

Chlapec a vlaštovka Dokumentace přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Martina Stankušová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martina Stankušová**
Osobní číslo: **K12127**
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: Chlapec a vlaštovka – 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 ("historikám 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 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. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. 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, 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, 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:

Jiří Kubíček – Úvod do estetiky animace
Julius Wiedemann – Animation now!
Richard Williams – Animation survival kit

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. 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 obhajoby¹⁾;
- 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. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ 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 § 60³⁾ 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

10. 3. 2015

Hankutová M. J.
MARTINA HANKUTOVÁ

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

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

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-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 výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Abstrakt

Bakalářská teoretická práce popisuje proces přípravy a proces realizace krátkého animovaného filmu o malém chlapci a vlaštovce, který vypráví o již zmiňovaném chlapci a jeho fantazii, která mu napomáhá se oprostít od mnohdy kruté reality. Text popisuje proces výroby filmu, první nápady, cestu k námětu a následné zpracování scénáře, hledání výtvarného řešení, proces animace, až po finální postprodukční zpracování. Součástí této práce je také obrazová dokumentace výtvarného pojetí praktické části bakalářské práce.

Klíčová slova: kreslený animovaný film, animace, Chlapec a vlaštovka, Martina Stankušová, pohádka, fantasy. Fantazie versus realita, škola

Česky

Abstract

The thesis describes the process of preparation and process realization of a short animated movie called Boy and swallow. Text describes the making of the story. From the first idea, through the screenplay, sketching, animating, till the final postproduction. The work contains sketches and characters designs.

Keywords: animation movie, cartoon, Boy and swallow, Fairytale, Fantasy vs. Reality, school

Anglicky

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

Datum: 1. 5. 2015

Martina Stankušová

OBSAH

ÚVOD	10
I. TEORETICKÁ ČÁST	11
1. PŘÍPRAVNÁ FÁZE	12
1.1 CESTA K NÁMĚTU	12
1.2 NÁMĚT	13
2. INSPIRAČNÍ ZDROJE	13
2.2 MALÝ PRINC	13
2.3 PROSTŘEDÍ	14
2.3. POSTAVA CHLAPCE	15
2.4. VLAŠTOVKA	15
2.5 KLUCI	16
3. SCÉNÁŘ	16
3.1 TVORBA SCÉNÁŘE	16
4. ROZBOR FILMU	17
4.1 TÉMA HLAVNÍ	17
4.2 TÉMA VEDLEJŠÍ	17
4.3 ŽÁNŘ	18
4.4 POHÁDKA	18
4.5 POHÁDKOVÉ PROSTŘEDÍ	19
4.3.1 ŽÁNŘ Z FILMOVÉHO HLEDISKA	19
4.4 CÍLOVÉ PUBLIKUM	20
5. CHARAKTERISTIKA POSTAV	20
5.1 MALÝ CHLAPEC	20
5.2 VLAŠTOVKA	21
5.5 ZÁPORNÍ KLUCI	21
5.6 PANÍ UČITELKA	22
5.7 PŘEDMĚTY Z PAPÍRU	22
II. PRAKTICKÁ ČÁST	23
6. VIZUÁLNÍ PODOBA, HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ ...	24
6.1 INSPIRACE	24
6.2 CESTA K VIZUÁLNÍMU STYLU	25
6.3 TYPOLOGIE A CHARAKTERISTIKA POSTAV	26
6.4 STYLIZACE PROSTŘEDÍ	26

7.	FÁZE REALIZACE.....	27
	7.1 ANIMATIK.....	27
	7.2 STORYBOARD.....	27
8	TECHNICKÉ PROVEDENÍ	28
	8.1 ANIMACE.....	28
	8.2 TECHNICKÁ PODPORA.....	28
	8.3 POSTPRODUKCE	29
	8.3.1 STŘIH.....	29
	8.3.2 ZVUK A HUDBA.....	29
	ZÁVĚR	30
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	31
	SEZNAM OBRÁZKŮ	31
	SEZNAM PŘÍLOH	32

ÚVOD

V teoretické práci se věnuji rozboru filmu od prvotní myšlenky, přes všechny změny, kterými příběh prošel v průběhu tvorby. Poukazuji na inspirační zdroje a dokumentuji přípravu a realizaci, v roli scénáristky, režisérky, animátorky a mnoha dalších profesí, které jsem musela zastoupit v tvorbě tohoto díla.

Mým cílem je diváka obeznámit s okolnostmi vzniku díla a přiblížit mu jeho vyznění. Pomoci mu pochopit, proč a jak film vznikal.

V první části se zaměřuji na teoretickou tvorbu díla a pokouším se definovat témata a žánr filmu. V části druhé pak popisují vizuální styl a samotný pracovní proces.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

Na začátku tvůrčího procesu se u mě objevovala pouze touha zkusit si ztvárnit pohádku a využít tak osobní grafický styl, který, dle mého názoru, tomuto žánru vyhovuje.

Zároveň odkazovat tak na svou maturitní práci, ve které jsem formou komiksu, taktéž jako v mé bakalářské práci, ztvárnila fantazijní svět jedné osoby.

Od bakalářského projektu jsem očekávala práci s hlubší myšlenkou než při práci na semestrálních cvičeních, a tak jsem se nechávala inspirovat různými aspekty, které mi k realizaci mé myšlenky mohou pomoci.

1.2 CESTA K NÁMĚTU

Prvotním nápadem na dlouhé cestě k námětu bylo humorným způsobem zpracovat příběh chlapce, kterému se v hlavě promítají různé představy a který reálný svět vrstevníků převádí do jakési "své" podoby. Svě podoby doslovně - jeho fantazie měnila obličej a okolní svět do jeho fantazijního obrazu, což přidávalo na humorné, malinko sarkastické formě příběhu.

Zvrat přišel až v době, kdy jsem se rozhodla inspirovat víc svým životem a příběhy lidí, kteří jsou mi blízcí a ponechat tak ve své závěrečné práci něco ze svého vlastního vnímání a niterních pohledů na svět.

Příběhy přátel, které mě inspirovaly, nebyly vždy veselé, a vlastní zkušenost během léta v USA také ne. V obou případech šlo o pohled jedince na svět jinýma očima, než ho vidí ostatní. V mém případě, kdy jsem byla v jiném státě, městě, v jiné zemi a kultuře a cítila se jako člověk, který je obklopen cizími lidmi s odlišným vnímáním okolního světa.

V tuto chvíli vám zbývá jediné - uzavřít se do sebe a v těžkých chvílích tak víc poznat sama sebe. Z příběhu přítele, který si prožil těžké dětství jsem pochopila, jak dokáží být právě děti zlé. Už v tomto raném věku můžeme dohledat symbol jakési tvrdé reality, ve které vyhrájí jen ti s ostřejšími lokty a tvrdší povahou. Poznala jsem tak, jak dokáže být okolní svět těžký pro mírně odlišné, či citlivějšího jedince, a to hlavně pro dítě, které mnohé věci nechápe a nedokáže si je vysvětlit rozumem dospělého.

Napadla mě tak myšlenka ztvárnit symbol křehké fantazie se symbolem tvrdé reality tak, aby šlo převážně o jedno téma, a to vzájemně podporovalo i to, v čem je animace krásná - ztvárnění záběrů a myšlenek, které běžným zfilmováním ztvárněny být nemohou.

1.3 NÁMĚT

V mé bakalářské práci vyprávím o malém chlapci, který je docela odlišný od ostatních dětí. Nehraje si dostatečně „klukovsky“, aby byl brán kolektivem ostatních kluků, a tak je vystaven posměchu. Chlapci posměch vrstevníků ale vůbec nevadí, má svůj svět, který je plný jeho fantazie. Hraje si sám se svou papírovou vlaštovkou, která se mu právě v jeho fantazii změní v živou a on tak najde opravdového přítele. Jeho kamarádka vlaštovka mu bude chtít pomoci oprostít se od života (rozumu), ve kterém mu ostatní nerozumí a ukázat mu, že umí také létat jako ona. Stačí jen chtít.

