

Domek
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské
práce a rešerše**

Veronika Zacharová

Bakalářská práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Veronika Zacharová**
Osobní číslo: **K13225**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**

2. praktická část: Domek – kreslený animovaný film

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. Součástí musí být technický scénář. 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).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace 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 výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina. 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.

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

Seznam odborné literatury:

Ulver Stanislav, Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955–2000
Bordwell David, Thompson Kristin, Umění filmu: úvod do studia formy a stylu

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2015**
Termín odevzdání bakalářské práce: **13. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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 užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 2.5.2016

Veronika Zacharová, Zadrus
.....
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 nahlázení 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, užíje-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). Odporá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit 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

Bakalářská práce se zabývá procesem přípravy a realizace krátkého animovaného filmu Domek. V práci se věnuji průběhu výroby od počátečních nápadů, popisuji inspirační zdroje, zabývám se ideovou náplní filmu a formování scénáře. V kapitolách věnovaných samotné realizaci popisuji přípravnou fázi, hledání výtvarné stylizace a finální postprodukcii. Práce je doprovázena obrazovým materiálem doplňujícím textovou část.

Klíčová slova: animovaný film, dům, domov, bydlení, rodina, člověk, technika, příroda

ABSTRACT

Bachelor thesis deals with the proces of preparation and realisation of a short animated movie The House. In my work I describe the first ideas, inspirational sources, I deal with ideological content of the film and forming of the script. Chapters devoted to main realisation describes preparatory phase, searching for artistic expression and final postproduction. The work contains visual documentation complementing the text part.

Keywords: animated movie, house, home, housing, family, human, technology, nature

Směřuji mé poděkování všem těm, kteří mi jakkoli pomohli při tvorbě filmu, nebo se na jeho výrobě přímo podíleli

Děkuji vedení ateliéru Animovaná tvorba ve Zlíně, za výborné technické i emocionální zázemí. Jmenovitě Mgr. Lukáši Gregorovi, PhD. a panu Ivu Hejcmanovi za rady a podporu.

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

OBSAH

ÚVOD	8
O FILMU	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE	11
1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU	11
1.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	12
2 SCÉNÁŘ	14
2.1 VÝVOJ NÁMĚTU A SCÉNÁŘE.....	14
2.1 DRAMATURGICKÁ STRUKTURA.....	15
3 ROZBOR	17
3.1 HLAVNÍ A VEDLEJŠÍ TÉMATA	17
3.2 TYPOLOGIE A CHARAKTERISTIKA POSTAV.....	17
3.2.1 Rodina	17
3.2.1 Domek.....	17
3.2.1 Ostatní postavy.....	18
II PRAKTICKÁ ČÁST	19
4 REALIZACE	20
4.1 LITERÁRNÍ A BODOVÝ SCÉNÁŘ	20
4.2 STORYBOARD.....	20
4.3 ANIMATIK	21
5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	22
5.1 VÝTVARNÁ INSPIRACE	22
5.2 HLEDÁNÍ VLASTNÍHO VÝTVARNÉHO PROJEVU.....	23
5.3 BAREVNOST	24
5.4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POSTAV	24
3.2.1 Rodina	24
3.2.1 Domek.....	25
3.2.1 Sekretářka.....	26
3.2.1 Pozadí a prostředí.....	26
6 REALIZACE A POSTPRODUKCE	28
6.1 ANIMACE	28
6.2 STŘIH	28
6.3 HUDBA A ZVUK.....	29
ZÁVĚR	30
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	31
SEZNAM OBRÁZKŮ	32
SEZNAM PŘÍLOH	33

ÚVOD

Počátky animace (z lat. Anima – duše), sahají daleko do historie člověka. Jsou spjaty s lidskou potřebou zobrazovat, zaznamenávat, interpretovat viděné. Tuto potřebu dokládají již pravěké jeskynní malby a zřejmě neúmyslné rozfázování pohybů zobrazovaných zvířat. Egypské hieroglyfy, řecké malované džbány či středověké iluminace nesou kromě zaznamenání pohybu v čase také příběh, něco nám vypráví a můžeme je tak považovat za první exempláře komiksu. Dekorace na egyptských sloupech rovněž počítají s poznatkem pro animaci velice zásadním. Díky „nedokonalosti“, lidského oka dochází při sledování sekvence obrázků k iluzi plynulého pohybu (plynulost závisí na rychlosti sekvence), viděné má totiž tendenci ulpívat na oční sítnici ještě nějakou dobu po tom, co je nahradí vjem nový.

Rozvoj animace, jak ji známe dnes, je vázána na rozvoj technologie a přístrojů, jež by divákovi dokázaly zprostředkovat dojem pohybu – přehrát za sebou dostatečně rychle jednotlivé fáze, za všechny například praxinoskop Charlese Émila Reynauda, který si jej nechal patentovat roku 1888. Využití animace v plném slova smyslu, jakožto „oduševňování“ pak pojíme s počátky kinematografie na začátku 20. století. Samotný pohyb byl pro diváky prvních obrázkových sekvencí zajisté fascinující, avšak je to právě ono umění vdechování života, co zaručilo přežití a stále vzrůstající oblíbenost animace dodnes. Třebaže se použitá technika mění, princip zůstává stejný. Dobrý animátor je totiž především dobrý pozorovatel svého okolí. Je schopný vyzorovat charakteristiky určitého prostředí, situace, chování, či povahových rysů a tuto esenci vložit osobitým způsobem do svého díla, přičemž variabilita výtvarných prostředků je pro samotné vyjádření záměru vlastně až přidanou hodnotou. Výtvarno – barevnost a celkový vzhled samozřejmě působí na naše smysly a přináší nové informace, na animaci je pro mě ale nejúžasnější to, že správnou volbou pohybů a prací s časem jsme schopni divákovi předvést např. balet pomocí animace pouhých dřívěk.

Člověku z nějakého důvodu přináší rozpoznávání známé reality v chování a gestech animovaných postav radost, je-li umělcem správně interpretována, nebo její prvky vhodně kombinovány. Lidské i zvířecí vlastnosti jsou pomocí animace přenositelné, a je radost sledovat, a pro mě také objevovat, způsoby jejich vyjádření. Ať je to disneyovská proanimovanost, nebo minimalistický styl studia UPA, oba přístupy uzavírají kruh, každý z jiné strany, a setkávají se v bodě, na kterém stavíme dodnes.

O FILMU

Příběh vypráví o malém domku na předměstí, který je jednoho dne opuštěn rodinou, jež ho obývala. Rodina se stěhuje do moderní čtvrti snů, s plně elektrifikovanými domy na ovládnání, kde je možné nakupovat přímo z televize a mazlíčka plně nahradí robotický pes. Opuštěný domek se vydává po stopách najít zpět svou rodinu, což se mu nakonec opravdu podaří, nevrací se s nimi však zpět na původní adresu, ale odchází společně do přírody.

