

Explikace animované grotesky BABIČKA

Tomáš Drahurád

Bakalářská práce
2005



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Abstrakt

Text je explikací praktické části bakalářské práce. Popisuje přípravu a realizaci animované grotesky nazvané Babička od hledání a zpracování námětu, přes zvolené postupy a animační technologie až po popis použitého softwaru a technického vybavení. Součástí textu je i technický scénář, na jehož základě animace vznikla.

The text is an explication of the practical part of a bachelor thesis. It describes preparation and realization animated cartoon called Babička (Granny), starting with choosing and containing searching for the theme and its elaboration, animation technologies and ending with description of used software and technical equipment. It also contains the technical script of the video.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpal.

Ve Zlíně 15.5.2005

.....

podpis

Poděkování

Děkuji panu Karlu Trlicovi za poskytnuté rady a odborné vedení celé práce.
Dále děkuji kolegovi BcA. Jakubu Soldánovi za pomoc s hudební stránkou práce
a Dipl.Ing. Aleši Vavrkovi za technickou podporu.

Obsah

<u>1. Úvod</u>	<u>5</u>
<u>2. Příprava</u>	<u>6</u>
2.1 Rozbor žánru	6
2.2 Námět	7
2.3 Vývoj literárního scénáře	8
2.4 Výtvarné zpracování	10
2.5 Technický scénář	11
<u>3. Realizace</u>	<u>24</u>
3.1 Hardware	24
3.2 Ovládací prvky - Tablet	24
3.3 Software	25
3.3.1 Aura 2 US	26
3.3.2 Adobe Premiere 6.0	26
3.4 Animace	26
3.5 Zvuk	27
<u>4. Závěr</u>	<u>29</u>

1.Úvod

Výsledkem praktické části této práce je animovaná groteska BABIČKA. Námět a vlastně už i scénář k této práci vznikl už v prvním ročníku mého studia na katedře animace a audiovize naší fakulty. Tehdy ale byl tento projekt nad moje schopnosti a také nekorespondoval se zadanými tématy semestrálních prací. Původně byl děj příběhu poněkud jiný, řekl bych že to byla čistá groteska postavená pouze na sérii gagů. Chyběla v ní hlubší myšlenka, stěžejní idea a výrazná pointa. Vývojem scénáře z původní do finální podoby se budu zabývat v dalších kapitolách.

K tomuto žánru grotesky mě přivedl fakt, že jsem ve svých semestrálních pracích, cvičeních i ostatní tvorbě, na toto téma neustále narážel. I když groteska nikdy nebyla zadaným tématem, vždycky mě napadala spousta gagů, které jsem ale nemohl použít a situace, které se nehodily pro zadání. Některé tyto situace, které se většinou točily kolem motorismu, se začaly postupně spojovat do příběhu a vyvolávaly a podněcovaly další nápady. Napadlo mě, že by tyto myšlenky stály za zaznamenání. A tak jsem napsal původní literární scénář, abych tak řekl „do šuplíku“ a doufal jsem, že dostanu příležitost jej v budoucnosti realizovat. Tato příležitost se naskytla právě prostřednictvím této bakalářské práce.

2. Příprava

2.1 Rozbor žánru

Groteska je dost specifický a zároveň velice rozmanitý žánr, který se vyskytuje se ve filmu, hraném i animovaném a lze si jej představit i v divadelní formě. Jedná se o žánr, který za svůj hlavní atribut zvolil humor (nejčastěji situační), někdy na úkor ostatních rozměrů jako je děj, zápletka, výprav a podobně.

Groteska má jako žánr tradici již od počátků filmové tvorby. Nevětší úspěch zaznamenal v éře němého filmu (Buster Keaton-Frigo, Harold Lloyd, Stan Laurel a Oliver Hardi, Charlie Chaplin), protože jeho vyjadřovací prostředky vycházejí už z obrazu a dobře se vyrovnává s absencí zvuku. S nástupem zvukového filmu začal zájem o hranou grotesku postupně ochabovat protože priority diváků se zaměřily na zvukovou produkci, která nabízela nové zajímavé žánry, jako muzikál, v kterých diváci viděli přidanou hodnotu.

Animovaná groteska se však dobře prosazovala i v tomto prostředí a právě pro svůj hraným filmem nenapodobitelný výtvarný styl, který jí, narozdíl od hraného, umožňuje dobře podtrhnout a zvýraznit právě skeče a situace, v kterých jde v tomto žánru především.

