

Pojď se mnou
Kreslený animovaný film

Michele Odehnalů

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Michele Odehnalů**
Osobní číslo: **K11077**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše (MgA. Veronika Szemlová)
2. praktická část:
Pojď se mnou – kreslený animovaný film (I. Hejzman)

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního

díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická vystavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení. Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: **viz. Zásady pro vypracování**

Rozsah příloh: **viz. Zásady pro vypracování**

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Základy analýzy animovaného filmu, Gregor Lukáš, UTB Zlín, ISBN 978-80-7454-112-4

Základy animace, Plass Jiří, Fraus Plzeň 2010, ISBN 978-80-7238-884-4

Úvod do scenáristiky animovaného filmu, Dutka Edgar, AMU Praha 2002, ISBN 80-858-8394-5

The animator 's Survival Kit, Williams Richard, 1999

Základy stříhové skladby, Valušiak Josef, FAMU Praha 2006, ISBN 80-733-1039-2

Vedoucí teoretické části: **MgA. Veronika Szemlová**
Ústav animace a audiovize

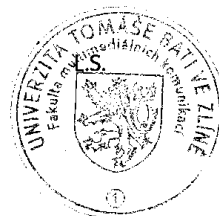
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**
Ústav animace a audiovize

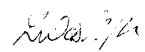
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janiková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

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 Zlíně11.1.2019.....

MICHELE ODRHUNLO
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 nevdělečně 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 nahlížení 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 vzdělávacího 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). Odpírá-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 výdělku 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 teoretické části bakalářské práce se věnuji popisu přípravy a realizace krátkého animovaného filmu „Pojď se mnou“. Od počátečního nápadu po vznik hotového díla o malém chlapci, kterého láska ke zvířatům zavedla dále, než by tušil.

Klíčová slova: kreslená animace, TV Paint, dětství, továrny, kočka, setkání, rodina

ABSTRACT

The theoretical part of the thesis is devoted to the description of the preparation and implementation of a short animated movie. It describes the process from the initial idea to the finished work on the creation about little boy whose love to animals introduced him further than he thought.

Keywords: drawn animation, TV Paint, childhood, factories, cat, encounter, family

Poděkování

V první řadě bych chtěl poděkovat vedoucím mé bakalářské práce, panu Hejcmanovi a Verči Szemlové, za pomoc, ochotu a trpělivost. A také Monice Hrdličkové a Pavli Baštanové za užitečné rady a podporu.

Prohlášení

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených v seznamu literatury.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 TÉMA A NÁMĚT	12
1.1 HLEDÁNÍ TÉMATU	12
1.2 VÝVOJ NÁMĚTU.....	12
2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	14
2.1 TOVÁRNY	14
2.2 DĚTSTVÍ	16
2.3 KOČKY	17
2.4 RODINNÉ PROBLÉMY	18
3 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE	19
3.1 FILM	19
3.2 HUDBA	21
4 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	22
4.1 FILMOVÁ POVÍDKA	22
4.2 POSTAVY	24
II PRAKTICKÁ ČÁST	25
5 ANIMATIK	26
6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	27
6.1 BAREVNÉ PROSTŘEDÍ	28
6.2 PROSTŘEDÍ PŘÍBĚHU	29
6.3 POSTAVY	31
7 TECHNOLOGIE	32
7.1 HARMONOGRAM	32
7.2 ANIMAČNÍ TECHNIKA	32
7.3 SOFTWARE.....	33
7.4 TECHNICKÉ PARAMETRY FILMU	34
8 ZVUK	35
8.1 RUCHY	35
8.2 HUDBA	37
9 STŘIH	39
ZÁVĚR	40
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	41

SEZNAM OBRÁZKŮ	42
SEZNAM PŘÍLOH.....	43

ÚVOD

Již od věku kdy jsem neuměl ještě číst ani psát, jsem byl okouzlen zvířaty. Později jsem je začal kreslit a vytvářet tak s nimi malé příběhy. Moc jsem si přál, aby kresbičky obžily a já je mohl sledovat, jak dovádějí. Jak jsem rostl, začal jsem se ponořovat do vlastního světa. Často jsem vnímal kouzlo prostých věcí, ať už to byly vlnky na jezeře, vánek v trávě či lezení brouka po stromě. Všechny takové momenty jsem si vždy chtěl nějak uchovat a podělit se s ostatními, jenže jsem netušil jak a vůbec, jestli by byl někdo schopný to vnímat jako já. Právě tato touha mě dovedla k animovanému filmu. Světu, který nezná hranic a jako médium dokáže sdělovat cokoli. Ve svém filmu, o němž budu psát, jsem se snažil tyto pocity oživit a sblížit s nimi své okolí.

Čím déle pracuji na svém filmu, tím více si uvědomuji jeho působení na mě samého. Vkrádá se do mě jistá nostalgie, která zastaví veškeré myšlenky a nechá mě stát uprostřed pocitů a vzpomínek, barev, světla a vůní, jež jsem vnímal jako malý.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 TÉMA A NÁMĚT

1.1 Hledání tématu

Tématem mého filmu jsou především mezilidské vztahy. Vždy mě bavilo sledovat okolí, domýšlet si příběhy z konfliktů, které mne obklopovaly. Vztah matky a dítěte mi přijde pro lidský život důležitý, alespoň po dobu, co jsme dětmi. Proto jsem si do svého příběhu vybral svobodnou matku a malého chlapce. Náhodou, kdy potká chlapec svého otce, vše vyvrcholí. Také se zabývám tématem dětství, kde jde tedy spíše o mé niterné pocity „...A právě z hlubin dětství pocházejí ty největší poklady. Tím směrem je třeba mít stále bránu otevřenu. Nejde o vzpomínky, jde o pocity. Nejde o vědomí, jde o nevědomí. Nech tuto podzemní řeku volně protékat svým nitrem. Soustřeď se na ni, ale zároveň se maximálně uvolni.“¹ Jakoby těmito slovy pan Švankmajer popisoval přesně to, co se uvnitř mě odehrává.

1.2 Vývoj námětu

Svůj námět jsem měl už delší dobu v hlavě. Jenže než jsem ho upravil do současné formy, musel jsem ho mnohokrát upravit. V první řadě jsem se snažil dodržet kauzalitu. „Jeden dějový motiv musí být důsledkem motivu předcházejícího a zároveň příčinou následujícího motivu, aby děj byl „celistvý“, přičemž počátek nesmí být nahodilý. Stejně důležitý jako je počátek je i prostředek a konec, což v médiu animace chápeme tak, že předváděný děj může být jen jeden a ten musí nějak začínat, vrcholit a končit.“²

Musel jsem vyloučit dějové nesrovnalosti a nadbytečné epizodky, abych zachoval plynulost děje. Pozměnil jsem život otcovy postavy, která v původním námětu měla továrnu jako své obydlí. V továrně pak vytvářel různé hračky a hudební nástroje z vyhozených nepotřebných věcí. Například zvonkohru z prasklých žárovek, bubnovou soustavu sestavenou z plechovek, kbelíků a krabic, která se rozezní, když začne pršet nebo papírové lodičky plující v barelech s vodou. Chlapce měl zaujmout právě hračkami. Tím bych ho učinil pochybnou postavičkou a nebylo by úplně zřejmé, zda-li se jedná o jeho otce.

¹ ŠVANKMAJER, Jan. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*. Vyd. 1. Praha: Dauphin, 2001, 271 s. ISBN 80-204-0922-X.

² KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004, 110 s. ISBN 80-733-1019-8.

Proto jsem do továrny umístil kočku s koťaty a otec je zde chodil pouze krmit. Chlapec, milovník zvířat, si nenechal příležitost ujít, a s vytouženými zvířaty chtěl trávit nejvíce času. Chlapcova motivace chodit do továrny se tím ujasnila.

Z plánovaných pěti dní jsem příběh zkrátil na tři. Dny byly přílišně roztahané, vznikala spousta prázdných časových míst a pravděpodobně by i dějová linka nefungovala správně.

Také jsem změnil konec příběhu. V původním námětu dal muž kočku chlapci a ten si ji odnes domů pod trikem. Máma mu na to přišla, kočku vyhodila a chlapce zamkla v pokoji. Chlapec ale utekl ze svého pokoje oknem, zpátky do továrny. Když ho máma šla zavolat k večeři, našla na posteli jen kočku. Hledala ho kolem domu, ale nic. Nakonec na sebe upozornila kočka a ta mámu zavedla do továrny, kde našla svého syna, ale i muže. Vznikla ostrá roztržka, ale nakonec se všichni udobřili. Měl jsem tam i dodatek, co se dělo do budoucna, kde otec chlapce navštěvoval a brával si ho k sobě. Z toho vyplývá, že příběh by byl pravděpodobně dvakrát tak delší a jeho síla by nemusela vyniknout. Jak se říká, v jednoduchosti je krása. Konec jsem „okleštil“ od nahuštěnosti děje a nechal jsem prostor divákovi, aby následoval kočku mizející v pruhu teplého světla domu a příběh si sám domyslel.