2. INSPIRAČNÍ ZDROJE

V této kapitole dokumentuji podněty, které mě dovedly k finální podobě filmu a popisují zdroje, které mi byly inspirací a dovedly mě k realizaci námětu.

2.1 MALÝ PRINC

„A žádný dospělý nikdy nepochopí, že je to tak důležité.

A tady je pro mne ta nejkrásnější a nejsmutnější krajina na světě. Je stejná jako krajina na předchozí stránce, ale nakreslil jsem vám ji ještě jednou, abych vám ji dobře ukázal. Na tomto místě se malý princ na Zemi objevil a potom zmizel.

Zadívejte se pozorně na tuto krajinu, abyste ji bezpečně poznali, budete-li jednoho dne cestovat v Africe na poušti. A půjdete-li náhodou tudy, snažně vás prosím, nespěchejte, postůjte chvíli přímo pod hvězdou! A přijde-li k vám pak dítě a bude se smát, bude mít zlaté vlásky a nebude odpovídat, když se ho budete ptát, snadno uhodnete, kdo to je. Buďte tak hodní a nenechte mě tak smutného: rychle mi napište, že se vrátil... „

Velkou inspirací mi byla kniha Malý princ od Antoine de saint Exupéryho.

Kouzelný pohádkový příběh Malý princ (z francouzského originálu Le Petit Prince), vydaný v roce 1943. Kniha vypráví o pilotovi, jenž ztroskotá na Sahaře, kde se seznamuje s Malým princem, který sem přišel z daleké planety.

Inspirací mi nebyl ani tak děj této knihy, jako komplexní pojetí této filozofické pohádky.

Exupéry ztvárnil tuto knihu za účelem zaujmout jak dětského, tak dospělého čtenáře. Děti zřejmě nebudou chápat jeho hlubší smysl, přesto je kniha může oslovit tak, jako dospělé. To byl jeden z hlavních důvodů, proč jsem se rozhodla ztvárnit pohádku.

Dalším důležitým prvkem knihy je postava malého prince. Je to naivní osoba, plná nevinnosti, porozumění a zvědavých otázek. Sžitý se svou fantazií a pln radosti ze svých zážitků. Postava malého prince fungovala pro můj námět jako hlavní záchytný bod příběhu. Od prvního počátku jsem věděla, že budu vyprávět o dítěti s povahovými rysy podobné malému princovi, který je plně nevinnosti a žije ve své fantazii, kterou ovšem nebere jako překážku v životě, nýbrž vlastní realitu, ve které se necítí osamocen.

2.2 PROSTŘEDÍ

Ve filmu se pohybují hlavní postavy v prostředí, které je pro děti tohoto věku typické, a to je právě škola. Škola bývá často prostředím šikany a rozeprání mezi dětmi. Mladší školní věk (od šesti do deseti až jedenácti let) je důležitým životním mezníkem. Vznikají nové vztahy, dítě se učí různým formám sociální interakce a komunikace.

Toto období jako fáze pýle a snaživosti, zvyšuje sebehodnocení dítěte, ale překonává i pocit méněcennosti. Zdůrazňuje především schopnost dítěte chápat smysl školního vzdělávání a podle toho rozvinout svou autoregulaci. Děti mladšího školního věku jsou většinou na úrovni konvenční morálky – chovají se podle příkazů a zákazů rodičů a učitele, očekávají za to pochvalu, která jim přináší uspokojení.

V tomto věku zároveň děti často narážejí na vzájemné nepochopení. Častým případem je, že právě tyto kreativnější, často introvertnější děti, mívají problém zapojit se do kolektivu, a tak se stává jejich fantazie místem úniku od reality. I já měla na základní škole tento případ spolužáka, a proto jsem, se vzpomínkou na podobnou situaci, volila při výběru prostředí okolí školy.

2.3 POSTAVA CHLAPCE

Jak jsem již zmiňovala v předešlých odstavcích, hlavní postava chlapce je inspirovaná hlavně postavou spisovatele Antoine de Saint - Exupéry, Malým princem. V úmyslu jsem měla zhmotnit citlivost, fantazii, radost a nevinnost postavy.

Tak, jak v případě postavy malého prince charakterové vlastnosti ve vizualizaci postavy fungují, podobně jsem se snažila i já ztvárnit mou hlavní postavu.

U typologie postavy jsem zapojila svou fantazii. Nabízelo se hlavní postavu odlišit od ostatních kluků, znázorňujících realitu. U charakteristiky obličeje jsem se inspirovala americkým animovaným seriálem „Hey Arnold“, který jsem sledovala jako dítě. Postava Arnolda má stejně jako u mé hlavní postavy chlapce, podobně stylizovanou hlavu do tvaru ragbyového míče s blond rovnými a delšími vlasy.

2.4 VLAŠTOVKA

U vedlejší postavy, chlapcovy fantazijní kamarádky vlaštovky, je inspirace čistě náhodná.

Při hledání námětu jsem si doslova hrála s papírem v ruce a skládala různé předměty. Tento nápad jsem později také přidala do scénáře.

Výsledný předmět, který jsem z papíru složila, byla papírová vlaštovka. Napadlo mě tak propojení vlaštovky papírové s živou, což jsem aplikovala i do role fantazijní postavy.

Ptáka v chlapcově fantazii jsem se rozhodla zvolit i pro jejich význam v mytologii. Obecná charakteristika ptactva je stejně zajímavá, jako charakteristika konkrétních druhů. Ať už skuteční nebo bájní ptáci, jako je například fénix, patří po staletí mezi nejoblíbenější náměty ze světa zvířat.

Ptáci jsou nositelem metafor, evokují a symbolizují nálady a také charakteristické vlastnosti, či životní etapy a různá životní období. Konkrétně vlaštovka je námořnický symbol štěstí. Kromě štěstí tento pták znamenal také návrat. Kromě návratů a štěstí také vlaštovka hlásí příchod jara, je tedy posel naděje a zvěstovatel šťastného období.

2.5 KLUCI

Kluci znázorňující realitu, mají v mém bakalářském projektu úlohu ničit fantazijní svět hlavní postavy. Inspirace se dá najít všude kolem nás. Žijeme, bohužel, ve světě nenávisti a nedá se vždy vidět vše růžově. Právě tuto stránku pohledu a reality jsem se rozhodla zestylizovat do podoby tří posměvných chlapců. Zlí kluci jsou v kontrastu s kladnou postavou malého chlapce, a tak zároveň splňují zásadní kostru pohádkového žánru, výhry dobra nad zlem.

3 SCÉNÁŘ

3.1 TVORBA SCÉNÁŘE

Bakalářský projekt byl pro mne první komplexně složitější projekt a vzhledem k tomu, že jsem doposud vytvářela hlavně gagy a krátká školní cvičení, neměla jsem s tvorbou rozsáhlejšího scénáře žádné zkušenosti. Prostudovala jsem si tedy materiály popisující filmovou dramaturgii. Například knihu *Dramaturgia strihovej skladby* (Ludovít Labík, 2013), nebo jsem také práci konzultovala s lidmi, kteří se v tomto oboru lépe orientují.

Velkým přínosem mi byl pohovor s odborným dramaturgem, panem Tomášem Hubáčkem, ale i předmět scénaristika s paní Gargulákovou.

Na počátku vytváření scénáře jsem se potkávala s takovými problémy, jako je třeba přílišná složitost a uvádění dvou témat, která se navzájem vylučují.

Dozvěděla jsem se, že film má pomyslnou dějovou křivku. Tato skutečnost mi byla opravdu velkým přínosem. Každý děj by měl mít samozřejmě zápletku a minimálně jeden bod zvratu, a všechny tyto informace jsem se snažila uplatnit a ve výstavbě mého scénáře.

Díky pravidelným konzultacím a znalostem z mnoha přínosných předmětů jsem nakonec dokázala posunout scénář do fáze, kdy se stal srozumitelným, a do jisté míry jednoduše pochopitelným.

V díle vystupuje pouze pár postav a je postaveno na klasické trojaktové struktuře.