S tohoto pohledu si osobně myslím, že pro animaci je groteska nejvhodnější, což je dobře patrné už na tom, že od počátku si hraná groteska, tam kde to nedovolovaly tehdejší technické možnosti klasických triků, animací pomáhala. Především v případech, kde fyzikální zákony v provedení nějakého skeče bránily. V současné době svět počítačové virtuální reality nahrazuje klasické filmové triky nejenom v groteskách, ale kdekoli tvůrci narazí na nějaký v realitě těžko řešitelný problém nebo jenom prostě proto, že takový trik je levnější a pokud je dobře proveden, je od reality prakticky nerozeznatelný. Ale to už je opačný problém, kterým se dostáváme do oblasti filmových triků. V grotesce je animace důležitá především z toho důvodu, že fyzikální excesy (gravitace, tvrdost, pružnost a ostatní vlastnosti materiálů) jsou zde zvýrazněny a dobře patrné.

Pro grotesku další výhodnou a důležitou vlastností je výtvarný názor, který může působit vesele a humorně, už svojí formou, která může být pokaždé jiná a je omezena pouze fantasií a schopnostmi tvůrců je přenést do výtvarné podoby.

Téměř vše co začalo vznikat v americké animované produkci byly grotesky (Wald Disneyovi postavičky, Pepeck námořník atd.). Dalo by se říci, že byly tímto žánrem přímo vymezeny a svůj vysoký kredit v žánru grotesky si animovaní komici udrželi až do současnosti (Tom a Jerry, Road Runner, Bugs Bunny) a i v posledních letech se objevilo mnoho „nových tváří“ (Ren a Stimpy, Itchy a Scratchy a další, fungujících často na bázi Toma a Jerryho, ať už jako partneři nebo „nepřátelé“) a nedá se říci, že by sloužily pouze pro pobavení dětí, ale svým drsným a žádaným humorem baví stále i dospělé diváky.

V současné hrané filmové tvorbě se ale groteska vyskytuje spíše výjimečně. Světlou výjimkou z poslední doby je česká celovečerní filmová groteska „Skřítek“, který si samozřejmě na mnoha místech rovněž vypomáhá animací.

2.2 Námět

Původní námět z kterého vycházel pozdější literární scénář vypadal takto:

Námět animovaného filmu BESIP

Před lesem stojí Trabant combi. Z lesa vyjde malá hrbatá babička a jde k autu. Na zádech má otýpku dříví a opírá se o hůlku. Je malinká, asi jenom do poloviny auta. Otevře si dveře (vpravo) a snaží se sundat si dříví z hrbu. Ale moc jí to nejde, protože má malé ručičky a nemůže je pořádně natáhnout, tak si pomůže holí. Zašoupne tu otep do auta a pak vyleze za ním. Z auta vykukne hůl, zahákne kliku dveří a zabouchne je.

Vidíme (ze předu interiér) jak sedí v autě na sedadle spolujezdce a nedosáhne nožičkami na zem. Za volantem sedí otýpka (na výšku opřená o opěradlo). Babička se zamyslí a vystoupí. Dojde před auto a chvíli se na něj dívá. Pak do něj šťouchne holí. Auto se lehce zakymácí. Babička se zamračí a začne mlátit holí do kapoty. Mlátí čím dál zuřivěji a postupně motor se škytáním naskočí.

Sedí zase v autě vedle otepi. Zabouchne dveře holí a hledí zamyšleně před sebe. Po chvíli otočí hlavu a tázavě se dívá na otep. Nerudně do něj začne píchat holí. Otep

se převáží a spadne na volant. Vrazí při tom řadicí páky (u volantu) a auto se prudce rozjede. Babička se akcelerací vozu svalí na záda.

Cesta za okny ubíhá a babička se tváří spokojeně. Z venku se občas ozývají roztodivné zvuky: troubení vlaku, praskání dřeva, brždění, sirény apod. Zvuky a poskakování interiéru dávají spolu s matnými siluetami za okny tušit, co se asi děje. Najednou se babička zamračí. „Kde mám brejle!“ pomyslí si. Předkloní se a kouká na podlahu. „Tady jsem je musela někde mít!“. Sleze ze sedačky a rozhlíží se po autě. Začne chodit mezi sedadly a hledat brýle. Občas se zarazí, jako by jí nějaký ten zvuk vyvedl z míry, ale hned se zase vrátí zpátky k hledání. Auto občas nadskočí a to nadhodí i babičku. Nerozhodí to však její duševní klid. Vibrace se postupně stupňují, až babička skáče v autě jako míč. Najednou vidí jak vedle ní poskakují brýle. Po chvilce se jí podaří si je nasadit. Hopsá dál po autě a tváří se spokojeně. Sáhne do kapsáře vyndá si rozpletený svetr a pletací dráty. Poskakuje sedmo na sedadle a plete. Za chvíli se svetr zdá být hotový. Spokojeně ho ukazuje otepi a chce jí ho nasadit, ale moc ji to nejde. Otep má svetr jenom na horní pŕlce, jako by neviděla. Snaží se jí ho stáhnout dolu, ale jak ze něj tahá, začne se otep klátit ze strany na stranu po volantu. Auto se s skřípěním pneumatik začne klátit z leva doprava. Babička se zoufale chytí otýpky a dívá se, teď už trochu vyděšeně do předu z auta (směrem do kamery). Dramatický hudební motiv stupňuje napětí.

