všech byla výborná. Pan Hejcman skvěle pomáhal Tomášovi s přednesem. Neříkal jak má co dělat, spíše mu pomohl se uvolnit, aby se jeho hlas mohl projevit a plně vybarvit. Pan Kaláč vše trpělivě nahrával, a poté komentář i čistě sestříhal. Na konečný výstup jsem si počkala asi 4 dny.

3.2 Animace

Veškerou práci s animací jsem tvořila za pomoci programu Aura2. Je to z jeden z těch starších programů, ale mě jeho jednoduchost a nenáročnost vyhovuje. Ano, seznámili jsme se během studia i s TvPaintem, který je mladším bratrem Aury, ale práce v něm mi nevyhovuje. Je nepřehledný, kvůli spoustě nabídek a efektů, které já stejně nevyužívám. Výhodu, kterou TvPaint má vůči mé oblíbené Aury je ta, že lépe akceptuje zvukovou stopu. Z počátku jsem zkoušela takto animovat i se zvukovou stopou, ale nakonec jsem to vzdala, jelikož poslouchat deformované části robotického hlasu bylo značně nepříjemné.

Animovala jsem postupně záběr po záběru. Nejprve jsem si do jednotlivých vrstev načrtla pozadí do kterého jsem zasazovala postavy. Jsem poměrně netrpělivý člověk, takže jsem záběry rovnou i kolorovala. (Obrázek 27).



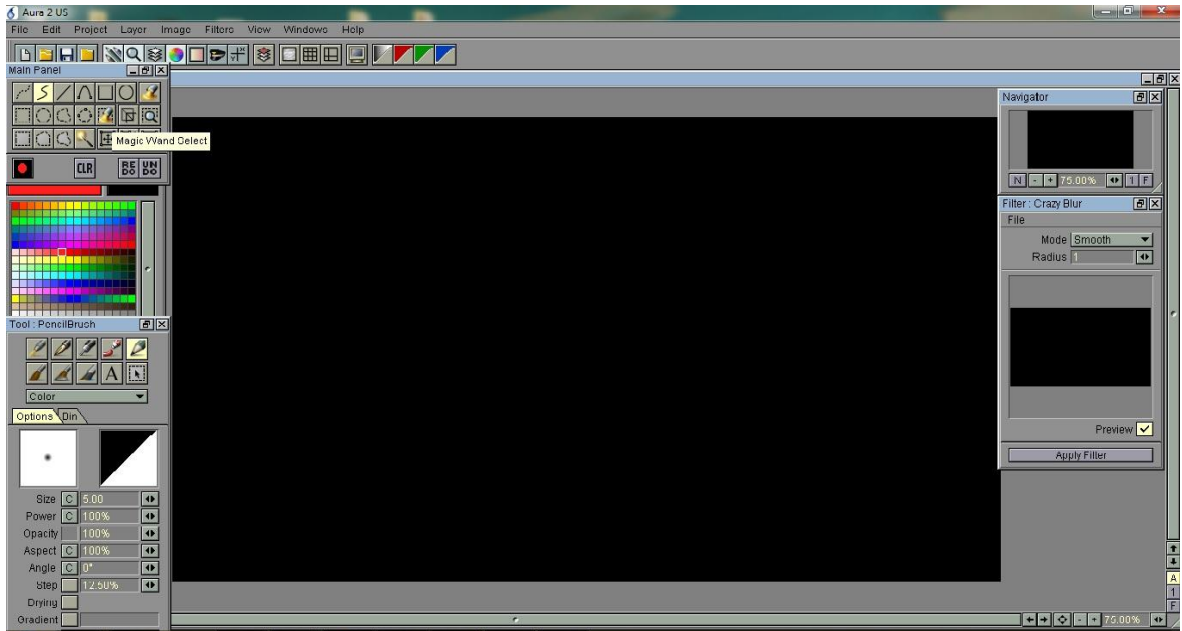
Obrázek č. 27: Animace v Auře2

Byla jsem zvědavá, zda vše bude fungovat jak v pohybu tak v barvě. Z počátku bylo mým záměrem překreslovat obrysové linie, které se při projekci měly chvět a třepat. Z tohoto výmyslu jsem ale rychle sešla, jelikož se postavy začaly chvět až moc a vůbec, vizuálně tento krok nepůsobil správně. Takže jsem zkusila prohodit možnosti. Obrysové linie zůstaly nepohyblivé, ale bude se pohybovat barva. S tímto krokem jsem byla spokojená, protože nerozsbíjela celistvost a pozornost divákovy oka. Zacyklené vybarvení postav příjemně udávalo rytmus pohybu. Zkoušela jsem experimentovat i s různými rychlostmi přehrávání snímků. Nakonec jsem zvolila variantu rychlosti přehrávání sedmi snímků za vteřinu s tím, že jsem namalovala čtyři varianty barevné výplně postav. Ty jsem pak zacyklila pomocí funkce „loop,“. Díky tomuto měly rozpohybované barvy, které na sobě postavy nesou celistvý pohyb. Postavy tedy měly dvě vrstvy v první vrstvě obrysová linka a v druhé byly vymalovány. Jakmile jsem takto měla připravených několik snímků, obě vrstvy jsem spojila v jednu, abych se později ve změti vrstev nezačala ztrácet. Takto připravené a naanimované sekvence jsem po jednotlivých záběrech exportovala v nekomprimovaném formátu TGA (Targa). Umožňuje pracovat s průhledností a program Adobe After Effects 7 se kterými pracuji, tento formát akceptují bez problému.

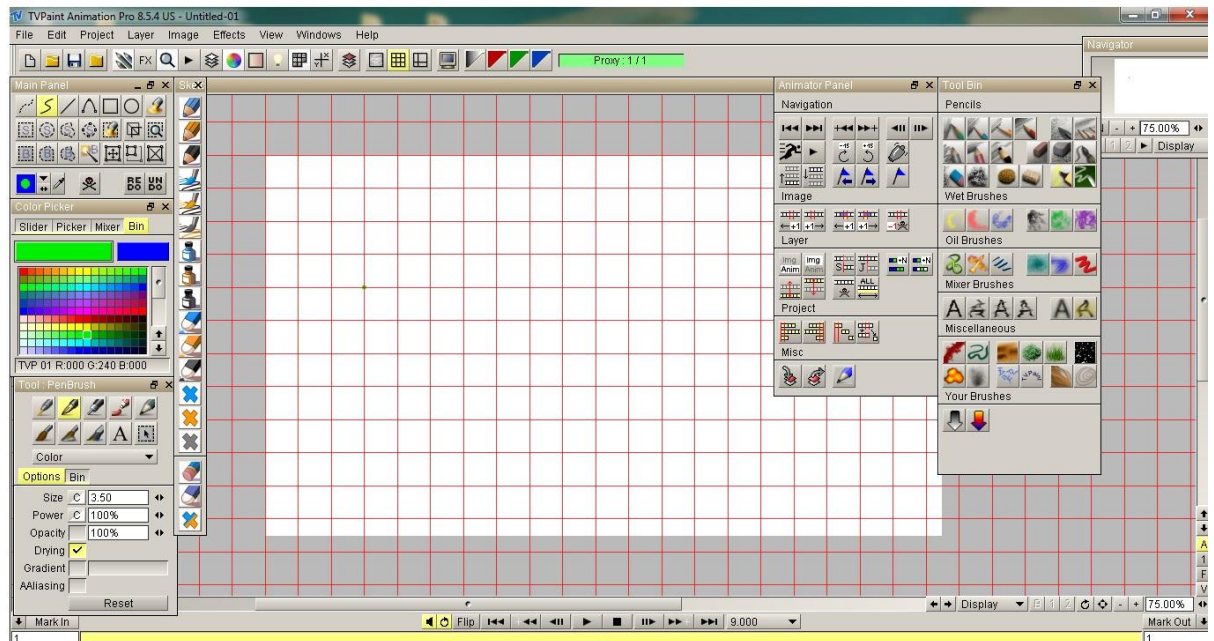
Další věc, kterou jsem si musela předem předkreslit byly černé okraje, které mi udávaly rámování obrazu. Jelikož jsou jednotlivé obrazy zasazeny do určitých políček, které se objevují z černého prostoru, bylo třeba si je předem připravit, abych je následně mohla v Adobe After Effects nechat objevovat a mizet. První krok byl takový, že jsem perem začmárala celou plochu. Takto nachystaný obraz si uložit. Na přesně stejné ploše pak vybrané pole určité velikosti vymazat. Následně také exportovat z Aury.

Jsem ráda, že jsem zvolila postup práce jaký jsem zvolila. Mám na mysli postupné rozkreslení, připravit animaci v sekvencích ji exportovat a uložit do složky. Ze složek sekvence rovnou importovat do After Effects. Snažila jsem si v pojmenování složek udržet určitý řád ale párkrát se stane, že člověk v zápalu práce a hořící nedočkavostí zapomene. Tímto mým pracovním postupem jsem se vyhnula chaosu, který později nastává při hledání požadovaných sekvencí v obrovském množství obrazových souborů.

Předkládám pro ukázkou rozdíl mezi TvPaintem a Aurou2. (Obrázek 28 a 29). Samozřejmě vím, že se určité nabídky dají vypnout ale když při prvním otevření programu je pracovní plocha poseta velkým množstvím ikon, raději zvolím přehlednější variantu.