4 ROZBOR FILMU

4.1 HLAVNÍ TÉMA

Hlavním tématem mé bakalářské práce je dnešní realita vs. fantazie člověka. Chci především tímto tématem poukázat na dětskou fantazii a zvrácenou realitu dnešní doby.

Jelikož jsem měla možnost pracovat s dětmi, bylo pro mě zážející, jak peníze v dnešní době ovlivňují sociální postavení dětí již v tak raném věku. Kromě peněz je to samozřejmě i odlišnost od svých vrstevníků, ať už sociální nebo jiná.

V mém bakalářském projektu, je malý chlapec odlišný svou představivostí a uzavřeností do svého světa. To ho ale nedělá nešťastným. Naopak jsem měla potřebu poukázat na to, že i ve svém introvertním světě, jako my animátoři často míváme, dokáže být člověk šťastný, i bez potřeby začleňování se do společnosti.

Vyvrcholením hlavního tématu je konec, který znázorňuje volbu mezi realitou a fantazií. Chlapcův fantazijní svět je nabourán zlými vrstevníky a vlaštovka - symbol fantazie, odlétá pryč. Chlapec v tomto momentu má na výběr, jestli zůstat se svými vrstevníky v realitě nebo najít sílu a odletět za svou kamarádkou.

4.2 VEDLEJŠÍ TÉMA

Vedlejším tématem mého bakalářského filmu je vztah malého chlapce s vlaštovkou, tedy přátelství. Právě vlaštovka, která symbolizuje chlapcovu jedinou spřízněnou duši, je výplod jeho fantazie. Znázorňuje určitou svobodu, naději a štěstí, které mu nabourávají vedlejší postavy. Vlaštovku si chlapec vytvoří zprvu jako papírovou, a ta se mu poté promění v živou.

Tento moment hraje klíčovou roli v ději celého filmu a můžeme jej pochopit i tak, že pokud si něco přejeme a usilovně za tím jdeme, může se to stát skutečností.

Přátelství hraje v lidském životě klíčovou roli. Ať už si přítele najdeme v čemkoli, může nás to dělat šťastným.

4.3 ŽÁNŘ

Mým cílem bylo vytvořit dobrodružný příběh o chlapci a jeho fantazijním světě pro dětského i dospělého diváka, tedy v pohádkovém prostředí.

V následující kapitole se budu snažit přiblížit žánry, které se v mé literární předloze objevují a ze kterých jsem vycházela. Ačkoliv se jedná o film, literární předloha je pro mne velmi důležitou částí.

Předlohou mi byl literární scénář, který by se žánrově dal zařadit do literatury pro mládež, konkrétněji by se dal nazvat jako drobný epický žánr, nebo-li pohádka.

Literární předloha k mému bakalářského projektu se dá charakterizovat konkrétnějším pojmem, jako autorská.

4.4 POHÁDKA

Pohádka je převážně žánr ústní lidové slovesnosti, netýká se historické události a v zásadě příběh vyústí šťastným koncem. Děj bývá vymyšlený a častým motivem jsou nadpřirozené bytosti nebo mluvící zvířata. Z hlediska literární vědy patří do skupiny ústně přenášené literatury, která má oproti literatuře psané svá výrazná specifika.

Jak má opravdová pohádka vypadat, se nedozvíme asi nikdy. Není přesně určeno, zda se smí nebo naopak nesmí přebírat pohádkové motivy, vytvářet optimální variantnost pohádek nebo si dotvářet vlastní představy o pohádce a uskutečnit je.

V pohádce je určitá svoboda myšlení bez omezení a hranic, neboť při zkonstruování příběhu takového žánru se dá otevřít fantazie a nedržet se realistických prvků. Je snadno srozumitelná i pro dětského čtenáře či diváka.

Každý pohádkový příběh může mít velké množství variant, které se k němu sice vztahují, ale od hypotetického původního příběhu se liší v závislosti na kulturním a sociálním prostředí vypravěče, na jeho vlastní invenci a fantazii a v neposlední řadě i na situaci, ve které je pohádka vyprávěna. Jak je dobře známo, tak v pohádkách často bývá také skrytý význam, který dětský divák nedokáže jednoduše rozklíčovat. Pro dospělého diváka má tak pohádka daleko větší význam než vizuální a v tomto spočívá hlavní kouzlo tohoto literárního či filmového žánru.

4.5 PROSTŘEDÍ POHÁDKY

Prostředí, v kterém se děj odehrává, představuje typickou pohádkovou krajinu a prostor dětskému divákovi blízký. Děj se odehrává v okolí školy.

Prostředí jsem volila tak, aby bylo dobře známo všem věkovým skupinám. Se zapojením své fantazie jsem podpořila tento žánr v určité nadsázce tvarů a stylizace prostředí. Hra s nereálným pohybem a deformací postav tak zapadala do vytvořené nadsázky vizuálu mého bakalářského filmu.



4.6 ŽÁNŘ Z FLIMOVÉHO HLEDISKA

Animovaný film se dá nazvat „nadžánrem,“ může do něj spadat jakékoliv žánrové zhotovení. Nejčastěji se spojuje právě s tvorbou pro děti (fantasy, pohádky, sci-fi, akční filmy, komiksové filmy, dobrodružné filmy). Avšak žánr animovaného filmu je naprosto neomezený. (Labík, 2013)

„Okrem iných aj český film v žánri animovaného filmu dokazuje, že žánrové obmedzenia neexistujú. Svedčia o tom Švankmajerové surrealistické filmy Šílení, Otesánek.“

Ve filmu Chlapec a vlaštovka je nadžánrem samozřejmě animovaný film a žánry jsou: pohádka, dobrodružný film.

4.7 CÍLOVÉ PUBLIKUM

Mou bakalářskou prací cílím hlavně do dětského publika 6 - 15 let, avšak hloubku a myšlenku filmu si tam můžou najít také diváci dospělí.

Hlavní záměr je pobavit diváka, aby si v tom kterákoliv věková kategorie našla své.

Našla sympatii ve ztvárnění i námětu. Od vyspělejšího diváka očekávám, že se zamyslí nad hlubší myšlenkou filmu a dokáže rozklíčovat charakter a roli postav ve filmu.

5. CHARAKTERISTIKA POSTAV

5.1 MALÝ CHLAPEC

Prvně bych se ráda věnovala charakteristice hlavní postavy, kterou je malý chlapec ponořen do své fantazie. Jak už naznačuji, chlapec je snílek s jiným pohledem na svět. Nezapadá běžným uvažováním do kolektivu svých vrstevníků a ti, jak už to i v reálném světě bývá, mu to dávají pocítit.

Chlapec se nad těmito potyčkami absolutně povznáší, jelikož jeho vlastní a niterní fantazijní svět mu otevírá zcela jiné obzory, než malichernosti, kterými jsou hloupý posměch a ryzí nepochopení jeho vrstevníků. Uzavírá se ve svém kruhu myšlenek a představ a vytváří si tak svou vlastní realitu, ve které je šťastný. Malý chlapec však nepůsobí jako z jiné planety. Dobře si uvědomuje, co je pro něj zlé, a co je pro něj dobré.

Ve chvíli, kdy mu zlí kluci nabourají jeho fantazii a vezmou tak jedinou kamarádku, rozhodne se udělat zásadní krok a opustí realitu.

Tyto povahové rysy jsem se snažila zachytit ve stylizaci chlapce. Jeho něžnost a křehkost jsem ztvárnila hubenou a křehnou postavou, oblečenou ve světlých barvách.

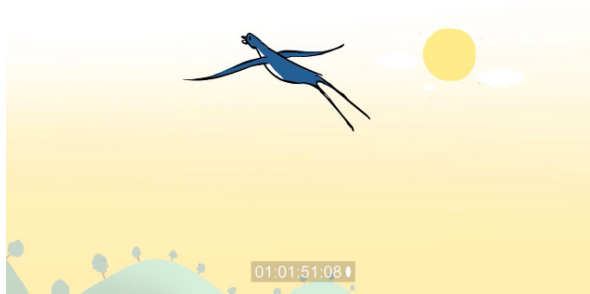
Fantazii jsem ztvárnila na chlapci tak, že jsem hlavu zestylizovala do tvaru ragbyového míče na tenkém krku.