Vidíme dvorek a chaloupku. Přes dvorek jde dědeček. Má berličky a jde hrozně pomalu. Trvá mu dlouho než dojde k chaloupce. Když už je skoro u ní, vletí do dvorku Trabant, po dvou kolech a za sebou táhne šňůru s prádlem. Převrátí se na bok a s dojezdem zastaví uprostřed dvorku. Motor pomalu chcípne. Dědeček si ale ničeho nevšímá a vlezte v klidu do dveří chaloupky. Hůl se skřípěním otevře zadní dveře Trabantu. Zevnitř vyjde babička s otepí ve svetru a vejde taky do chaloupky. Po chvíli se auto začne se skřípěním naklánět, až se převrátí zpátky na kola a s žuchnutím se bouchnou i zadní dveře. Záběr odjíždí a vidíme romantickou chaloupku s pobořeným plotem a autíčkem na dvorku. S komínu se začíná kouřit a v pozadí se schyluje k večeru.

2.3 Vývoj literárního scénáře

Původní námět jsem uvažoval čistě jako situační grotesku se sérií gagů, které měli diváka především pobavit a trochu napínat během divoké jízdy, kterou sleduje prostřednictvím okolí nevnímající postavy babičky. Mnou předložený námět se bohužel u pedagogického vedení nesetkal právě s nadšením. Vedoucí práce pan Karel Trlica mi doporučil jej přepracovat s výraznější pointou a doporučil mi do něj vložit nějakou morální nebo hlubší myšlenku.

Snažil jsem se tedy získat hlavní zápletku z myšlenky, která je v původní situační grotesce poněkud skryta a je tam spíše jakýmsi sekundárním vysvětlením pro její nelogické počínání. Tou je babiččina senilita, s níž, spolu se směsicí vzpomínek vyvolaných různými pohledy a touhou, aby vše bylo jako dřív, ztrácí přehled v čase a neuvědomuje si zdali je v minulosti či v realitě, která jí už vlastně nezajímá. Respektive ani si ji zřejmě nechce uvědomit, protože každá chvíle, kdy může žít alespoň myšlenkou nebo vzpomínkou v minulosti, je tak vzácná, že se v realitě stává jedinou věcí, která má pro ni ještě smysl. Někdy spíše podvědomě než opravdově, ale přesto si je vědoma, že dědeček už nežije a že na všechno, v tomto případě na to přivést z lesa dříví, zůstala sama. Ale dokud jí vzpomínky a souhra náhod, které jsou právě tak typické pro grotesku, dovolí na to nemyslet a myslet si že jede s dědou autem a je úplně jedno, že auto (ne)řídí otep, která se válí po volantu a že se auto řítí krajinou dokud ji ona pro grotesku typická náhoda nepřivede domu, nic jí nedonutí tento vysněný svět opustit.

Nechtěl jsem ale rezignovat pouze na morální a skuhraní nad věčným a podle současného vývoje ve společnosti asi neřešitelným sociálním problémem starých lidí, ale spíše jsem chtěl úsměvnou formou naznačit, že takový člověk má už přírodou udělené právo být trochu blázen, aby se z toho doopravdy nezbláznil.

2.4 Výtvarné zpracování

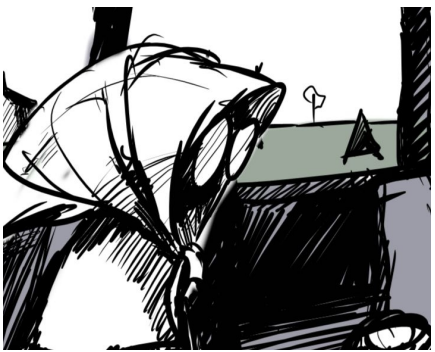
V rozboru žánru jsem se zmínil, že animovaná groteska se může, jak už se v historii ukázalo, obejít beze zvuku, stejně jako bez dalších atributů. Jediné bez čeho se ale autor neobejde a co se nedá žádným způsobem obejít je výtvarný názor.

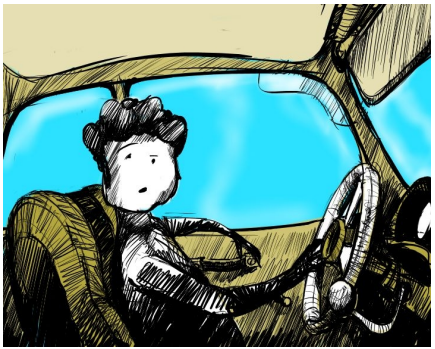
Během práce doznávala výtvarnost značných změn od uhlazenější kresby, která mi při statických kresbách připadala nejvhodnější a nejvíce se mi líbila, k trhanější kresbě připomínající skici a v pohybu dávala dojem valícího se zmuchlaného papíru. V tomto byl pro mne zřejmě největší přínos. Uvědomit svůj výtvarný styl v rámci animovaného filmu. Domníval jsem se, že mám již svůj výtvarný názor ujasněný, ale uvědomil jsem si rozdíly a potřeby výtvarného vyjádření v pohybu, který je ochuzen o detail, ale obohacen dynamikou a je zcela jiný a než u statické kresby, jejíž informační hodnota se může upnout i na detail v rámci většího celku a vizuální dojem může vznikat postupně díky nekonečné expozici.