Obrázek č.28: Aura2



Obrázek č. 29: TvPaint

3.3 Postprodukce

Tento krok nastává po samotném natáčení. Týká se veškerých úprav obrazu i zvuku. Samozřejmě nastává rozdíl v množství práce na velkých filmových projektech, kdy operuje několik profesí s asistenty najednou. Stříhači, kameramani, zvukaři, animátoři kvůli tvorbě speciálních efektů. A je rozdíl mezi menšími projekty, ale ve výsledku možná podobně pracnými, kdy téměř všechny profese zastává jeden člověk. Na druhou stranu je také otázka, zda bych zvládla vést další lidi v natáčecím týmu. V budoucnu bych si tuto činnost i ráda vyzkoušela. Veškeré úpravy se provádí doma na počítači, který je na pokraji zhroucení kvůli vysokým požadavkům a kvalitních úsudků taky někdy bývá po skromnu. Za tuto zkušenost jsem ale ráda, jelikož jako režisér působím já sama a tak jsem měla celý průběh filmu přímo před očima. Možná jen někdy schází další, mimoškolní čerstvý, kritický názor od lidí z oboru.

3.3.1 Adobe After Effects

S veškerými nachystanými sekvencemi jsem dále pracovala v programu Adobe After Effects 7. Tento program co vlastním spadá také mezi starší verze. S touto verzí jsme se učili pracovat v prvním ročníku a od té doby mi zůstaly.

Do připravené kompozice o rozlišení 1280 x 720, jsem importovala připravené pozadí a sekvence s animací se stejným rozlišením. Jak jsem popisovala výše, pracovala jsem na postprodukci i na výrobě současně. Nejsem si jistá, zda by mi tento postup vyhovoval i při jiném projektu, kde by samotná animace byla složitější. Při tomto pracovním postupu se mi záběry začaly postupně skládat za sebe. Jejich délku určoval komentář. Další výhodou Adobe After Effects její snadná práce i se zvukovou stopou. Zobrazuje i zvukovou křivku, takže jsem mohla obrazy nasazovat přímo na daná slova v komentáři. V určitých scénách jsem komentář musela sestříhnout, aby v plné síle doznělo co se právě v obraze stalo a divák měl čas všechny vjemy vstřebat. I díky těmto úpravám se délka filmu natáhla. Snažila jsem se držet rad pana Šebesty, aby zvuk nešel zároveň s obrazem. Nejsem si jistá, zda jsem tuto radu splnila stoprocentně.

Jakmile jsem měla několik záběrů správně seřazeno i načasováno, začala jsem se zabývat otázkou stříhovou. Snažila jsem se používat co nejméně přímého stříhu v první části. Takže jsem používala ke změně záběrů funkci kamery, kdy přejíždí z jednotlivých

oken. Práce s kamerou je v After Effects poměrně jednoduchá. Chvilí mi trvalo, než jsem si vzpomněla na hodiny s panem Živockým, ale jakmile se člověk přestane bát techniky za chvíli to jde samo. Nastavení kamery jsem neměnila. Jen je potřeba vypnout funkci „Point of interest“ ,aby kamera správně fungovala při jízdách. Při používání zatmívaček a roztmívaček jsem používala mnou nakreslené černé plochy. (Obrázek 30) Toto rozhodnutí, kvůli zachování jednotného rázu celého filmu. Nechtěla jsem používat jen obyčejnou černou vrstvu, kde bych si pomocí klíčů nastavila její průhlednost.



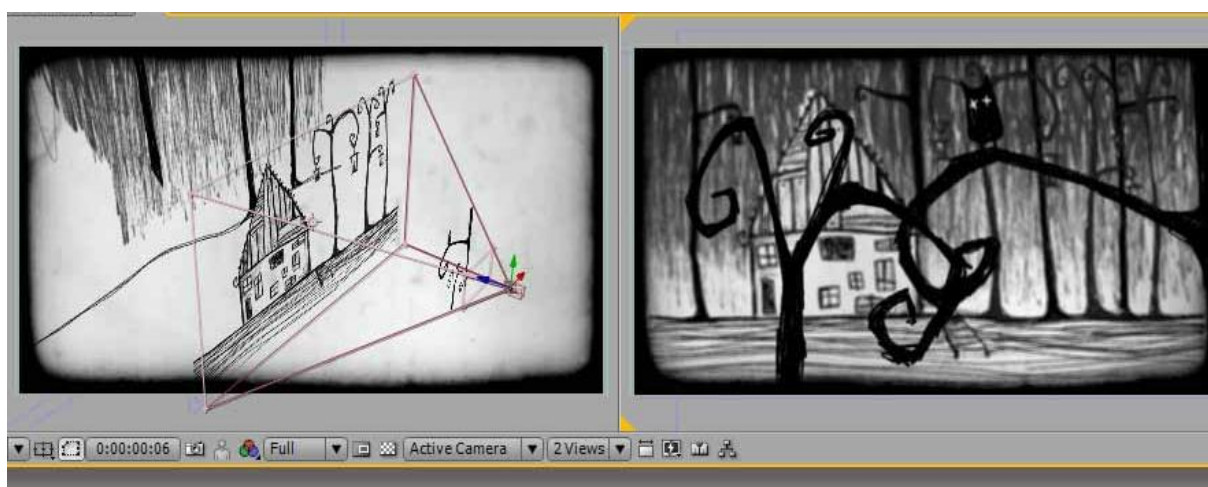
Obrázek č. 30: Použití vlastní zatmívací vrstvy

Čím více jsem pracovala s kamerou, začala jsem objevovat její možnosti a výhody, které obraz udělají zajímavější. Díky kamery jsem pracovala s prostorem a hloubkou ostrosti. V této fázi práce je nutno pracovat s 3D vrstvami. Postup je opět jednoduchý. Jednotlivé vrstvy, které se nachází vlevo od časové osy se přepnou do 3D pomocí ikony krychle. Abych vytvořila dojem prostoru, je nutno jednotlivé vrstvy v pracovním okně uspořádat od sebe s určitým odstupem aby se požadovaný efekt dostavil. (Obrázek 31). Další funkci kamery, kterou jsem využila byla práce s hloubkou ostrosti. Tento jev je k vidění poměrně často v animovaných i hraných filmech. Využití této digitální optiky, kterou umožňují After Effects, vede k zajímavějšímu pojetí záběrů. (Obrázek 32) A i díky možnosti ostření,

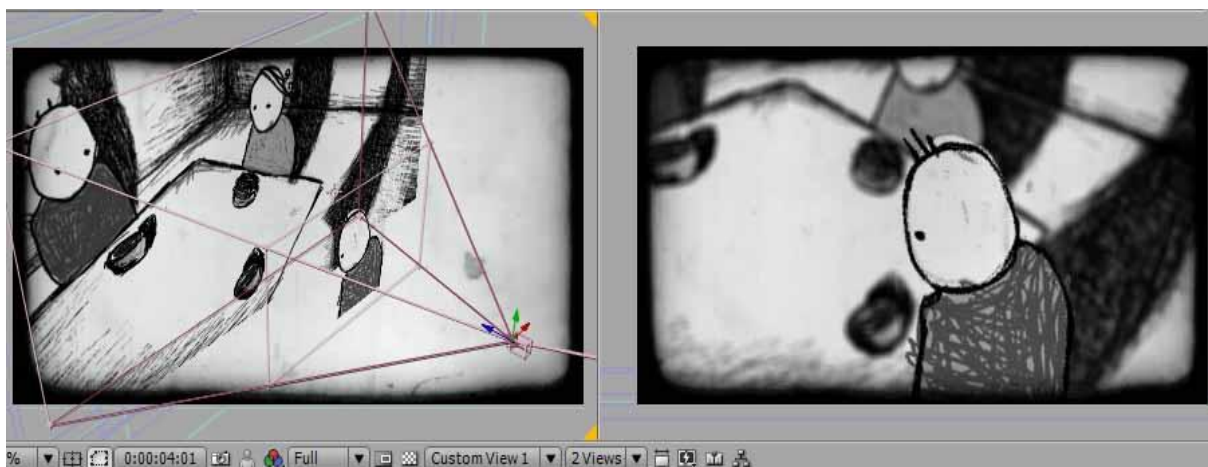
můžeme diváka navést co je zrovna v obraze důležité a na co má soustředit svou pozornost. (Obrázek 33).



Obrázek č. 31: Práce s 3D vrstvami v Adobe After Effects 7



Obrázek č. 32: Práce s kamerou v After Effects 7 I.



Obrázek č. 33: Práce s kamerou v After Effects 7 II.

Po těchto obrazových úpravách jsem z obrazových sekvencí rendrovala videa. Pracovala jsem pouze s krátkými časovými úseky, kvůli výkonu počítače. Nebyla jsem si jistá, kolik množství najednou zvládne. Vyrendrované videa jsem ukládala pod názvy do složek. Stalo se, že jsem musela rendrování opakovat několikrát, protože jsem se nevšimla některých chyb. Například posunutí malé části kompozice mimo záběr. Bohužel tyto nepozornosti ubírají poměrně dost času. Po několika těchto zbytečných opakování jsem si dávala už větší pozor kdy začít se samotným rendrováním. Také se stalo, že mi během rendrování prostě program zamrzl nebo se objevila chyba a musela jsem začít s prací na novo. Po této zkušenosti jsem již nikdy nezapomněla hotovou práci určenou k rendrování uložit hned před samotným rendrem.