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Většina mých předchozích příběhů se odehrávala v přírodě, kde hlavní roli mělo zvíře – záchranář tak trochu v epickém duchu.

Pro tentokrát jsem si vybral příběh, kde zvíře hraje spíše vedlejší roli, ale přeci jen důležitou. Zaměřil jsem se na lidi, konkrétně na téma rodinné vztahy. Ale vše, co mě k tomuto příběhu vedlo a co mu předcházelo, byla má malá posedlost opuštěnými místy. Vždy jsem je rád objevoval a přiznám se, dělám to dodnes.

2.1 Továrny

Když jezdívám vlakem, rád sleduji okolí. U tratí často bývají staré rozpadlé továrny a já si vždy přál vystoupit a jít je prozkoumat. Představoval jsem si, jak to tam asi vypadá. Obrovské haly, staré stroje, podivná atmosféra, kapající voda, odložené nepotřebné věci. Vymýšlel jsem si malé příhody, které se mohly v továrnách odehrát. A jednou mě také napadl příběh o malém chlapci a kočce, která ho do továrny zavede. Ale jako většinu svých nápadů, jsem i tento odložil někam do pozadí a skoro na něj zapomněl.

Mohlo uběhnout půl roku od nápadu, který jsem zavřel do pomyslného šuplíku a pravděpodobně bych ho v říši zapomnění i nechal, nebýt dne, kdy jsem si pustil jeden videoklip mé oblíbené hudební formace IAMX, s názvem Quiet the mind. Obsahoval totiž záběry ze staré chemické továrny. Opět mě ten prostor začal přitahovat. Začal jsem si pohrávat s myšlenkou, že ten příběh přeci jen uvedu na světlo světa. Vyhledával jsem potenciální města a místa v České republice, kde bych si mohl atmosféru místa svého příběhu zažít tak nějak osobně. Vydal jsem se na vlastní pěst pouze s fotoaparátem bez určeného cíle do Ostravy. Tam by přece nějaké továrny být měly, říkal jsem si. Jel jsem vlakem a když jsme se přibližovali k Ostravě, všiml jsem si rozsáhlého továrního komplexu poblíž kolejíště. Po překonání různých překážek jsem se nakonec na ono místo dostal. Byl to zvláštní pocit být přímo tady a nedívat se jen z dálky z vlaku. Obrovský tovární areál mi ukázal různá zákoutí a podivnou atmosféru, kterou jsem chtěl přenést do svého filmu.



Obr. 1. Továrna Ostrava



Obr. 2. Továrna Ostrava

2.2 Dětství

Občas si rád zavzpomínám na dobu, kdy jsem nad věcmi uvažoval jinak, kdy mě netrápily každodenní starosti a den mi připadal nekonečný.

Jako malý jsem neměl žádné kamarády. Většinu svého času jsem trávil venku sám. Nechodil jsem do školky, nedokázal jsem se začlenit do kolektivu ostatních dětí. Býval jsem tedy doma s mámou. Bydleli jsme v malém domku se zahradou, stromy a výhledem na louku. Svou samotou jsem ale netrpěl. Ba naopak. Rád jsem se ponořoval do vlastního světa nebo pozoroval a objevoval přírodu a její výtvoary. Míval jsem rád, když lehký letní vánek rozduchával travnatý porost na louce, když zapadalo slunce za obzor a na obloze se objevil oceán barev, když se nad polem prohnalo hejno ptáků nebo když slunce prostupovalo mezi listy stromů a na zemi dělalo světelnou mozaiku.

Do dětských let určitě patří hračky. Já jsem hračky míval rád, ale ještě raději jsem měl živá zvířata. Chytil jsem si pavouky do sklenic a krmil je mouchami, lovil žáby v rybníku a nosil je do jezírka na zahradě, schovával si housenky a doufal, že z nich vyroste motýl, neúspěšně zachraňoval autem sražené ptáčky nebo tajně kradl kolečka šunky z lednice a krmil s nimi zatoulané kočky. Takže jsem na svého hlavního hrdinu přenesl trochu sám sebe.



Obr. 3. Ve vysoké trávě

2.3 Kočky

Jako malý jsem toužil po kočce, ale jelikož jsme měli psa a můj otec kočky nesnášel, dostal jsem ji o mnoho let později. A tak, když kočka nemohla jít za mnou, chodil jsem já za ní.

Pamatuji si, že jsem prolezl každý kout starých chatrčí jen abych nějakou tu kočku našel.

Při jednom mém průzkumu, poblíž malé skládky, jsem našel dvě malá koťata. Mohla mít tak dva týdny. Byl jsem z nich nadšený, tajně jsem si je přinesl domů a schoval je ve staré králikárně. Krmil jsem je mlékem starou dětskou lahví. Bohužel má radost netrvala dlouho. Jednoho dne koťata zmizela a já dodnes nevím, co se s nimi stalo...

Kočka mi vždy připadala zajímavá. Občas si představuji, do jakých míst by nás zavedla, kdybychom ji sledovali. Její osobnost, tajemnost, krásu a eleganci budu vždy obdivovat.



Obr. 4. Alberto

2.4 Rodinné problémy

Vždy jsem rád pozoroval chování lidí, a kde jinde se dá pozorovat lépe, než přímo v kruhu rodinném. Má rodina nikdy nebyla ideálním místem pro „normální“ život. Hádky, vyčítání, urážení byly a jsou na denním pořádku. Občas si připadám jako ve vesničce z kresleného filmu Muž, který sázel stromy, kde obyvatele sužuje neustálá zloba a zlé nitro člověka vyplouvá na povrch. Touha uniknout z bludného kruhu stereotypu se zdá být nespílitelným snem. Myslím, že ve většině rodin jsou nějaké problémy, někde jen takové malé, jinde větší. Někdy si pokládám otázku, proč jsou manželé pořád spolu, když se nemůžou snést, co je spojuje, jestli zůstávají spolu jen kvůli dětem, penězům nebo třeba náboženství a jestli byli ve svazku někdy šťastni.



Obr. 5. Z filmu Muž, který sázel stromy, 1987

3 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

3.1 Film

„Film zahrnuje spoustu různých prvků, mezi nimi i čas. To znamená, že může vytvořit nový svět, do kterého lze také vstoupit. Člověk může podniknout cestu do místa, které sám stvořil. Může tam nechat probíhat nějaký příběh, objevit nové abstrakce a z toho všeho nechat vytrysknout pocit, jaký nikdy předtím neexistoval. Jak nádherná je tahle myšlenka, tak obtížná je ovšem její konkrétní realizace.“³

Dodnes si pamatuji na svůj prvotní zážitek s filmem, který mě ovlivnil. Byl to *Piknik s Weissmannem* od Jana Švankmajera. V té době jsem moc nechápal myšlenku filmu, ale moc se mi líbilo, že na louce u lesa byl najednou takový malý obývací pokoj. A ten obývací pokoj si žil vlastním životem. Předměty zde ožili a užívali si odpoledne. Například židle hrály kopanou, lopatka vyhrabávala jámu, gramofon si sám vyměňoval desky nebo ramínko s oblečením pojídalo švestky. Cítil jsem z toho hravost a vtip. Měl jsem tehdy pocit, že židle, na které jsem seděl, v mé nepřítomnosti provádí psí kusy. A tak, postupem času, i spousta dalších filmů ve mně zanechávala stopy, které mě inspirují dodnes.

Jedním z takových filmů je například *Oběť* od Andreje Tarkovského, kde z výtvarného hlediska mě nejvíce zaujala scéna muže s malým klukem, která se odehrává v borovicovém háji. Muž sedí opřený o strom a kluk šmejdí ve vyšší trávě, kterou pročešává vítr. Vyvolává to ve mně takové zvláštní pocity a nostalgii, jako bych seděl opodál, cítil doteky trávy a vítr ve vlasech. Tento okamžik jsem se snažil přenést i do svého filmu, do úvodní scény, kde chlapec chytne žábu a také do části, která se odehrává v březovém háji.

Střet chlapce s kočkou a následné přivedení chlapce do továrny, mi připomíná animované filmy *Život kočky* nebo *Koralína a svět za tajnými dveřmi*. Kočka se zde dostává právě do role vedoucího, který nás provází do neznámých končin. Přivede nás na místo, které hledáme aniž o tom víme.

Filmy Yuriho Norstejna mě zase inspirovaly svou krásou a lyričností. Mezi mé nejoblíbenější patří *Pohádka pohádek*. To, jakým způsobem dokáže vyjádřit hrůzy, samotu nebo naopak poklid či nechápavost světa z pohledu dítěte, v člověku zanechává údiv.

³ FISCHER, Robert. *David Lynch: temné stránky duše*. Brno: Jota, 1995, 344 s. Série A-Z, sv. 3. ISBN 80-856-1752-8.