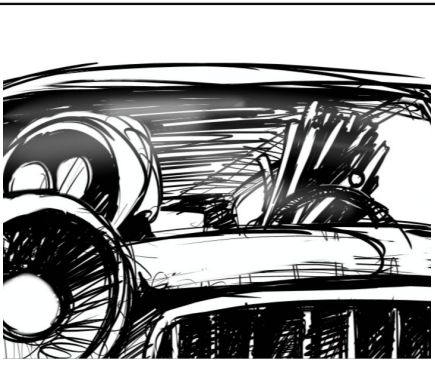
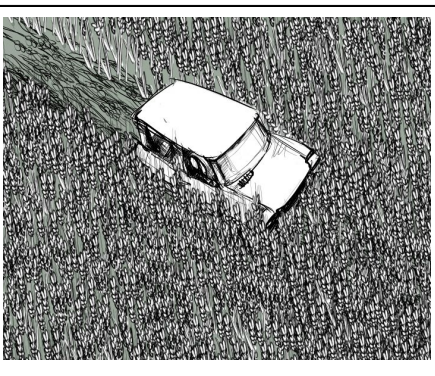
2.5 Technický scénář

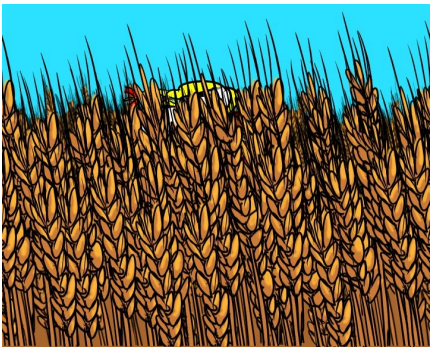
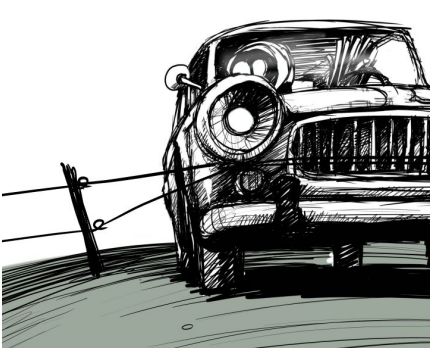
		Úvodní titulky (podkresluje zvuk houpacího křesla)
		(začíná hudba) Do záběru vejde babička, sbírá chroští, najednou se zarazí.
		Nájezd zpredu, zaraženě se dívá před sebe.
		Posmutnělá podzimní krajina s elektrickým vedením a prolétajícím letadlem...

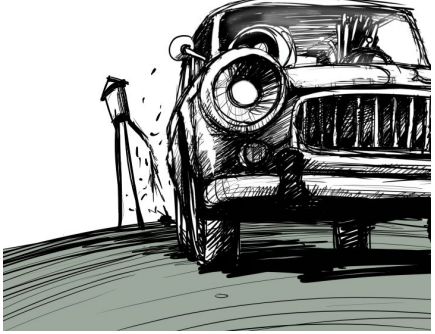
		...se prolne do idylické barevné letní krajiny, pod stromem odpočívají dvě postavy (dědeček a babička v mládí)...
		...prolnutí zpět do chmurné technické reality.
		Babička jde lesem opačným směrem, na zádech nese otep dříví.
		Vyjde z lesa a dojde k Trabantu. Otvírá si hůlkou dveře.

		Vleze dovnitř a chvíli se uvnitř mele s otepí dokud nezavře holí dveře.
		Interiér zepředu, otep sedí za volantem. Babička se šťourá hůlkou pod sedačkou.
		Po chvíli se zarazí a otočí se na otep, nájezd na její hlavu.
		Z babiččina pohledu viděná otep na místě řidiče...

