

Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

Jana Černohorská

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce popisuje tvorbu animovaného filmu od vzniku prvotního námětu přes animaci až po střih, zvučení a postprodukční práce. V první části se práce zabývá prezentací námětu a výtvarnou stránkou návrhů. Ve druhé části se práce zabývá animatikem, animací samotnou, výtvarnem, konzultací a celkovým přínosem tohoto filmu. Práce také popisuje problémy spojené se získáváním zvukových stop pro dokončení snímku.

Klíčová slova: animace, krátký film, kreslená animace, námět, inspirace, výtvarné pojetí

ABSTRACT

This work describes making of an animated film starting with the first idea, including animation and editing, sound mastering and post-production actions. In the first part of this work, we discuss presentation of the main idea along with design of the artworks. In the second part, we discuss creation of an animatic, animation itself, art design, consultations and the overall benefits of this film. The work also describes problems connected to acquiring sound tracks for the film.

Keywords: animation, short film, drawn animation, motive, inspiration, art design

Děkuji svým rodičům, svému příteli a zejména svému supervizorovi, díky němuž je má práce taková, jaká je, panu Ivu Hejčmanovi.

OBSAH

ABSTRAKT	2
ÚVOD	6
1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA FILMU	8
1.1 NÁMĚT A INSPIRACE.....	8
1.1.1 Hledání příběhu.....	8
1.1.2 Myšlenka filmu.....	9
1.1.3 Prostředí a atmosféra	9
1.1.4 Úpravy a dokončení příběhu.....	10
1.2 CHARAKTERY POSTAV.....	11
1.2.1 Stařec.....	11
1.2.2 Holčička.....	12
1.2.3 Matka holčičky.....	12
2 PREZENTACE PROJEKTU	13
2.1 PITCHING.....	13
2.1.1 Presentace a její průběh.....	13
2.1.2 Přínos pitchingu	14
2.1.3 Význam prezentování	14
3 ANIMATIK	17
3.1 VÝBĚR HUDBY.....	17
3.1.1 Zvuky v animatiku.....	17
3.1.2 Ruchy.....	17
3.1.3 Hudba.....	18
3.1.4 Zdroje a licence.....	18
3.2 VÝROBA ANIMATIKU.....	19
3.3 VÝTVARNÉ POJETÍ.....	19
3.3.1 Výtvarná stránka filmu.....	19
3.3.2 Barevnost	20
3.3.3 Míra stylizace.....	21
3.3.4 Výtvarné pojetí postav.....	21
3.3.5 Výtvarno jako celek	22
4 ANIMACE	24
4.1 TECHNIKA.....	24
4.1.1 Použitá technika.....	24
4.1.2 Použité programy a harmonogram.....	25
4.2 STŘIH A POSTPRODUKCE.....	25
4.2.1 Prvotní střih.....	25
4.2.2 Prvky postprodukce.....	26
4.2.3 Realizace postprodukce a použití efektů	26
4.3 ZVUK.....	26

4.3.1	Změny oproti zvuku v animatiku.....	27
4.3.2	Zvuk ve speciálních případech	27
4.4	TITULKY A PLAKÁT.....	27
4.4.1	Význam titulků a plakátu.....	27
4.4.2	Typografie.....	28
ZÁVĚR.....		29
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....		30
SEZNAM PŘÍLOH.....		31

ÚVOD

Na úvod bych ráda napsala, čím se má bakalářská práce zabývá. Pojednává o smrti, vyrovnání se sní, jejím přijetím. Nelíčím zde smrt jako velkého nepřítele, nýbrž jako fakt, kterému se nikdo z nás nevyhne. Jedná se vlastně o experiment. Díky tomu, že smrt líčím, jako přirozenou součást života, není v tomto filmu žádná záporná postava, jen tři kladné charaktery, a i přesto snímek funguje tak, jak má. Záměrně tak obcházím zavedený kánon. A chci tímto způsobem dokázat, že film může existovat i bez záporné postavy. Záleží na tom, jak dobře vystavíme příběh.

Teoretická část práce se zabývá přípravnou fází. Pojednává o hledání námětu, co mě inspirovalo, co můj příběh rozvinulo. Zabývám se jeho rozpracováním do literárního a postupně technického scénáře. Následně zmiňuji i prezentaci filmu a vyhledávání vhodné hudby a problémy s tím spojené. Praktická část přibližuje tvorbou animatiku a animaci samotnou. Zdůvodňuji, proč jsem si vybrala danou techniku a její výhody i nevýhody. Dále popisuji, jak jsem řešila výtvarné pojetí práce a co mě ovlivnilo. V písemné části práce nesmí chybět ani zmínka o kolorizaci a časování. Ke konci se věnuji postprodukci, střihu a doladování zvuku a hudby.

V každé jednotlivé části zmiňuji problémy, se kterými jsem se setkala, jak jsem je odstranila a co mě tato práce díky vyřešení daného problému naučila.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA FILMU

V této části se budu zabývat zejména hledáním námětu k filmu a zdroji inspirace. Kromě toho také popíši, jak jsem dospěla k charakterům jednotlivých postav.

1.1 Námět a inspirace

Pro každý námět je potřeba inspirace a málokdy vydržíme s prvotním námětem v nezměněné formě po celou dobu tvorby filmu. V následujících podkapitolách proto popíši vývoj námětu a příběhu samotného.

1.1.1 Hledání příběhu

Hledání dobrého příběhu není nijak jednoduché. Jistě se s tím seznámil každý, kdo má co do činění s filmem, a i u mě hledání příběhu neproběhlo ani snadno, ani rychle. Zpočátku jsem několik týdnů stále přemýšlela, co vlastně natočím. Většinou čerpám inspiraci ze snů, ale od doby, kdy jsem začala uvažovat nad bakalářským filmem, byl můj spánek zcela bezesný. Když už se konečně dostavil nějaký sen, který by případně stál za zfilmování, nevyhovoval daný námět z hlediska metráže. Brzy mi došlo, že tudy cesta nepovede a přeci jen musím potrápit mozkové závity.

Uplynulo několik týdnů a já měla jasno jen v jedné věci, a to že nechci točit grotesku. Ne že bych tento žánr neměla ráda, právě naopak. Všechny moje předcházející práce byly komického ražení, a proto jsem chtěla vytvořit něco nového - něco, co mě posune v mé tvorbě dál. Už od začátku jsem nicméně věděla, že zpracovat vážné téma není nic jednoduchého. Autor obvykle musí mít nějakou zkušenost s tématem, které chce zpracovávat. V opačném případě by se mohlo stát, že příběh bude působit pateticky a směšně.

Nápad, který jsem nakonec použila pro vytvoření námětu přišel, když jsem svému nemocnému příteli četla jeho oblíbenou knihu od T. Pratchetta, kde přímo byla uvedena myšlenka, že každý se po smrti dostane tam, kam věří že se dostane, bez ohledu na to jak v životě činil. I když nejde o mého nejoblíbenějšího autora, tato myšlenka mě velmi pobavila a zaujala. Přestože se zde jedná pochopitelně o komediálnější žánr, rozhodla jsem se základní myšlenku aplikovat i do mého příběhu. Postupně tato základní myšlenka v mém námětu téměř zaniká a funguje zde spíše okrajově, přesto jí ale jistou inspiraci nemohu upřít.

1.1.2 Myšlenka filmu

Hlavní myšlenka filmu je vyrovnání se se smrtí blízkého člověka. Smrt zde má formu jakéhosi metaforického sdělení, které, jak píše E. Dutka ([1] str. 50 a 51), můžeme znázornit různě: „Metaforické sdělení, jak jsme si řekli, můžeme divákovi předat dvojitou formou – tedy *hrou* nebo *emocionálním prožitkem*. (...) Sdělit poselství *emocionálním prožitkem* znamená předvést příběh tak, aby bylo divákovi umožněno vcítit se do něho, spoluprožít ho s protagonistou animovaného příběhu a metaforické sdělení metareality přijmout za svůj vlastní životní prožitek.“

Každý se ve svém životě se smrtí setkal, někdo více, někdo méně. I malému dítěti je nutno vysvětlit, kam se poděla jeho babička. Proto snad mohu doufat, že se divákovi podaří s mým filmem ztotožnit. Na druhou stranu, toto téma bylo zpracované již mnohokrát a v různých podobách, nicméně to lze říct téměř o všech tématech. Potřebovala jsem téma smrti dát do nového světla, podívat se na něj z jiné perspektivy. Z toho důvodu se děj neodehrává bezprostředně po tragédii, ale desítky let po ní. Chci zde ukázat, jaké stopy zanechala smrt blízkých na člověku, jak ovlivnila jeho život, jeho následující rozhodnutí a jeho vztahy s ostatními lidmi.

Hlavní myšlenku jsem tedy měla, ale k ucelenému příběhu byla ještě dlouhá cesta. Aby se celý děj mohl odehrávat po padesáti letech a aby mohl otřást celým životem hlavní postavy, musela jsem zabít (obrazně řečeno) jeho nejbližší, a to manželku a dceru. Tím jsem měla vymyšlené veškeré postavy.