Jeho hodnou povahu jsem podtrhla světlými barvami pleti i vlasů. Často se u něj objevuje udivený výraz a radost z maličkostí.

5.2 VLAŠTOVKA

Vlaštovka se objevuje ve chvíli, kdy se chlapec utápí ve svých představách, aby v nich našel svého kamaráda. Ve filmu se objeví v momentu, kdy si chlapec hraje s papírem a vyrobí si z něj vlaštovku papírovou. Pomocí metamorfózy pak za letu jeho představa oživne a chlapec si tak najde svého důvěrného přítele. Vlaštovka je chlapci oporou a doprovodem ve světě fantazie, dokud jeho svět nenaruší záporná postava příběhu. Je ztělesněním lásky a štěstí, přátelství a fantazie.

Tato charakteristika není náhodná. Vlaštovka jako zvíře, znázorňuje už od dob dávné mytologie štěstí, pocit radosti a návrat. Protože je pro vlaštovku typické, že žije celý život s jedním partnerem i tyto prvky můžeme shledat v charakteristice vlaštovky v mém bakalářském projektu.



5.3 ZÁPORNÍ KLUCI

Základní stavbou pohádkového příběhu je vítězství dobra nad zlem. Oproti dobru, které ztělesňuje náš hlavní hrdina, vystupují tři chlapci, kteří ztvárňují stinnou stránku příběhu. Hlavním tématem je fantazie vs. realita, a v tomto příběhu je právě realita považována za tu zápornou rovinu příběhu.

Chlapci mají vlastnosti typické pro posměvné, nepřejícné děti. Lehkovážnost a zášť, radost z cizího neštěstí, to vše je jim vlastní. Vystupují jako skupina zlých dětí, z nichž je jeden vedoucí skupiny. Tento vedoucí skupiny ovlivňuje ostatní členy „gangu“ v lehkovážných klukovníkách. Radost jim přináší jakýkoliv čin, způsobující neštěstí jejich protivníka.

Jejich charakteru odpovídá i vizuál všech tří dětí. Kluci, jak už bylo uvedeno, znázorňují v tomto příběhu hlavně realitu. Proto jsem nezapojovala do takové míry jako u malého chlapce svou fantazii, a snažila jsem se je do jisté míry znázornit jako reálné tři chlapce školního věku. Barevnost oděvů chlapců, jsem směřovala spíše k teplým, veselým barvám, které znázorňují veselost chlapců a hlavně agresi, která by měla být podtržena.

5.4 PANÍ UČITELKA

Postava paní učitelky má v mém bakalářském filmu roli ryze výchovnou.

Je jednou z vedlejších postav a zastává pozici postavy zastupující realitu. Přichází plna údivu k malému chlapci a nechápe jeho fantazijní počin. Nevědomě tak podporuje kluky zastupující zlo v mé pohádce.

Paní učitelka však nepůsobí jako zlá, spíš ji, jako každé učitelce jde pouze o to, aby její žáci vnímali výuku. Malý chlapec ji však přílišnou pozornost nevěnuje, a to paní učitelka později zbystří. Přistupuje k malému chlapci a plna údivu sleduje, co chlapec tropí.



5.5 PŘEDMĚTY Z PAPIRU

Předměty z papíru v mém bakalářském filmu zobrazují chlapcovu fantazii a souvisle mu tvoří přítele v jeho chvílích osamění.

Chlapcovu fantazii probudí vždy nějaký impulz. V první fázi filmu je to například brouček, který k němu přiletí, a tak chlapce napadne, že vytvoří předmět, broučkovi podobný, který posléze oživne. Předměty z papíru se vždy vrátí do reálné podoby po zásahu vedlejších postav filmu. Povětšinou to jsou kluci, kteří symbolizují zápornou stránku filmu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

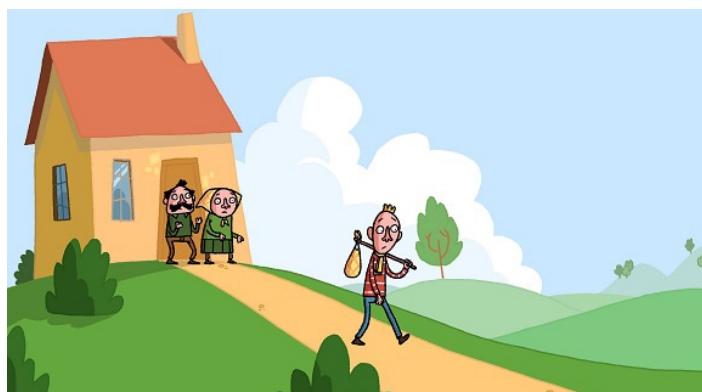
6 VIZUÁLNÍ PODOBA A HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ

6.1 INSPIRACE

Snad za největší dávku inspirace ke svému bakalářskému filmu můžu považovat festival Anifilm v Třeboni. Shlédla jsem na tomto místě více než 60 krátkometrážních filmů a řadu celovečerních filmů. Každý z filmů byl velice inspirativní a přínosný, bylo však pár takových, které mi utkvěly v paměti a probudily chuť tvořit. K takovým patřil, bez debat, film *Leaving home*, který zpracoval animátor Joost Lieuwma.

U tohoto filmu mě nadchla jak myšlenka, která je jednoduchá a vystihující dnešní dobu i když se jedná o pohádku, tak hlavně výtvarno, které odpovídalo mým představám o vizuálním pojetí filmu.

Prostředí je ztvárněno jednoduchými barevnými plochami bez přehnaného stínování a vytvořeno v pastelových barvách. Stylizace podtrhuje humornou stránku filmu.



Další velkou inspirací mi byl krátkometrážní animovaný film animátorky Lucy Toth - *The age of curious*. U tohoto filmu, jako u veškeré tvorby této animátorky, mě zaujalo hlavně výtvarné zpracování.

Luca Toth ve svých ilustracích často užívá deformace postav, která je mi sympatická, a proto jsem se jí snažila v určitých pozicích aplikovat i na pohyb postav v mém bakalářském filmu.



Další velkou inspirací mi byla, jistě všem známá Žlutá ponorka od režiséra George Dunninga. Originální výtvarné pojetí tohoto animovaného muzikálního filmu spočívá především v pestré barevnosti, v patvarech postav a v jednoduchých černých konturách. Postavy mě velice inspirovaly. Jednoduchost a určitá nadsázka charakterů a předmětů ve filmu působí humorně a originálně.



6.2 CESTA K VIZUÁLNÍMU STYLU

Již při vytváření scénáře jsem měla jasnou představu o vizuální podobě mého bakalářského projektu. Film jsem chtěla postavit na vizuální stránce a pojmout každý záběr spíše jako ilustraci. Ve svých náčrtech jsem začínala černou linkou, kterou jsem se postupem času rozhodla postavám ponechat.

V procesu vytváření mého vizuálního stylu bakalářské práce jsem ze začátku volila detailnější zpracování postav, ale postupem času jsem musela složitost vizuálu porovnat s časem, kterého na výtvar takto složité vizualizace nebylo dostatek. Tak jsem musela postavy a pozadí zjednodušit do plošných, ale dobře fungujících postav a tvarů, které se ve filmu objevují.

Ve velkých celcích jsem se rozhodla na vizuálu více zapracovat a pouštět se do větších detailů. Pohádkovou krajinu jsem se rozhodla barevně orientovat do maximálně dvou dominantních barev. Povětšinou převládala zelená barva v různých odstínech, která měla symbolizovat a podporovat klid. Pro líbivé a příjemné vyznění pohádkového světa jsem vše tónovala do pastelových odstínů s menší saturací.