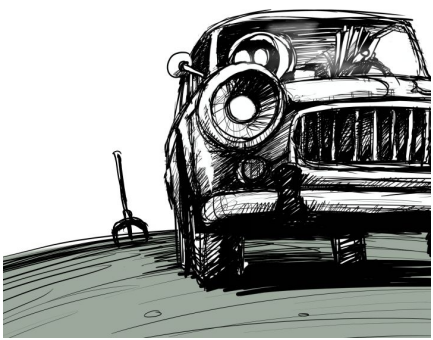
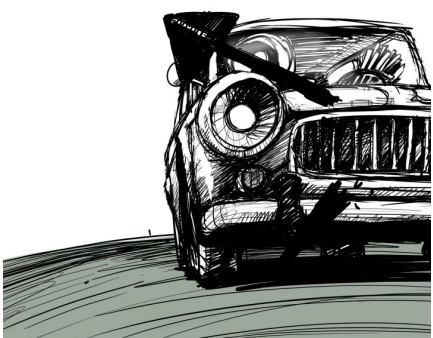
		...se prolne barevné do vzpomínky, za volantem sedí dědeček (za mlada)...
		...prolnutí zpět do reality.
		Babička se nakloní, „kňíkné“ a dlobne do otepi několikrát hůlkou.
		Otep se začne kymácet, až se převáží na volat a řadicí páku (zvuk řazení).

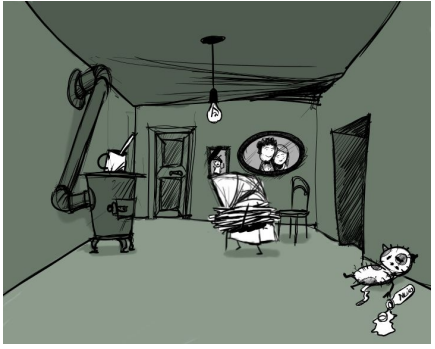
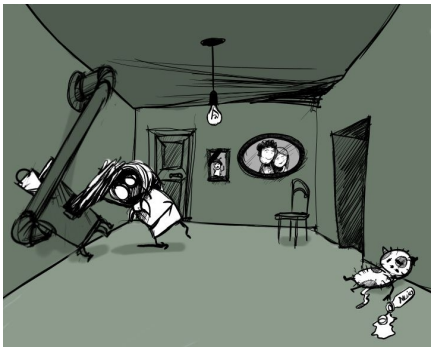
		(startování motoru) Trabant se rozjede a zmizí za horizontem.
		Švenk po čelním skle od otepi, která se válí po volantu, k babičce.
		Trabant jede obilným polem.
		Detail babiččiny hlavy za okénkem, v brýlích se odráží ubíhající obilí...

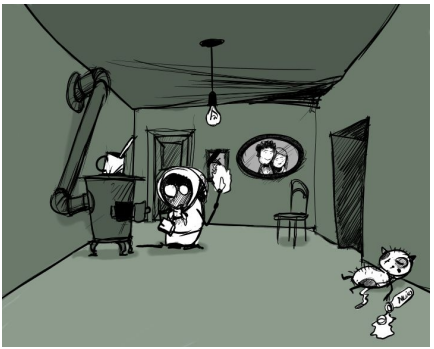
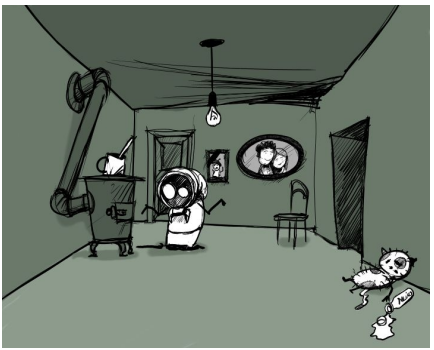
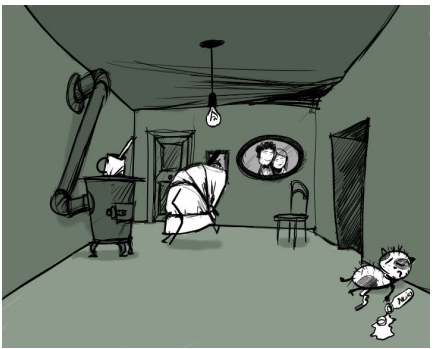
		...které se prolne do barevné vzpomínky.
		Přední plány obilí ustupují dolu a za nimi jede babička s dědou na motorce.
		Záběr na masku jedoucího Trabantu, který proráží elektrický ohradník...
		...z chalupy vybíhá rozzuřený sedlák...

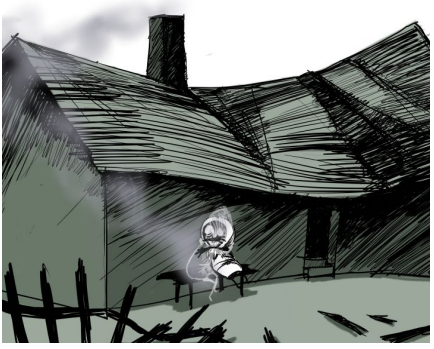
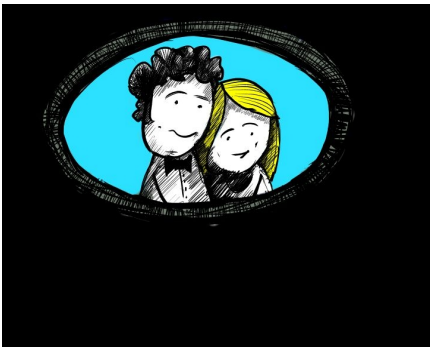
		...proráží dřevěnou ohradu...
		...(troubení) sráží cyklistu...
		...sráží vodárenskou věž...
		...projíždí kempem....