1.1.3 Prostředí a atmosféra

Hlavní postavou se stal osmdesátiletý muž, jenž žije zcela bez kontaktu s ostatními lidmi. Ačkoliv si myslí, že se s tragédií jakž takž vyrovnal, divák vidí, jak vzdálené to je pravdě. Právě v této fázi vymýšlení námětu jsem začala více uvažovat o prostředí. Kam hlavní postavu umístit, má-li být skutečně opuštěná, nechce-li se s nikým vidět, chce-li se uzavřít před světem jen se svými vzpomínkami. Napadla mě chatrč na samotě v lesích, která mi pro tento účel přišla ideální. Je zde dostatečný mír a také klid, starý muž tak může pokojně žít sám, aniž by ho obtěžoval soucit ostatních. Zároveň však není natolik daleko od civilizace, aby zde zemřel hlady. Stačí jen jít po úzké pěšince, která ho dovede do města, kde si může nakoupit dostatek zásob.

Můj film má temnou a tíživou atmosféru, která se ke konci filmu rozjasní. Vtom mi značně pomohlo výtvarno, o kterém se budu ještě zmiňovat v samostatné kapitole. Dokon-

ce jsou zde i lehké, ale opravdu jen lehké náznaky hororu. Starci se zjeví i duch jeho dcerky, ale kromě toho, že se zjeví a následně se rozplyne, má s duchem jen málo společného. Jedná se spíše o umíněnou holčičku, které se stýská po otci, než hrůzu nahánějící přízrak. Její zjevování však nezůstane bez následku. Zde nastane zvrat v celém příběhu a divák se dozví, proč se vlastně celý film jmenuje Houba, muž se houbou totiž omylem otráví.

1.1.4 Úpravy a dokončení příběhu

Příběh jsem měla téměř hotový, ale zatím jsem nebyla rozhodnutá, jak ho ukončit. Jak dobře víme konec může celý film buď povznést, jako například u *Faunova Labyrintu* a nebo z něj udělat naprosté fiasko jako u Spielbergovy *Války světů*. Musím říct, že s koncem jsem nějakou dobu zápolila a předělávala jsem ho hned několikrát. Nevěděla jsem, zda by byl lepší klasický kýčovitý happyend, aby vše bylo zalité sluncem a divák se celý šťastný nemusel dál filmem zabývat, a nebo zvolit smutný až tragický konec a riskovat, že diváka zcela zdeptám a už film nebude chtít nikdy vidět. Nakonec jsem zvolila zlatou střední cestu, konec je smutný, ale smířlivý. Všechny postavy jsou na konci filmu sice mrtvé, ale divák by měl mít pocit, že je to tak v pořádku, že jsou vlastně šťastní a spokojení.

Když jsem přednesla první verzi svého příběhu panu Hejzmanovi, poměrně se mu líbil a doporučil mi pár drobných úprav k umocnění příběhu. Po několika konzultacích mi navrhoval pozměnit konec, zdálo se mu, že vyvolává více otázek, než by měl. Zde jsem se však rozhodla nevyužít jeho rady, protože vyvolání určitých otázek je přesně můj záměr. V minulé práci mi bylo vytknuto, že diváka příliš vedu a uvědomila jsem si, že námitka byla odůvodněná, proto se zde tomuto nedostatku snažím vyhnout. Nechci divákovi vše naservírovat až pod nos. Sama osobně ráda čtu mezi řádky a vždy jsem ráda, když najdu ve filmu něco nového. Chápu, že ve filmu o délce kolem pěti minut není prostor na nějaké šifrované vzkazy. Ale nechci, aby po zhlédnutí filmu skončilo i divákově přemýšlení o něm (v dobrém slova smyslu). Proto jsem závěr filmu ponechala takový, jaký je v námětu a za tímto rozhodnutím si stojím. Konzultovala jsem ještě s panem Malíkem, vždy je lepší více pohledů na věc a více nápadů. I on měl vynikající postřehy a společně s panem Hejzmanem mě upozornili na spoustu chyb, které jsem v důsledku nedostatečného odstupu od tématu přehlédla.

Ve chvíli, kdy jsem měla hotový námět, jsem se mohla vrhnout na literární scénář a technický scénář. Některé záběry uvedené v technickém scénáři jsem lehce zkracovala a několik jich dokonce vypustila, protože už při vytváření animatiku jsem zjistila, že určité scény působí nadbytečně a děj by jen zbytečně rozměňovaly.

1.2 Charaktery postav

Postavy ve filmech, ať už animovaných nebo hraných, mají vždy určitým způsobem vytvořen charakter. Proto v následujících podkapitolách popíši, jak jsem dospěla k charakterům svých postav a proč.

1.2.1 Stařec

Jak jsem se již zmiňovala, hlavní postavou mého bakalářského filmu je starý muž. Chtěla jsem, aby jeho tvář a vlastně celé tělo náležitě vypovídalo o jeho únavě nad životem, který se s ním zrovna dvakrát nemazlil.

Celé starcovo tělo je šlachovité, záda shrbená a nohy skrčené. Tváří plné vrásek dominuje velký, silný nos, který byl v prvních návrzích velmi dlouhý a působil až karikaturálně, ale na radu pana Malíka a svého supervizora pana Hejcmana jsem nos zmenšila. Ze začátku jsem ze změny neměla velkou radost, protože mi výtku sdělili nikoliv při zaslání výtvarných návrhů, ale až po zhotovení animatiku, ve kterém jsem již měla (do té doby) definitivní výtvarno. Tudíž představa, že budu muset celý den překreslovat nosy, mě příliš nelákala. Nutno ale dodat, že ve chvíli, kdy jsem viděla výsledek s upraveným nosem, musela jsem uznat, že měli pravdu a že připomínka byla odůvodněná. Menší nos dodal postavě větší důstojnost a když jsem porovnála oba návrhy starce, původní s upraveným, najednou jsem viděla, proč se delší nos zpočátku nelíbil. Nos v původním návrhu vypadal až komicky, při pohledu na prvotní návrh mě napadla myšlenka, že by jím stařec mohl šermovat nebo na něj nabodávat odpadky, což by nebylo nejvhodnější vzhledem k tomu, že film není groteska a zabývá se vážnějším tématem.

Dalším výrazným znakem jsou oči, které jsou skelné a unavené, ale je v nich stále jakási jiskra. Oči jsou zde velmi důležité, protože hlavně skrz ně vyjadřuje postava emoce.

1.2.2 Holčička

Druhou, avšak neméně významnou postavou je desetiletá holčička. Ta je, jak už jsem uvedla dříve, zesnulou dcerou starce. Ačkoli je ve své podstatě duch, úplně se tak nechová. Přestože se znenadání zjevuje a zase mizí, není jejím úkolem děsit, spíše touží po kontaktu se svým otcem. Je neposedná, hravá, zkrátka dítě s neustále odřenými koleny, které nikdy chvíli neposedí. Holčička je také velmi netrpělivá a snaží se o kontakt se svým otcem, chce si s ním hrát jako každá jiná dcera. Ale to, co je pro ní hra, uvádí jejího otce silně do rozpaků. Neví co se s ním děje, zda má vidiny nebo se jedná o skutečnost.

Měla bych asi také zmínit, že postava holčičky, je mi vizuálně dost podobná, což ovšem nebyl tak zcela záměr. Zpočátku jsem to ani moc nevnímala, protože dle mého názoru je jediná podobnost v účesu, který má postava stejný a který byl použit čistě z praktického hlediska (o tom se ale více do detailu rozepíši až v kapitole o výtvarných návrzích). Když mi nicméně několik lidí řeklo „Jé, to jsi ty,“ musela jsem uznat, že jsem do této postavy vložila cosi ze sebe. Vlastně je to docela logické, když vezmu v potaz kolik grimas holčička za svou krátkou dobu působení ve filmu předvede. A vzhledem k tomu, že pro správnou animaci těchto grimas bylo potřeba stále hledět do zrcadla a předvádět je, postava v sobě asi musí mít něco mého. Takže chtě nechtě jsem musela připustit fakt, že je vidět snaha, aby každý poznal, že je tento film právě mé dílo.

1.2.3 Matka holčičky

Poslední postavou mého filmu je matka holčičky. Hraje zde spíše vedlejší roli, na rozdíl od své dcery je trpělivá a čeká na svého muže, až přijde jeho čas. Z krátké chvíle, kterou ve filmu ztvární je zřejmé, že to byla a vlastně stále je citlivá a milující manželka. Je klidná a rozvázná, vlastně přesný opak své dcery.

2 PREZENTACE PROJEKTU

Ve druhé části se věnuji prezentaci projektu na pitchingu, předpokládaným finančním výdajům na film a obecným myšlenkám ohledně prezentování podobných projektů.

2.1 Pitching

Pitching je v případě bakalářských prací důležitý zejména proto, aby si škola mohla udělat představu, jaké náměty chtějí studenti zpracovávat a kolik si představují pro svůj film získat financí. Já v následujících podkapitolách budu psát o tom, co pitching znamenal z mého pohledu.