Obr. 6. Z filmu Život kočky, 2010



Obr. 7. Z filmu Koralína a svět za tajnými dveřmi, 2009

3.2 Hudba

Hudba mě doposud provázela celým životem a beru ji jako nezbytnou součást pro svou tvorbu. Myslím, že za to vděčím hlavně mámě, která mi před spaním pouštěla nahrávky na gramofonových deskách. Byli to velikáni jako Johann Sebastian Bach, Johann Strauss, Antonio Vivaldi či Wolfgang Amadeus Mozart. Myslím, že právě v této době jsem se naučil vnímat hudbu i vizuálně. Plul jsem malou loďkou na třpytivém Dunaji a zdravil holuby, lítal jsem ve vesmíru a vyhýbal se barevným asteroidům nebo se ocital v zámeckých zahradách a skotačil. Tento návyk z dětství jsem si uchoval do dnešních dob.

Mou největší inspirací v období tvoření bakalářského filmu se stal berlínský muzikant Sascha Ring takzvaný Apparat. Jeho hudba ve mně probouzí snové pocity a zdá se mi dokonalá pro využití podkresové hudby podporující atmosféru děje filmu. Rytmické opakování hudebních nástrojů, kde většinou jeden dominuje, doplnění o speciální efekt, který skladbu tvoří prostorovou, občasné zacinkání či přidání jiného zvuku nebo nástroje, případný nástup smyčců nebo klavíru, kterými vše graduje a zakončení prvkem prolínajícím se do další skladby utváří celek, při kterém si lehce mohu představovat prostředí ale i samotný příběh.

Významnou rolí pro posunutí a chuť do skládání hudby bylo tzv. „nakopnutí“ z návštěvy festivalu v polských Katovicích. Odehrával se na konci města v prostorech bývalé továrny. Po téměř 12-ti hodinových blocích věnovaných animování po dobu více než měsíc, byl tento hudební zážitek uvolňující a dodal mi nový elán pro vytváření hudebního podkladu pro můj film.



Obr. 8. Apparat

4 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Literární příprava je nedílnou součástí každého filmu. Je zapotřebí si ujasnit námět a z toho také vycházet. Rozhodl jsem se napsat filmovou povídku jako podklad pro literární scénář.

4.1 Filmová povídka

Je slunný den. Venku fouká vítr a pohrává si s trsy trávy. Před domem pod jabloní se krčí malý chlapec. V trávě našel malého společníka. Žábu. Chlapce vyruší zaťukání na okno. To jeho máma ho volá domů. Chlapec tedy jde a svou novou kamarádku si nese s sebou do domu. V kuchyni se už připravuje k jídlu. Máma naloží polévku pro sebe a pro chlapce a odnese ji na stůl. Zatímco máma jí, chlapec jen sedí. Ale po chvíli vytáhne žábu, kterou celou dobu držel v klíně, na stůl. Máma se ulekne. Nemá ráda chlapcovi nachytané kamarády. Hledá sklenici, do které by ji vzala a vyhodila. Chlapec zklamaně pozoruje, jak mu máma odnáší jeho zvířecí kamarádku. Nelíbí se mu to a začne trucovat. To se ale zase nelíbí mámě a tak ho pošle do svého pokoje. Po setmění, za doprovodu cvrčků, se chlapec chystá na kutě. Ještě před tím, než ulehne do postele, si kreslí na zemi. Najednou se ozve klepání na dveře. Ve dveřích se objeví máma, a to je pro chlapce signál, že už je opravdu čas spát. Dětský pokoj se ponoří do tmy.

Na druhý den si chlapec pro své bádání našel březový háj. Na jedné z bříz, kde se usadil, objevil velkého brouka. Z jeho pozorování ho vyruší zamňaučení. Chlapec se otočí a spatří kočku. Nadchne se a seskočí dolů ze stromu za ní. Kočka se kolem něj obtočí a odskočí pryč. Zamňaučí jako by mu říkala „pojď se mnou“. Chlapec ji začne následovat. Běží hájem dál a dál, až se zastaví před ohromnou budovou. Opuštěná továrna, která pohledem přitahuje kolemjdoucí, vyzařuje jakési tajemno. Kočka pokračuje dále, směrem k ní. Chlapec jde za ní. Před vchodem se na chvíli zarazí, kočka zmizí ve tmě továrny. Chlapec chvíli váhá, jestli má vkročit. Podívá se nahoru na budovu a poté vkročí. Prochází obrovskou halou, prosvětlenou denním světlem, k dalšímu vchodu. Za rohem najde krabici s kočkou a taky s koťaty. Užasle si dá ruku před pusku a nadšeně přistoupí ke krabici, kde je začne hladit. Z jeho radosti ho vyruší přibližující se kroky. Zbystří a utíká se schovat za barely. Do místnosti vkročí postava muže. Chlapec ani nedutá. Muž se ale dlouho nezdrží a odchází. Chlapec vykukne zpoza barelu a uvidí kočku, která pije mléko. Chlapec raději z továrny uteče zpátky domů. Doma máma zrovna upekla buchty a pokládá je na stůl. Chlapec se

vřítí do domu, vezme si buchtu a jde k sobě do pokoje. Máma se za ním nechápavě otočí. V pokoji si chlapec sedne na postel a pustí se do bucht. Starostlivá máma po chvíli přijde za ním. Pohladí ho lehce po vlasech. Chlapec seskočí z postele a utíká ke stolu, kde vystrachá papír s včerejší kresbou a předá jej mámě. Je na něm nakreslená kočka. Chlapec začne prosit mámu, že by chtěl kočku. Máma ale odmítne. Chlapec se urazí a máma odejde do kuchyně. Zasedne ke stolu a položí si hlavu do dlaní. Vybaví se jí vzpomínka na den, kdy byl klouček ještě nemluvně. Sedí na posteli a drží ho v náručí. Po chvíli se ozve hluk. Do pokoje vchází opilý muž a vytahuje z pod bundy kotě. Přijde blíž k nim a začne kotě strkat nemluvněti. Máma se ho snaží odstrčit, ale po chvíli to vzdá. Muž se k ní začne lísat, když v tom kotě škrábne chlapce. Máma se vyleká, chlapci teče z tváře krev. Žena se rozzlobí a vyhodí muže z domu i s kočkou...

Ráno chlapec už sedí u stolu a čeká na snídani. Máma mu zalije misku s cereáliemi mlékem a odejde z místnosti. Chlapec se otočí, jestli je vzduch čistý a vydá se k lince, kde stojí láhev s mlékem. Schová si ji pod mikinu a jde zpátky ke stolu dojíst snídani. Mezitím se máma vrátí a sedne si ke stolu. Chlapec dojedl a tak si může jít hrát ven. Rozloučí se s mámou úsměvem, který mu máma opětuje. Chlapec zmizí za dveřmi a máma ho chvíli pozoruje z okna. Před domem chlapec předstírá, že si hraje, ale poté, co máma zmizí z okna, se vydá do továrny. Když už je před vchodem do místnosti s kočkami, zarazí se. V místnosti je zase ten muž. Úlekem upustí láhev s mlékem, která se rozbije. Zvuk skla přinutí muže vstát a podívat se po příčině. Chlapec se uteče schovat za velkou bednu. Není ale dost rychlý, muž jej uvidí. Ten ale dělá jakože nic a vrátí se zpátky do místnosti, kde si čte knihu. Chlapec tiše vyčkává za krabicí a sbírá odvalu. Jenomže vyčkává tak dlouho, až se venku setmí. Chlapec se nakonec sebere a tiše se plazí podél zdi. Nakonec vkročí i do místnosti. Muž se za ním otočí, ale chlapec couvne. Muž mu chce ukázat, že se ho nemusí bát, sebere tedy jedno kotě a podá mu ho. Chlapce opustí strach a kotě si vezme. Začne se s ním mazlit. Po chvíli se ale zarazí a podívá se oknem ven. Zjistí, že je venku tma. Měl už být dávno doma. Máma se o něj určitě bojí, ale on se také bojí jít po tmě sám. Napadne ho tedy, že poprosí muže, aby ho doprovodil. Muž mu vyhoví. Ještě než opustí továrnu, muž vezme kotě a tajně ho schová pod bundu. Když jdou ulicí domu, muž znejistí. Tohle místo poznává a chlapec směřuje přímo k tomu domu. Náhle to muži dojde. Zavolá chlapce, předá mu kotě a chce rychle odejít. To už ale máma otevře dveře a utíká za chlapcem. Starostlivě svého syna obejmě. Po chvíli se podívá na muže a usměje se na něj. Pohledem mu

poděkuje, že jejich syna přivedl domů. Do pootevřených dveří vběhne kotě, které vyskočilo chlapci z náruče...

4.2 Postavy

Pro dramatičnost a sdělení příběhu jsem oživil čtyři postavy, jelikož si myslím, že větší počet postav by mohlo příběh narušit a rozdrobit.

Chlapec

S chlapcem se můžeme setkat už na začátku první scény, kde chytá žábu před domem. Provází nás celým dějem filmu. Žije v malém domě pouze s mámou. Nejraději si hraje sám venku a objevuje krásy zvířecího světa. Své zvířecí kamarády občas donese i domů, ty mu ale jeho máma pokaždé vynese zpátky ven. V chlapci jsem prohloubil touhu objevovat a dětskou zarputilost vůči nedovoleným věcem.