V kontrastu klidného prostředí v okolí školy přichází v zásadní části filmu bod zvratu, který jsem se rozhodla podpořit i agresivní červenou barvou. Jedná se o okamžik, kdy malý chlapec spadne na střechu školy a tak se klidná zeleň promění v ostrou a křiklavou barevnost pozadí.

Určitou roli tam hraje i komplementární kontrast barev červené se zelenou a také tento kontrast podporuje bod zvratu.

6.3 TYPOLOGIE A CHARAKTERISTIKA POSTAV

Typologie a charakteristika postav

Výtvarné návrhy malého chlapce předcházely dokončení scénáře a jeho konečný charakter vycházel i z těchto náčrtů.

Chlapec tak, jako jeho spolužáci, je ve školním věku okolo 6. let. Jeho něžné působení podtrhují světlé barvy jeho postavy. Při výtvarném uchopení jsem měla snahu oprostit se od reálné anatomie postav. Volila jsem určitý tvar připomínající ragbyový míč.

Protože se děj odehrává v jednom dni nebo spíše v několika hodinách, chlapec má na sobě stále jeden kostým. Při výběru jeho oblečení jsem volila nevýraznou barevnost a jednoduché výtvarné uchopení. Celá postava působí plošně s výjimkou některých určitých záběrů, kde jsem postavu mírně vystínovala.

Dalšími zásadními postavami v mém bakalářském filmu jsou postavy kluků, které jsem se snažila odlišit pouze barevně. Oblečení, které jsem jim navrhla, mají tak v podstatě stejné jako má malý chlapec. Barevnost jsem volila v teplých a pestrých barevných odstínech, které symbolizují agresivitu. U zlých chlapců jsem se nezaměřovala na odlišení či speciální stylizaci hlavy jako u malého chlapce. V jejich roli je důležitá realita, kterou měl podpořit ne příliš originální přístup vizualizace.

6.4 STYLIZACE PROSTŘEDÍ

Prostředí jsem se snažila zasadit typologicky pro žánr filmu. Tedy do pohádky. V pohádkovém prostředí bývá dán větší prostor fantazii, dá se tak říct že fantazie zde nemá hranice.

Protože jde o námět symbolizující do jisté míry skutečnost, nezasahovala jsem do prostředí svou fantazií přespříliš. Snažila jsem se do jisté míry držet reality.

Barevnost prostředí je odpovídající atmosféře z filmu vycházející. Volila jsem převážně zelenou barvu pro působení klidu a pohody. Do popředí jsem volila tmavší a do pozadí světlejší tóny barev. Vše jsem kolorizovala do barev pastelových. Pohádka by měla působit vesele a tak jsem to nepřeháněla s barvami v tónech tmavších.

7 FÁZE REALIZACE

7.1 STORYBOARD

Po představě vizuálního stylu mé bakalářské práce následovalo ujasnit si, jak bude film probíhat v jednotlivých záběrech, tak, aby byl srozumitelný. Přišel tedy na řadu další podstatný bod v tvorbě animovaného filmu, a to zpracování storyboardu, nebo-li obrázkového scénáře. Tento bod je zásadní a napomáhá režisérovi či animátorovi při stavbě záběrů, střihové návaznosti a kompozic.

Již na začátku práce se storyboardem bylo třeba záběry konzultovat a usměrňovat své představy v kompozicích záběrů neboť i animovaný film musí dodržovat určitá pravidla osy, aby byl film dobře srozumitelný. Začala jsem tedy pracovat s výtvarným návrhem a svou představou o konstruování storyboardu. Předkládala je svému vedoucímu práce, který společně se mnou pracoval na tom, abychom dotáhli animovaný film k fázi realizace.

Proces přípravy storyboardu v mém případě byl vyjádřen pomocí okének, do kterých jsem vkládala své výtvarné představy. Ty jsme poté postupně s panem vedoucím vyškrtávali z pomyslného seznamu záběrů, či přidávali jiné vizuální představy tak, aby byl děj dobře odvyprávěn.

Pod okénka s náčrtem onoho záběru jsem určovala relativní délku záběru, zvuk a ruchy, které jsem si představovala pod každým určitým záběrem.

Často nastává právě při procesu realizace storyboardu situace, že se tvůrce musí vracet ke svému literárnímu scénáři a určité fáze příběhu domyslet či přepracovat. To však naštěstí nebyl můj případ u zpracování této bakalářské práce.

7.2 ANIMATIK

Další částí procesu výroby animovaného filmu je realizace animatiku.

Při realizaci mé bakalářské práce jsem měla možnost vůbec poprvé tento krok využít a nevynechat jej. Později jsem tento bod docenila a vracela se k němu i při animaci. Animatik dokáže svým způsobem určit atmosféru filmu, a to hlavně hudbou, která by měla být již v animatiku použita. Výhodou je samozřejmě i použití ruchů.

Je to fáze realizace, při které nejsou záběry dokončeny, často bývají záběry pouze v obrázcích, ale i z těchto obrázků můžeme určit délku animovaného filmu podle toho, jak dlouhou určíme metráž určitého záběru.

Animatik bývá nejčastěji tvořen již z hlavních fází animace v jednoduché linii a ulehčuje tak práci v případě, že hlavní fáze v lince je již ve finální podobě. V takovém případě se k hlavním fázím vracíme a doplňujeme je již jen mezifázemi, a posléze případně vybarvujeme. To byl také můj případ v realizaci animatiku, mého bakalářského filmu.

8 TECHNICKÉ PROVEDENÍ

8.1 ANIMACE

Z různých možností animačních technik jsem si vybrala animaci kreslenou pomocí grafického tabletu ve vektorovém programu.

Při animování bakalářské práce jsem měla poprvé možnost vyzkoušet si program, ve kterém jsem se rozhodla bakalářský film realizovat.

Byl to do určité míry risk, ale protože byl program svými funkcemi velice podobný programu, ve kterém jsem dělala na předešlých školních pracích, rozhodla jsem se tento krok podstoupit.

Na bakalářském filmu jsem také měla možnost poprvé využít cintiq, který nám náš ateliér nabízí. Práci na něm jsem velice ocenila. Proces tvorby je, dle mého názoru, jednodušší než na grafickém tabletu a rozhodně rychlejší.

Pracovala jsem metodou animace nazvanou „pose to pose“. Jedná se o metodu, kdy si animátor nejprve nakreslí hlavní fáze, neboli fáze klíčové, a následně je doplňuje o mezifáze.

Jak jsem již zmiňovala, můj bakalářský film je možná rozlišitelný tím, že je celý ve vektorové lince, kterou jsem stylizovala pouze postavy, ne pozadí. Tvary tvořené z vektorové linie jsem poté vyplnila barvou a u určitých záběrů decentně vystínovala.

8.2 TECHNICKÁ PODPORA

Jak již bylo zmíněno, pracovala jsem při realizaci hlavně v programech značky Adobe a to s konkrétně s programem Adobe Flash.

Pozadí jsem pak dotvářela v programu Adobe Photoshop, ve kterém jsem si vyhrála s prací s vrstvami. Programy od Adobe spolu navzájem spolupracují, takže jsem posléze mohla vrstvy natáhnout do programu Adobe After Effects, ve kterém jsem dělala převážně postprodukcí a nájezdy kamery a finální úpravy záběrů.

8.3 POSTPRODUKCE

8.3.1 STŘIH

Se svým střihačem, bylo dobré spolupracovat již od úplného začátku realizace animovaného filmu, a to už při vytváření storyboardu. Střihač nejlépe ví, jak dobře budou záběry na sebe navazovat a navzájem fungovat.

Při procesu postprodukce jsem musela na doporučení mého střihače mnohé záběry předělávat nebo dokonce celé nahradit záběry novými, ale s odstupem času musím podotknout, že se to vyplatilo.

Zhotovené záběry putovaly ke střihači v konečném procesu realizace, až když už byly do posledního detailu doanimovány.

Je dobré spolupracovat se střihačem i při práci na animatiku, protože animatik předurčuje finální délku filmu.