2.1.1 Prezentace a její průběh

K přípravě na tvorbu animovaného filmu patří i jeho prezentace, proto není náhoda, že se o ní zde zmiňuji. Několik prezentací jsem už zpracovala, takže jsem už měla určitou představu, jak na to, avšak tentokrát to byla první prezentace týkající se čistě mého filmu. Tento pitching byl uskutečněn zejména kvůli střihačům a zvukařům, kteří měli povinné zadání zvučit nebo stříhat animovaný film. Ze všech zvukařů a střihačů dorazili dva lidé, což mne mírně rozladilo, protože celá akce byla uspořádána z důvodu, že náš obor někteří studenti označili za nekomunikativní. Protože si však film stříhám a zvučím sama, velký význam pro mě jejich nepřítomnost neměla.

Snímek je tvořen technikou počítačové kreslené animace, hudbu a zvuky jsem získala z webových stránek nabízejících tyto soubory pod otevřenou licenci. Z toho vyplývá, že můj film není nijak finančně náročný. Pro mě osobně měla tedy prezentace význam spíše z hlediska zkušenosti.

Ačkoli jsem prezentaci měla připravenou dobře a pečlivě, nervozita zde přeci jen zapracovala. Každý se s nervozitou vypořádává jinak, já osobně se snažím vše převést na komickou rovinu, což vzhledem k tomu, že můj snímek je vážného charakteru, nebyl v případě této prezentace nejlepší tah. Takže zatímco jsem se snažila přednést svůj projekt a objasnit vážnost své práce, mým spolužákům a ostatním posluchačům prezentace smíchy slzely oči. Musím přiznat, že to nebyla nejzdařilejší prezentace, jakou jsem kdy měla. Po skončení pitchingu si mě dokonce vzal můj supervizor pan Hejman stranou a vysvětlil mi, že pokud prezentuji příběh s vážným tématem, není zrovna nejvhodnější mluvit tak, jako kdyby mě měřili stopkami a rozhodně není vhodné při odchodu nabourat do promítacího plátna.

2.1.2 Přínos pitchingu

Ačkoliv jsem od školy nepožadovala žádné finance, rozhodně pro mě pitching nebyla ztráta času. Dle mého názoru je velmi důležité, aby se studenti s tímto seznámili a aby uměli prezentovat sebe i svou práci. Znam studenty, jejichž prezentace byly mírně řečeno nepřesvědčivé navzdory tomu, že se jim finální filmy velmi podařily. Je důležité předvést ze své práce to nejlepší. Důležité je nedávat najevo jakékoliv pochyby a nejistotu. Nejhorší věc, jakou může člověk udělat (a to neplatí jen pro prezentace, ale i závěrečné obhajoby) je, že si dobrovolně začne sypat popel na hlavu vyjmenovávát co všechno se mu nepovedlo. Toto jsem pochopila už na střední škole při obhajobě své maturitní práce, kde jsem vyrobila výtvarný návrh a model vyhlídky. Při prezentaci jsem pak rozhodně dobrovolně nepřiznala, že při větším náporu větru by pravděpodobně odlétla někam do neznáma, naopak jsem se snažila do své obhajoby vtěsnat vhodnost umístění stavby, aby hodnotícím tato otázka vůbec nepřišla na mysl. Abych se vrátila do kontextu pitchingu, chtěla jsem zdůraznit, že dobrá prezentace je polovina úspěchu. Je velká škoda, že někdy až geniální filmy nejsou dostatečně profinancované jenom proto, že autor neumí svůj film náležitě „prodat“.

Přesně to byl případ bývalé spolužačky, která absolvovala minulý rok. Ztvárnila povídku svého kamaráda, která byla výborně napsaná a film se opravdu povedl. Jelikož však její prezentace byla nevýrazná a nedokázala velké klady příběhu správně podat, měla z profinancováním filmu určité problémy.

2.1.3 Význam prezentování

Ač se to některým může zdát zbytečné a myslí si, že nechají své práce mluvit za sebe, je velice důležité, abychom se naučili mluvit na veřejnosti, překonali trému a naučili se správně prezentovat co nejdříve. Protože zatím jsme na půdě fakulty, kde se nám snaží všemožně vyhovět, měli bychom toho využít. V profesním životě nemusí být na prezentace projektů již nahlíženo tak benevolentně. Zde máme tři roky (někteří i víc) na to, abychom mohli přesvědčit profesory o svých kvalitách, ale při vykonávání naší profese hodně závisí i na schopnosti komunikovat. Někdy pět minut špatné nebo nedostatečně připravené prezentace může způsobit, že přijdete o zakázku, což zejména v období krize může znamenat konec vaší kariéry.

Právě proto, i když mi nečiní žádné velké potěšení vystupovat před veřejností, zejména před spolužáky, kteří jsou někdy mnohem víc kritičtí než profesori, jenž se nám

snaží naše pochybení podat velmi jemně, je velmi podstatné, abychom si tímto procházeli co nejčastěji. Máme velkou výhodu, jelikož zde nám ještě pomohou, poradí, řeknou nám jakých chyb se máme vyvarovat. V profesním životě tuto možnost už mít nebudeme a bude nutné, abychom si se vším zvládli poradit sami.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANIMATIK

V této části se budu zabývat tvorbou animatiku, jeho účelem a následujícím použitím. Zmíním také, v čem všem mi pomohl a napíši o jeho jednotlivých složkách.

3.1 Výběr hudby

Než se začne s výrobou animatiku je třeba nejdříve vybrat vhodnou hudbu a vhodné ruchy. To bylo u tohoto filmu mnohem těžší, než jsem původně čekala.

3.1.1 Zvuky v animatiku

Film není možné nechat bez hudby a neoruchovaný z prostého důvodu - nikdo by se na něj nevydržel dívat. Ani situace, kde by divák očekával naprosté ticho, nejsou beze zvuku, tak to v kinematografii nefunguje. Ticho je zde většinou umocněné zesílením jiného zvuku např: dechu, bzukotu mouchy a podobně. Absolutní ticho ve filmu není ani v prostředích, kde je vlastně nemožné, aby se zvuk šířil, jeden příklad za všechny jsou Hvězdné Války George Lucase, kde mnoho bitev probíhá ve vesmíru a tam se zvuk šířit nemůže. Fanoušci jim tuto „chybu“ velmi rádi vyčítají, ale mám vážné pochybnosti o tom, že by se někdo díval na němé bitevní vřavy. I promítání němých filmů se neobešlo bez hudebního podkresu. Vždy byl v sále pianista, který po celé představení hrál. Nikdo se nechce dívat na zcela němý film. Kdo viděl tříhodinovou Intoleranci od D. W. Griffitha puštěnou z klasické filmové suroviny, kde jediný zvukový podkres bylo klapání promítačky, mi dá jistě za pravdu.

3.1.2 Ruchy

Ruchy jsem stahovala z webových stránek freesound.org, freeSFX.co.uk a Sundayjay.com. Dá se zde najít snad každý zvuk, ale ne vždy jsou dostatečně kvalitně nahrané, takže hledání zabralo mnoho času. Většinu ruchových zvuků jsem našla, ale zvuky, které charakterizovaly holčičku se hledaly velmi těžko. Vždy když jsem hledala smích dítěte, našla jsem pouze zvukové soubory, ve kterých sice byl smích dítěte, ale většinou to byly zvuky příliš malých dětí a do filmu byl potřeba smích desetileté holčičky.

Nakonec jsem hledání vzdala a rozhodla se, že tyto chybějící zvuky nahraji sama. Vzhledem k tomu, že je mi postava holčičky velmi podobná, byl to asi nejlogičtější postup. Nakonec se ukázalo, že to byl ve výsledku asi nejlepší možný směr. I kdybych našla zvuk, který by odpovídal desetileté holčičce, pravděpodobně bych ho nepoužila, protože by mi

k ní neseseděl. Měla jsem určité obavy, že se na nahrávce odrazí nepříliš kvalitní technika, kterou jsem měla k dispozici, ale žádné vady jsem v nahrávce (ke svému překvapení) nenašla. Zvuk jsem sestříhala na potřebnou délku a pro jistotu jsem na něj aplikovala funkci na vyhledání a odstranění šumu. Ruchy byly připraveny a mohla jsem začít s hledáním vhodného hudebního podkladu.

3.1.3 Hudba

Hudbu jsem vybírala z webových stránek jamendo.com, kde je velká část hudby k dispozici pod licencí umožňující její libovolné bezplatné použití. Nejdřív jsem chtěla čerpat z takzvaných OSA balíčků, ale hudba s otevřenou licencí se nakonec ukázala jako lepší řešení. Zmíněné stránky obsahují velké množství hudby a i když jsem zhruba věděla, co potřebuji, strávila jsem hledáním tři dny. Pro svůj film jsem potřebovala dva typy hudby. Jednu klidnější skladbu pro stereotypní den starce a jednu živější, plnou naděje, pro setkání s rodinou. Výběr hudby je pro film velmi důležitý. Hudba umocňuje emoce, drží rytmus. Kromě toho hudba také může pomoci s tvorbou scénáře, mě například hudba ve chvíli, kdy byla vybraná, inspirovala k některým scénám, které mě před tím ani nenapadly. Nesprávně vybraná hudba může mít katastrofální dopad pro celý film.