Animovaný film Domek je kromě groteskní hříčky s chodícím domem také osobním pohledem na problematiku lidského bydlení, modernizaci velkých měst a přemíry technologie obecně. Toto téma nebylo prvotním impulsem pro vznik filmu, ale vkradlo se do něj postupně. Důležitým momentem byla finální podoba konce, který jsem neměla delší dobu ujasněn. Domek nakonec odnáší rodinu pryč za město, na kopec s krásným výhledem. Tento konec filmu, jehož námět vznikl spíše náhodou a který byl do té doby formován především mou slabostí pro domky a šťastné konce, tak podpořil myšlenku a nosné téma, které bylo přítomno, ale nedostatečně zvýrazněno – určitý boj s přetechnizováním, příklon k uskromnění se, hledání ideálního soužití s přírodou...

Domek je určen modernímu člověku, jak dětem, tak dospělým, kteří jsou ochotni jej shlédnout. Není potřeba hledat skryté jinotaje, jen ochota vstřebat. Snažila jsem se o maximální sdělnost jednoduché myšlenky, jelikož se mi svět, ve kterém nyní žijeme, jeví dost složitý sám o sobě. Film nemá nikoho poučovat, nechce odsuzovat techniku jako takovou, jde o zamyšlení, poukázání, avšak jeho primárním a nejdůležitějším cílem je diváka potěšit.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

1.1 Hledání námětu

Příběh domku vznikl v době mého čtyřměsíčního studijního pobytu v Norské Voldě. Prestože jsem si do Norska přivezla poměrně výraznou vizi o svém budoucím bakalářském filmu, jenž měl pracovat s nonsensovou poezií a nabýt podoby převážně experimentální, nové prostředí jakoby si začalo diktovat příběh vlastní. Tento proces byl sice trochu zdoluhavý a plný nejistoty, nicméně mám radost, že u konečného příběhu mohu nakonec docela přesně rozklíčovat použití jednotlivých motivů, například téma domova, ve vztahu ke mnou aktuálně prožívané skutečnosti. Toto dekodování a rozpoznávání vnějších vlivů ve výsledném scénáři, přefiltrovaných určitým osobním nastavením, mě obecně velmi baví. Protože film není žánrově, ani tematicky výrazně vyhrazený a jde vlastně o koncentraci několika osobních životních motivů do jednoho celku, nepředcházely vývoji žádné faktické rešerše. Proto i inspirační zdroje hledám spíše zpětně a pohybovat se mohou v různých odvětvích, jak v realitě, tak v umění.

Hledání námětu trvalo asi dva měsíce a poprvé jsem se musela rozhodnout, co chci světu sdělit sama od sebe, ne na zadané téma. Námět, žánr, technika – je tolik možností a různých cest. Proces hledání spočíval v intenzivním přemýšlení o samotě, náhodném skicování a doufání, že mě to, jak se říká, „trkne“.

Přemýšlecímu období většinou předcházela fáze inspirační/stimulační, tedy sledování krátkých animovaných filmů na internetových portálech a nasávání, co všechno je v animaci možné, a to nejen po stránce dramaturgické, ale i výtvarné. Prestože mě vždy doprovázejí výčitky z neschopnosti vytvořit si dostatečnou vizi sama od sebe, a také strach, že se nejen inspiruji, ale že podvědomě něco zkopíruji, vzpomenu si na všechny proslovy na téma inspirace, které jsem vyslechla z úst respektovaných kapacit. Jeden z posledních takových je například sympatické vyznání *Terryho Gilliama (12 opic, Strach a hnus v Las Vegas)* v dokumentu *Filmový dobrodruh Karel Zeman (2015)*, kde se veřejně hlásí k inspiraci jeho dílem. Studium cizí práce a vzájemné ovlivňování je nejspíš přece jen přirozeným a přiznaným jevem ve všech uměleckých oblastech – tedy, uvědomělá inspirace a nutnost osobního vkladu, ne bezduché kopírování. V kapitole o vývoji námětu a scénáře se rozepíší k tomuto tématu, protože je to právě podobnost s již existujícím animovaným filmem, co mne donutilo přepracovat scénář.

Většinou si poměrně přesně pamatuji, kdy a kde ke mně prvotní verze námětu přišla. V počátcích přemýšlení jsem si vyčlenila témata, situace a předměty, které mi jsou z nějakého důvodu sympatické a teoreticky tvoří prostředí, jež mi umožňuje se s námětem ztotožnit a pohybovat se v něm s větší jistotou. Malé domky jsou jedním z takových předmětů a věnovat se jim budu více v následující kapitole. Stačila jedna skica domku s nohami a samotný námět opuštěného, putujícího domku se vynořil během vteřiny. Tento moment je symbolickou jiskrou, která vede k rozvinutí děje, jenž najednou sám od sebe dává smysl, k vymýšlení epizod a vtipů, což je potom tou nejzábavnější a nejvíce tvůrčí částí celého vzniku audiovizuálního díla a popsalo by ho zajisté spousta tvůrců.

1.2 Inspirační zdroje

„Já nevím, vysvětlil-li už to někdo, proč to je a jak to přijde, ale je svatosvatě pravda, že člověk má obzvláště rád malé, maličké nebo jaksi zmenšené věci. Uvidí-li třeba docela malinký pokojíček, takovou bílou a důvěrnou díрку, v níž se stěží může položit jeden dospělý člověk, začne se blaženě usmívat a prohlásí nadšeně, jaká je to pěkná světnička.“¹

Norské prostředí mělo zásadní vliv na formování příběhu nejen pocitově, ale i vizuálně. Typické dřevěné domky jsou tu úplně všude, často stojící o samotě na úpatí majestátních hor. Jejich skromná estetika a jednoduchost mě z nějakého důvodu silně oslovuje a je přímou inspirací pro „postavu“ domku. Tyto domy pro mne v pravém slova smyslu naplňují slovní spojení „bezpečí domova“. Mám pocit, že v nádherné, ale nehostinné přírodě znamenají pro jejich obyvatele něco víc. V norských oknech zpravidla visí spousta dekorací, domovních šperků, které jsou zde k dostání v nespočtu prodejen. Možná si tento fenomén představuji příliš romanticky a ve skutečnosti to lze přisuzovat příznivé ekonomické situaci, kdy si mohou jinak starostmi relativně nezatížení Norové už jen pokojně zvelebovat obydlí, avšak právě tato zidealizovaná představa bezpochyby přispěla ke vzniku příběhu.