3.3.2 Titulky

Těmito kroky jsem postupovala až k samotnému dokončení celého filmu. Jednotlivé hotové videa jsem opět seskládala v Adobe After Effects. Poslední věc, která mi zbývala k završení projektu byla zhotovit titulky. Na co si vzpomínám tak během mého studia mi pan Hejcman vždy pochvaloval titulky k filmům a párkrát se pak zapomněl vyjádřit k filmu samotnému. Titulky jsem musela mít hotové, abych se mohla ve finále sejit s hudebníkem a dílo definitivně dokončit. Když jsem přemýšlela nad titulky, chtěla jsem aby byly součástí filmu jak po výtvarné stránce tak aby nenápadně připravily diváka na to, co bude následovat po titulcích. Původně jsem chtěla vytvořit vlastní font, jenomže jsem postupem času zjistila, že mé kaligrafické schopnosti nejsou až na takové vysoké úrovni. Použila jsem tedy font, který se nachází v Adobe Photoshop7, který obsahuje můj počítač. Jako podklad k titulkům jsem nechala texturu papíru, která je ve většině filmu patrná. Rozhodovala jsem se mezi dvěma fonty. Jeden, který měl kroucené písmo s volutami „AR HERMAN“.(Obrázek 34). Tento font mi připomínal ocasy tygrů i tvar stromů, které v mém filmu jsou. Jenomže taky na mě působily spíše odlehčeným dojmem a vzhledem k tomu jaké je téma filmu, musela jsem hledat jinde. Nakonec jsem zvolila písmo jiné s názvem „JUICE ITC“, které má daleko pevnější stavbu a je i do určité míry stylizováno. (Obrázek č. 35). Uvažovala jsem i nad barevností. Pro titulky v českém jazyce jsem zvolila černou barvu, která se v mém filmu také hojně vyskytuje. Vždy dvě písmena jsou barevně odlišena modrou a oranžovou, protože tyto barvy na sobě nosí i tygři. Pro anglickou verzi titulek

vybrala barvu šedou a změnila i velikost písma pro přehlednost. K titulům jsem ještě přidala efekt staré filmové kamery.



Obrázek č. 34: Font AR HERMAN

Obrázek č. 35: Zvolený font JUICE ICT

3.3.3 V nahrávacím studiu II

Jakmile byl celý film hotov, rychle jsem si domluvila schůzku s hudebníkem Tomášem Neuwerthem. Dříve jsem již zmínila, že jakmile dodělám animatik tak mu jej pošlu, aby mohl přemýšlet nad hudební složkou filmu. V tomto ohledu jsem mu nechala úplně volný prostor, ať si začne tvořit podle své libosti. Aby zkusil zhudebnit atmosféru, která jej při sledování animatiku napadne. Když mi přišel mail, že již něco vytvořil byla jsem dost zvědavá. Konečně poprvé během tří let studia si můžu dovolit kvalitní hudbu. Musím říct, že Tomáš se trefil skvěle vzhledem k tomu, že jsem mu nedala žádné vodítko.

Hudbu nahrával na elektronické klávesy, kterou dále zpracovával v počítačovém programu, kde přidával různé efekty. Vzhledem k tomu, že hudbu komponoval přímo na animatik, který má podstatně kratší dobu trvání, bylo potřeba se co nejdříve sejít a s konečnou verzí se oba poradit. Hudbu jsme společně doladili v nahrávacím studiu v Kopřivnici, který má Tomáš pronajatý spolu s jeho další Kopřivnickou kapelou LU. Dala jsem mu hotový film i s titulky na který jsme přesně komponovali hudbu. Ohledně spolupráce nemám co vytknout. Vzájemně jsme respektovali naše názory ohledně úprav. Měla jsem jen malý požadavek a to takový, aby se část filmu, kdy se děj odehrává v přítomnosti odlišila zvukově od části, kdy se nacházíme v hrdinových vzpomínkách. Tygrům při pohy-

bu jsme dali určitý zvukový prvek, připomínající syčení hada. Tyto zvuky byly nahrány ústy a dále upraveny pomocí různých zvukových efektů. Při hučení továrny kolem které hrdina prochází se použily zvuky topení, které vydávalo. Všechny tyto „ruchy“ byly nahrány přes mikrofon. Jen půlka dne nám zabralo vytvořit hudební složku, která filmu dala potřebný rytmus. Myslím, že toto krátké trvání díky tomu, že Tomáš je už zkušený v oboru a také díky jeho přípravě. Než jsem dostala finální verzi, musela jsem si 3dny počkat než Tomáš dodělá i výslední mix. Na posledních konzultacích s panem Hejzmanem mi byl celý film schválen a obzvlášť se pozastavoval právě nad hudbou, byl velmi spokojen. Za naši spolupráci s Tomášem jsem moc ráda, jelikož se mi díky tomuto otevřely další dveře ve filmářské tvorbě. Dostala jsem nabídku vytvořit videoklip pro hudebního umělce jménem „KITTCHEEN“, který s Tomášem odehrál již několik koncertů.



Obrázek č. 36: V nahrávacím studiu I



Obrázek č. 37: V nahrávacím studiu II

3.4 Návrh plakátu a obalu na DVD

Poslední úkol který mi zbýval, byl vytvořit filmový plakát a obal na cd. Snažila jsem se dohledat nějaké užitečné informace, jaké by měl filmový plakát obsahovat. Nic co by mi pomohlo jsem nenalezla. Bylo mi jasné, že plakát by měl lidi zaujmout. Zřejmě by taky měl obsahovat stručné a výstižné informace o filmu a kdo se na něm podílel, případně filmová ocenění. Nechtěla jsem použít jen záběr s filmu, ale chtěla jsem vytvořit plakát takový, aby v lidech vyvolal zvědavost o čem vlastně celý film může být. (Obrázek 38). Záměrně jsem použila texturu linkovaného papíru, pro evokaci dětské malůvky. Abych ale-

spoň trochu nastínila děj, použila jsem rukou psané poznámky k jednotlivým postavám vyobrazeným na plakátě. Dále pak příkládám i ukázkou obalu na DVD, kdy se motiv dost podobá plakátu. (Obrázek 39). Na zadní stranu přebalu jsem ještě umístila fotosky z filmu, aby si divák mohl udělat bližší představu co jej ve snímku čeká.



Obrázek č. 38: Plakát



Obrázek č. 39: Obal na DVD

ZÁVĚR

Teprve nyní si uvědomuji, kolik práce a času mě stály všechny tyto kroky o kterých jsem psala. Při tvorbě samotného bakalářského filmu, kdy častokrát musíme překousnout rutinní práci u počítače si neuvědomuje čím vším jsme si od samého začátku prošli. Těšíme na to, až to vše skončí a budeme moci pracovat na něčem jiném. Já se těšila až doanimuju film a budu moci pracovat na písemné práci ale po krátkém čase, jsem si zase přála, abych mohla kreslit. Člověk asi nebude nikdy spokojený s tím co má. Je těžké s určitým odstupem říct zda i já jsem plně spokojená se svým absolventským projektem. Myslím si, že jsem se snažila v rámci mých možností podat co nejlepší výkon. Zřejmě se najdou místa, která by se hodila upravit, ale bohužel já si jich prozatím nevšímala a tvořila podle svého vlastního uvážení. Docela mě zajímá, jak bych pracovala na stejném projektu za několik let, kdybych nasbírala další užitečné zkušenosti z filmařského oboru.

Díky písemné části bakalářské práce jsem si utřídila co vše je potřeba zvládnout a udělat aby výroba filmu byla pokud možno s co nejmenšími komplikacemi a všechny tyto kroky jsem shrnula na několik stran. Je možné, že na některé věci jsem možná při psaní zapomněla, na druhou stranu mám jistotu, že jsem zmínila jen ty důležité se kterými jsem se během obou semestrů potýkala. Z psaní bakalářské práce jsem měla jisté obavy, zda vůbec budu mít o čem psát. Jak jsem zjistila, vždy je o čem psát pokud člověk nad svou tvorbou alespoň trochu přemýšlí, je potom jednodušší sdílet své vize a myšlenky s okolím. Otázka ale je, zda zaujmete alespoň nějaké posluchače.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Brautigan, R., V melounovém cukru, Praha 2004, nakladatelství Argo, str. 9, ISBN 80-7203-551-7
- [1] Brautigan, R., V melounovém cukru, Praha 2004, nakladatelství Argo, str. 182, ISBN 80-7203-551-7
- [1] Brautigan, R., V melounovém cukru, Praha 2004, nakladatelství Argo, str. 25, ISBN 80-7203-551-7
- [2] Bláha, I., Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla, AMU 1994, str. 15, ISBN 80-85883-04-X
- [1] Brautigan, R., V melounovém cukru, Praha 2004, nakladatelství Argo, str. 47, ISBN 80-7203-551-7