Nakonec jsem se rozhodla pro hudbu od Lohstana Davida a Alchemorph soundtrack. Díky tomu, že je tato hudba uvolněná pod licencí Creative Commons Attribution, je možné ji v práci použít bez omezení a zdarma, pouze za podmínky přesného uvedení autorů a licence pod kterou je hudba uvolněná v závěrečných titulcích.

3.1.4 Zdroje a licence

Na webu jamendo.com velmi oceňuji, že některé ze skladeb mohu použít, aniž bych musela něco platit, protože jsou uvolněny pod volnými licencemi Creative Commons. U většiny hudebních skladeb musíme platit tisíc korun za každou započatou minutu a k tomu to nepříjemné papírování. Alespoň takovou jsem měla zkušenost při mém ročníkovém projektu, kdy jsem chtěla použít ústřední hudební titul z filmu „Čelisti“. Nejprve jsem psala na OSA, kde mě odkázali na zástupce autora pro Českou republiku. Tam mi sdělili jakou částku by po mě za použití skladby požadovali, že bych musela napsat synopsi v angličtině, která bude zaslána autorovi a teprve následně bych se dozvěděla, jestli se mnou sepíšíou či nesejíšíou smlouvu. Právě u tohoto projektu jsem při hledání jiného řešení objevila zmíněné stránky a usoudila, že to bude asi nejjednodušší způsob získání

hudby. Díky tomu, že jsem si na tyto stránky brzy vzpomněla a našla vhodnou hudbu a ruchy, měla jsem zvukovou stránku filmu vyřešenou ještě před pitchingem, proto jsem na film nevyžadovala žádné finance.

3.2 Výroba animatiku

Když jsem měla vybranou hudbu, mohla jsem začít se samotnou výrobou filmu. Jako první jsem začala s animatikem. Jedná se o načasované základní fáze celého díla. Animatik slouží zejména k určení délky filmu, ukazuje nám, jestli je film kontinuální a mnohdy se již v animatiku ukáže spousta chyb. Po jeho zhotovení jsem zjistila, že děj je poněkud rozvleklý, a tak jsem byla nucena některé záběry vypustit. I po této úpravě je můj film poměrně dlouhý. Z původně zamýšlených tří minut se stalo pět. Díky animatiku jsem si mohla rozvrhnout postup práce a odhadnout, jak dlouho může trvat výroba.

V animatiku jsem měla použito již plnohodnotné výtvarno, avšak nebylo dosud finální. Jak už jsem se zmínila v první kapitole, musela jsem upravovat tvář starce, přesněji nos.

Na výrobu animatiku a následně pak celého filmu jsem použila programy TV-Paint a Adobe After-effects. Čas, po který jsou vidět jednotlivé fáze animatiku, by měl ve výsledku zhruba odpovídat délce daných scén.

3.3 Výtvarné pojetí

Celkové výtvarné pojetí filmu si je nutno ujasnit už ve fázi tvorby a upravování animatiku, zmíním se proto o něm v následujících podkapitolách.

3.3.1 Výtvarná stránka filmu

Výtvarná stránka filmu je inspirovaná linorytem a kresbou tuší. K animaci používám tablet, jehož kresba spíše připomíná kresbu tuší než kresbu tužkou, výtvarno tak vyplynulo částečně už z techniky. Protože i prvotní návrhy postav nebyly kresleny tužkou ale tuší, přesněji jednalo se o perokresbu kolorovanou akvarelem, výsledné výtvarno se od nich liší jen minimálně. Jelikož tyto prvotní návrhy byly šrafované, byly pro animaci příliš složité, takže jsem je při překreslování do počítače musela mírně zjednodušit a šrafuru zcela odstranit.

Mé výtvarno plně přiznává tabletovou kresbu. Na rozdíl od některých umělců považují tabletovou kresbu za plnohodnotnou a jsem toho názoru, že se s její pomocí dá udělat

kvalitní výtvarno. Problém u této techniky je, že někteří animátoři používají při kresbě na tabletu takovou předvolbu, že výsledný tah má napodobovat kresbu tužkou, to ale příliš dobře nefunguje. Vždy je poznat, že se jedná o počítačovou kresbu a nikoli o kresbu tužkou. Někteří jsou schopni tuto „přirozenou“ kresbu korunovat ještě umělou strukturou papíru, což také na první pohled vypadá nepřirozeně. Proto si myslím, že kdokoli chce, aby jeho animace vypadala jako kreslená tužkou na papír, měl by skutečně použít tužku a papír, nikoli tablet.

Pro své výtvarno jsem musela studovat přírodu, zejména les a houby. Prostudovala jsem celou encyklopedii hub. Hledala jsem zde ty nejzajímavější houby, které by byly dostatečně charakteristické svým vzhledem, abych nakonec zjistila, že většina hub vůbec nevypadá jako houby. Po pravdě řečeno jsem ale nečekala, že některé houby budou vypadat až tak bizarně. Po chvíli uvažování jsem se rozhodla, že si navrhnu raději svou vlastní houbu, která bude inspirovaná klasickým tvarem, aby divák pochopil, že se jedná o houby. Aby byly na první pohled jasné její halucinogenní účinky, ztvárnila jsem houbu barevnou a s puntíky. Díky tomu divák pozná, že tuto houbu není radno zkonsumovat.

3.3.2 Barevnost

Film je celý černobílý, kromě použití jedné barvy a to oranžové. Tento způsob použití barev se mi osvědčil již v mém semestrálním projektu „Objevitel“. Díky tomu, že film není barevný celý, a že barvu mají jen nejdůležitější objekty, které jsou pro děj filmu podstatné, mohu docílit zvýraznění těchto objektů. Diváka se snažím navést, čeho si má všimnout. Kdybych například nechala halucinogenní houbu černobílou, příliš by se nelišila od ostatních předmětů v prostředí a divák by nemusel postřehnout, že stařec sebral špatnou houbu. Použití jediné barvy však v mém filmu nemá jen praktickou vlastnost. Oranžová je zde použita jako barva onoho světa a houby, která zapříčiní propojení mezi oběma světy. Propojení mezi šedavou realitou a oním světem divák vždy může poznat tak, že je použita oranžová barva.

Měla bych zdůvodnit, proč jsem si vůbec vybrala oranžovou barvu. Z mnoha barev jsem si vybrala právě tuto, protože oranžová ve mně vzbuzuje příjemné pocity, připomíná mi prosluněný podzimní den. Chtěla jsem, aby svět mrtvých vypadal příjemně, aby starce přímo lákal. Doufám, že tak tento prvek ve výsledku skutečně působí. Samozřejmě, každý ovšem máme různý vkus a nelze se zavděčit každému. Ne každý musí mít rád oranžovou a nemusí na něj působit takovým dojmem jako na mě. Věřím ale, že kvůli tomu divák můj

film hned neodsoudí a pokusí se na něj alespoň podívat. Ve filmu jsem vystřídala sedm prostředí, různé pohledy lesa a louky a interiér domu.

3.3.3 Míra stylizace

Postavy v konečném výtvarnu působí poměrně realistickým dojmem, ne však příliš, aby zde byla animace vůbec opodstatněná. V tomto ohledu byl problém ve 3D filmu *Beowulf*, kde použili živé herce, které nijak nesestylizovali, a následně tyto živé herce převedli do počítačové animace. Herci sice vypadali tak jako ve skutečnosti, ale jejich oči jakoby by byly mrtvé. Najednou tak herci, jejichž výkony jsou jinde naprosto bez problémů, působí strnule a nepřirozeně. Člověku vyvstává na mysl otázka proč? Proč tento film není přímo hraný? Samozřejmě je zde použita spousta efektů, ale ty se běžně přidávají i do hraných filmů. Herci by pak mohli i zde zůstat herci. Tento filmový experiment se dle mého názoru nevydařil - animace má mít smysl a své opodstatnění.

3.3.4 Výtvarné pojetí postav

Pokud jde o výtvarné pojetí postav, nejdříve v mém filmu měly být jen dvě postavy, holčička a stařec. Posléze mi ale došlo, že postava matky je pro příběh zcela nepostradatelná. Ne, že by nějak zásadně otřásla filmem, koneckonců působí velmi krátce, ale její podstata spočívá spíše v celkovém doladění filmu a hlavně atmosféry. Původně jsem zde měla menší problém se starcem, který vypadal karikatuálně v porovnání s ostatními postavami. Proto bylo nutné některé předimenzované proporce starce zmírnit. Oblékla jsem ho do starých upnutých kamaší, aby vynikly jeho šlachovité nohy a do nátělníku, pod nímž mu trochu vykukuje břicho. Ve chvíli, kdy jde spát, jsem ho oblékla do klasické noční košile, korunované spací čepičkou. Jeho postava mi celkově činila potíže, při vymýšlení námětu mi nedošlo, že stařec se bude muset pohybovat velmi pomalu a rozvážně. Aby toho nebylo málo, postava se vyskytuje téměř v každém záběru. Jeho ohnutá záda, křivé, šlachovité nohy a ruce se také neanimovaly zrovna nejlépe. Musela jsem vždy dávat pozor, aby nohy zůstávaly stále alespoň trochu pokrčené. Takže záběry jako chůze do perspektivy s otočkou byly pro mě v případě této postavy určitou výzvou. Místy jsem dokonce litovala, že jsem si tuto postavu vymyslela.