Závěrečný útěk pryč z města je něco jako splnění mého vlastního snu a také odráží nyní stále hlasitější fenomén návratu k přírodě. První impuls k tomuto mimoměstskému způsobu života jsem dostala z knihy *Heidi, děvčátko z hor (Johanna Spyri, 1880)*, kterou jsem jako malá četla i několikrát po sobě. Dům v horách dědy Konráda a spaní na slamníku se pro mě stal

¹ ČAPEK, Karel. *Věci kolem nás*. Ilustrace Josef Čapek. Praha: Československý spisovatel, 1954.

symbolem šťastného života. Kniha *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* (J.R.R. Tolkien, 1937), obzvláště pak postava *Medděda*, či kouzlo *Kraje a Hobitína*, měla rovněž silný vliv ve stejné oblasti. Kromě toho se zde setkáváme se základními morálními zásadami jako přátelství, věrnost, odvaha a jakýsi poctivý přístup k životu, které jsou vlastně primárním hnačím motorem pro moji tvorbu. Asi nejzásadnějším literárním dílem, a to i ve vztahu k filmu *Domek* je Alegorický román *Daleká cesta za domovem* (Richard Adams, 1972). Příběh vypráví o skupině divokých králíků, hledajících ideální místo pro založení nové kolonie, zatímco jejich předchozí kolonie byla zničena lidskou stavební firmou. Ač je kniha zařazena mezi dětskou literaturu, je zároveň studií vůdcovství a sledujeme v podstatě lidské dějiny promítnuté do králíčího prostředí. Kritika fašismu, komunismu a odmítání války jsou z díla zřejmé.

Přestože měřítko posledních dvou jmenovaných děl a krátkého filmu *Domek* je pochopitelně rozdílné, je možné najít jisté podobenství na nejzákladnější úrovni oslavy morálních hodnot a motivem cesty za hledáním dobra.

Animovaný film nabízí unikátní možnosti práce s příběhem, ať obsahové, či významové. Samotné výtvarné převedení skutečnosti tak jak ji známe, do abstraktní, stylizované formy, přivádí diváka do světa, kde „je vše dovoleno“, aniž by nám to připadalo divné. Hra s významy, stereotypy, nadsázka, nebo přivedení neživého předmětu k životu, což už je vlastním principem animace, je jazykem animovaného filmu.

Personifikace domu mi umožňuje odvyprávět zdánlivě nesmyslný příběh, současně ale zůstávají zachovány lidské hodnoty a možnost ztotožnit se s postavou domku. Tato záliba v podivně pokrouceném vnímání reality a absurditě se mnou roste od útlého dětství, a byla jen umocňována ať už známou klasikou *Alenka v říši divů a za zrcadlem* (Lewis Carrol, 1965), později pak například tvorbou básníka *Christiana Morgensterna* nebo *Ivana Wernische*, a svým specifickým humorem také filmovou produkcí kapely *The Beatles*. Formálně je pro *Domek* svou dětskou naivitou a především vyprávěcím minimalismem, v pozitivním slova smyslu, stěžejní vliv *Medvídky Pú* (A. A. Milne, 1926/1928).

2 SCÉNÁŘ

2.1 Vývoj námětu a scénáře

Stávající námět prošel od počátku mnoha změnami. Po rychlém zaznamenání prvního nápadu o několika větách mu bylo třeba dávat konkrétní obrysy. V úplně první verzi námětu měl domek sice hledat původní rodinu, avšak při schovávání se před policií by omylem zasedl někoho jiného, aniž by si toho všiml a našel tak nové, vděčné majitele. Ta představa se mi líbila, problémem bylo, kdo potřebný by to mohl být. Uvažovala jsem nad jinou rodinou – oběti uprchlické krize, přičila se mi ale přílišná angažovanost a citové vydírání, stejně jako u člověka na ulici. Z důvodu nespokojenosti s tímto koncem a neschopností dotáhnout konec jinak, dala jsem přednost jinému námětu, který jsem paralelně vyvíjela. Neměla jsem do něj sice takovou chuť, ale měla jsem ujasněný začátek i konec. Směrodatná byla konzultace s vedoucím mé bakalářské práce, panem Ivem Hejzmanem, který dával přednost domečku. Chytila jsem se jím vyslovené myšlenky, aby se domek vrátil ke své původní rodině o odešel s ní třeba někam do lesa. Uvědomila jsem si, že je to řešení, které jsem hledala a zcela jsem se s tímto zakončením ztotožnila, jak jsem popsala v úvodní kapitole.

V pozdější přípravné fázi, kdy byl již vyhotoven storyboard a odprezentován také animatik, (kterým se budu věnovat na následujících řádcích), nastala zásadní změna ve scénáři. Domek na jeho cestě původně doprovázela postava psí boudy, kterou obýval pes odstěhované rodiny a byla rovněž zapomenuta na staré adrese. Plnil funkci parťáka, navazující na tradici tzv. buddy films (např. kultovní duo Laurel a Hardy), s tímto fenoménem se však můžeme setkat také v literárních dílech (např. Sherlock Holmes a John Watson). Buddy film je filmový žánr, který stojí na dynamickém vztahu a přátelství ústřední dvojice protagonistů, historicky spíše mužů, kteří často rozpoznatelně kontrastují rozdílným vzhledem (vysoký a hubený / malý a tlustý), či povahou. „Parťák“ nejen zpestřuje příběh a je často nositelem různých humorných situací, v tomto případě tvořil také paralelní minipříběh vůči domku a rodině, kdy se na konci setkají také boudička a pejsek. Důvodem k vyškrtnutí této postavy se stal krátký animovaný film *Home Sweet Home* (2013), který obsahuje podobné duo, včetně putujících domů. Nebylo to jednoduché rozhodnutí a vážila jsem veškeré okolnosti. Vědomí, že se bouda zrodila v mé hlavě a chuť za tuto skutečnost bojovat nakonec převážil strach. Rozhodla jsem se proto scénář přepracovat, námět sice na boudě nestál, přesto mám pocit, že příběhu, mně a také postavám nyní schází.

2.2 Dramaturgická struktura

Příběh je vyprávěn lineárně a je vystavěn podle zavedeného scénaristického schématu, což dále demonstruji pomocí ustanovených pojmů. Základní schéma vyprávění ustanovil již Aristoteles, přičemž se tento základ v různých obměnách, zejména v názvech, používá dodnes. Pro můj popis je směrodatné členění podle Syda Fielda (*The Screenwriter's Workbook*, 1984) a klasická tříaktová struktura.

1. Expozice (*beginning*)

Uvedení diváka do děje. Orientuje diváka v čase, místě, kde se příběh odehrává, definuje žánr, celkové ladění příběhu a seznamuje jej s hlavními postavami.

Expoziční část jsem propojila s úvodními titulkami, jež jsou součástí obrazu. Na úvod jsem pro snadnou orientaci zvolila letecký záběr a pomalý nájezd, divák jakoby vstupuje do děje. Mraky svým pohybem zároveň připomínají divadelní oponu, která otvírá děj. Představuji rodinu, která odjíždí a v oblaku kouře se společně s názvem filmu objevuje hlavní postava Domku. Jeho obživení a reakce na zmizení rodiny vytváří vazbu k divákovi, který mu začíná fandit. Expoziční část plynule přechází k prvnímu bodu zvratu.

2. Bod zvratu I (*plot point I.*)

První bod zvratu končí expozici, posunuje akci a rozpohybovává děj určitým nečekaným směrem. Hlavní postava dostává nějakou záminku k jednání, nastiňuje se zde problém, úkol, který musí být hlavní postavou vyřešen – jaká je zápleтка.