Máma

Máma se svým chlapcem zůstává doma. Někdy na ni dopadá i samota a s chlapcem si občas neví rady. Zlobí se, když jí chlapec tahá domů všelijaké zvířecí potvůrky. Ale i přesto má svého syna nadevše ráda.

Táta

Tátovu postavu poznáme detailněji až ve vzpomínce mámy i když vlastně ještě netušíme o koho jde. Táta je osamělý muž, který v minulosti pil a dělal pitomosti. Vše si ale uvědomil a změnil se. Svůj volný čas tráví v továrně, kde si nejraději čte. Jeho láska ke zvířatům se objevuje i u jeho syna. Tátu jsem zastřel tajemností, aby divák ze začátku netušil, o koho jde.

Důležitý úkol jsem přiřadil postavě kočky, jelikož ta jediná nás zavede dějem dál, a díky ní se chlapec pozná se svým otcem.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 ANIMATIK

Zjistil jsem, jak je pro animovaný film důležité vytvořit animatik. Nastínil jsem tím výtvarno, rozvrhl si všechny scény, určil charakter animace, její časování a doplnil předběžnou zvukovou stopou. Ale asi nejdůležitější bylo stanovení tempa, které podporuje vyprávění děje. „Ve filmu je tedy tempo určeno na př. rychlostí akce či pohybu herců, kadencí dialogů, ale také rychlostí pohybů kamery (nájezdů, panoram) a to jak uvnitř jednoho záběru, tak průběžně v řadě záběrů či celé sekvenci. Ze širšího hlediska pak souvisí s celkovým způsobem vyprávění děje (baladicky, dramaticky ap.) a výrazně tedy souvisí i se žánrem celého díla. Obecně můžeme konstatovat, že modulace tempa je výrazným činitelem uměleckého přednesu díla.“⁴

Při tvorbě animatiku jsem se snažil být pečlivý a většinu záběrů nakreslit do téměř konečné podoby. Snad jediný problém mi způsobovala vzpomínka mámy na nepříjemný incident, kdy kotě drápne jejího syna, jelikož v této fázi nebyla dobře srozumitelná. Doplnil jsem ji tedy o více scén a tím rozšířil možnosti pochopení ze strany diváka.

Díky animatiku jsem si ověřil, zda film jako celek bude fungovat a stane se srozumitelným i ostatním.

⁴ VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.

6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Vývoj výtvarného řešení byl běh na dlouhou trať. Už od konce druháku jsem věděl, co použiji za námět pro svou bakalářskou práci a tak jsem udělal i pár výtvarných návrhů. Ty byly skoro realistické a po všech úvahách jsem toto výtvarno opustil. Následovalo pár měsíců, kdy jsem hledal inspiraci a zkoušel různé typy postav a prostředí. „Míra stylizace se určuje námětem filmu a vymezením divácké skupiny. Dětský divák má raději jednoduchou zařaditelnou figuru s barevností, která „odrazí“ typ od celoformátového pozadí. Adolescent preferuje figury typu komiks a dospělý, v žánru již poučený divák, jistě uvítá volný autor-
ský rukopis.“⁵

Vývoj výtvarného řešení



Obr. 9. Jeden z původních návrhů

⁵ PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.



Obr. 10. Realizované výtvarné řešení

6.1 Barevné prostředí

Zpočátku, kdy jsem neměl úplně jasnou představu o barevnosti mého filmu, jsem zkoušel různá řešení. Návrhy prošly několika změnami. Můj původní záměr bylo řešení výtvarna spíše realisticky. Druhou možností byly syté barvy, laděny do oranžova, jako při západu slunce. Inspirovaly mě totiž letní procházky lesem a polem, kde slunce zanechává své teplé a příjemné paprsky všude kolem. Ale na popud pedagogického dozoru, za který jsem vděčný, jsem začal sytost barev zmírňovat a oranžovou barvu jsem také vypustil. Nakonec jsem se dopracoval k lehké formě. Vzal jsem si trochu inspirace z prostředí, kdy je všechno v oparu a hrany budov jsou nejasné. Důležitou roli zde hraje i světlo a stín.

6.2 Prostředí příběhu

„Prostředí výrazným způsobem ovlivňuje chování postav, zasahuje do děje, sehrává funkci, která může dát klíč k interpretaci...“⁶

Dům

Prostředí domu jsem vyřešil vyšší sytostí barev, jelikož mi přijde nejvíce realistické. Převažuje zde hnědá a modrá barva. Hnědou barvu jsem zvolil pro kuchyni a modrou barvu pro dětský pokoj. Inspiroval jsem se domem, ve kterém žiji, kde tyto barvy jsou takto zastoupeny. Abych více zpříjemnil a zosobnil dojem z chlapcova pokoje, nakreslil jsem na zeď lodičku. Samotný domek jsem vyřešil jednoduchým obdélníkovým tvarem a bílou barvou, aby do prostředí lépe zapadal a vyjadřoval skromnost. Také je to možná podpořeno tím, že jako malý jsem v podobném domku bydlel.



Obr. 11. Chlapec v pokoji

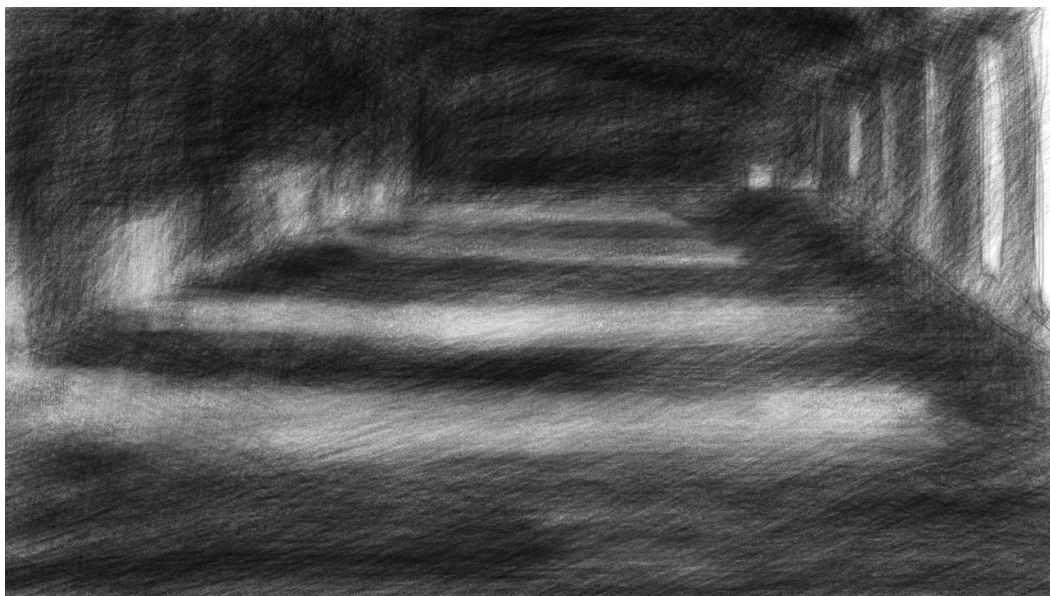
⁶ GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. 1. vyd. Zlín: UTB, 2011, elektronická verze, ISBN 978-80-7454-112-4

Venkovní prostor

Jelikož jsem příběh situoval do letního období, převládá v něm hlavně zelená barva. Mám rád vyšší trávu a vzpomínám si, jak jsem si v ní hrával. Proto jsem ji přenesl i do filmu. Prostor kolem domku jsem schválně nezastavěl okolními domy, aby prostředí působilo vzdušně. Umístil jsem zde ale strom, který je pro mne symbolem dětství. Břízový háj zde také není jen náhodou, je to takové místo pro snění, a právě zde se chlapec potká s vysněnou kočkou.

Továrna

Továrnu jsem výtvarně zamýšlel jako tajemné prostředí. Opuštěné místo, kde na nás číhají různá překvapení. Pro realizaci jsem zvolil hodně tmavé barvy, šedou a černou, do kterých jsem vkresloval bílé lány, co by světlo prostupující okny. Snažil jsem se z továrny vytvořit jakýsi chrám, ve kterém si člověk připadá malý. Uvnitř továrny nejvíce využívám hru se světlem a stínem. Obrovité prostory mi tu nabízejí spoustu možností. Použil jsem zde dlouhé stíny, abych vytvořil iluzi prostorovosti. Práce v tomto prostoru byla mou nejoblíbenější částí. V továrně jsem ale také narazil na problém. V noční scéně se mi většina záběrů slila ve velmi tmavou až černou barvu, kde nebyla rozpoznatelná akce. Zkoušel jsem to vyřešit modrým filtrem, ale působilo to plošně a v celkové ploše trochu násilněji. Nakonec jsem se pustil do přikreslení bledého světla jemného měsíčního svitu, který postavy více zviditelněl.



Obr. 12. V továrně

Noční scéna před domem

V této scéně jsem se snažil o to, aby výtvarno podpořilo co nejvíce gradaci příběhu. Pracoval jsem s černou barvou, do které jsem vkresloval světlo z pouličních lamp a domku. V některých záběrech jsem ponechal figury pouze v černých siluetách obklopené pouličním světlem.