Naštěstí to nebyla jediná postava v mém filmu, další postavy mi takové problémy nečinily. Mluvím o starcově dceři, která je naopak hbitá a mrštná, takže při její animaci jsem nepropadala takové beznaději. U holčičky jsem se inspirovala vlastním úcesem, tedy

krátkým mikádem. To ve většině lidí vzbuzovalo dojem, že to jsem já. Účes holčičky měl čistě praktický důvod. Jelikož postava holčičky neustále běhá a skáče, vlasy jsou neustále v pohybu. Pro animaci to znamená, že čím kratší, tím se lépe animují. Tudíž jsem zvolila takovou délku, u které bylo stále jasné, že se jedná o dívku, ale zároveň se s ní velmi dobře pracovalo. Zatímco tmavé vlasy zdědila po otci, pěknou tvář zdědila evidentně po matce. Výrazná podoba je nepřehlédnutelná hlavně tehdy, když jsou matka s dcerou vidět společně ve stejné scéně. Holčičku jsem oblékla do letních šatů s délkou nad kolena. Protože je postavou z onoho světa, šaty jsou oranžové a doplněné modrými puntíky. Na nohách má černé střevičky, které doladují celkový dojem.

Zmínit se musím ještě o výtvarném pojetí poslední postavy, matky holčičky. Nakreslila jsem jí do pasu dlouhé blond vlasy s ofinou, abych docílila éterického vzhledu. Éteričnost je vidět i v jejích pohybech, kterých je ovšem ve filmu pomálu, na rozdíl od dcery, která je hbitá, zbrklá a ladnost matky je jí naprosto cizí. Postava matky je velmi štíhlá a drobná. Jemnému obličejí dominují tmavé oči lemované tenkým obočím. Malý nos a drobná ústa už jen dodávají na něžnosti. Jelikož se objeví asi jen ve dvou záběrech, nezatěžovala jsem se tím, že animace takto dlouhých vlasů se bude animovat hůře než vlasy holčičky. Přesto vlasy ale bylo třeba animovat, protože na záběrech, kde se žena objevuje, jí vlasy vlají ve větru. Žena je oděná do šatů na ramínkách, které mají také oranžovou barvu.

3.3.5 Výtvarno jako celek

Obecně se mé výtvarno s každým filmem vyvíjí, ráda experimentuji, takže i při zachování některých prvků mezi filmy je mé výtvarno pokaždé jiné. Dobře vím, že většinu výrazu obličejí určují oči. Proto se vždy ve svém výtvarnu zaměřuji právě na ně. Ve svém prvním výtvarně řešeném filmu *Objevitel* jsem je udělala hranaté, pro tento film se hodily. Ale z celkového hlediska jsem se vydala jiným směrem. Dospěla jsem k názoru, že klasické okrouhlé oči budou asi vhodnější. Nejprve jsem si říkala, že by měly být poměrně velké, protože dominují obličejí. To se ovšem neukázalo jako dobrá volba, postavy pak vypadaly kýčovitě. Nakonec jsem tedy dospěla k poměrně malým očím. Jsou to vlastně dva černé body, které jsou oživeny bílým bodem. Ten je velmi důležitý, protože oči díky němu nevypadají mrtvě. Záleží také na tom, aby bílý bod nebyl příliš velký, protože postava by pak vypadala jako slepá.

Kromě experimentů s očima postav velmi ráda experimentuji se stíny. Například výtvarno mého ročníkového filmu Rybička je na stínu přímo postaveno. Inspiraci jsem zde čerpala z noirových filmů. Film tak měl pochmurnou atmosféru, která kontrastuje s příběhem. Podobný styl jsem původně chtěla použít i v bakalářském filmu. Zde však ne kvůli kontrastu, ale naopak pro podtržení atmosféry. Ve finále jsem od tohoto stylu odstoupila. Pozadí je dost tmavé i bez dodatečných stínů. A kdybych postavy stínovala tak jako ve filmu Rybička, na scéně by pravděpodobně zcela zanikly. Z těchto důvodů jsem se rozhodla ponechat postavy zcela bez stínování a zjednodušit je co na nejvyšší míru.

4 ANIMACE

V následujících částech se budu zabývat animací samotnou, zmíním veškeré problémy a postřehy, které se v průběhu tvorby výsledného filmu objevily.

4.1 Technika

Každá animační technika je vhodná na jiné typy výtvarna a na jiné filmy, protože se v každé technice více či méně snadno zachycuje pohyb, atmosféra, detaily a podobně. V této části popisuji, jakou techniku a proč jsem si pro svůj animovaný film vybrala.

4.1.1 Použitá technika

Snímek je ztvárněn kreslenou animací na tabletu, jak jsem se ostatně zmínila již v předchozí kapitole. Původně jsem pro bakalářskou práci chtěla zvolit papírkovou animaci. Tuto techniku jsem vyzkoušela ve své ročníkové práci *Rybička*. Jedná se o velice pěknou techniku, ale díky technickým problémům, které jsem při tvorbě filmu *Rybička* měla, jsem se rozhodla u bakalářského filmu pro kreslenku. Důležitý aspekt v rozhodování bylo i stěhování z Kudlovských ateliérů do prostor fakulty. Bylo mi jasné, že zde nebudou tak velké ateliéry a pracovní prostor. Také jsem si nebyla jistá, zda škola dokáže za dva měsíce letních prázdnin najít vhodné prostory a sehnat potřebné vybavení. Několik mých spolužáků plánovalo animovat loutku nebo papírkovou loutku. Obě tyto techniky jsou poměrně náročné a je lépe, když se pracuje ve dvojicích. Na filmech raději pracuji sama, předešlé dva pokusy o práci ve skupině nedopadly nejlépe. Z těchto všech důvodů jsem se rozhodla právě pro kreslenou animaci. Ke kresbě používám tablet a kreslím rovnou do počítače, tím mi odpadlo vyměňování papírů, protože prosvětlovací stůl neprosvětlí víc jak pět papírů, a stejně tak mne nezatěžuje dodatečné skenování. Tím ve výsledku ušetřím mnoho času a mohu se plně věnovat animaci.

Dalším důvodem k výběru kreslené animace bylo i to, že se v ní dá podle mého názoru lépe zachytit pohyb, než například v papírkové animaci. V tomto se mohu odkázat i na to, co E. Dutka ([2], příloha o animačních technikách), píše o Waltu Disney: „V tomto byl pro něho ideálem hraný film. Pro kreslenou animaci to znamenalo nejen *skvěle kreslit pohyb*, ale i *skvěle umět kreslit*, v klasickém slova smyslu.“.

4.1.2 Použité programy a harmonogram

K animaci jsem používala program TV-paint a k postprodukcí program Adobe After-effects. V těchto dvou programech se učím pracovat již od prvního ročníku, a proto práce v nich pro mě byla jasnou volbou.

Animovat jsem začala již koncem prosince, ale jelikož v lednu bylo zkouškové období, pokračovala jsem v práci až koncem ledna. Zpočátku jsem nakreslila tak jeden záběr za den, postupně jsem ale zrychlila na tři a animovala až 16 hodin. Práci na animaci jsem prokládala barvením a časováním. Díky tomu se dala zvládnout i bez ztráty duševního zdraví. Už v polovině animace jsem tušila, že jsem si vzala velké sousto. Přeci jen, pokud chci dělat vážnější téma a děj dostatečně rozvinout, dvě minuty mi na to stačit nemohou. Jelikož jsem za žádnou cenu nechtěla ustoupit z kvalitativní stránky filmu, musela jsem si s tím poradit. Dalo to velkou práci, problém byl zejména čas, ale myslím, že jsem to nakonec zvládla. A jsem ráda, že jsem nemusela ustoupit od svých požadavků a že jsem mohla odevzdat film, za který se nemusím stydět.

4.2 Střih a postprodukce

Střihem a postprodukcí je možné ze slabých záběrů udělat slušný film, a naopak dokonalé záběry lze špatným střihem snadno pohřbit, věnuji proto těmto tématům následující kapitole.

4.2.1 Prvotní střih

Střih byl pro mě od začátku tak trochu oříšek, protože nejsem profesionální střihač. Brala jsem nicméně tuto nevýhodu spíše jako výzvu a možnost naučit se něco nového, co mi navíc může v budoucnu pomoci při práci v oboru. Prvotní střih proběhl již při tvorbě animatiku. Tento postup je velmi důležitý, protože mi ukáže, jakou vlastně film bude mít metráž. Už zde se ukázaly některé záběry zcela zbytečné, a tak jsem je musela vypustit, zároveň jsem musela i některé přidat nebo předělat, jelikož zde vznikly mezery, které bylo třeba zaplnit.