Domek se dovídá, že jeho majitelé jsou pryč a rozhodne se je hledat. Nachází na zemi vizitku, která je jediným vodítkem k jejich nalezení. Opouštíme lokaci předměstí, tato kapitola se uzavírá podobným způsobem, jako byla otevřena – leteckým záběrem a pomalým odjezdem kamery. Kontrastem ke klidnému předměstí je hlučné velkoměsto, což je podpořeno náhlým zvukem motorů a zvuky ulice. Do tohoto místa jsem se rozhodla umístit miniexpoziční velkoměsta, pro navození atmosféry tato část proto začíná záběry na auta, semaforey a jejich střídání. Uprostřed chaosu stojí Domek, začíná středová část filmu.

3. Střed filmu (*midpoint*)

Za střed filmu považuji celou část putování domku, komunikace se semaforem, setkání se sekretářkou, vsuvku s jezevčíkem až po noční část v moderní čtvrti. Děj se posouvá směrem k druhému bodu zvratu.

4. Bod zvratu 2 (*plot point II.*)

Druhým bodem zvratu je moment, kdy domek vidí rodinu v novém domě. V tu chvíli si uvědomuje, že technickým vymoženostem nemůže konkurovat a zklamaně rezignuje. Dramatičnost momentu je vystupňována překvapivým objevením policejního auta. Střídání záběrů na domek a rodinu, které se nový domov hroutí, má působit dynamicky a vrcholí v momentě, kdy se domek na rodinu řítí, vezme ji do náruče a běží do záběru. Policie zastupuje prvek nebezpečí a zároveň způsobí, že se domek a rodina nakonec setkají. Náhlé ticho a zatmívačka je záměrným kontrastem vůči předchozí akci a symbolizuje přechod k závěrečné části a rozuzlení. Zatmívačka také funguje jako předěl mírného časového skoku, mezi nocí a svítáním.

5. Rozuzlení / Závěr

Práce s denní dobou není náhodná a má své dramaturgické zdůvodnění. Noc před druhým bodem zvratu předznamenává smutek, nebezpečí. Z řádu věcí ale také vyplývá, že po každé noci následuje vyjasnění. Závěr proto začíná s východem slunce, symbolizuje úlevu a nový začátek, už nic nehrozí. Tempo je pomalejší a příběh se zvolna uzavírá, opět velkým celkem. Kouřící komín je znamením domova - rodina přijala své nové místo a usadila se.

3 ROZBOR

3.1 Hlavní a vedlejší témata

Hlavním nosným tématem filmu je vyzdvižení ctností jako věrnost, vůle, víra a láska. Domek se proti své přirozenosti rozhodne vstát a jednat ve chvíli, kdy mohl pasivně přijmout svůj osud. Za milované se však vyplatí bojovat. Film klade důraz na citovost, péči o blízké, pomoc. Motivací domku pro znovunalezení své rodiny je to, že je má přes jejich nedostatky zkrátka rád, a to stačí. Láska je nepodmíněná, nehledáme důvody, neptáme se proč.

Vedlejším tématem je pak připomínka toho, že to důležité není hmotného rázu. Řečeno lidově - klíčem ke štěstí není bohatství. Rodina se stěhuje „za lepším“, do moderního domova. Rodiče vyměnili dům, dcera pejska. Technologie, na kterou rodina spoléhala, však selhává a pomoc jim poskytuje skromný Domek, který opustili. Film tak obecně odráží i jiné současné civilizační problémy. Společnost Hyper Houses už svým názvem odkazuje na veškeré obchodní korporace a tendenci k megalomanství společností, jenž mají dnešní svět v hrsti a nic jim není svaté. Domy, které tato korporace produkuje, jsou opakem útulného, malého domku. Film vypovídá, že je potřeba změnit přístup lidstva, prioritou by měly být reálné hodnoty a snaha žít v rovnováze s přírodou.

3.2 Typologie a charakteristika postav

3.2.1 Rodina

Rodinka funguje jako určitý prototyp dnešní rodiny a také zástupný vzorek lidstva, se všemi jeho vlastnostmi – nespokojeností, nenasytostí, ignorantstvím, pohodlností, zároveň jim ale nechybí vnitřní soudržnost. Snažila jsem se záměrně o co největší obecnost, nemá mít žádné specifické charakteristiky, ale právě naopak zvýrazňovat stereotypy. Toto dále rozvedu v kapitole o výtvarném pojetí. Pro nás jde jen o další rodinu z tisíce, pro Domek je však výjimečná, jeho.

3.2.2 Domek

Domek má ve filmu roli kladného hrdiny, ačkoli jeho hrdinství nespočívá v nadprůměrných fyzických, či mentálních vlastnostech. Je spíše nositelem ctností, ztělesněním naivity a víry v dobro. Jeho nezkušenost se pojí také s prostředím, ze kterého pochází. Dům na předměstí

vnímá svět jistě jinak, než dům v centru velkoměsta. Jeho nezkaženost předjímá skoro dětskou povahu, ale ne hloupost. Pokud je potřeba, poradí si. Necítí však zášť vůči rodině, která jej opustila.

3.2.3 Ostatní postavy

Sekretářka

Postava sekretářky dostává poměrně dost prostoru. Její kancelář ve společnosti Hyper Houses je, v kontrastu k zaměření firmy, plná pokojových rostlin a květin, což má za úkol diváka informovat o jejím charakteru. Nepracuji záměrně se stereotypem protivné sekretářky. V hlavě jsem měla představu lehce zmatené, ale hodné sekretářce a tu jsem se také snažila ztvárnit. Tato představa pochopitelně vyplynula z potřeby děje – neochotná sekretářka by náš Domek k rodině nenevlastila. Tato postava je také připomínkou, jak moc můžeme svým jednáním ovlivnit život a osud ostatních.

Babička s jezevčíkem

Tato dvojice funguje jako obohacující prvek děje. Líbilo se mi, že lidé ve městě nebudou pro všechn shon a nevšímavost vůbec vnímat chodící dům. Na základě této myšlenky se vynořila představa lidí, co nohy domu omylem použijí jako běžné městské lampy, sloupy – k opření kola, uvázání pejska, atd. Zároveň jsem do děje chtěla vnést trochu víc života a zapojit vedlejší postavy, aby město nepůsobilo pouze jako kulisa. Skoro slepá, senilní babička se ihned zformovala v mé hlavě, stejně jako síťovka a jezevčík, což jsou téměř atributy takové babičky.

Lidé v ulicích

Davové scény jsou u animovaného filmu vždy problémem, pochopitelně jsem však město nějakým způsobem zalidnit musela. Jednak ve filmu vystupuje menší dav, hrnoucí se přes přechod, kde jsem nerozlišovala jednotlivé typy lidí, ale pracovala s ním spíše jako s „hmotou“. Jednotlivé individuality nejsou v tomto případě důležité. Opačným způsobem jsem přistupovala k lidičkám v ostatních scénách, kdy má divák čas prohlédnout si je podrobněji. Ty jsem se proto snažila typově rozlišit a experimentovala s jejich tvary i typem chůze. Uvědomuji si, že množství těchto lidí není ideální a do budoucna mám v plánu, i pro své vlastní potěšení, jejich počet rozšířit.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 REALIZACE

Tvorbě animovaného filmu předchází řada příprav, které pak slouží jako lešení pro samotnou výrobu. Standartně jdou v pořadí *námět*, *literární scénář*, *bodový scénář*, *technický scénář* / *storyboard* a *animatik*. Popíši nyní jednotlivé fáze přípravy na realizaci filmu Domek.