Vzpomínka

Abych dějově odlišil tuto scénu, nakreslil jsem ji v odstínech šedé barvy. Zjednodušil jsem také kresbu, jelikož se spíše orientuje na děj než na prostředí a má vzbuzovat dojem minulosti.

6.3 Postavy

Vývoj řešení postav byl taktéž zdlouhavý. Nakonec jsem zvolil jednoduché siluety a střídmé barvy. Oblečení postav je povětšinou černé až na výjimku, kde se chlapec chystá spát. Potřeboval jsem odlišit oblečení, aby to nevypadlo, že jde spát v mikině a kalhotách, ve kterých přes den pobíhal po venku. Obličej je v jednotné tělové barvě, podpořené stínem, kde jsem zvýraznil hlavně oči, jelikož jsou největším výrazovým prostředkem. Mnozí mi možná budou vytýkat, že jsem v některých scénách ponechal prázdné obličej. V tomto případě mi ale přišlo zbytečné je ukazovat, jelikož akce je vyjádřena spíše pohybem těla a také jsem zde chtěl zachovat jistou intimitu. Jedná se především o závěrečné scény ve filmu. Ztvárnění zvířat jsem povětšinou nechal v lehké „nahozenosti“.



Obr. 13. Návrh kočky

7 TECHNOLOGIE

7.1 Harmonogram

Největším nepřítelem pro vytvoření bakalářské práce byl čas. Aby se člověk úplně nezbláznil, bylo zapotřebí si stanovit časový plán. Naštěstí nám byly zadány termíny pro průběžnou kontrolu práce. Ale i tak jsem si musel udělat vlastní harmonogram, abych v průběhu práce měl jistotu nad tím, zda-li mohu polevit nebo naopak přidat ve výkonu. V první části zimního semestru jsem se věnoval literární přípravě a výtvarným návrhům. V druhé části jsem řešil technický scénář. S touto přípravou k filmu jsem neměl velké problémy. Ty přišly až v lednu. Začal jsem vytvářet animatik. I když jsem začínal kreslit v plánu, nešlo to tak hladce, jak jsem si ze začátku myslel. Množství záběrů nebylo zrovna nejmenší. Čas mě začal neúprosně tlačit a tak, v posledních třech týdnech před termínem, jsem byl nucen se odevzdat počítači. Strávil jsem u něj několik hodin denně, a svůj „volný čas“ jsem věnoval přestávkám na jídlo a na spánek. Nakonec jsem byl rád, že práce nepřišla vniveč. V letním semestru jsem začal animovat. Mým plánem bylo dokončit animaci do konce dubna. Nakonec mi zbylo i pár dní navíc, které jsem věnoval přípravě pro nahrávání zvukové stopy. První polovinu května jsem obětoval zvuku a úpravám střihu a obrazu.

7.2 Animační technika

Mou dávnou touhou byla loutková animace. Byl jsem přímo očarován touto technikou. Na vysoké škole jsem ale poznal i jiné techniky. Patřil mezi ně papírek, počítačová 3D animace i vytoužená loutka, ale také 2D animace. („Tímto názvem se společně označují technologie založené na zobrazení na ploché rovině. Nejznámější je klasická kreslená animace (kresba tužkou, perem nebo tabletem)...“⁷) Nejvíce mne okouzila ručně kreslená animace. Určila mi směr, kterým se ubírám. Velkou zásluhu na tomto rozhodnutí měl určitě i pan Hejzman, který mě v této technice podporoval. Vůně papíru a krása tužky se jen těžko může porovnávat s abstraktním pixelem. Jak už to ale občas bývá, sešel jsem na scestí nové technologie a koupil si tablet. Důvodem byla časová úspornost, ale také špatné technické vybavení. Své ručně kreslené výtvary jsem doslova animoval na kolenou přes víko od

⁷ <http://www.animation.cz/cz/animacni-technologie?view=category&id=26:2d>

akvária, prosvětlené lampičkou a na svých zádech jsem pocíťoval, že tímto stylem už opravdu pracovat nemohu. Na druhou stranu mi počítačová technika umožnila spoustu nových možností. Snažil jsem si uchovat styl tužky a proto si vybral odpovídající software.



Obr. 14. Ručně kreslená animace (cvičení z 2. ročníku)

7.3 Software

K vytváření animovaných sekvencí mi slouží animační program TVpaint. Tento software mi umožňuje co nejvíce se připodobnit stylu tužce a její křehkosti. Z široké škály nástrojů si zde každý může vybrat, co mu sedí nejlépe. Další výhodnou vlastností tohoto programu je například funkce prosvětlovacího pultu, kde si můžu nastavit viditelnost předchozích i následujících fází animace. Navíc je mi sympatické, že není příliš náročný na systémové požadavky počítače. Snad jedinou velkou nevýhodou je vyexportování nekvalitního videa. Tudíž musím vyexportovat pouze sekvenci obrázků, se kterou dále pracuji v jiném programu. Ke kompletaci a případné postprodukci mi slouží program After Effects od společnosti Adobe. Dokončuji zde jednotlivé záběry do finální verze. Zadávám frame rate, vytvá-

řím pohyby kamery, řeším střihovou skladbu, spojuji záběry se zvukem, v případě potřeby upravuji sekvence efekty a finální verzi filmu vyrenderuji v požadovaném formátu.

7.4 Technické parametry filmu

U filmu jsem použil HD formát 16:9, 1280 x 720 pixelů. Umožňuje lépe pracovat s kompozicí obrazu než zastaralejší typ 4:3.

Počet snímku za sekundu je 25, při exportu finálního videa jsem použil kodek H.264 a parametry zvuku 44 000 kHz, 16 bit, výstup stereo.

8 ZVUK

V této kapitole se budu věnovat zvukové stránce filmu. Na začátku tvůrčí cesty jsem měl určitou představu, jak by mohla zvuková složka působit ve spojení s obrazem. Měl jsem v hlavě nastíněné hudební prvky, které podporovaly atmosféru příběhu. Také ruchovou část jsem řešil spíše střídměji, aby zde vznikl prostor pro ticho a napětí. Z tohoto důvodu jsem se rozhodl, že se do této úlohy pustím sám.

8.1 Ruchy

Na začátku bylo zapotřebí si ujasnit, který druh ruchů použiji, jestli ruchy reálné nebo stylizované. Vzhledem k povaze žánru svého filmu jsem zvolil ruchy reálné, jelikož si myslím, že ruchy stylizované se hodí spíše do filmu groteskního charakteru. Reálné ruchy jsem zčásti vytvářel uměle a zčásti využil ruchových bank.

Tvorba ruchů

Největším oříškem pro mě bylo prostředí továrny. Snažil jsem se, aby akusticko-prostorový účín byl co nejpůsobivější. Dlouho jsem přemýšlel, jak tento prostor vyjádřit. V začátcích jsem uvažoval nad tím, že bych si udělal výlet do továrny a nahrával přímo v terénu. Poté jsem si ale uvědomil, že výsledek by byl pravděpodobně neuspokojivý. Prázdný obrovitý prostor jsem nakonec vyřešil nahráním svého hlasu v jedné tónině a upravoval v počítači do té doby, než se proměnil v podivný zvukový šelest, který do prostředí seděl. Při akcích prováděných v továrně (chůze, běh, rozbití sklenice, atp.) jsem upravoval prostorovost zvuku. „Úprava prostorovosti zvuku: Uměle vyrobený dozvuk (hall) a ozvěna (echo) slouží nejen k dotvoření prostorového charakteru zvuku podle prostředí, ale často také k vyvolání pocitu neobvyklosti nebo nereálnosti mluveného slova, hudby i ruchu.“⁸ Nejvíce náročná část byla chůze a běh chlapce. Musel jsem nahrávat znovu a znovu, dokud chůze či běh nezapadali přímo do rytmu chlapce. Mým pomocníkem zde byl Erwin a jeho botičky.

⁸ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 2.*, dopl. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 145 s. ISBN 80-733-1010-4.

Abych dotvořil prostor scén nebo charakterizoval prostředí využil jsem ruchové banky, jelikož jsem neměl možnost tyto ruchy nahrát. Jedná se o scény venkovní, kde jsem použil zvuk zpívajících ptáků, šum stromů a bzukot hmyzu a také o scény v domě, kde jsem prostor podpořil zvukem tikajících hodin a lednice.



Obr. 15. Pomocník Erwin

8.2 Hudba

V hudebním projevu jsem se snažil vystihnout náladu scén a zvolnit vazbu s obrazem, v odborné terminologii tzv. mood technique. Nevytvořil jsem si předem hudební partituru, jelikož pro tuto situaci mi vyhověla hudba improvizovaná. „Hudba improvizovaná přímo na obraz vyhoví v případech, kdy se nevyžaduje detailně propracovaná hudební struktura, ale záleží spíše na spontánnosti projevu pohotového hudebníka či menší sebrané skupiny.“⁹

Pro výstavbu dramatu jsem vybral tři nejdůležitější části, pro které jsem hudbu komponoval. Je to setkání s kočkou a sledování kočky do továrny, vzpomínka mámy a závěrečná část, příchod domů.