Při prvotním střihu mi velmi pomohly konzultace s panem Hejcmanem. Právě on mi doporučil přidělat do animace více detailů, kterých jsem zde měla pomálu. Film se tak stal mnohem osobnějším a intimnějším a jako by se zkrátil. Zároveň získal schopnost více do sebe diváka zatáhnout, tím mám na mysli, že došlo k oživení filmu. Také se mi tím v některých případech ušetřila práce, přeci jen je jednodušší animovat pohyb v detailu

než celou postavu. Zvlášť se to týká postavy starce, která se musí pohybovat velmi pomalu. Tento střih byl velmi důležitý také kvůli správné hudbě a ruchům, které bylo nutné vybrat.

4.2.2 Prvky postprodukce

Spolu se střihem jsem také řešila jízdy, kterých je v tomto filmu velmi mnoho. Jízdami zde řeším přechody mezi velmi podobnými pozadími, které nebylo možné řešit běžným střihem. Mám zde i několik roztmívaček - první na začátku a další na konci, což ve výsledku slouží k plynulému začátku a uzavření snímku. Roztmívačky jsem však použila i v průběhu filmu, řešila jsem jejich pomocí časové posuny. Kdyby zde nebyly použity, film by byl pravděpodobně ještě o něco delší, než je nyní. A to by z časových důvodů nešlo. Děj by byl pravděpodobně také mnohem rozvleklejší a neměl by dost rychlý spád. Kladla jsem si za cíl, aby divák měl co nejlepší zážitek z filmu, nechtěla jsem, aby se při filmu nudil.

4.2.3 Realizace postprodukce a použití efektů

Střih i postprodukcí, stejně jako zmíněné jízdy a prolínačky, jsem realizovala v programu Adobe After-effects. Většina spolužáků pracuje se střihem v programu Aura, ale mě z hlediska ovládání vyhovují spíše programy od Adobe a jsem schopna s nimi rychleji pracovat, což pro mě v danou chvíli hrálo asi největší roli. Žádné speciální efekty jsem ve svém filmu nepoužila. Dle mého názoru se s efekty musí zacházet opatrně a s rozvahou. Párkrát jsem již zažila, že někteří mí spolužáci podlehly kouzlu efektů a pak jich v jejich filmu bylo téměř více než animace, což není zrovna nejlepší pro žádný film. Toho jsem se chtěla rozhodně vyvarovat. Kromě toho se domnívám, že k mému filmu by se žádné zvláštní efekty ani příliš nehodily. Jedná se do určité míry o otázku vkusu, ale po pravdě řečeno, používání efektů obecně považuji spíše za nadbytečné a pokud nejsou nezbytně nutné, snažím se jich pokud možno vyvarovat. Ani u známých animovaných filmů se mi použití počítačových efektů nezdá vždy nutné a prospěšné. Pokud se však s efekty umí pracovat s rozvahou a hodí se k použitému výtvarnu a animaci, mohou filmu ve výsledku velmi prospět.

4.3 Zvuk

Na rozdíl od zvučení u animatiku, při tvorbě finální animace je již potřeba správně načasovat ruchy a přechody mezi hudebními skladbami. Z toho důvodu zahrnuji kapitulu o zvuku i do této části, přestože jsem zvuk již zmiňovala u animatiku.

4.3.1 Změny oproti zvuku v animatiku

Poprvé jsem zvukovou stránku filmu řešila již v animatiku. Zvuk celkově je velmi podstatný a animace se od něj v mnohém odvíjí. Proto jsem v animatiku nepoužila jen nějakou podkladovou hudbu, ale měla jsem již vybranou finální, zcela plnohodnotnou hudební složku i většinu ruchů. Ve výsledku se pochopitelně zvuková stránka částečně změnila, základ ale zůstal už z animatiku. Menší změny byly nevyhnutelné vzhledem k tomu, že některé záběry byly vypuštěny, jiné prodlouženy a jiné zkráceny. Tím pochopitelně došlo k posunu veškeré hudby i zvuků. Naštěstí ve filmu nejsou žádné dialogy, takže zvukový a hudební posun se dal velmi snadno napravit, a to aniž by došlo k nějakým časovým prodlevám a aniž by bylo nutné něco znovu nahrávat.

4.3.2 Zvuk ve speciálních případech

Když jsem na tomto filmu pracovala se zvukem, naučila jsem se jednu podstatnou a velmi užitečnou věc. Ne každý pohyb v animaci je nutné podpořit zvukem a pokud je zde hudba a nehrozí že by v záběru bylo zcela ticho, může přidaný zvuk někdy působit spíše rušivě. Někdy také pomohou podkresové zvuky jako tikot hodin v interiéru nebo zpěv ptáků v exteriéru. Tyto záběry dokáží film více zosobnit. Pokud v některých záběrech pohyb vidět není, například když postava odchází ze záběru do jiné místnosti, je dobré tento záběr podpořit zvukem. V tomto filmu jsem si díky tomu ušetřila malou část animace a efekt byl přitom stejný, ne-li lepší.

Užitečné je také použít zvukové přetahy nebo zvukové předznamenání a to z důvodu, že obraz vnímáme rychleji než zvuk.

4.4 Titulky a plakát

Záměrně jsem tyto dvě části práce uvedla do samostatné kapitoly. Jedná se totiž spíše o grafickou práci než o animátorskou. Proto je možné, že plakáty a titulky na oboru animovaná tvorba často zaostávají za samotným filmem.

4.4.1 Význam titulků a plakátu

Je velká škoda, když film, který je kvalitní po výtvarné i po dějové stránce, je nakonec kritizován kvůli titulkům a plakátům, které jsou vlastně při naší práci druhořadé. Kromě toho by asi také nebylo vhodné, kdyby titulky vypadaly lépe než samotný film.

Chtěla jsem, aby má práce byla kvalitní ve všech směrech. Typografii jsem měla sice na střední škole, ale mnoho věcí jsem zapoměla a bylo nutné si některé informace oživit. Proto jsem začala chodit na hodiny typografie k paní Baroňové. Hodně jsem se zde naučila o grafice a práci s písmem.

4.4.2 Typografie

Pro název filmu, a to jak na plakátu tak i v titulcích, jsem si vyrobila vlastní druh písma. Je výtvarně řešen aby připomínal větvičky a ladil tak k celému výtvarnu filmu. Na zbytek textu jsem volila jiný font, zejména kvůli čitelnosti. Silně výtvarně řešené písmo by v menší velikosti nebylo čitelné. Výběr písma nebyl úplně nejjednodušší. První, které jsem vybrala, nebylo příliš vhodné - nejenže chyběly v dané sadě znaků písmena s háčky, ale při větším množství textu se tvořily slitky. Nakonec jsem tedy musela zvolit jiný font. Měla jsem dva návrhy plakátu, jeden s houbami a jeden s lesem. K finálnímu použití jsem nakonec zvolila plakát s houbami, protože byl originálnější a lépe zapamatovatelný. Houby se objevují i v titulcích, přesněji řečeno obklopují písmo z obou stran. Titulky navazují na výtvarno použité ve filmu.

K titulkům a plakátu musím dodat, že hodiny typografie mi velmi pomohly, díky nim jsem se vyhnula některým omylům, které by jinak při tvorbě plakátu a titulek jistě nastaly. Hodiny u paní Baroňové neměly vliv jen na tuto práci - do budoucna si budu vytvářet portfolia a vizitky a získaná zkušenost mi jistě pomůže.

ZÁVĚR

Závěrem bych chtěla dodat, že práce na filmu Houba mě mnohé naučila. Upřímně doufám, že je a bude dobrou vizitkou mých profesorů, kteří se mi za ty tři roky snažili předat něco ze svých mnoha zkušeností a postřehů.

Při tomto projektu mi celkově vzato velmi pomáhaly konzultace. Pan Hejcman měl spoustu dobrých podnětů jak rozvinout mou práci. Přesto je to moje práce a tak jsem nemohla slepě použít každou myšlenku. Při realizaci jsem se tedy naučila vybírat z množství nápadů, kterými mě pan a Hejcman a i pan Malík stále zahrnovali.

Jelikož jsem na filmu dělala sama zvuk i střih, naučila jsem se pracovat i s nimi. U střihu jsem chvílemi měla problém s kontinuitou, ale věřím, že nakonec se mi nedostatky podařilo odstranit.

V této práci jsem se také naučila lepší prezentaci díky pitchingu, který proběhl, i když ne úplně tak, jak jsem si představovala. Uvědomila jsem si zde chyby, které jsem při prezentaci dělala a kterých se pro příště budu snažit vyvarovat.