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obrázek 1: Ukázka z původního scénáře
- Obrázek 2: Ukázka z původního scénáře
- Obrázek 3: Ukázka z animatiku 1
- Obrázek 4: Ukázka z animatiku 2
- Obrázek 5: Ukázka z animatiku 3
- Obrázek 6: Ukázka z animatiku 4
- Obrázek 7: Tvorba Egona Schieleho
- Obrázek 8: Tvorba Egona Schieleho
- Obrázek 9: Torba J.M.Basquiata
- Obrázek 10: Torba J.M.Basquiata
- Obrázek 11: A.Elliot, Mary a Max-barevnost
- Obrázek 12: A.Elliot, Mary a Max-hloubka ostrosti
- Obrázek 13: Skica 1
- Obrázek 14: Skica 2
- Obrázek 15: Skica 3
- Obrázek 16: Skica 4
- Obrázek 17: Tygr 1
- Obrázek 18: Tygr 2
- Obrázek 19: Hlavní postava
- Obrázek 20: Pauline
- Obrázek 21: Tlakovač
- Obrázek 22: Komíny
- Obrázek 23: Pohovka
- Obrázek 24: Stromy
- Obrázek 25: Dům v lese
- Obrázek 26: Snídaně v domě
- Obrázek 27: Animace v Auře2
- Obrázek 28: Aura2
- Obrázek 29: TvPaint
- Obrázek 30: Použití vlastní zatmívací vrstvy
- Obrázek 31: Práce s 3D vrstvami v Adobe After Effects7

Obrázek 32: Práce s kamerou v Adobe After Effects7 I

Obrázek 33: Práce s kamerou v Adobe After Effects7 II

Obrázek 34: Font AR HERMAN

Obrázek 35: Zvolený font Juice ICT

Obrázek 36: V nahrávacím studiu I

Obrázek 37: V nahrávacím studiu II

Obrázek 38: Plakát

Obrázek 39: Obal na DVD

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Ukázka z původního technického scénáře

Příloha P II: Ukázka z animatiku

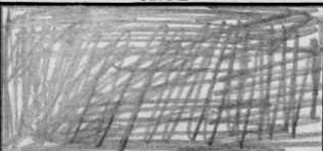
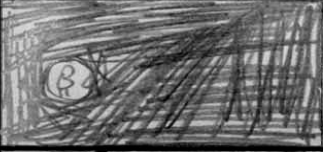


Příloha P III: Práce umělců, jenž mi byli inspirací

Příloha P IV: Prvotní návrhy

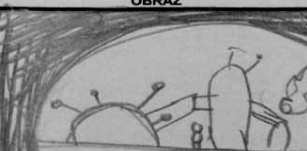
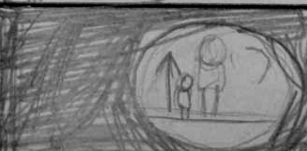


Příloha P V: Výtvarné návrhy

Příloha P VI: Technický scénář

PŘÍLOHA P I: UKÁZKA Z PŮVODNÍHO TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE

OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
	HEBO TMAVÝ OBRAZ	HNEED PO TĚ USNULA		
	OBJEVÍ SE KOULE S CHLAPECEM	NÁHLE SE MNE ZMOCNIL NEFOKOU		
	CHLAPEC KRÁČÍ A BUBLINA SE ZVĚŠUJE A ODKRÝVA KRAJINU NOČNÍ	VSTAL JSEM A VYDAL SE NA JEDNU ZE SVYČA NOČNÍCH PROCHÁZEK.		
	POHYBUJE SE I BUBLINA (JÍZDA)	KRÁČEL JSEM PODEL MELOUN. POUKOU. TAM VYKÁDÍME MELOUNOVÍ ČUKR.		

Obrázek č.1: Ukázka z původního technického scénáře

OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
	JAK PROCHÁZÍ KOLEM TOVÁRNA ZAČNE TRAVAT - PŘI SLOVĚ „VYHACÁME“ - TLAKOVÉ PÍSTKY A PŘI VARÍME - PÁRA	VYHACÁME Z NĚJ VŠECHNU ŠTÁVU A VARÍME JI TAK DLOUHO AŽ ZBUDE JEDNĚM ČUKR.		
	MINE PODNIKY - BUBLINA SE ZMENŠÍ. - PŘI SLOVĚ „NAŠICH ŽIVOT“ SE CHLAPECOVA POSTAVA ZVĚŠÍ	A TOMU PAK DÁVÁME TVAR TĚTO VĚCI KTEROU MÁME NAŠICH ŽIVOTU		
	OBJEVÍ SE PŮHOUKA A CHLAPEC NA NI USEDÁ	VŠEDL JSEM NA PŮHOUKU NA BŘEHU ŘEKY		
	BUBLINA SE ZMENŠÍ A PŘEMÍSTUJE DO ROHU. POSTUPNĚ ZMIZÍ ÚPLNĚ	PAULINE MI ZNOVU PŘITOMĚLA TĚBET SE DĚL JSEM A PŘEMÝŠLEL O NICH JAK SNĚDÍCI A ZABILI MĚ RODIČE		