Setkání v březovém háji

V této části bylo důležité vystihnout pocity a radost chlapce, v celkovém vyznění spíše snové. Použil jsem abstraktní lehké tóny vytvořené syntetickým simulátorem a rozvinul opakujícím se motivem elektrické kytary v akustickém duchu. Důležitá byla i proměna hudby ve scéně příchod k továrně, kde kytara utichla a hudební složku ovládl syntetický nástroj, který podpořil pocit mohutnosti továrny.

Vzpomínka mámy

Abych vyjádřil negativnost situace a rozdílnost v příběhu, zvolil jsem odlišný žánr hudby. Celou tuto skladbu jsem komponoval v počítačovém prostředí se syntetickými nedefinovatelnými nástroji v neurčitém rytmu. Škrábnutí kočky jsem spojil s ostrým nepříjemným zvukem, abych negaci více posílil.

Závěrečná část

Rozvíjením nástrojů až k následné gradaci a postupným „vyklidněním“ jsem se snažil zachovat linku děje. V továrně, kde se chlapec seznamuje s otcem a ve chvíli, kdy udělá krok dopředu jsem započal poslední skladbu, která pokračuje až do konce titulků.

⁹ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 2.*, dopl. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 145 s. ISBN 80-733-1010-4.

Postupování při tvoření hudby

Nejprve jsem musel vymyslet kompozici hudby. Začínal jsem „koketovat“ s obrazem pomocí počítačového simulátoru zvuků, abych si zhruba rozvrhl skladbu a zjistil, jaké tempo se k obrazu hodí. Když jsem dospěl do fáze spokojenosti, začal jsem s nahráváním nástroje. Můj repertoár tvořila kytara a smyčec. Jelikož mikrofon, na který jsem zvuk zaznamenával, snímal i šum, musel jsem nahrávky následně vyčistit. Tuto práci mi ulehčil software pro úpravu zvuku Adobe Audition, ve kterém jsem skladby také kompletoval. Další vrstvy podkladové a doplňující jsem nahrával v počítači, v programu od Native Instruments. Konečnou fází bylo připojení hudby k obrazu v Adobe After Effects.



Obr. 16. Nástroje

9 STŘIH

„... Jeho maximální přínos tkví v jeho citlivosti k natočenému materiálu, k objevení možností, které jsou v záběrech latentně skryty. A pochopitelně ve způsobu závěrečného zpracování, kdy dává filmu onu definitivní podobu, v jaké se představí divákovi...“¹⁰

Původně jsem si plánoval stříhovou skladbu vyřešit sám. Naštěstí mi pak s ní pomohl pan Nemeškal. Dodal filmu švih a dramaturgicky posílil výstavbu děje. Některé záběry vypustil a přiznám se, při prvním shlédnutí jsem ani nepoznal, které to přesně byly. Zdlouhavé „běžící“ scény zkrátil, někde zase prodloužil výdrž, využil prostřihů a opakování některých záběrů, čímž se vytvořil rytmus filmu. Například v úvodní části, kde chlapec hledá žábu v trávě, zvýraznil jeho zaujatost žábou tím, že se otočil na mámu v okně až na druhé zaklepaní. Také náznakem vzpomínky, která je ve filmu využita dvakrát, zesílil mámin prožitek ze vzniklé situace nebo výdrží mámy s lžící v puse u jedení polévky, kdy chlapec vytáhne žábu na sůl, která na mě působí, jakoby si máma říkala „proboha, co to ten kluk zase donesl!“.

Touto zkušeností jsem zjistil, že práci stříhače je lepší přenechat odborníkovi.

¹⁰ VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.

ZÁVĚR

Při tvorbě svého absolventského filmu jsem se naučil překonávat určité limity, jak psychické, tak fyzické, získal spoustu zkušeností a zjistil, jak důležité bylo konzultování filmu s druhými.

Snažil jsem se o vytvoření příběhu, který vás zavede do krajin pocitů z dob, kdy jste nechápali všednost života, měli čas na prozkoumávání zapomenutých míst, užívali si doteky trávy a prožívali každíčký okamžik.

Při tvorbě hlavní postavy, malého chlapce, jsem dostával choutky vrátit se do dětství a jen tak se rozběhnout za první kočkou, kterou potkám a čekat kam mě zavede.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ŠVANKMAJER, Jan. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*. Vyd. 1. Praha: Dauphin, 2001, 271 s. ISBN 80-204-0922-X.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004, 110 s. ISBN 80-733-1019-8.

FISCHER, Robert. *David Lynch: temné stránky duše*. Brno: Jota, 1995, 344 s. Série A-Z, sv. 3. ISBN 80-856-1752-8.

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu*. 1. vyd. Zlín: UTB, 2011, elektronická verze, ISBN 978-80-7454-112-4

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2., dopl. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 145 s. ISBN 80-733-1010-4.

Internetový zdroj:

<http://www.animation.cz/cz/animacnitechnologie?view=category&id=26:2d>

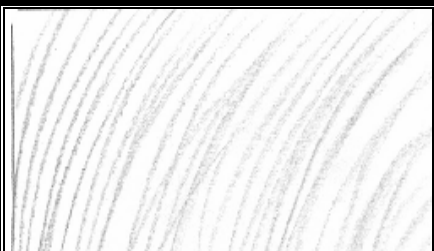





SEZNAM OBRÁZKŮ

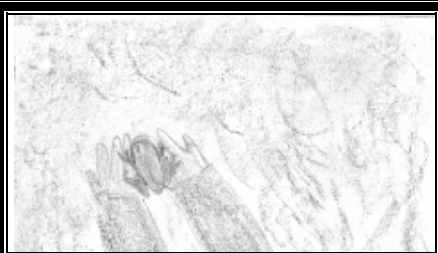


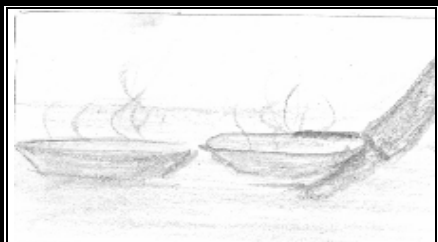



Obr. 1: Továrna Ostrava	15
Obr. 2: Továrna Ostrava	15
Obr. 3: Ve vysoké trávě	16
Obr. 4: Alberto	17
Obr. 5: Ukázka z filmu Muž, který sázel stromy, 1987	18
Obr. 6: Ukázka z filmu Život kočky, 2010.....	20
Obr. 7: Ukázka z filmu Koralína a svět za tajnými dveřmi, 2009	20
Obr. 8: Apparat (zdroj www.electronicbeats.net).....	21
Obr. 9: Jeden z původních návrhů	27
Obr. 10: Realizované výtvarné řešení	28
Obr. 11: Chlapec v pokoji	29
Obr. 12: V továrně	30
Obr. 13: Návrh kočky	31
Obr. 14: Ručně kreslená animace (cvičení z 2. ročníku)	33
Obr. 15: Pomocník Erwin	36
Obr. 16: Nástroje	38


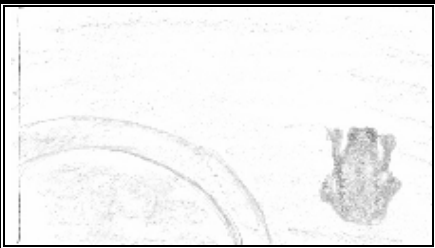


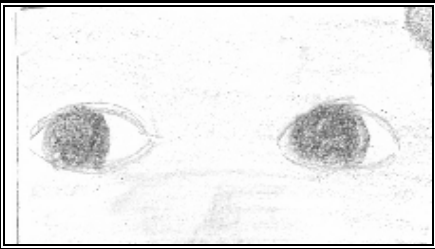
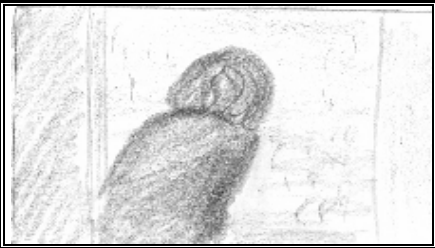

SEZNAM PŘÍLOH

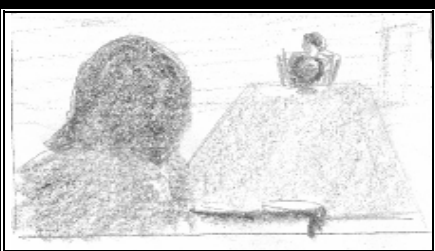
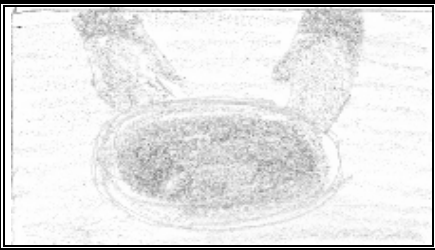