4.1 Literární a bodový scénář

V rámci plnění bloků během práce na bakalářské práci jsem sepsala námět/literární scénář. Šlo o první fyzický útvar, který už obsahoval konkrétní, detailnější popis děje. V podstatě celá dosavadní vize a nápady na papíře, jenž může být prezentována. Měl začátek a dokonce dva možné konce. Námět byl ještě pořád ve fázi vývoje a literární scénář obsahuje epizodu, která se kvůli stopáži ve výsledném filmu nakonec neobjevila.

Na literární scénář jsem navazovala scénářem bodovým. Tento stručný formát slouží k orientaci v chronologii a kauzalitě děje, soustředí se v bodech pouze na nejdůležitější místa příběhu. Protože jde o krátký formát a příběh jsem měla pevně v mysli, nešlo o těžký úkol. O ději jsem však nadále přemýšlela a než jsem začala pracovat na finálním storyboardu, jeho část jsem v hlavě přepracovala a nadále jej formovala přímo při rozkreslování jednotlivých scén.

4.2 Storyboard

Ve chvíli, kdy jsem měla scénář i s koncem ujasněn, část příběhu už dostávala v mé hlavě podobu filmu a byl čas dosavadní představy vizualizovat.

Storyboard – obrazový scénář, je zásadním prvkem preprodukční fáze. Slouží k vizualizaci jednotlivých záběrů, jejich skladbě a návaznosti – je určující pro celé odvyprávění příběhu, odvíjí se od něj animatik a následně finální podoba filmu. Tvorba storyboardu nás nutí ujasnit si veškeré části scénáře a doposud nefungující části konkrétním způsobem řešit. Čím větší úsilí tvůrce v této fázi vyvine, tím většímu množství problémů předejde a velice si tím usnadní veškeré další kroky. Storyboard by měl obsahovat, kromě rozkreslení záběrů a popisu akce, také odhadovaný čas jednotlivých záběrů a alespoň základní představu o zvukové složce.

Zhotovení storyboardu podle scénáře mi trvalo asi dva až tři dny mentální i manuální práce. Záběrování přicházelo poměrně intuitivně, čerpala jsem také ze znalostí získaných při hodinách střihové skladby a nenarazila jsem na žádné větší problémy. Časový odhad byl velmi orientační, přesto mi pomohl vytvořit si o filmu lepší představu.

Po pozdější změně scénáře a odebrání postavy boudy jsem z časových důvodů storyboard fyzicky nepřepřepočovávala, scény jsem nahradila v hlavě, udělala si pár poznámek a za chodu realizovala, což zahrnovalo jistou míru improvizace a bylo by to nemožné při práci v týmu. Jsem si nyní vědoma nevyrovnaností i slabších míst ve scénáři a ráda bych měla více času jej propracovat.

4.3 Animatik

Animatik je v podstatě storyboard, rozložený na časové ose v reálném čase. Slouží k ještě lepší orientaci a představě o výsledném filmu, do storyboardového základu konečně zapojíme čas. Ujasňujeme si tempo akce, i scén vůči sobě v kontextu celého filmu. Jeho propracovanost závisí na časových možnostech a zájmu autora. Protože jde o časově poměrně náročnou věc a na filmu zde pracujeme sami, měli bychom k animatiku přistupovat tak, aby nám smysluplně posloužil, ne jako k něčemu, co musíme udělat a pouze nás to zdržuje od realizace. Pracovat se proto vyplatí s úsporným výtvarnem, často pouze se skicami, jde-li nám pouze o orientaci v čase. Animatik si ale také můžeme připravit důkladněji, tak, že nakreslíme klíčové fáze postav, které jsme poté schopni použít jako základ pro finální animaci.

V mém případě šlo o první zkušenost s animatikem. Měla jsem v plánu udělat jej úsporně, přesně tak, abych si ve skicách ujasnila pouze hlavní momenty akce a zároveň se zbytečně nezdržovala a nevyčerpala. Nepovedlo se mi to, tedy z části. Nedokázala jsem se totiž omezit a zbytečně proanimovávala, takže jsem animatik dokončila na poslední chvíli a pár dní pak sbírala síly na další práci. Na sruhou stranu jsem měla solidní základ a mnohem konkrétnější představu o akci, což jsem později ocenila. Opět platí, že energie věnovaná do těchto příprav se vrátí, minimálně k realizaci přistupujeme s větším klidem a jistotou. Animatik pracoval ještě s původním scénářem a při jeho výrobě jsem tedy ztratila spoustu času řešením něčeho, co jsem nakonec ani nepoužila. Těchto míst však nebylo tolik a ve výsledku se větší propracovanost animatiku vyplatila.

5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

5.1 Výtvarná inspirace

Kromě nasávání současných trendů v ilustraci mi byl inspirací k výtvarnému pojetí filmu zejména český ilustrátor *Miroslav Šašek (16. 11. 1916 – 28. 5. 1980)*. Šašek celosvětově proslul především svými ilustrovanými průvodci městem pro děti (knihy z řady *This is...Paris, London, New York* a další), jenž mi byli velkou inspirací pro městské prostředí, avšak jeho plošné, grafické pojetí, pokřivená perspektiva i barevnost mě ovlivnily celkově.



Další výraznou inspirací, a to nejen pro tento film, je animační studio *UPA Pictures*.

„UPA (*United Productions of America*) was more than a cartoon studio – it was an attitude, a point of view, a new way of thinking about what an animated film could – and should-be.,”²

Umělci ze společnosti UPA se vědomě odklonili od realismu Walta Disneyho a začali vytvářet inovativní, graficky silné filmy – jako ekvivalent k soudobému výtvarnému umění. Opět je to grafičnost, práce s barevnými plochami, zvláštní perspektiva a zjednodušení. Typická není jen vizuální stránka, ale i způsob animace. Uplatňuje se zde trochu jiná logika, je hravější, nazírá na skutečnost dětskýma očima.

² ABRAHAM, Adam. *When Magoo Flew: The Rise and Fall of Animation Studio UPA*. 2012



Celkové výtvarné pojetí je značně ovlivněno také malbami francouzského malíře, sochaře a grafika **Henriho Matisse** (31.12. 1869 – 3. 11. 1954), představitele fauvismu. Jeho dílo je pro mne nekonečnou inspirací a výchozím bodem. Typická je pro něj práce s barvou a ornamentem, ornamentální je i způsob skládání kompozice. *Jeden z Matissových nejdůležitějších přínosů pro dějiny umění bylo jeho přesvědčení, že se barva zobrazovaného objektu na obraze nemusí shodovat s jeho skutečným zbarvením.* (Pijoan, José, *Dějiny umění*, sv. 9, Odeon, Praha 1983, s. 106, převzato z wikipedie). Film Domek s Henrim Matissem pojí, kromě výše uvedených principů, zejména imitace práce se štětcem a práce s barevnou skvrnou.