Každý střihač má pomyslné zaměření nebo cit pro určitý žánr filmu, proto bylo dobré při střihu sedět vedle něj a usměrňovat ho v míře střihu. Animace, jak jsem již zmiňovala, je, dá se říci, „nadžánr.“ Jde v něm hlavně o vyvolání určité atmosféry, a proto se mohou některé záběry v obrazu ponechat déle než při střihu hraného filmu.

8.3.2 ZVUK A HUDBA

Konečná fáze zhotovení filmu probíhá u zvoleného zvukaře. Já jsem si k mému bakalářskému filmu vybrala zvukaře, s kterým jsem spolupracovala již od prvního ročníku. Je samozřejmě dobré spolupracovat na takto důležitém projektu s někým, s kým již pracovní zkušenosti máme a víme, že jeho práce je kvalitně a zodpovědně odvedena.

Zvukař po dokončení animace a střihu záběrů dostal do rukou již film v hotové fázi i s titulky a zvučil ruchy případně mluvené slovo, které se v animovaném filmu objevuje. Mluvený projev je v mém filmu do značné míry stylizován. Objevují se spíše než mluvený projev časté údivy a zvukem znázorněny pocity překvapení.

Použita byla i hudba, kterou jsem si zvolila sama, svým vlastním výběrem. Až po konzultaci s mým zvukařem jsme se rozhodli tuto atmosférickou hudbu do filmu použít.

ZÁVĚR

„pohádka je raneček moudrosti, který nám tu zachovali dávní předkové, abychom si jej vzali na vandr světem a věděli, jak se rozhodovat na rozcestích.

Kudy jít a kudy se nevydávat.

Pohádka věří, a dokonce přikazuje, že dobro má být pochváleno a dobro potrestáno. Jenže lidský život je krátký a boží mlýny melou tak pomalu, že se takové spravedlnosti málo kdy dočkáme.

Ale pohádka to všechno stihne.“

Zdeněk Svěrák

Tak, jak to v pohádkách bývá, i můj bakalářský animovaný film dosáhl konce a já se naučila, při tak rozsáhlém projektu, pracovat na velké míře důležitých aspektů při realizaci animovaného filmu. Nebyl to jednoduchý úkol, a tak bych si dala tu práci a zmínila hlavní zkušenosti, ať víc nebo méně příjemné.

Na tomto bakalářském projektu jsem se naučila hlavně trpělivosti. Samotný projekt trval dva semestry, a to bez velké míry koncentrace a vidiny cíle nebylo možné dobře zvládnout.

Dále pak jsem vůbec poprvé spolupracovala na tomto filmu se střihačem, a díky tomu jsem zjistila, jak důležité je záběry prodiskutovat a nechat si poradit v tomto ohledu od profesionála ve svém oboru.

Určitě velkou zkušenost jsem dosáhla také v postavení režiséra. Práce na takovémto projektu není snadná a animátor v této situaci musí mít pod kontrolou jak námět a scénář, tak realizaci. Sám si musí dirigovat aplikaci zvuku a stříhu, aby se nemíjely s jeho představami.

Práce to nebyla jednoduchá. Jak by se dalo přirovnat k tomuto citátu Zdeňka Svěráka, animace v tomto projektu se semlela pomalu, ale té spravedlnosti a odměny jsem se, při pohledu na výslednou práci, přece jen dočkala.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BECKER, Udo. Slovník symbolů. Praha: Portál, 2002, 171 s. ISBN 80-7178-612-8.
- BRUSTGI, Franz Georg. Drakobijce [online]. 2010 [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: <http://www.pohadky.org/index.php?co=pohadka&pohadka=58>
- ČEŇKOVÁ, Jana. KOLEKTIV. Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež. Vyd. 1. Praha: Portál, 2006, 171 s. ISBN 80-736-7095-X.
- AMIDI, Amid. Art of Pixar: 25th Anniversary. CHRONICLE BOOKS, 2011. ISBN 9780811879637.
- MALÝ PRINC, Antoine de Saint - Exupéry, Albatros, 2005, ISBN 80-00-01462-9
- LABÍK, Ludovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra fil- mo- vého príbehu. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
- PETIŠKA, Eduard. Staré řecké báje a pověsti. Vyd. 14., V Ottově nakl. 1. Ilustrace Václav Fiala. PRACHET, Terry. Mort. Vyd. 1. Praha: Talpress, 1994, 171 s. ISBN 80-85609-55-X.
- 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

SEZNAM OBÁZKŮ

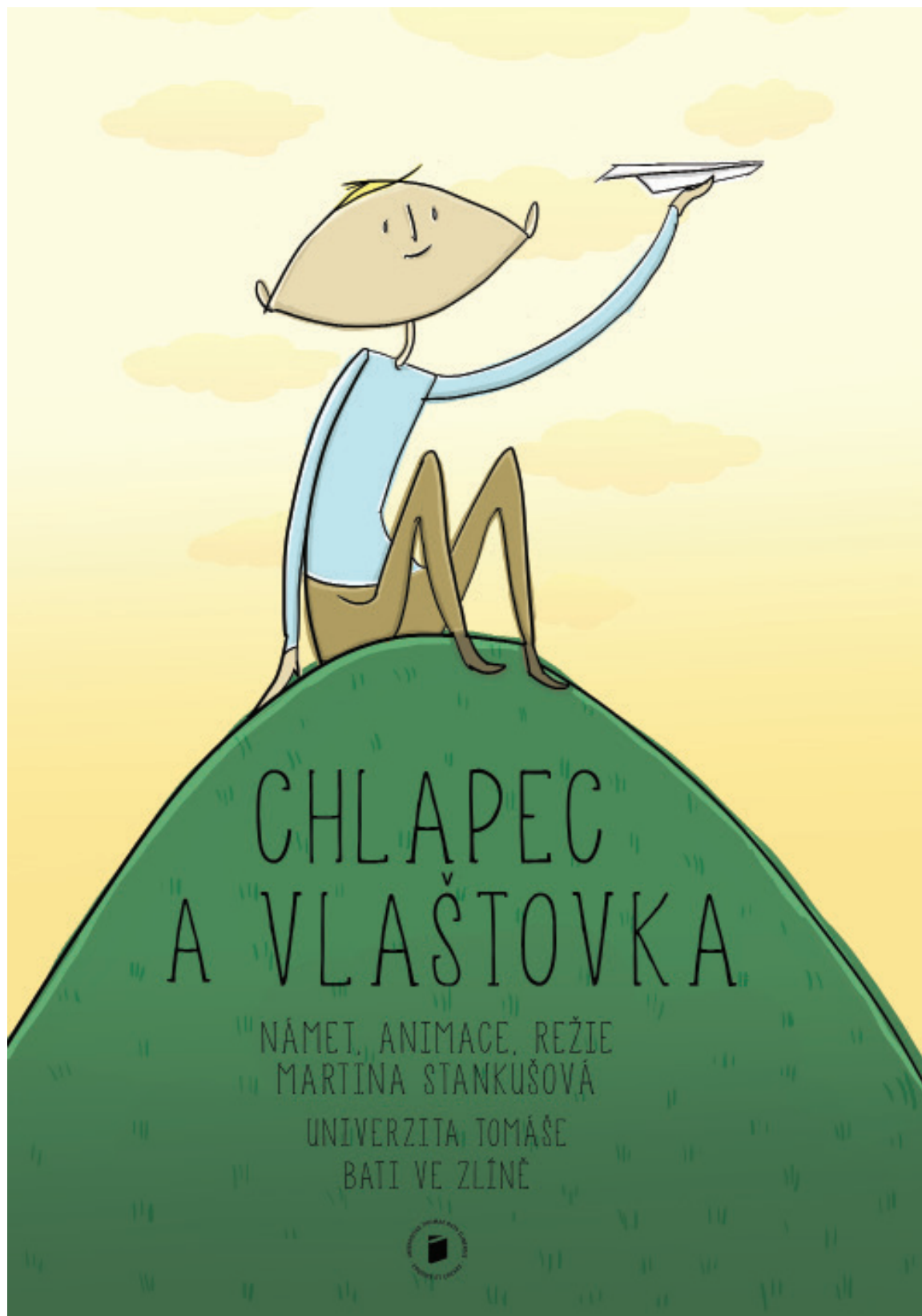
- Obrázek č. 1 - ukázka pohádkového prostředí mého bakalářského filmu, str. 20
- Obrázek č. 2 - ukázka vedlejší postavy - vlaštovky, str. 22
- Obrázek č. 3 - ukázka vedlejší postavy - paní učitelky, str. 23
- Obrázek č. 4 - obrázek z krátkometrážního animovaného filmu Leaving Home od autora Joost Lieuwma. Dostupné na: <http://blog.goshort.nl/leaving-home-joost-lieuwma/> , str. 25
- Obrázek č. 5 - obrázek z filmu The age of curious od autora Luca Toth, dostupné na: http://show2013.rca.ac.uk/wp-content/uploads/programmes/animation/luca_tóth_1.jpg , str. 25
- Obrázek č. 6 - obrázek z filmu Yellow submarine, George Dunning , dostupné na: <http://rockmerchimages.s3.amazonaws.com/assets/images/cd/THE-BEATLES-YELLOW-SUBMARINE-COSTUME-BAND-CHARACTERS-STICKER-s3250.jpg> , str. 26