Příloha P I: Obrázkový scénář

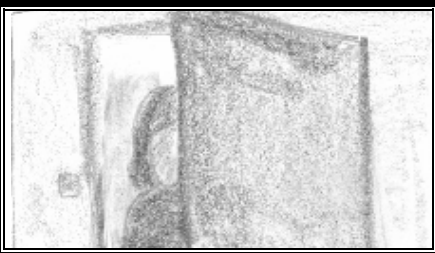

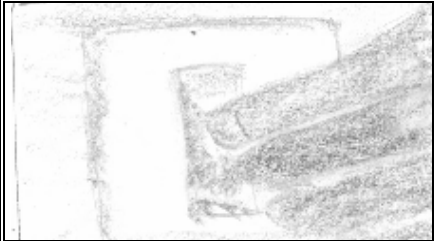




PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ


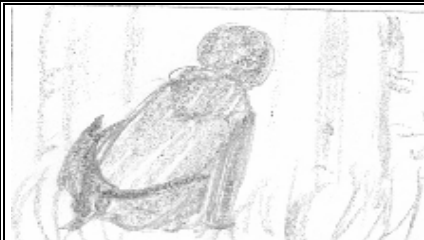

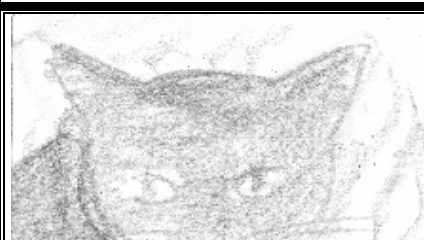



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE
1A		Tráva se pohupuje v lehkém vánku. Titulková část.
1B		Chlapec si hraje
2		Máma se objeví v okně a zařuká
3		Chlapec se otočí
4		Máma dává chlapci pokyn rukou, že má jít domů
5		Chlapec jde domů








6		Chlapec si v rukou nese žábu
7		Chlapec si otevře dveře a vchází do domku
8		Chlapec jde ke stolu a sedne si na židli
9		Máma bere talíře
10		Máma dává klukovi na stůl talíř s polévkou a jde si také sednou
11		Máma se přisune ke stolu
12		Máma si nabere polévku na lžici a dá ji do pusy




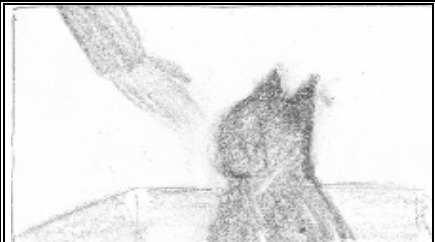
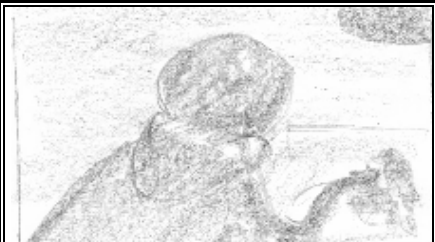

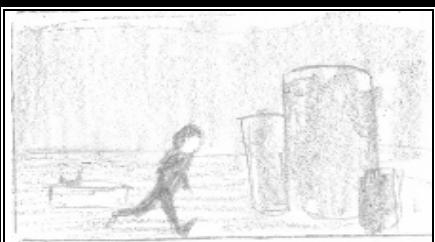
13		Chlapec vytáhne žábu zpod stolu a položí ji na stůl
14		
15		Chlapec si pohrává s žábou, máma přijde ke stolu
16		Máma sklenicí nabere žábu
17		Chlapcovi oči sledují pohyb mámy
18		Máma vypouští žábu ven
19		Žába vyleze ze sklenice a odskáče

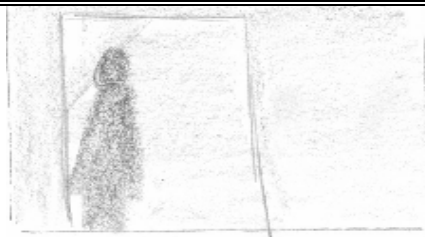
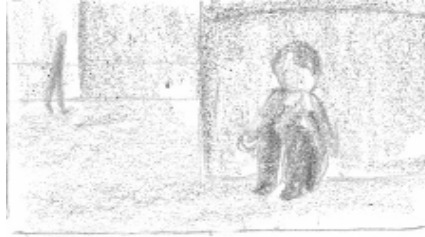


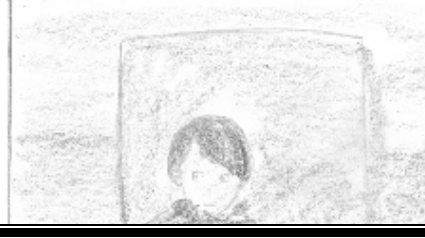


20		Máma si sedne zpátky ke stolu
21		Chlapec odsune talíř
22		Chlapec našťvaně sedí
23		Máma vstane ze židle a ukáže našťvaně chlapci ať jde od stolu
24		Chlapec vstane ze židle a odchází
25		Dům večer, svítí okna
26		Chlapec si kreslí na zemi ve svém pokoji, po chvíli se ozve řukání



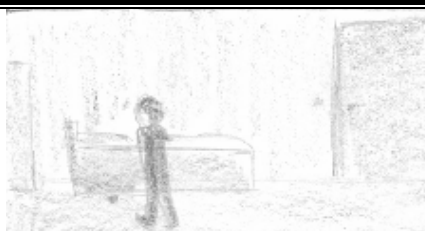


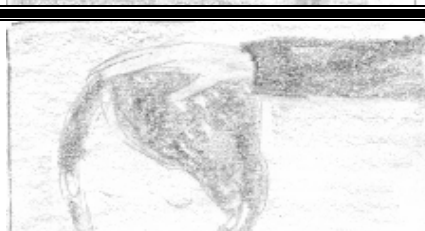

27	 A black and white illustration of a boy standing in a doorway, looking out. The door is slightly ajar, and the boy is looking towards the right side of the frame.	Otevřou se dveře a v nich se objeví máma
28	 A black and white illustration of a boy sitting up in bed, looking towards the right. The bed has a simple headboard and the room is dimly lit.	Chlapec se podívá směrem k mámě a pak si vleze do postele
29	 A black and white illustration of a hand reaching up to flip a light switch on a wall. The switch is a simple rectangular plate.	Mámina ruka zhasne světlo
30	 A black and white illustration of a boy sitting on a thick tree branch, looking down. The background shows the texture of the tree bark and some leaves.	Chlapec sedí na bříze a chytá brouka
31	 A black and white illustration of a boy's hands holding a large beetle. The beetle is dark and has a textured surface.	Chlapec nastavuje prst brouku
32	 A black and white illustration of a boy sitting on the ground, playing with a beetle. He is looking at the beetle with interest.	Chlapec si hraje s broukem, přichází kočka, chlapec se na ni otočí
33	 A black and white illustration of a close-up of a boy's face. He has a slight smile and is looking directly at the viewer.	Chlapec se usměje a seskočí ze stromu


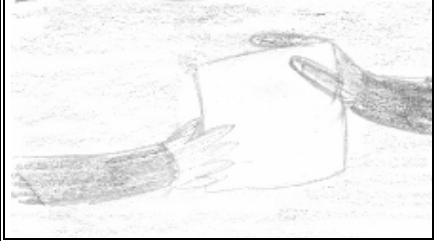

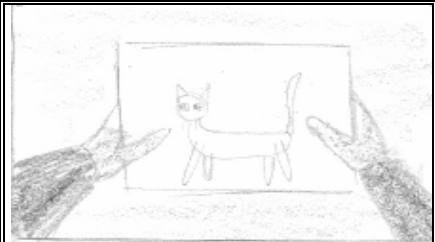



34		Chlapec a kočka jdou k sobě
35 A		Kočka se kolem chlapce obtočí
35 B		Kočka odchází, chlapec se za ní natahuje
36		Kočka se otočí a zamňučí, potom odběhne
37 A		Chlapec následuje kočku, ze začátku jde poté se rozběhne
37 B		Chlapec následuje kočku
38		Chlapec přiběhne, zastaví se a uvidí továrnu, poté se rozejde








39		Podhled továrny
40		Chlapec a kočka jdou kolem továrny
41 A		Chlapec následuje kočku
42 B		Kočka vběhne dovnitř, chlapec se zastaví
43		Chlapec se dívá na budovu, po chvíli vejde dovnitř
44		Chlapec prochází pomalu halou
45		Chlapec nakoukne do místnosti a poté za- leze za roh

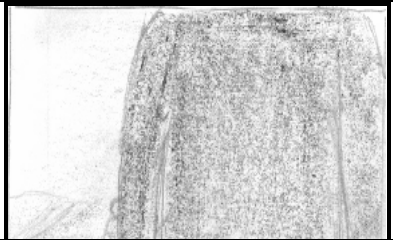



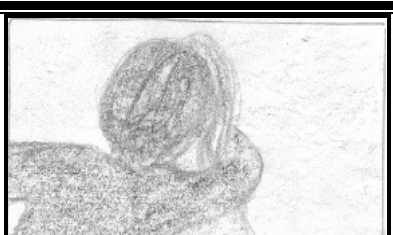
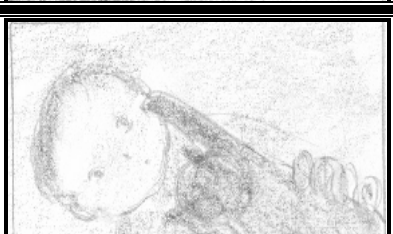