5.2 Hledání vlastního výtvarného projevu

Hledání výtvarné stránky filmu byl dlouhý proces. Protože mám blízko k ilustraci a užívám si vizuální stránku animovaných filmů, záleželo mi pochopitelně na podobě toho mého. Lákala mě kombinace pozadí kreslených na papír a digitální animace. Uvědomovala jsem si

však, že přílišná složitost by se mi mohla vymstít a film bych nemusela stihnout včas. Experimentovala jsem tak s nástroji v animačních i grafických programech a hledala tu nejvhodnější formu. Největším nepřítelem se mi stal strach a vědomí, jak moc je tato práce důležitá. Nepracovala jsem proto uvolněně, přirozeně a s lehkostí, což vývoj výtvarného stylu pro film velmi zpomalovalo.

Je to zřejmě předchozím studiem grafických technik, proč se přirozeně vyjadřuji spíše v ploše. Plošnost mi vyhovuje jak po estetické stránce, tak pro čitelnost také po animační.

5.3 Barevnost

Pro sjednocený dojem ze snímku jsem si již zpočátku ustanovila barevnou škálu, která bude provázet celý film. Vyhotovila jsem výtvarný návrh rodiny i s barvami, které jsem pokládala za příjemné a tuto barevnost jsem poté za pomoci počítačového programu o několik stupňů posunula. Výsledkem je zajímavá barevná kombinace, která spolu harmonizuje, přímo bych ji ale nevymyslela. Svou lehkou nepřirozeností zároveň dobře koresponduje s laděním příběhu. Výslednou barevnost jsem se snažila v co nejmenších obměnách dodržovat, případně harmonicky doplňovat. Pro ilustraci přikládám původní návrh rodiny před barevným posunem, a po něm.



5.4 Výtvarné řešení postav

5.4.1 Rodina

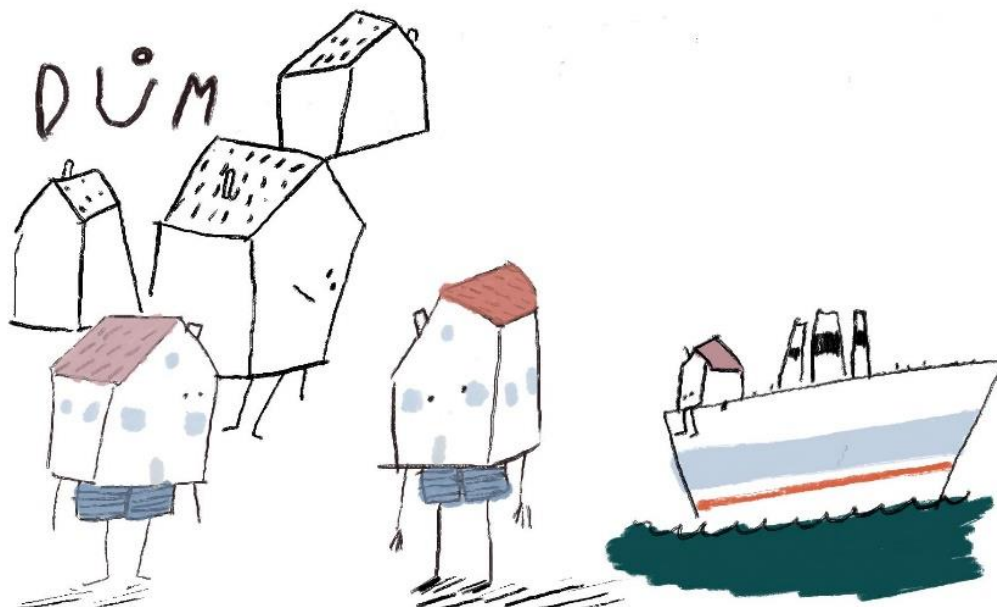
Výtvarné návrhy rodiny vznikly jako jedny z prvních. Při navrhování jsem pracovala převážně s jednoduchými geometrickými tvary. Takto zkonstruované postavy jsou jednak jed-

nodušší na animaci, zároveň jsou výtvarně sjednocenější s postavou Domku, která je z podstaty geometrická. Chtěla jsem se zároveň tímto jednoduchým pojetím vyhnout přílišné popisnosti a docílit určité „prototypnosti“ - velký táta ochranitel, máma s velkými boky, rozto milá holčička a mazlíček. Postavy rodiny proto záměrně nemají oči ani ústa (nebo jen občas, když si to akce vyžaduje), jejich emoce nejsou pro příběh důležité, plní jen funkci jakýchsi loutek.

5.4.2 Domek

Od první skici domečku se odvinul celý příběh. Jak lze vidět na obrazové příloze, jeho prvotní podoba byla abstraktnější a neučesanější, což jsem měla v plánu zachovat. Postupně jsem se však neubráníla a sklouzla k většímu realismu. Časem bych se ráda naučila pracovat s abstraktnějšími vyjadřovacími prostředky.

Design domku je minimalistický, vychází z úplně základního piktogramu domu, jak se jej učí kreslit malé děti. Končetiny a „obličej“ také odkazují na dětskou kresbu a jsou pojaty co nejjednodušším způsobem, pouze tak, aby byl splněn účel a nebyla na ně zbytečně odvedena pozornost. Trenýrky jsou charakteristickým prvkem Domečku, mají být žertovné a zároveň jej antropomorfizují. Otázkou bylo zobrazení dveří a oken, jež jsem se nakonec pro jejich rušivost rozhodla úplně vypustit, a podobně jako u rodiny, objevují se, jen když je potřeba. Domek má působit obyčejně a skromě, ale také útulně. Zranitelně v kontrastu s elektrickými domy Hyper Houses. Barevnost jsem zvolila neutrální, protože i barvy nesou určité informace a nebylo mým záměrem tímto způsobem divákovi něco sdělovat.



5.4.3 Sekretářka

Výtvarným návrhům rodiny jsem se poté snažila přizpůsobit i ostatní postavy. Sekretářka je proto rovněž odvozena z geometrických tvarů, s ohledem na charakteristiky tohoto povolání – od každodenního sezení za počítačem je shrbená, brýlatá, „vyschlá“. Hlavní náplní její práce je neustálé t'ukání do klávesnice, obdařila jsem ji proto poněkud delšíma rukama, což jsem poté mohla dobře využít v animaci.

5.4.4 Pozadí a prostředí

Pozadí jsem vytvářela v programu Adobe Photoshop, jenž mi více vyhovuje výběrem nástrojů a pomohl mi docílit požadovaného vzhledu. Jak je naznačeno v kapitole o výtvarné inspiraci, pozadí je výrazně stylizováno, tvořeno převážně barevnými plochami doplněnými kresbou. Vyhýbala jsem se realističnosti a popisnosti a soustředila se na hlavní znaky daných prostředí.

Předměstí

Předměstí nás uvadí nejen do místa a děje, ale také výtvarného stylu. Ustanovuje se zde barevnost a celková stylizace filmu. Plně vzorně vyrovnaných, barevných baráčků, působí klidně a idylicky.