Obrázek č.2: Ukázka z původního technického scénáře

PŘÍLOHA P II: UKÁZKA Z ANIMATIKU



Obrázek č.3: Ukázka z animatiku 1



Obrázek č.4: Ukázka z animatiku 2



Obrázek č.5: Ukázka z animatiku 3



Obrázek č.6: Ukázka z animatiku 4

PŘÍLOHA P III: PRÁCE UMĚLCŮ, JENŽ MI BYLI INSPIRACÍ



Obrázek č.7: Tvorba Egon Schieleho



Obrázek č.8: Tvorba Egon Schieleho



Obrázek č.9: Tvorba J.M. Basquiata



Obrázek č.10: Tvorba J.M. Basquiata



Obrázek č.11: A.Elliot, Mary a Max-barevnost



Obrázek č.12: A.Elliot, Mary a Max-hloubka ostrosti

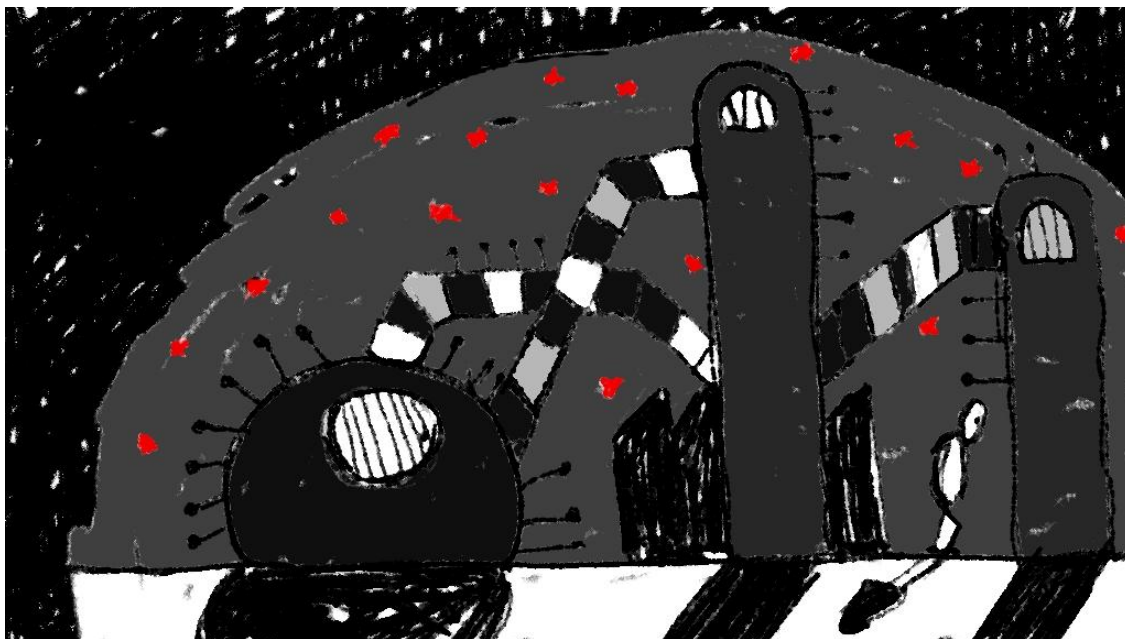
PŘÍLOHA P IV: PRVOTNÍ NÁVRHY



Obrázek č.13: Skica 1



Obrázek č.14: Skica 2



Obrázek č.15: Skica 3



Obrázek č.16: Skica 4

PŘÍLOHA P V: VÝTVARNÉ NÁVRHY

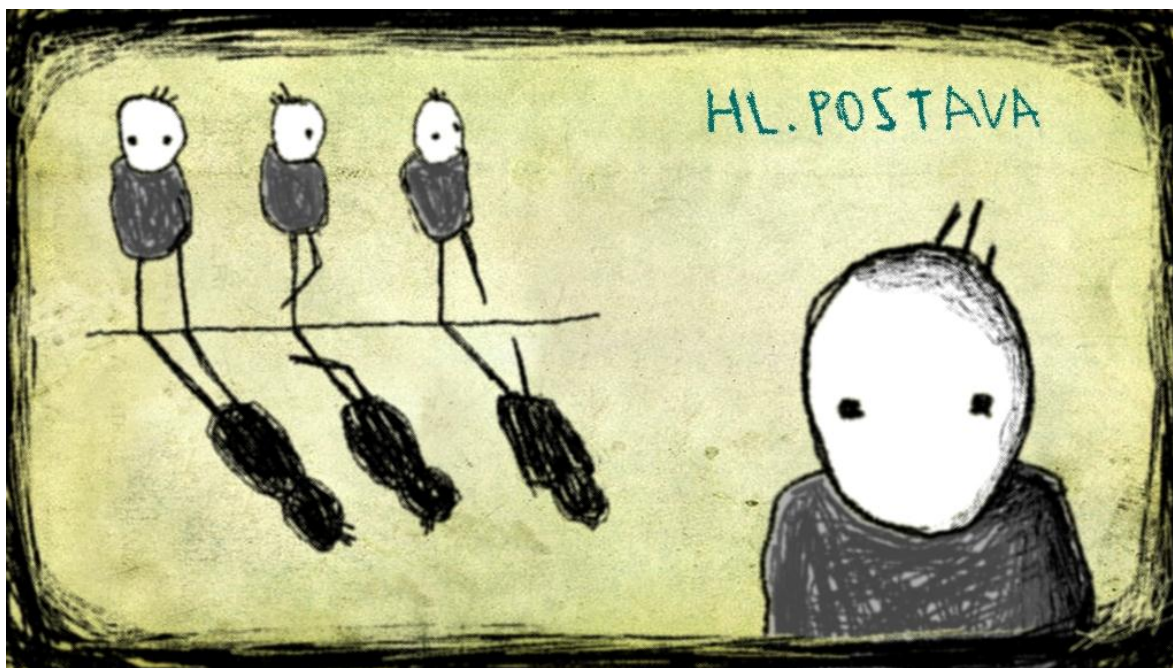
POSTAVY:



Obrázek č.17: Tygr 1



Obrázek č.18: Tygr 2

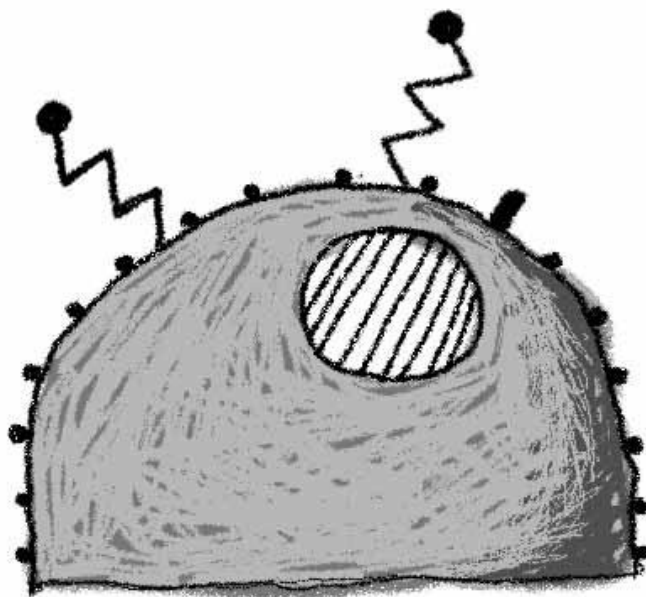


Obrázek č.19: Hlavní postava

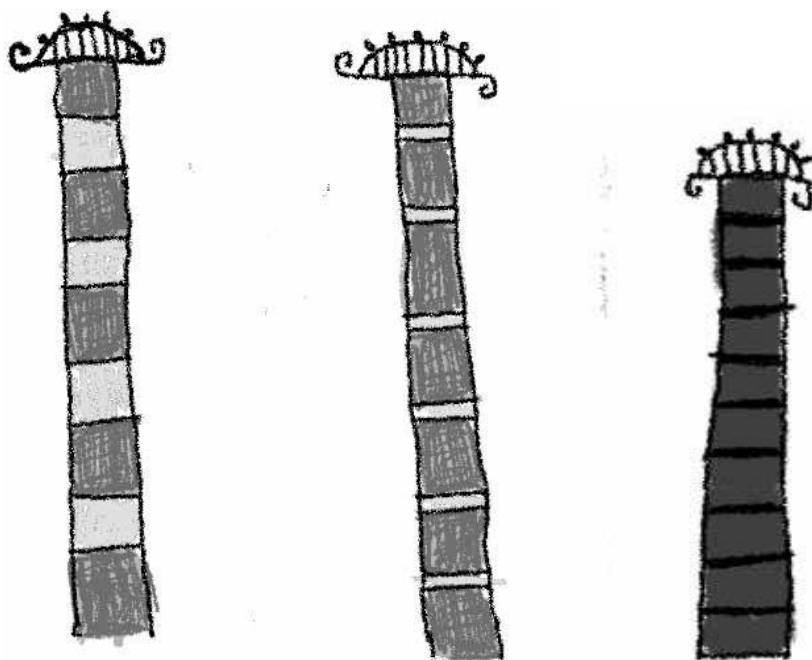


Obrázek č.20: Pauline

REKVIZITY A PROSTŘEDÍ:



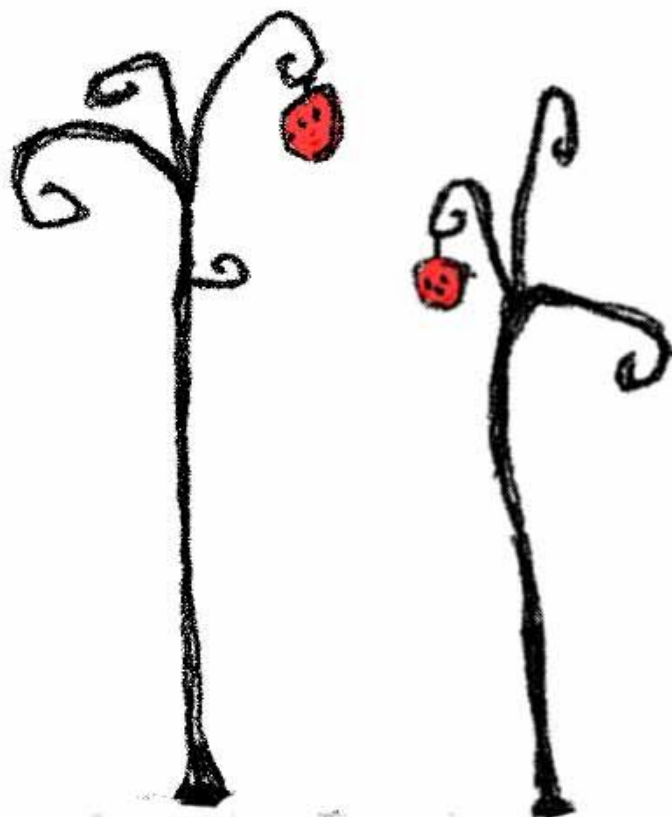
Obrázek č.21: Tlakovač



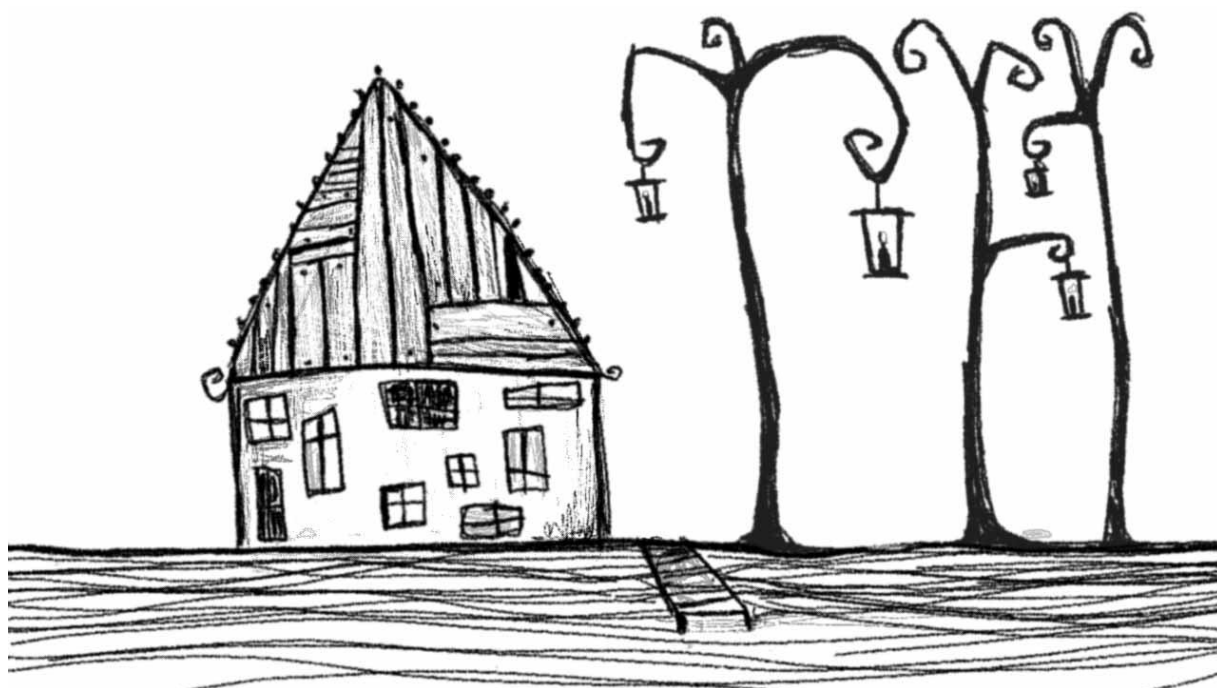
Obrázek č.22: Komíny



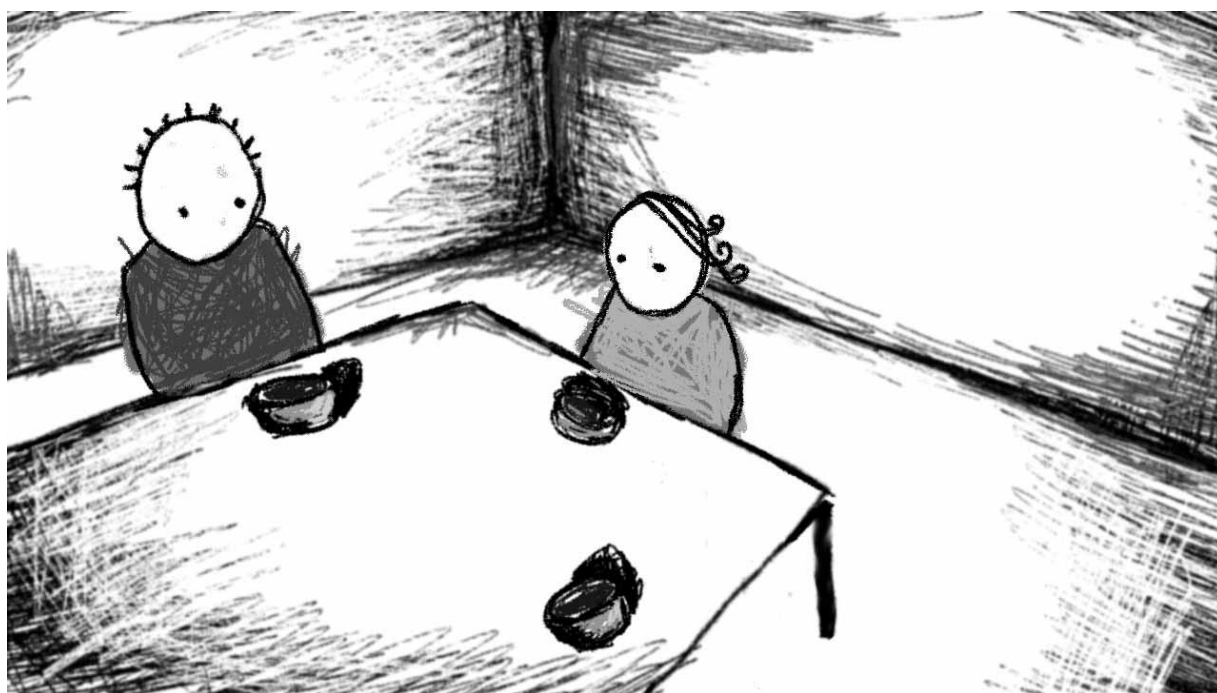
Obrázek č.23: Pohovka



Obrázek č.24: Stromy



Obrázek č.25: Dům v lese




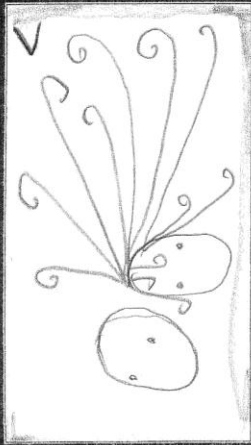
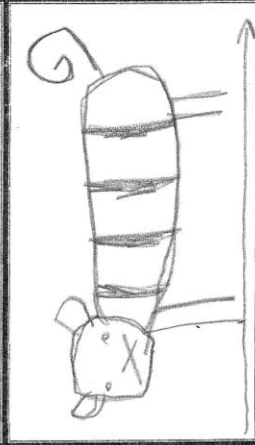
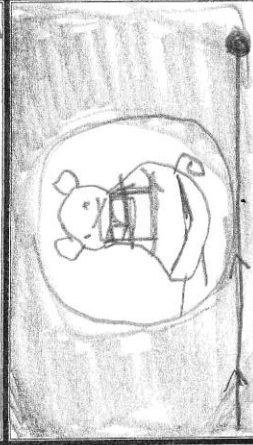
Obrázek č.26: Snídaně v domě

PŘÍLOHA P VI: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

9

Č.Z.	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
1.	FILMOVÁ ŠKOLA ZLÍN UVÁDÍ				
2.	BAKALÁŘSKÝ FILM 3. ROČNÍKU STUDIO KLASICKÉ ANIMOVANÉ TVORBY				
3.	MARTINY ŽIŽKOVÉ				
4.	8 x 8 INSPIROVÁNO KNIHOU RICHARDA BRAVIGIANA V MELBURNĚM CUKRU		PO MILOVÁNÍ JSME DLOUZE MLUVILI O TIGREH PŘÍŠŤA S TÍM PAULINE.		

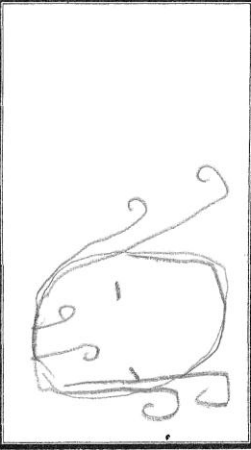
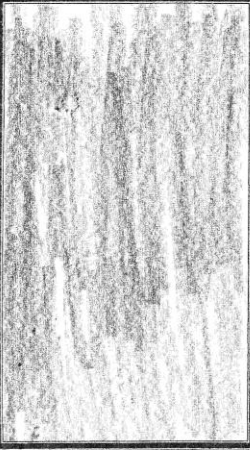
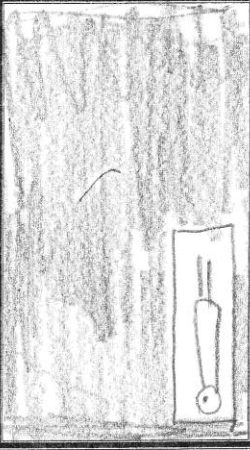

2

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
5		> ZATMIVÁČKA			
6a		RODMIVÁČKA < • PÁR LEŽÍCÍ VEDLE SEBE	LEŽELA MI VLAHA PO BOKU		
7b		JÍZDA → KAMERA PŘEVÍŽDÍ Z LEVA DO PRAVA PŘES OBRÁZ TYGRA.	A CHTĚLA MLUVIT O TYGRECH.		
7c		JÍZDA KAMERA SE ZASTAVÍ NA OBRÁZE S KRVAČEJÍCÍM TYGREM.	BYLO JÍ PRAVĚ ŠEST, KDYŽ ZABILI POSLEDNÍHO		

Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
71		> ZATMÍVAČKA			
72		Z ČERNÉ PLOCHY SE OBJEVÍ ČTVERCOVÉ POLE S HLAVOU PAULINE.	PAULINE SE MĚ VYPTÁVALA JAK JE MOŽNÉ, ŽE MLUVILI NAŠÍ RĚČÍ.		
74		OBJEVÍ SE ČTVEREC S LIDSKOU POSTAVOU A TYGREM	ŘEKL JSEM JÍ, ŽE JSEM SLUŽEBNÍK		
79		DALŠÍ ČTVEREC S HLAVOU NAJEZD KAMERA NAJEDE NA ČTVEREC S TYGREM A POSTAVOU	ŽE PŘED DÁVNĚMI MI ČASY JSMĚ MY VŠICHNI BHLI TYGŘI		

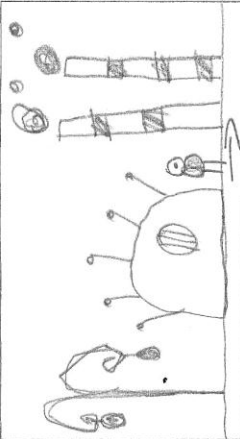
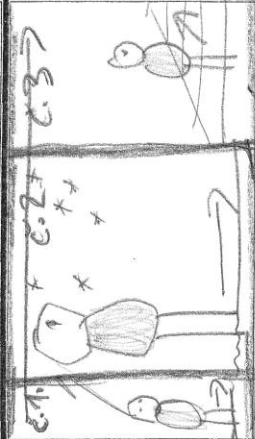
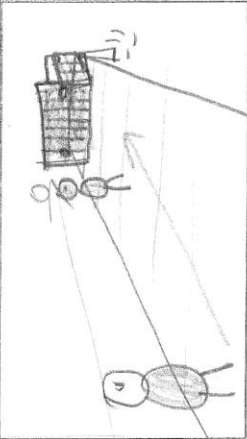
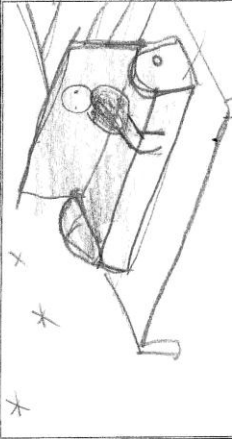
Č. Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
7h		LIPSKÁ POSTAVA SE MĚNÍ V TYGRA. KAMERA PŘEJÍDÍ VHDORU NA DALŠÍ ZABER	A POTOM JSME SE PRO- MĚNILI, JEN ONI NE.		
7ch		HLAVA PAULINĚ	VÍM, ŽE PAULINĚ JE NIKDY NESLY ŠELA, JSEM SI ALE JIST, ŽE JE TO TAK PRO NI LEPŠÍ.		
7i		ZATMÍVAČKA TMAVÝ OBRAZ	TĚSNĚ PŘED TÍM, NEŽ VSNULA		
8a		ROZMÍVAČKA PŘI LEŽÍ V POSTELI. PŘI SLOVĚ „TYGRÍ“ SE PŘES POKOJ MIHNE STÍN TYGRA.	JÍ Z ÚST VPA- PLO SLOVO. TAK SLABĚ JAKO STÍN — „TYGRÍ“		