		...kolem technopárty...
		...jeden účastník se chytá Trabant za zrcátko, ale hned se zase pustí...
		...policista mává plácačkou (píšťalka)...
		...z hospody vybíhá rozzuřený vesničan...

		...a hodí vidle, které se zapíchnou kousek od auta...
		...přerazí dopravní značku...
		...nájezd do světlometu.
		Do záběru vjíždí Trabant na dvou kolech...

		...prorazí plot stavení a zastaví se nárazem o strom.
		Otevřou se zadní dveře, vyleze babička s otepí v podpaží a vejde do chaloupky.
		Pochází světlicí směrem ke kamnum.
		Otevře dvířka a rve otep do kamen.

		Vyndá z kapsáře sirky a rozdělá oheň.
		Zavře dvířka a povzdechne si („kníkne“).
		Zvedne se a odchází ven z chaloupky.
		Vyjde na zápraží, sedne si na lavičku a smrká.

		Z komína vychází kouř, z kterého se postupně začne zjevovat dědečkova postava, která se dívá na babičku.
		Pochvíli si ho babička všimne a radostně se obejmou...
		Nájezd na babičku s dědou spokojeně sedící na lavičce...
		...prolínačka do obrazu.

		Konec (parte)
		Jedoucí motorka s ubíhajícími titulky (hudba končí a zůstává pouze zvuk motoru)

3.Realizace

3.1 Hardware

Hlavním a vlastně jediným výrobním nástrojem byl osobní počítač s procesorem Pentium CPU 1GHz, 256 MB RAM a sérií výměnných disků, na které jsem práci průběžně zálohoval. Samozřejmě výkonnější jednotka by umožňovala rychlejší a pohodlnější práci, ale při obcházení určitých na výkonnost náročných operací jinými postupy je naprosto dostačující. Jediný větší a v tomto případě neřešitelný problém vznikal při tvorbě větších obrázků s rozlišením nad 1500x1200 Pixelů v programu Aura Video Paint 2.5, které byly určeny pro nájezdy a které by jinak působily ve finále při zvětšení zrnitě a rozmazaně a široké obrázky určené pro švenky. Vzhledem k tomu, že jsem pro výrobu použil klasickou kreslenou animaci, která probíhá ve filmu i během nájezdů, nevyhnul jsem se problémům při přehrávání těchto velkých oken, kdy docházelo k čekání na odezvu v řádech desítek minut nebo dokonce k zasekávání počítače. Částečně tento problém zmírňovalo vypínání pozadí a vypínání režimu opakování záběru při cvičném přehrávání, což ale vadilo pokud byla linka černá nebo pokud se jednalo o smyčku. V těchto případech přišly na řadu během bakalářského studia nabyté zkušenosti a musel jsem spíše odhadovat jak bude záběr po zpětném ořezu a vypadat.

3.2 Ovládací prvky - Tablet

Kromě standardních a pro práci nezbytných komponent, byl nejdůležitější částí sestavy a současně hlavním ovládacím prvkem tablet o formátu A5. Který je pro můj způsob práce nezbytným a osvědčeným pracovním nástrojem. Tento typ Intuos Graphics reaguje na přítlak a při využití jeho vlastností spolu vlastnostmi zvolených programů v tomto případě Aura 2.5 Video Paint, umožňuje překročit možnosti klasických výtvarných technik a současně slouží jako velice dobrý ovládací prvek ostatních vlastností programu, které se již kresby netýkají. Současně zrychluje a zjednodušuje práci tím, že není třeba nástroje v ruce vyměňovat ani se o ně jakkoliv starat, od tužky