Město

Kontrastem k barevnému předměstí jsem město ladila do šedivých, studených tónů. Barevně je s předměstím propojuji pomocí aut, reklam a výloh obchodů. Chtěla jsem, aby město působilo jako opravdová metropole, nehostinná krajina z betonu plná obrovských mrakodrapů, mezi nimiž se Domek jeví jako skutečný drobeček. Jediná zeleň, kterou ve městě můžeme vidět, se vyskytuje v kanceláři sekretářky.

Moderní čtvrť a nový dům

Scény v této čtvrti se odehrávají v noci, bylo proto nutné použít jinou škálu barev. Elektrické domy esteticky vycházejí z funkcionalistických staveb. Důležité pro mě bylo vyjádření techničnosti, sterility, ve tmě se proto rýsují jen jejich hranaté siluety - stavěla jsem je podobně, jako lego. Funkcionalismus svými novými konstrukčními postupy umožnil práci se sklem, odvodila jsem od něj velká okna, která scénu osvětlují a pohrála si s jejich skladbou.

Film není pevně zakotven v době, půjčují si prvky z druhé poloviny 20. století až do současnosti. Interiér moderního domu Hyper Houses jsem proto pojala jako „retro-futuristický“.

*"futurism is sometimes called a 'science' bent on anticipating what will come, retrofuturism is the remembering of that anticipation."*³

Inspirací mi bylo tvarosloví a barevnost interiérů domů z 60. let 20. století, ale také, trochu starší, „mobily“ sochaře a výtvarníka *Alexandera Caldera* (22. 8. 1898 – 11. 11. 1976). Demonstruji na obrázcích níže.



³ GUFFEY, Elizabeth. LEMAY, Kate C. "Retrofuturism and Steampunk," *The Oxford Handbook to Science Fiction*, Oxford University Press, 2014, p. 434

6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

6.1 Animace

Vzhledem k mým preferencím a zaměření je film Domek zpracován technikou kreslené 2D animace za použití počítače a tabletu. Animovanou část jsem vytvářela v programu TV Paint, který umožňuje rychlou a pohodlnou animaci. Tento program je rovněž ideální volbou, chceme-li napodobit klasické výtvarné techniky a kresbu na papír, k tomuto účelu je zde na výběr z množství štětců a stop.

Na začátku každého animovaného díla je úkolem animátora nastavit si určité animační principy, které bude dodržovat od začátku až do konce. Pracovala jsem způsobem překreslování celého objektu, dovolila jsem si ovšem také pohyb jen s jednotlivými částmi a to do té míry, dokud pohyb působil přirozeně a plynule. Převažující kreslenou animaci jsem zkombinovala s ploškou, kterou jsem vytvářela v programu Adobe After Effects, nebo přímo v TV Paintu (konkrétně bonusová scéna s autem po titulkách). Jde o animaci pomocí posunování plošných objektů, aniž bychom jednotlivé fáze museli překreslovat. Tato technika šetří čas a námahu a pomohla mi například rozpohybovat chvění částí nákladu při stěhování rodiny, což by bylo při překreslování všech detailů úmorné.

Při animaci postupuji tak, že si nejprve nakreslím animační přípravu – pohyb každého objektu velmi volně naskicuji do samostatných vrstev, pro větší přehlednost jinými barvami. Pohyb poté doladuji, doplňuji fáze a přidávám detaily, dokud nejsem s výsledkem spokojená. Tuto přípravu dělám co nejdůkladněji, abych měla co nejméně práce s převedením do čistokresby. Abych si mohla co nejdříve ověřit funkčnost filmu jako celku, celý film jsem nejprve vyhotovila v linkách a seskládala. Tuto verzi jsem také poskytla zvukaři, který tak získal více času na práci.

6.2 Střih

U animovaného filmu je potřeba naplánovat návaznost, délku a pořadí záběrů opravdu dobře. Co není naplánováno, není ani zhotoveno a vzhledem k náročnosti animace jsem se chtěla dodatečnému dokreslování záběrů vyhnout. Toto by mělo být ošetřeno již ve fázi animatiku. Materiálu ke střihání je tedy u animovaného filmu logicky méně, než u hraného filmu, a protože jde o autorský projekt, rozhodla jsem se film střihačovi nesvěřovat a nechat v něm vyznít své osobní tempo.

Záběry měly předem stanovené pořadí, stříhání tedy spočívalo především v řešení pohybové návaznosti a také délce záběrů, aby akce dostatečně vyzněla a divák zároveň dostával včas nové informace a nezačal se nudit. Střih jsem několikrát upravovala na základě konzultací s některými spolužáky, kterým jsem film promítla.

6.3 Hudba a zvuk

Hudební složka filmu vznikala souběžně s animací. Osobně jsem z této části měla největší strach, protože jsem s hudbou komponovanou přímo na svůj film neměla dosud žádné zkušenosti. Věděla jsem, že záleží pouze na mně, jakým způsobem dokážu hudebníkovi předat svou představu a dát mu správné pokyny pro jeho tvorbu. Poskytla jsem mu nejprve animatik (s omluvou za to, jak vypadá, a že výsledný film bude trochu jiný), opravdu hrubou představu o tom, kde by jaká hudba měla být a nějaká referenční animovaná videa, jejichž hudba se mi líbila a navedla by ho správným směrem. Domluvili jsme se, že mi co nejdříve dodá hudební „skici“ na hlavní motiv, jenž by se potom v obměnách opakoval v celém filmu. Protože jde o mého blízkého přítele, se kterým mne z minulosti pojí také hudební umělecká činnost, jsme určitým způsobem „sehraní“. Vypadá to, že měl nakonec lepší představu o hudbě, jakou ve filmu chci, než já sama. S postupným formováním filmu jsem mu mohla dávat čím dál konkrétnější pokyny, ohledně místa, kde bude hudba použita i stopáže, až jsme se zdárně dobrali výsledku, přestože to byl velmi živelný proces.

Co se týče zvukové / ruchové složky, konzultovala jsem nejprve se zvukařem mé preference, týkající se stylizace zvuku, také na základě animatiku. Rozebrali jsme jednotlivé pasáže a mou představu o nich. Poté jsem jej nechala pracovat samostatně a věřila jeho zkušenostem a dobrému úsudku.

V závěrečné fázi jsme nahráli dabing a zakomponovali ho do zvukové stopy, společně jsme také doladili poslední detaily. Mluvené slovo jako takové se ve filmu nevyskytuje, postavy „mluví“ stylizovaně a lidskou řeč pouze napodobují, nebo se vyjadřují pomocí citoslovcí. Pro české diváky je do tohoto „mumlání“ občas ukryto skutečné slovo, má však také spíše funkci citoslovce.