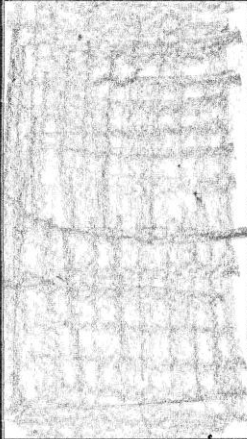
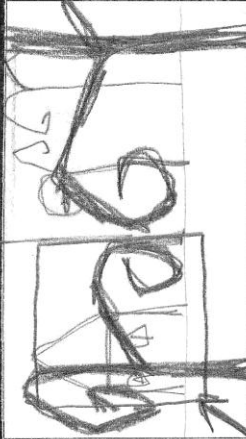
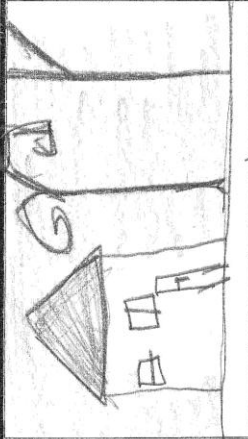
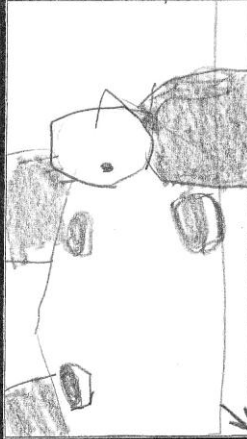
5

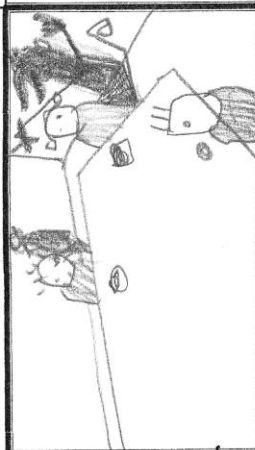

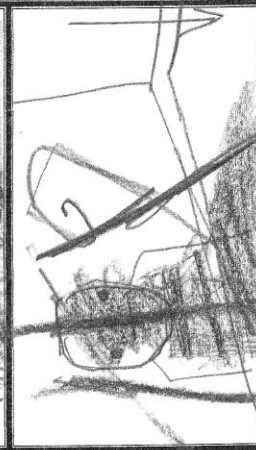
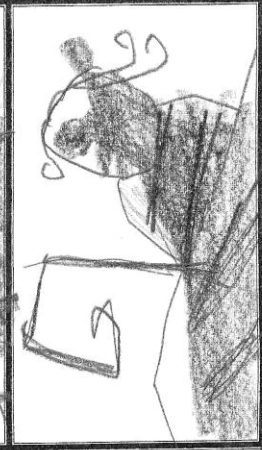
Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
8b		<p>✗ PROLÍNÁČKA SPÍCÍ PAVLINE</p>	<p>HNED PO TĚ USNULA.</p>		
8c		<p>> ZATMÍVAČKA</p>	<p>NÁHLE SE MĚ ZMOCNIL NEED KDJ.</p>		
8d		<p>OBJEVÍ SE POLE S HLAVNÍM HRDINOU</p>			
8e		<p>KAMERA OTÁČÍ O 90° OBDELNÍK S POSTAVOU SE OTÁČÍ DO SVISLÉ POLOHY.</p>	<p>USTAL JSEM</p>		

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
8f		OBRAZ SE ODKRYJE A HL. POSTAVA KRÁČÍ SMĚREM DO PRAVA. KAMERA SLEDUJE POSTAVU. JÍZDA	A VYPAL SE NA JEDNU ZE SVÝCH PLOUHŮCH NUCNÝCH PROCHÁZEK		
8g		POSTAVA KRÁČÍ MEZI HVĚZDAMI JÍZDA →	NOC BYLA CHLADIVÁ A HVĚZDY ČERNĚ		
8h		KAMERA NAVŮDÍ KRAJŮ NA DALŠÍ ZÁBER. JÍZDA ↑			
8ch		POSTAVA KRÁČÍ MEZI STRANK JÍZDA →	KRÁČEL JSEM, PODĚL MELOUNŮVÝCH PODNIKŮ, TAM VTRÁBÍME MEL. CUKR.		

7


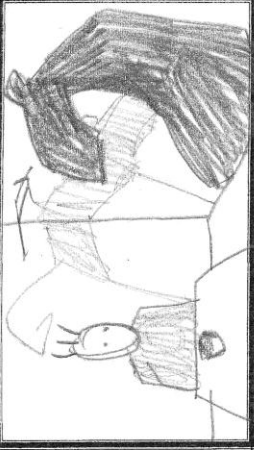
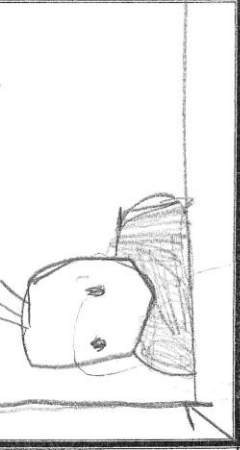

Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
81		JÍZDA →	VYMAČKÁME Z MELOUNŮ VŠECHNA ŠTÁVU, A VARÍME JI TAK DLOUHDO AŽ ZBUDE JENOM CUKR		
82		JÍZDA → POSTAVA DORAZÍ K DALŠÍMU POLI, ZMIZÍ A OBJEVÍ SE VĚTŠÍ A PAK OĚT MIZÍ. KAMERA JEDE DALŠÍMU ZÁBERU.	TOMU PAK DÁVÁME TJAR TĚTO VĚCI KEROU MÁME - NAŠICH ŽIVOTŮ		
83		POSTAV JDE PO MOLU K SEDAČCE.	PAULINE MI ZNOUJU PŘIPOMĚLA TV6RY		
84		PROUŠNÁČKA CHLAPEČEK SEDÍ V POKOJ- VCE	-SEĎEL JSEM A PŘEMÝŠLEL O NICH, JAK ZABILI A SNĚDLI MĚ RODIČE.		

Č. Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
8m		<p>→ ZATMĚVÁČKA TMAVO</p>			
9a		<p>← ROZTĚMĚVÁČKA SKRZE VĚTVE VIDÍME DŮM</p>	<p>ŽILI JSME POHRD- MAŘE VE SRUBU U ŘEKY. OTEC PĚSTOVAL MELOVINY. A MATKA PEKLA ČREBA.</p>		
9b		<p>• NAJEZD NA DŮM</p>	<p>JÁ CHODIL DO ŠKOLY.</p>		
10a		<p>SEPI KLUK V ŠTOLU S RODICEMA • ODJEZD</p>	<p>BYLO MI 9 A MĚL JSEM POTÍŽES NÁŠO- BILKOO.</p>		

Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
10b		<p>KODINA SEDÍ. STÍNĚK RODIČŮ SE ZMĚNÍ NA TYGRÍ STÍNĚK</p>	<p>JEDNO U Z RÁMA VĚŠÍ DO SRUBU TYGRÍ MÍ RODIČE NESTAČÍ ANI PROMLUVIT</p>		
11a		<p>POHLED ZE SHORA NA OBLUČEJI OD DICE SE OBJEVÍ STÍN TYGRA A ŠRÁMKY PŘES OBRÁZ</p>	<p>A BYLI MŤVÍ</p>		
11b		<p>ŠTÍRÁČKA POUČO OBRA SETŘEN POUČO A OBJEVJE SE DALŠÍ</p>			
11c		<p>NA OBLUČEJI MATKY OBJEVÍ SE TYGRÍ STÍN A ŠRÁMKY PŘES OBRÁZ</p>			

Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
11b		STŘAČKA ← ŠRÁMY STÍRANÝ OBRAZ VLEVO			
11e		PRÁZDNÝ OBRAZ...			
12a		CHUAPEK SEDÍ SÁM ZA STOLEM	JAK JSEM JEN DRŽEL U ÚST LŽÍČ KTEROU JSEM JEDL KAŠI.		
12b		NAJEZD			

19

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
12c		OBJEVÍ SE NA STĚNĚ TYGR.	JEJENŽ TYGRŮ MĚ ZAČAL CHA- CHOLIT		
12d		TYGR PŘEJDE NA VEDLEJŠÍ ZEDĚ	ŽE KDYŽ BUDU PĚKNĚ SEDEĚT POVÍ MI TOHÁDKU		
12e		• NÁJEZD CHLAPEC ODÍRÁCI HLAVU	JENOM ŽE JK ŽÁPNOU POHÁDKU NECHTEL.		
12f		• ODVEZD NA STĚNĚ JE DALŠÍ TYGR	DRUHÝ TYGR ŘEKL ŽE JE TO V PORÁDKU A ZAVAL SI KUS Z OTCE.		