46		Chlapec jde ke krabici
47		Chlapec se usměje
48		Krabice s kočkou a kořaty
49		Chlapec pohladí kočku
50 A		Chlapec hladí kočky
50 B		Zaslechneme kroky, chlapec se otočí
51		Chlapec se utíká schovat za barel

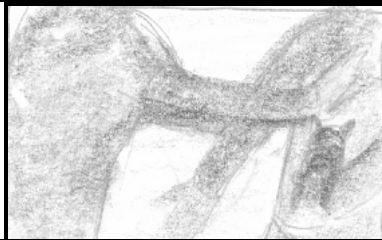




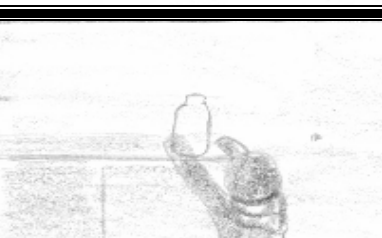

52		Ve vchodě se objeví stín postavy
53 A		Postava vchází do místnosti, chlapec sedí skrčený
53 B		Chlapec se tiše skrývá, vykoukne
54		Kočka pije mléko
55		Chlapec vykoukne a uteče
56		Chlapec utíká
57		Chlapec běží domů








58		Chlapec otevře dveře, máma se otočí, chlapec vezme buchty ze stolu a odejde
59		Máma otáčí hlavu za chlapcem
60		Chlapec přechází po pokoji, poté si sedne na postel a začne jíst buchty, máma zaťuká na dveře
61		Máma vejde do pokoje
62		Chlapec sedí na posteli, máma za ním přijde a sedne si také
63		Máma pohladí chlapce po vlasech
64 A		Chlapec seskočí z postele a odběhne








64 B		Chlapec přinese papír
65		Chlapec podává mámě papír
66		Máma sleduje papír
67		
68		Chlapec prosí mámu
69		Máma zakroucí hlavou
70		Chlapec se zašklebí a urazí








71 A		Máma se zvedne z postele a odchází
71 B		Máma zavře dveře
72		Máma přijde, sedne si a položí hlavu do dlaní
73		Prolínání do vzpomínky
74		Vzpomínka: žena sedí na posteli a drží dítě
75		Vzpomínka:
76 A		Vzpomínka: žena pokládá dítě na postel

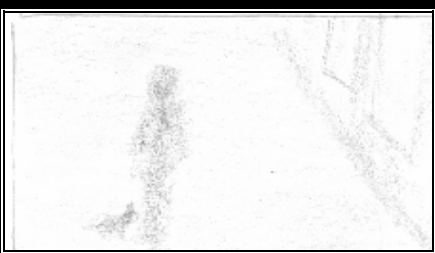






76 B		Vzpomínka: do záběru vchází muž
77 A		Vzpomínka: muž dává před dítě kočku
77 B		Vzpomínka: žena dítě chrání
78 A		Vzpomínka:
78 B		Vzpomínka: muž začne ženu objímat
79		Vzpomínka: muž drží druhou rukou kotě, které chlapce škrábne, dítě se rozpláče
80		Vzpomínka: žena se ulekne a muže odstrčí








81		Vzpomínka: vrazí kotě muži do ruky a vyhodí ho
82		Vzpomínka:
83		Chlapec dosedne, přijde máma, nalije mu mléko a cereálie do misky, chlapec začne jíst
84		Chlapec jí, máma odchází
85		Chlapec otočí hlavu za mámou, potom dopředu a odejde
86		Chlapec se natáhne pro láhev s mlékem
87		Chlapec schová láhev pod mikinu







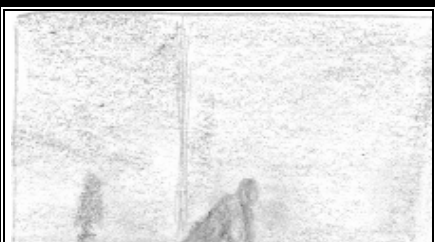
88		Chlapec si sedne zpátky k jídlu
89		Máma se vrací a sedne si ke stolu, chlapec pohupuje nohama
90		Chlapec vstane ze židle a jde směrem k nám
91		Chlapec se usměje na mámu
92		Máma se usměje na chlapce a otáčí se za ním
93		Chlapec jde ven, zavírá dveře, poté máma jde k oknu
94		Máma se dívá z okna

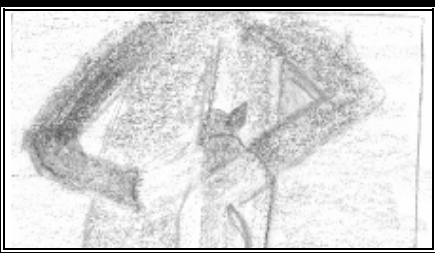

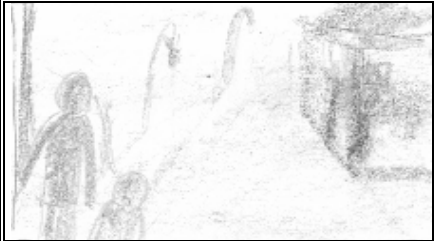




95		Chlapec dělá že si hraje, občas koukne, jestli máma zalezla
96		Máma odchází od okna
97		Chlapec otočí hlavu směrem do okna
98		Chlapec utíká
99		Doběhne před továrnu
100		Prochází halou
101		Chlapec zahlédne postavu a zarazí se

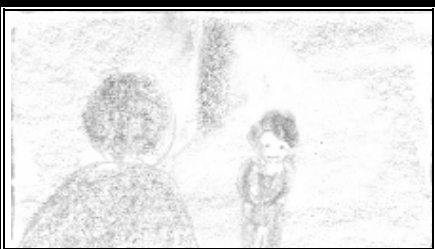

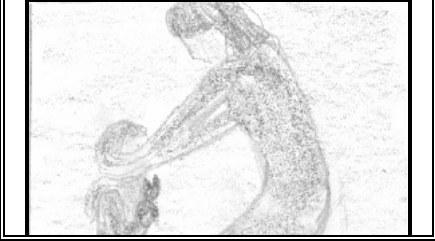


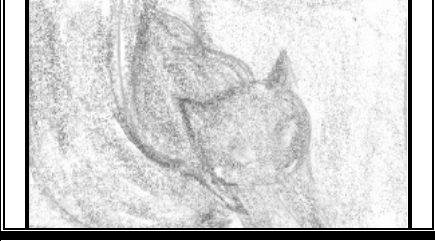
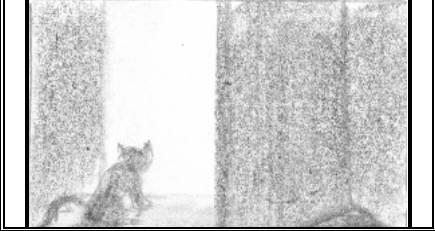
102		Chlapci vypadne láhev s mlékem
103		Chlapec uteče za roh
104		Postava se jde podívat za příčinou hluku, chlapec utíká
105		Postava zahlédne chlapce, který zalezl za krabice, chvíli se dívá a poté se vrátí
106		Postava si vezme knihu, sedne si na bednu a čte si
107		Chlapec sedí opřený a zoufale si povzdychne, zrychlí se čas
108		Chlapec zvedne oči a podívá se doleva

109		Kolem postavy se motá kočka
110 A		Chlapec se plíží kolem zdi
110 B		Chlapec nakoukne
111		Postava se otočí, uvidíme muže
112		Chlapec popojde blíž k muži
113		Muž se zvedne, chlapec couvne
114		Muž vezme jedno kotě

115		Chlapec muže pozoruje
116		Muž chlapci podává kotě
117		Chlapec popojde
118		Muž předává kotě chlapci
119		Chlapec se mazlí s kotětem
120		Chlapec očima pozoruje muže
121		Muž vytáhne láhev z tašky a odejde

122		Muž nalévá kočkám mléko
123		Chlapec se mazlí, po chvíli se otočí směrem na okno
124		Chlapec se ušklíbne
125		Chlapec přijde k muži a poklepe mu na rameno
126		Muž se otočí a podívá se směrem, kam chlapec ukazuje
127		Muž odkývne a lehce se pousměje
128		Chlapec odchází z místnosti, muž se shýbne

129		Muž si schovává kotě pod bundu
130		Prochází kolem továrny
131		Jdou ulicí až k domu chlapce, muž se zarazí
132		Chlapec se zastaví a otočí se
133		Muž se zmateně tváří
134		Muž ukazuje rukou chlapci, že má jít blíž, vytahuje z bundy kotě
135		Muž předává chlapci kotě

136		Oba se otočí napravo
137		Máma se objeví ve dveřích
138		Přiběhne k chlapci
139		Obejme chlapce
140		Táta se pousměje
141		Kotě vyleze chlapci z náruče
142		Kotě jde domů.....konec