ZÁVĚR

Je zvláštní si uvědomit, že je to již více než půl roku od první skici, první myšlenky. Za tu dobu jsem se opět naučila spoustu věcí. Příprava a organizace jsou základ. Je zdravé mít pochybnosti, ale strach a starosti svazují, je lepší se jich zbavit. Uvědomila jsem si, že musím plně využít možnosti vytvořit film, který je plně pod mou taktovkou a jít do toho sice s největší vážností, ale také radostí a uvolněností. Nesnažit se za každou cenu naplnit očekávání, ale zkoušet, učit se a experimentovat. Musím si to připomínat ještě nyní, kdy je celá práce téměř u konce a čeká na odprezentování. Příliš často jsem totiž podléhala tlaku a nejistotě, ale to k tomuto procesu nejspíš patří.

Nejsem s výsledkem svého dílu práce zdaleka spokojena, mohla jsem pracovat tvrději, výtvarno mohlo být dokonalejší, gagy promyšlenější. Na druhou stranu je potřeba si umět říct, co se povedlo, poděkovat za to, co ze mě někdy neplánovaně vyprýštilo a film obohatilo. Největší radost mám ovšem ze spolupráce s hudebníkem a zvukařem. Jejich zodpovědný přístup a perfektní výsledek mě zbavil do budoucna strachu z kolaborace s jinými lidmi, a naopak mi ukázal její výhody.

Soukromě zde chci poděkovat všem, kteří mi pomohli, už jen svou blízkostí a emocionální podporou.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] ČAPEK, Karel. *Věci kolem nás*. Ilustrace Josef Čapek. Praha: Československý spisovatel, 1954
- [2] LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
- [3] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4
- [4] ABRAHAM, Adam. *When Magoo Flew: The Rise and Fall of Animation Studio UPA*. 2012.
- [5] PIJOAN, José. *Dějiny Umění*, sv. 9, Odeon, Praha 1983
- [6] FIELD, Syd. *The screenwriter's workbook*. Rev. ed. New York: Delta Trade Paperbacks, 2006. ISBN 0385339046.
- [7] GREGOR, Lukáš. 2011. *Základy analýzy animovaného filmu*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN: 978-80-7454-112-4.

Ostatní zdroje:

https://en.wikipedia.org/wiki/Buddy_film *str.14*

<https://en.wikipedia.org/wiki/Retrofuturism> *Str. 27*

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1. Miroslav Šašek, *This is Rome*, 1960, str. 22
- Obr. 2. Miroslav Šašek, *This is New York*, 1960, str. 22
- Obr. 3. UPA, screen z jednoho z filmů z *The Jolly Frolics Collection*, str. 23
- Obr. 4. UPA, screen z filmu *The Jaywalker (1956)*, str. 23
- Obr. 5. Henri Matisse, *Two women*, str. 23
- Obr. 6. Henri Matisse, *Interior with eggplants*, 1906, str. 23
- Obr. 7. Ukázka z pracovního procesu – hledání barevnosti, str. 24
- Obr. 8. Rané návrhy Domku, str. 25
- Obr. 9. Inspirace k interiéru, originální nábytek z 50. a 60. let, str. 27
- Obr. 10. Inspirace k interiéru, Alexander Calder, *Untitled*, 1937, str. 27

SEZNAM PŘÍLOH

P 1. UKÁZKA ZE STORYBOARDU

P 2. PRVNÍ SKICI A RANÝ VÝTVARNÝ KONCEPT

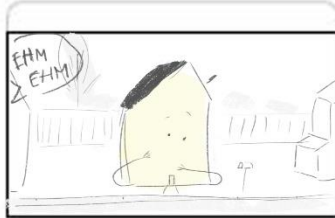
P 3. VÝTVARNÉ NÁVRHY DOMKU A RODINY

P 4. SKICA K JEDNOMU ZE ZÁBĚRŮ

PŘÍLOHA 1: UKÁZKA STORYBOARDU

2

Title:	Scene	Seq.
	Dir.	DP



OHMATÁ SE, ZJIŠŤUJE, ŽE JE PRAZDINÝ

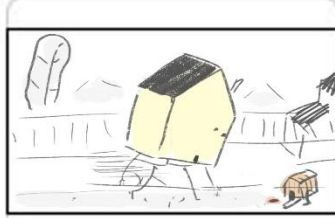


VEDLEJŠÍ DŮM MU PASUNKY POTVRZUJE SKUTEČNOST, RODINA JE PRYČ...

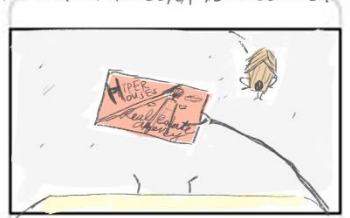
KAMERA SE ODDÁLÍ



TAK SE POSTAVÍ ZA NĚM JE JSI BOUDA, ZKŮSELA HO OBĚHNE A ČENOMÁ KOLEM VZČMUCHÁ VIZITKU, KTERÁ TAM ZBYLA PO RODINĚ.



DOMEK ZVEDÁ VIZITKU



VIZITKA „HYPER HOUSES“, Real Estate Agency

3

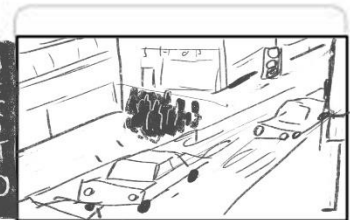
Title:	Scene	Seq.
	Dir.	DP



DOMEK SE ROZHODNE VYRAZIT NA CESTU. BOUDA OČŮRÁVÁ SCHRÁNKU A VE CHVÍLI KDY DOMEK OPUSŤÍ ZÁBER BĚŽÍ ZA NĚM



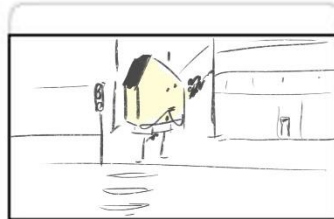
DOBĚHNE DŮM, TEN DA NEJDRÍB ROZKAZ ZŮSTAT, BOUDA NA CHVÍLI ROLECHNE, ALE PAK SE ZA DOMEK STEJNĚ ROZBĚHNE



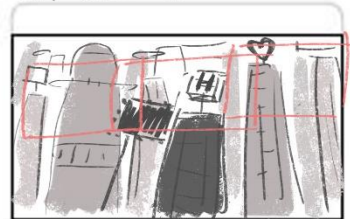
KONTRAST S KLIDNÝM PŘEDMĚTÍM, TROUBÍ MTA, RYCHLE ŽENY NA SEMAFORECH... DAV LIDI ČEKÁ NA ZELENOU



DAV LIDI PŘECHÁZÍ SILNICI, PROCHÁZÍ POD DOMEKEM



DŮM SE KOUKNE NA VIZITKU A PAK DO



Z POHLEDU DOMEK ZÁBER PŘEJÍDÍ AŽ SE ZASTAVÍ NA ZNÁMÉ BUDOVĚ, ZOBRAZENĚ NA VIZITCE

PŘÍLOHA 2: PRVNÍ SKICI A RANÝ VÝTVARNÝ KONCEPT



PŘÍLOHA 3: VÝTVARNÉ NÁVRHY DOMKU A RODINY



PŘÍLOHA 5: SKICA K JEDNOMU ZE ZÁBĚRŮ