Nejdůležitější pro mne bylo, abych v tomto filmu mohla ukázat tradiční téma z trochu jiného úhlu. Chtěla jsem smrt ukázat jako běžnou součást lidských životů, ne jako úhlavního nepřítele. Právě proto, i když film končí smrtí hlavní postavy, jsem se ji snažila podat jemně a decentně, jako odchod do jiného světa. Musím se přiznat, že vyjádřit vážné téma na délce pěti minut bylo velmi náročné, snažila jsem se tedy nevymýšlet příliš dějových zvrátů a vést film poměrně přímočaře. Nebylo to z důvodu, že bych se touto otázkou nechtěla zabývat, avšak u takto krátkého filmu to nejspíš jinak ani nejde. Jak jsem se již v úvodu zmiňovala, jednalo se o experiment, kdy jsem zcela vynechala zápornou postavu a film založila jen na kladných postavách. Nakolik se tento experiment vydařil? O tom rozhodne až divák sám.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, 137 s., s. obr. příl. ISBN 80-733-1069-4.
- [2] TIBITANZL, Jiří. *Panáčci na plátně*. Praha: Československý filmový ústav, 1989. Filmový klub dětí sv. 3.
- [3] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0.
- [4] KUPSC, Jarek. *Malé dějiny filmu: ilustrovaný průvodce světovou kinematografií od počátku po současnost*. Praha: Cinemax, 1999, 387 s. ISBN 80-859-3333-0.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: Houba - literární scénář

Příloha P2: Technický scénář

Příloha P3: skica, stařec

Příloha P4: Skica, holčička

Příloha P5: Výtvarné návrhy, stařec

Příloha P6: Výtvarné návrhy, holčička a žena

Příloha P7: výtvarné návrhy, interiéry

Příloha P8: Výtvarné návrhy, exteriéry

PŘÍLOHA P 1: HOUBA - LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Starý muž žije sám v polorozpadlé chajdě. Zde všude visí fotky jeho dávno zesnulé manželky a malé dcerky.

S civilizací se prakticky nestýká. Ráno si nasbírá klestí, odpoledne dojde na houby, trochu poklidí, jednou týdně dojde na nákup nejdůležitějších potravin (tyto rutinní činnosti vykonává den co den). Z rodinné tragédie se nikdy nevzpamatoval, vždy usíná s fotografií své rodiny v ruce. Tyto činnosti bych zopakovala třikrát.



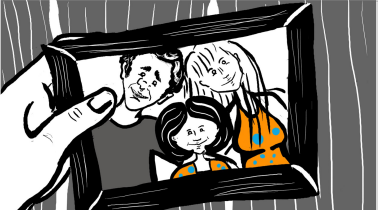
Jednoho dne se však něco změní, při sběru hub se mu do košíku připlete barevná halucinogenní houba. Po jejím snědení se mu zdá o místě plném právě těchto halucinogenních hub, kde se setká se svou rodinou, když se ale pokusí dotknout své dcery a manželky, rozplynou se.

Najednou zase sedí v kuchyni za dřevěným stolem a nevěřicně se rozhlíží po místnosti.

Tento zážitek je konečný spouštěč a rozhodne si vzít život. Vezme provaz a chce se oběsit na mýtině, která je ne náhodou velmi podobná mýtině ze sna. Zde také skáče holčička přes švihadlo, které se jí přetrhne. Vidí starce s provazem a tak k němu běží. Zrovna když si váže stařec smyčku, zatahá ho holčička za kalhoty. Stařec se otočí a úžasem oněmí, holčička vypadá naprosto stejně jako jeho dcera. Děvče úpěnlivě hledí na přetržené švihadlo a pak na provaz. Stařec jí beze slova uváže nové švihadlo z klacků a z provazu, kterým se chtěl usmrtit. Když ho chce ale holčičce podat, zavane odkudsi vítr. Děvče se otočí a běží tím směrem. Stařec se za ní dívá, oči se mu při tom zalijí slzami. Odchází směrem, kterým odběhla holčička. Následuje detailní záběr na jeho kráčející nohu, za kterou vyrůstají ony halucinogenní houby. Film končí záběrem na mýtinu, která se zaplňuje houbami.




PŘÍLOHA P2: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

			AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
1	10"		Pc Záběr na dědu, jak spí. Probudí se a podívá se na fotografii. Odloží ji sundá si spací čepici. Odejde z místnosti.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	Zašustění peřiny, vrznutí postele, klapnutí fotky o stůl, vrzání podlahy
2	5"		Pc Jde na nákup.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	zpěv ptáků, zvuk kroků
3	10"		Az Vrací se z nákupu, nasbírá klesti a zatopí.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	zpěv ptáků, zvuk kroků, těžký dech
4	5"		Az Jde na houby.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	zpěv ptáků, zvuk kroků, pískání
5	3"		PC Ušmaží si smaženici.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	kroky na podlaze, odsunutí židle
6	5"		Az Nají se.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	žvýkání a cinkání lžice

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY	
7	3"		D Když dojí, odloží lžici a odejde.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	řuknutí lžice o stůl, odsunutí, odstrčení židle, vrzání podlahy
8	5"		Pc Jde si lehnout.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	vrzání podlahy, vrznutí postele
9	1"		D Koukne se na fotku, odloží ji.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	řuknutí fotografie, vrznutí postele, zašustění peřiny




5

6

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY	
10	4"		Pc Probudí se a položí fotku na stůl.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	zašustění peřiny, vrzání postele
11	3"		D Položí spací čepici. Odchází.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	vrzání dřevěné podlahy
12	3"		Az Nasbírá chvošti.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	zpěv ptáků, šustění trávy




7

8

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
13	2"		Pc Zatopí si.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time zvuk plamene a přikládání
14	3"		Pc Jde na houby.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time zpěv ptáků, zvuk kroků
15	4"		D Zastavi se a sehně se pro houbo.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time zpěv ptáků, zvuk kroků

9

10

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
16	5"		Az Vrací se z hub.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time zpěv ptáků, zvuk kroků, pískání
15	3"		Az Nají se.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time žvýkání, cinkání lžice
17	2"		D Podívá se na fotografii. Dá ji na stůl.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time třuknutí fotografie, vrznutí postele, zasústění peřiny

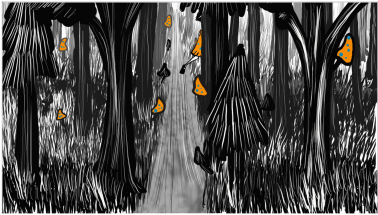
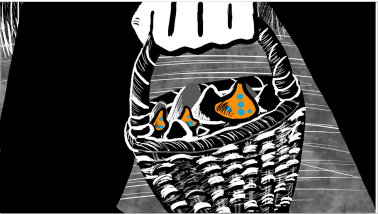

11

12

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY	
18	6"		Pc Probudí se a položí fotku na stůl.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	zašustění peřiny, vzrání postele
19	6"		Az Jde na houby.		Alchemorph Soundtracks Lullaby Time	zpěv ptáků, zvuk kroků, pískání
20	2"		Az Chce sebrat houby, ale zaráží se, protože slyší dětský smích. Ohlédne se.			zpěv ptáků, zvuk kroků, pískání

13

14

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY	
21	2"		Vc Když holčička vidí starce, zasměje se a utěče.			zpěv ptáků, smích, běh
22	8"		D Stařec omylem sebere halucinogenní houby. Dá si je do košíku a jde domů.			zpěv ptáků, chůze
23	3"		Pc Uvaří si tyto houby a jde ke stolu.			vzrání podlahy




15

16

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
24	3"		Pd Žvyká		zvuk žvykání
25	2"		Az Zvrátí se mu hlava.		bouchnutí lžice o stůl
26	3"		D Dostávají se halucinace	Lohstana David Arpeges rouge et blanc	šum, dech




17

18

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
27	4"		Pd Stařec se objeví v halucinogenním světě. Objeví se před ním jeho rodina.	Lohstana David Arpeges rouge et blanc	zpěv ptáků, vítr
28	1"		Pc Když se chce, však své rodiny dotknou, rozplynou se.	Lohstana David Arpeges rouge et blanc	zpěv ptáků, vítr
29	2"		D Najednou je zase ve svém domě.	Lohstana David Arpeges rouge et blanc	dech




19

20

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
30	6"		Az Zmateně se rozhlíží po místnosti.		tikot hodin
31	7"		C Jde se oběsit		zpěv ptáků
32	5"		Vc Holčička skáče přes švihadlo.		zpěv ptáků broukání holčičky




21

22

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
33	3"		D Holčičce se přetrhne švihadlo.		zpěv ptáků broukání holčičky, přetrnutí švihadla
34	6"		Pd Holčička se podívá na švihadlo, a pak se otočí na starce, usměje se a běží za ním.		zpěv ptáků, nespokojené zamručení
35	4"		Vc Holčička běží ke starci.		zpěv ptáků

23

24

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY	
36	4"		<p>Pd</p> <p>Holčička doběhne ke starci a zatahá ho za nátečník.</p>			zpěv ptáků, běh zamručení
37	5"		<p>Pd</p> <p>Stařec se otočí na holčičku. Je překvapen jak je podobná jeho dceři. Skloní se k ní. Ona mu ukáže roztržené švihadlo a na provaz, který má kolem krku.</p>			zpěv ptáků
38	5"		<p>D</p> <p>Stařec uváže holčičce nové švihadlo.</p>			zpěv ptáků

25

26

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY	
39	5"		<p>Pd</p> <p>Najednou zavane vítr, holčička se otočí, usměje se a běží tím směrem.</p>			zpěv ptáků, vítr, běh
40	5"		<p>C</p> <p>Stařec se vydá za ní, ale ohlédne se směrem odkud vál vítr. Zarazí se a jde také tím směrem.</p>			běh
41	4"		<p>D</p> <p>Při každém kroku se země za starcem mění.</p>			chůze

27

28

42

4"



Az

Jde za svou rodinou. Louka se mění v louku ze sna.