SEZNAM PŘÍLOH

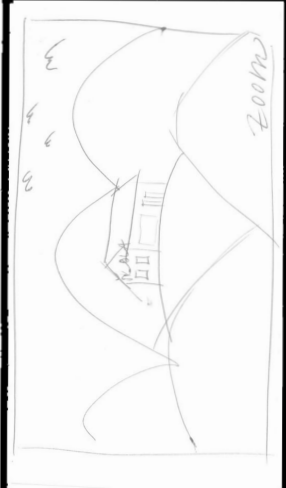
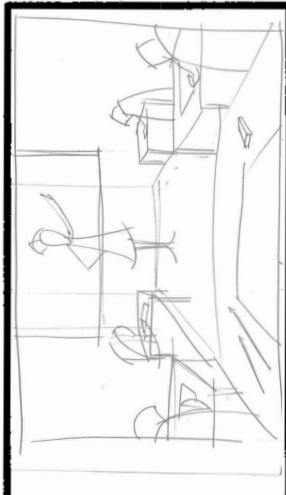
PŘÍLOHA P1 - PLAKÁT


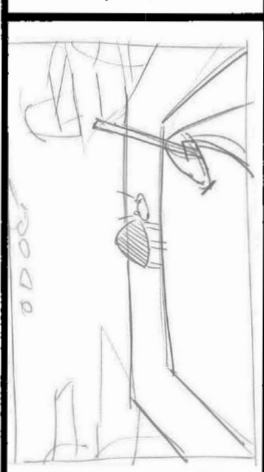
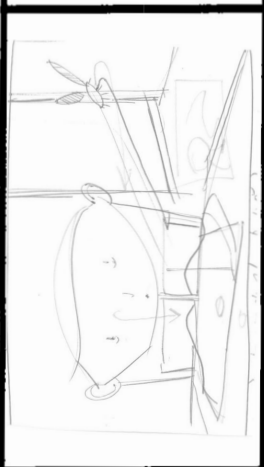
PŘÍLOHA P 2 - STORYBOARD

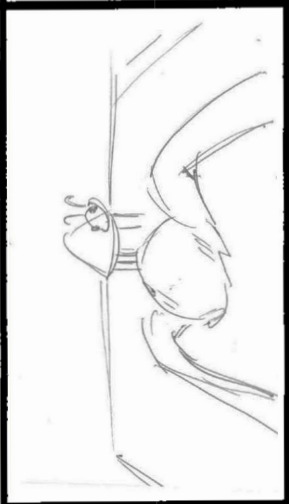
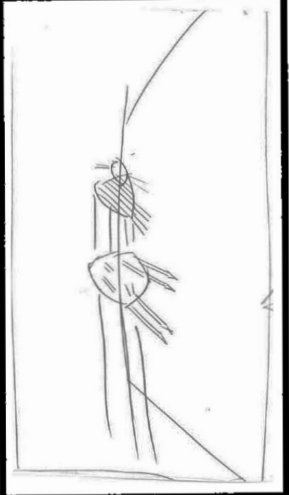

PŘÍLOHA P1 - PLAKÁT

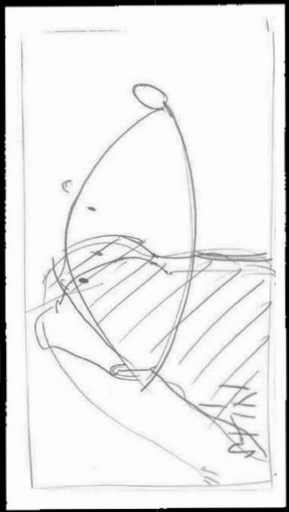




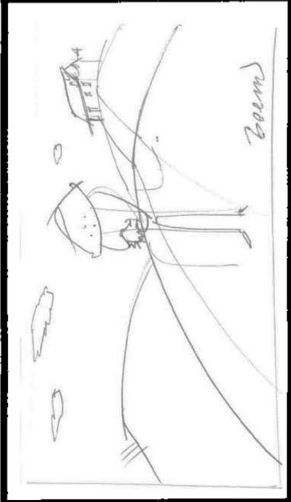
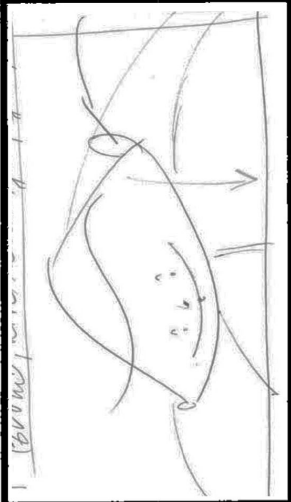
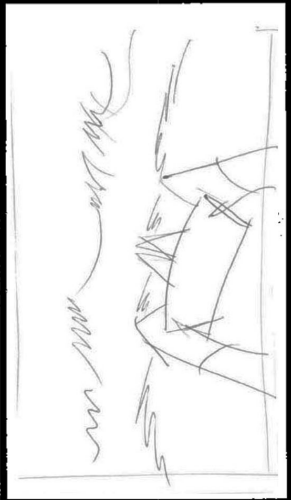
PŘÍLOHA P2 - STORYBOARD

projekt	epizoda
záběr 1.	záběr 3.
frame	frame
záběr 2.	frame
	
<p>akce Nájezd na školu zasazenou v malebné krajině. Nebem prolétají ptáci (vlaštovky)</p>	<p>akce Vidíme mírný nájezd na třídu děti poslouchající slovo učitelky. Uprostřed třídy sedí naše hlavní postava.</p>
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy
<p>akce Záběr z pohledu hlavní postavy. Dívá se na učitelku vysvětlující učivo.</p>	kamera
kamera	dialog
dialog	ruchy
ruchy	