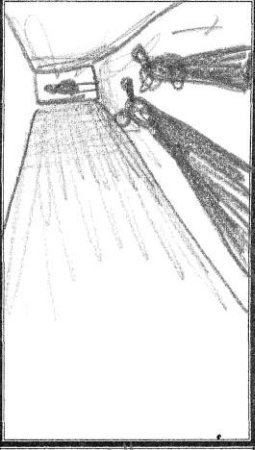
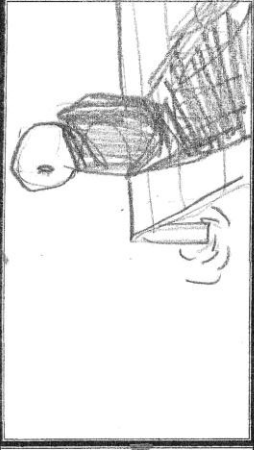
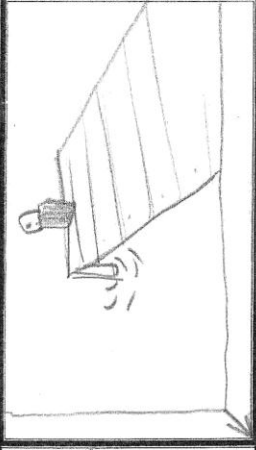
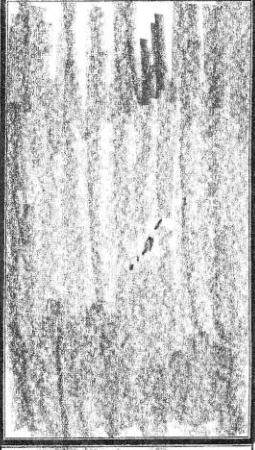
Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
13c		TYGR SKLÁNÍ HLAVU A TRHÁ KUS MĚSA.			
13d		BĚDÍ CHLAPEC ZA STOLEM.	DLOUHO JSEM TAM SEDEL SE LŽÍČÍ V RUCI		
13e		ODJEZD KAMERA ODVĚDÍ A KLUK SEDÍ U VEKÉHO STOLU OBJEVÍ SE NA STOLE TYGR A KRČÍ SE.	AŽ JSEM VI PODČIL PROTĚŽE V TU CHVÍLI SE PRVNÍ TYGR ZAČAL OMLUVAT ŽE JE MU TO VŠECHNO LÍTO		
14a		SEDÍ ZA STOLEM A NA STĚNÁCH TYGRŮ VĚŠELI	A PRVNÍ TYGR SE MI SNAŽIL VYSVĚTLIT PROČ TO VĚŘALI.		

13

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
14b		TYGR SE PŘEMÍŠTÍ NA VEDLEJŠÍ STĚNU A NATAHNE HLAVU KE KLUKOVÍ.	ŘEKL ŽE BY SE NIC NESTALO KDTYBY K TOMU NEBYLI NUCENÍ		
14c		NÁJEZD TYGRÍ SE NA ŽEBE PÍVÁNÍ	ŽE PROSTĚ JINAK ANI ŽÍT NEUMÍ		
15a		KLUK NATAHUJE RUKU K TYGRŮM S POČÍTÁNÍM.	V TOM JSEM JE PODĚAL, ZDA BŤMI NEPOMDLÍ S NÁŠIBILKO		
15b		TYGRÍ SE NA SEBE PODÍVÁNÍ	TYGRY TO ZPĚJME ZASKO- CÍLO ALE I PŘES TO MI POMOHLI		

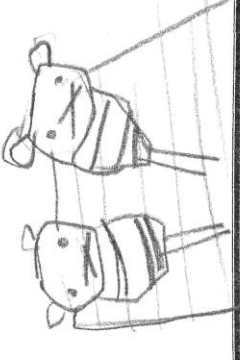
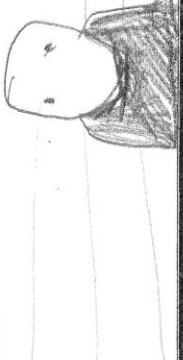
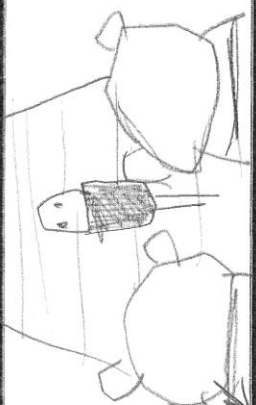
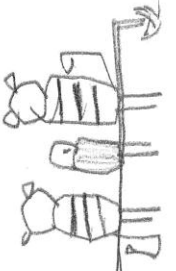
Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
16a		TYGR NA STĚNĚ SE MĚNÍ V 7x4.	POLOŽIL JSEM JIM ŘÁDO OPAŽEK KOLIK JE 7x4		
16b		PŘIBĚVÁJÍ VÍPOTIK	8x8, 6x6 A TAK DALE TYGR MI NEJPRVE OCHOTNĚ ODPOVĚDALI		
17a		POKOJ S DVEŘMI	NAKONEC JE ALE MĚ DĚLEK OMEZEL, PROHLÁŠILI ABYCH SE ZTRATIL		
17b		CHUAPEK KRAČÍ KE DVEŘÍM			

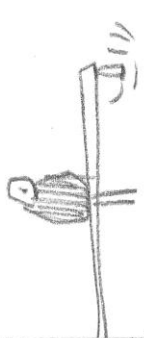

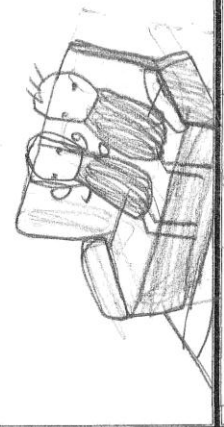
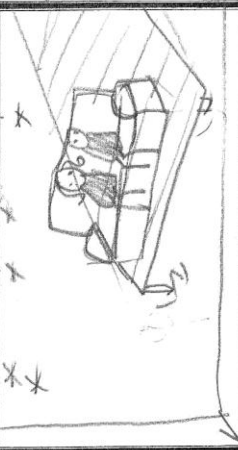
15

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
17c		TYGŘI MIZÍ KDPČ CHLAPEC VYJDE VEN	A OBA ZASE ZACALI JÍST MĚ KODIČE.		
18a		SEPÍ CHLAPEC NA MOLL	ŠEL JSEM VEN A TOSADIL SE UREKT.		
18b		ODJEZD CHLAPECI ZMIZÍ STÍN	UVĚDOMIL JSEM SI ŽE JSEM SI KOTEK.		
18c		ZATMI VAČKA			

16

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
19a		ŠROZTMÍ VÁČKA SEDÍ A OBJEVÍ SE STÍN TYGRŮ	ASI PO HODINĚ VYŠLI TYGRŮ ZE SRUBU		
19b		STÍN TYGRŮ SE ZMĚNÍ V TYGRY OPRAVDOVĚ	A USEDLI SEMNOU NA BŘEV. ZNOUV SE ZAČALI OMLOUKAT ZA ZABITÍ MÝCH RODIČŮ		
19c		NÁJEZD	TVRDILI ŽE NEJSOU ŽLÍ		
20		POSTAVA SE DÍVÁ NA VELKOU TYGRŮ HLAVU	ALE ŽE TO CO SE STALO SE UDAŤ MUSELO		

Č.Z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
21		POHLED SHORA TYČŘI SE OMLUVNĚ DÍVAJÍ NAHDRU	A PROJILÍ MĚ ABYCH JE POCHOPIL		
22a		SHORA POHLED	ODVĚTIL JSEM ŽE JE TO V PORÁDKU		
22b		ODJEZD TYČŘI JSOU ZÁPK.	A TAKÉ JSEM PODĚKOVAL ZA POMOC S NÁSOBÍ LKOU		
23a		VŠICHNI SEDÍ NA MŮLU	JESTĚ NEŽ TYČŘI ZMIZELI ŘEKLI ŽE JSOU RÁDI ŽE MI MOHLI POMOCI		

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
23b		TYGRÍ ZMIZÍ A CHLAPEL ZŮSTAVÁ SAM			
23c		> ZATMÍVAČKA			
24a		< ROZTÍMÍVAČKA POSTAVA SEDÍ S PAVLINE NA POKOJCE V ŘEKY	TOHO VĚČERA JSEM SE VRÁTIL KE SKUBU VŠECHNO JSEM TAM NECHAL		
24b		ODJEZD	A CELF HO ZAPÁUL		

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
24c		<p>JÍZDA NA HORU</p> <hr/> <p>KAMERA PLUJE HVEZDINÁM NEBEM</p>	<p>STALO JE TO PŘED DVACETI LETY, TREBAŽE SE ZDA JAKO BY TO BYLO TEPRVE VČERA</p>		
24b			<p>KOUK JE 8 x 8 ?</p>		
24c		<p>→ ZATMÍVÁČKA</p>			
25	<p>TITULKY ZÁVĚREČNÉ</p>				