po štětec, od tvrdosti, přes velikost a barvu až po struktury povrchu, vše ovládáte snadno a rychle aniž by jste museli pustit pero z ruky. Navíc tato elektronická metoda kreslení a malování umožňuje vždy se vrátit o pár kroků zpět a opravit nepodařené tahy, aniž by to bylo na výsledku jakkoliv patrné, což není při reálné kresbě a malbě možné. Kvůli těmto zjevným výhodám jsem se snažil osvojit si práci s tabletem co nejdříve a co nejlépe. Během tří let v našem ateliéru mi dosažené návyky umožňují pracovat prakticky se stejnou přesností jako kdybych kreslil klasicky na papír. Což mi dovoluje zcela se obejít bez přípravné kresby na papír a dokonce i výtvarné návrhy a skici mohou dělat pomocí programu ovládaného tabletem. Má to také tu nespornou výhodu, že hned mohu vidět jak bude kresba nakonec vypadat. Největší výhodou je ale fakt, že odpadá veškerá práce s transformací klasicky nakresleného obrázku do elektronické podoby v počítači, které většinou sestává ze scanování a následného klíčování. Přesto jsou ale mezi kresbou na papír a tabletem nepopiratelné a na výsledcích jasně patrné rozdíly. Především tablet nepřenáší do obrazu všechny pohyby, ale prostřednictvím pera přenáší pouze zjednodušený pohyb ruky na monitor. Moderní typy tabletů mohou přenášet i náklon a další vlastnosti pera. Vrcholnou úroveň jsou potom LCD tablety, který už přibližuje tento způsob kreslení klasickému způsobu, kdy kresba vzniká podle zvoleného typu nástroje přímo pod hrotem pera na LCD displeji, který je současně pracovní plochou. Rád bych v budoucnu s takovýmto přístrojem pracoval. Přesto všechno se ale domnívám, že elektronicky zprostředkovaný pohyb nebude nikdy schopen nahradit autentické a naturálně věrohodné tahy rukou přímo do materiálu.

3.3 Software

K vytvoření bakalářského projektu jsem použil dva programy a to: Aura Video Paint 2.5 US a Adobe Premiere 6.5., které jsou součástí programového vybavení naší fakulty a které považuji za naprosté minimum, bez kterého se u tohoto typu práce neobejdete. V případě nutnosti jsem byl připraven pro některé efekty především nájezdy švenky a další efekty práce s kamerou, použít Adobe After Effects 5.5, ale toto se nakonec ukázalo být zbytečné, takže se o něm dále nebudu zmiňovat.

3.3.1 Aura 2 US

Tento program je v našem ateliéru řekl bych základním softwarovým nástrojem. Umožňuje všechny funkce potřebné k vytváření dvourozměrných animací. Od samotného výtvarného návrhu pomocí tabletu, práci ve vrstvách, použití prosvěcovacího stolu, švenky, nájezdy a další funkce včetně nadstandardních filtrů pro nejrůznější účely až po práci se zvukem. Pro většinu post-produkčních efektů a práci s kamerou se více hodí Adobe After Effects 5.5, ale v případě mé práce jsem ve všech případech vystačil s možnostmi, které nabízí Aura 2.5. a proto jsem jeho použití považoval za zbytečné. Navíc použití jednoho místo více programů má také své výhody, především větší přehlednost a jednodušší návrat a následná oprava v případě, že se, že rozhodnete záběr ještě změnit. A v neposlední řadě nižší výkonové zatížení počítače při otevření více programů s kterými pracuji a které ho brzdí.

3.3.2 Adobe Premiere 6.0

Program Adobe Premiere 6.5 slouží k výslednému střihu záběrů a k nasazení zvukových stop. Současně se zde post-produkčně upravuje jak zvuk tak samotné záběry (zatmívačky prolínačky apod.) Práce je realizována klasickou dvourozměrnou kreslenou animací, prostřednictvím programu Aura Video Paint 2.5. a jeho dalších funkcí včetně nadstandardních filtrů.

Umožňuje také snadné vytvoření profesionálních titulků. Tuto funkci jsem ovšem nevyužil, protože jsem chtěl, aby titulky byli v souladu s celkovým výtvarným vyzněním díla.

3.4 Animace

Pro realizaci jsem zvolil klasickou dvourozměrnou kreslenou animaci s využitím nástrojů a doplňkových filtrů programu Aura Video Paint 2.5. Tento způsob animace vycházel už ze samotného výtvarného návrhu, který by se pro jiný způsob realizace

těžko hodil. Obecně si myslím, že výtvarný názor autora je vždy hlavním rozhodovací faktorem při výběru technologie.

V některých záběrech jsem aplikoval animací ploškovou, pomocí výše zmíněných nástrojů programu Aura Video Paint 2.5, takže celkově shrnuto je animace kombinovaná, ale kreslená animace je rozhodně hlavním principem a ostatní technologie jsem si půjčoval na pomoc tam, kde to bylo vhodné, ale pouze do té míry, aby to nenarušilo celkový ráz a vizuální dojem.

Animaci jsem vytvářel pro standardní rozlišení 720x576. Pro záběry s nájezdy a švenky jsem musel upravovat velikost podle délky a zvětšení, aby nedocházelo k zrnitosti a rozmazání. Při tom docházelo právě k problémům, s výkonností počítače, které jsem zmínil v kapitole 3.1 PC.

3.5 Zvuk

Již od prvních chvil přípravy, jsem se snažil vyhnout tématu, které by mě svazovalo a předem směřovalo jako například videoklip, který by mi textem předepisoval dějovou linii a opět bych se potýkal s oním problémem, že skeče, které jsem chtěl realizovat se do příběhu nedají použít.