AKCE KOMENTÁŘ

DIALOG

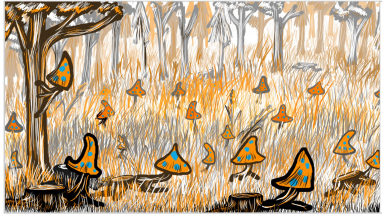
HUDBA

RUCHY

zpěv ptáků, chůze

43

7"

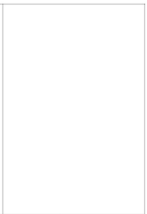
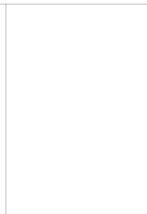
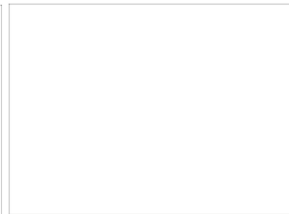
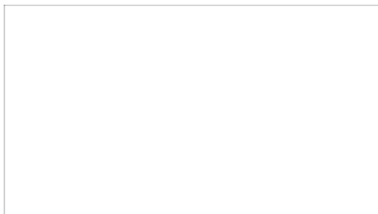


Ve

Louka se zcela změnila

Alchemorph Soundtracks
Lullaby Time

zpěv ptáků



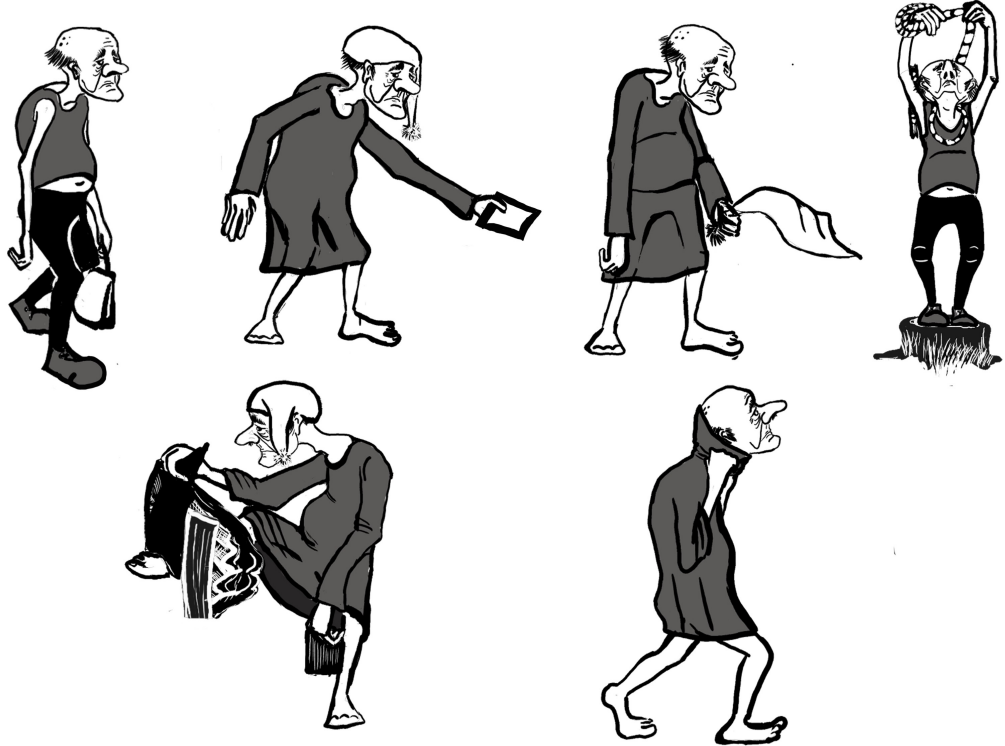
PŘÍLOHA P3: SKICA, STAŘEC



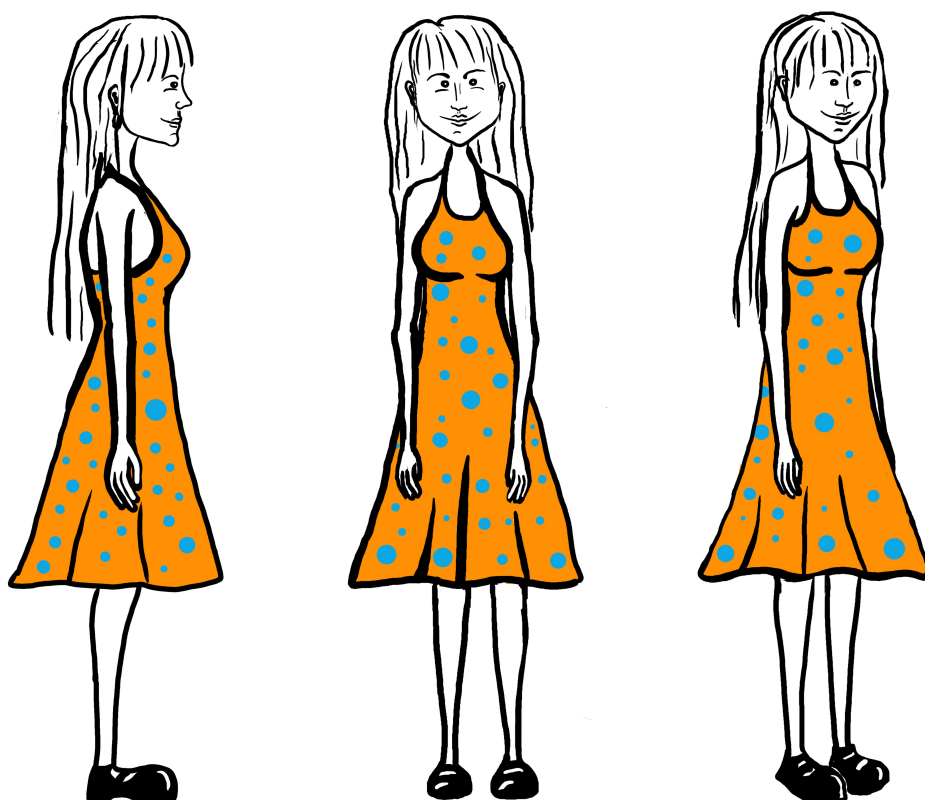
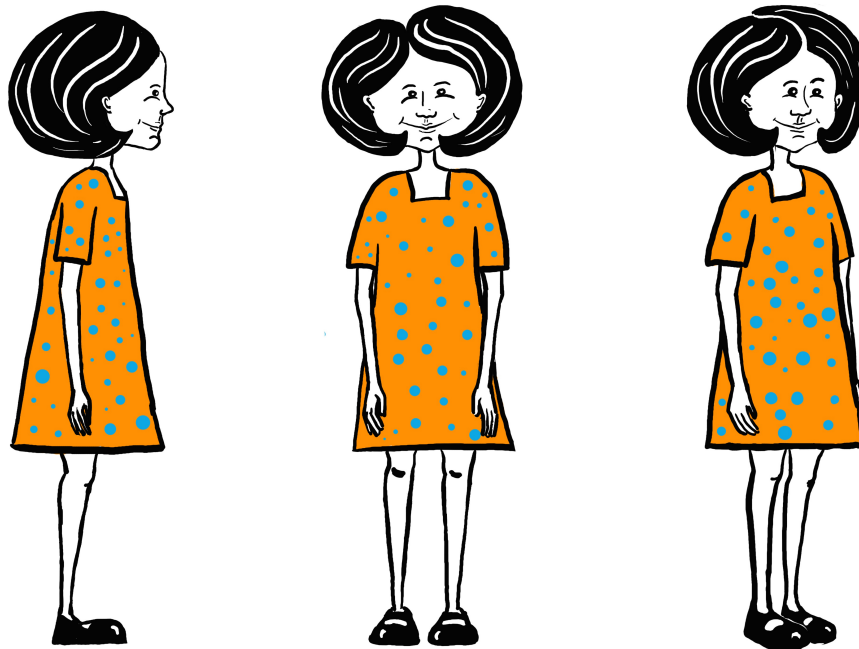
PŘÍLOHA P4: SKICA, HOLČIČKA



PŘÍLOHA P5: VÝTVARNÉ NÁVRHY, STAŘEC



PŘÍLOHA P6: VÝTVARNÉ NÁVRHY, HOLČIČKA A ŽENA



PŘÍLOHA P7: VÝTVARNÉ NÁVRHY, INTERIÉRY



PŘÍLOHA P8: VÝTVARNÉ NÁVRHY, EXTERIÉRY