Paradoxně k tomu jsem ale nakonec finální podobu animace vytvořil speciálně pro píseň „Dědeček vzpomíná“ pocházející z alba „Dřevo“ od známé české kapely Buty, která mě současně přímo inspirovala k napsání přepracované verze scénáře a současně mi vnukla i onu chybějící ideu a jakousi hlubší myšlenku. Nabízela také celou řadu point a přitom umožňovala použití původní dějové linie, kterou jsem nemusel ohýbat, pouze jsem vypustil některé pasáže a současně přidal jiné, které myslím příběh obohatily. To ovšem nebylo způsobeno tím, že by mi zvolená píseň neumožňovala tyto pasáže použít, ale byli prostě principiálně scénáristicky nadbytečné a někdy snad až zavádějící. Zvolená píseň mi naopak skýtala naprostou svobodu. Nemá žádný text a

přesto svou atmosférou a zvyšující se dynamikou a rytmem přesně odpovídala vývoji příběhu.

Na myšlenku použít tuto píseň mě přivedl její název „Dědeček vzpomíná“. Dokonalejší by bylo snad už jenom „Babička vzpomíná“, protože je právě tématem příběhu. Zvažoval jsem dokonce, že bych toto použil jako název celé bakalářské práce, ale připadalo mi to až příliš popisné a poněkud zavádějící. Název práce se stal rovněž předmětem diskuse v rámci pedagogického vedení. Respektive vznikla obava, že původní název „BESIP“ je ochranou známkou a navíc po přepracování scénáře, který se původně zabýval právě jen nebezpečnou divokou jízdou babičky domů, na které se odehrávala série komických situací, už nekoresponduje dostatečně s hlavní ideou, která se začla točit více než kolem samotné divoké jízdy spíše přímo kolem hlavní postavy babičky a kolem pocitu jaké je, když je člověk starý a opuštěný. Byl jsem mile překvapen, že nejenom názvem ale i atmosférou a rytmikou píseň přesně odpovídá příběhu.

Původně jsem uvažoval o použití hudby pouze pro pasáže, kde babička vzpomíná a je duchem je zcela ponořena v minulosti. Ale pro výše zmíněné vlastnosti jsem se rozhodl do zvukového záznamu hudby vůbec nezasahovat a naopak pro ni přizpůsobit obraz. Byl jsem přesvědčen, že jejím rozstříháním jsem mohli jediné ztratit a tak tedy vznikl v druhém plánu také jakýsi videoklip k této písni, pouze výrazně doplněný ruchy. Nástupem nových nástrojů během skladby mi umožnily vyjádřit atmosféry různých situací, což je myslím nejlépe patrné při poslední scéně, ve které se babička s dědečkem, nebo spíše jeho zjevením obejmou.

4.Závěr

Celkově shrnuto jsem rád a spokojen s tím, že se mi podařilo realizovat něco co jsem si tak dlouho schovával a v neposlední řadě také s tím, že jsem mohl svoji bakalářskou práci realizovat na projektu, který mne opravdu bavil, také proto, že jsem mohl s odstupem sledovat svůj tvůrčí vývoj a zamyslet se nad tím, jak jsem tomto projektu smýšlel tehdy a jak je vidím teď.

Dalším krokem v tomto vývoji byla samotná realizace, která vždy nějak pozmění konečnou podobu díla. Některým nápadům a myšlenkám není dovoleno aby v něm byli realizovány, ale jiné se zase vynořují a mohou projekt naopak obohatit. Musím uznat, že přes to, že jsem právě z těchto důvodů přepisoval literární scénář své práce, tak není ve filmu tak dobře patrná pointa ani ona hlubší myšlenka, kterou jsem se tím snažil zachránit a myslím, že to je také vizuálním ztvárněním a stylem animace. Když dva dělají totéž, není to vždy totéž a proto pod mýma rukama vznikla opět spíše původně míněná groteska se zvýrazněnou divokou jízdou babičky autem, než výrazně vypointovaná moralita. Nedokázal jsem si udržet takovou sebekázeň, což je také způsobeno tím, že často nezbytně projevovaná trpělivost, která je základní výzbrojí každého animátora někdy vyvolává dojem, že jsem spíše stroj než tvůrčí člověk. Nakonec ale zbývá povzbuzující myšlenka, že na konci tohoto vývoje bude divák, tedy opět člověk.

Nejvíce mě tato práce utvrdila v názoru, že výtvarná forma animovaného filmu má úplně jiná specifika a priority a kromě svého výtvarného projevu a názoru který jsem dosud používal a stále se jím vyjadřuji jsem si ještě vytvořil jakýsi další...animační. Je daleko svižnější, bez zbytečných detailů a popisnosti, bez preciznosti, která mi jinak byla vlastní. Ale to co bych jindy považoval za ústupek na úkor své práce je zde naopak krásné. Tento nově získaný smysl vnímání považuji asi za to nejcennější co jsem si nejen z bakalářského projektu, ale z celého tříletého studia odnesl.