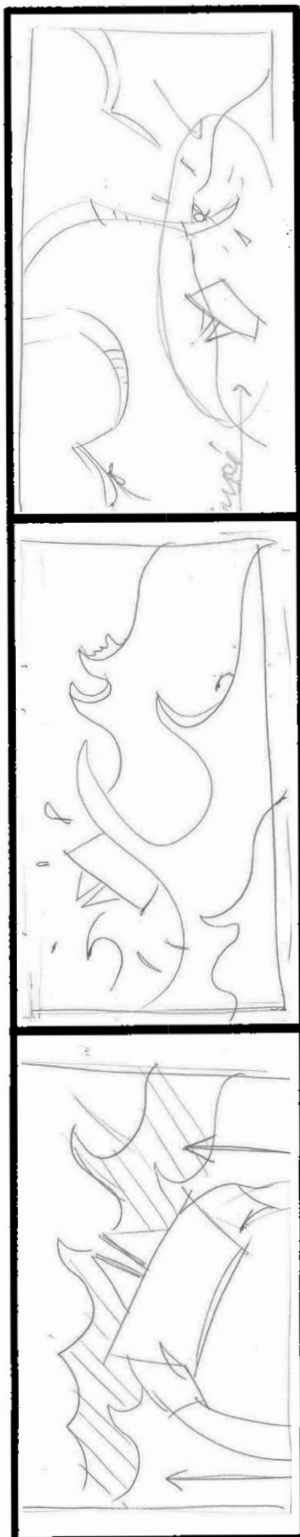
projekt	epizoda	
záběr 4.	záběr 6.	frame
frame	frame	
		
akce	akce	akce
chlapec kouká z okna, po chvíli do něj vletí brouček, který usedá na lavici chlapce. Chlapec kouká za ním.	brouček sedí před papírem chlapce. Upoutává chlapcovu pozornost. Naše hlavní postava přestává psát.	pohled na jeho překvapenou reakci.
kamera	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt		epizoda	
záběr 7.	frame	záběr 8.	frame
			
akce chlapec tvoří z papíru (písmky) , který má před sebou kuličku. k ní přidává pastelky - tvoří svého brouka	akce Jeho "brouk" společně z živým broučkem pochodují po lavičce	akce vidíme chlapcovo nadšení a na něm se změnšující stín přicházejícího	
kamera	kamera	kamera	
dialog	dialog	dialog	
ruchy	ruchy	ruchy	




projekt		epizoda	
záběr 8.	frame	záběr 10. (1. záběr)	frame
			
akce	stím se stále zmenšuje. Chlapec zvedá k hlavu k blížící se postavě. Má vyděšený výraz	akce	Opět pohled na školu v krajině. Zvoní. Obraz se třese. Děti vyběhají ze školy.
kamera		kamera	
dialog		dialog	
ruchy		ruchy	
akce	Před chlapcem stojí udivená učitelka sklánějící se k jeho výtvoru. V tu samou chvíli brouček padá a je z něj znovu papírová kulíčka s tuškami. Živí brouček odletěl pryč.	akce	Opět pohled na školu v krajině. Zvoní. Obraz se třese. Děti vyběhají ze školy.
kamera		kamera	
dialog		dialog	
ruchy		ruchy	

projekt		epizoda	
záběr 11.	frame	záběr 12.	frame
			
akce Chlapec jde ze školy (se školou v pozadí) zastaví se a kouká na svou papírovou kuličku	akce Detailní záběr na jeho obličej. Kouká na kuličku.	akce z kuličky tvoří papírovou loďku. ruce držící loďku se táhnou trochu níže obrazu a vidíme trávu, měnící se v moře	
kamera	kamera	kamera	
dialog	dialog	dialog	
ruchy	ruchy	ruchy	

projekt	epizoda
záběr 13.	záběr 13.
frame	frame

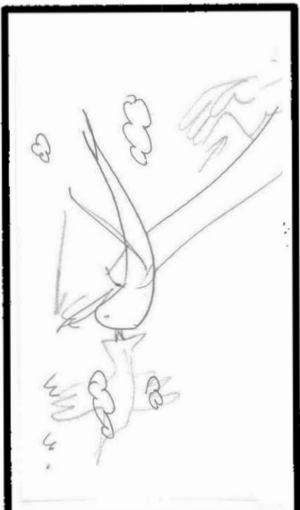
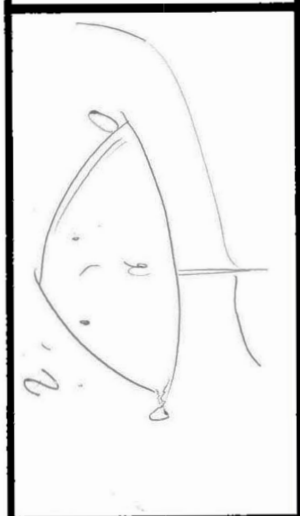
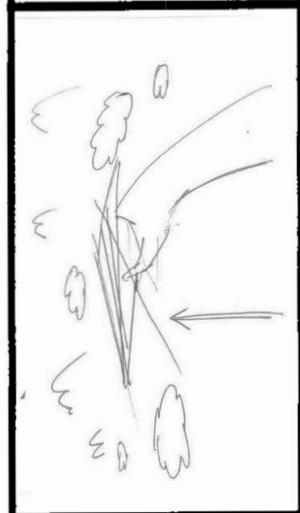


akce Chlapeček pokládá loďku na moře.	akce Lod'ka pluje na rozbouřeném moři.	akce Akci přeruší až kluci, kteří probíhají záběrem a šlápnou do moře. Moře se v tu chvíli mění v kaluž a kaluž opět na trávu
kamera	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

<p>projekt</p>	<p>epizoda</p>	<p>záběr 14.</p>	<p>záběr 15.</p>	<p>záběr 16.</p>	<p>frame</p>
<p>frame</p>	<p>frame</p>	<p>frame</p>			
<p>akce Hlavní postava kouká směrem utkajících kluků. Potom koukne dolů.</p>	<p>akce Chlapec se sklání k papíroví lodičce. Vezme ji do rukou.</p>	<p>akce V velkém celku chlapec stojí kousek od dětského hřiště, drží loďku a zvedá se. Kousek od něj kluci hrají fotbal. Chlapec jde o kousek dál a sedá si.</p>	<p>kamera</p>	<p>kamera</p>	<p>kamera</p>
<p>dialog</p>	<p>dialog</p>	<p>dialog</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>

projekt	epizoda
záběr 17.	záběr 17.
frame	frame
záběr 17.	záběr 17.
frame	frame
záběr 17.	záběr 17.
frame	frame
akce Chlapeček sedí. Kouká zklamaně na svou papírovou lod. přemýšlí (škrábe se na hlavě)	akce Se svou papírovou vlašťovkou si hraje, nadzvedá ji nad hlavu.
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy
akce má nápad. Tvoří si papírovou vlašťovku	akce má nápad. Tvoří si papírovou vlašťovku
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy


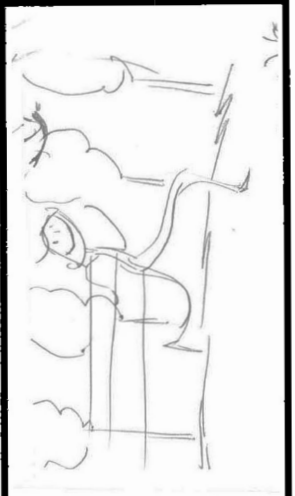
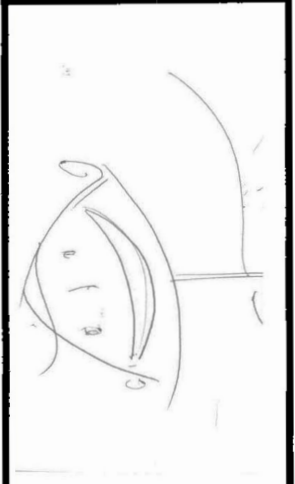


projekt	epizoda
záběr 18.	záběr 20. (18.)
frame	frame
záběr 19.	frame

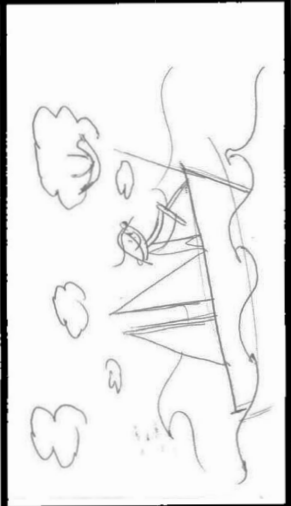
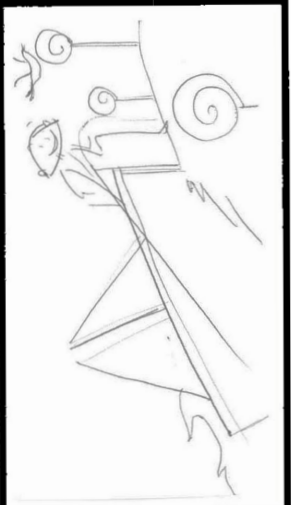
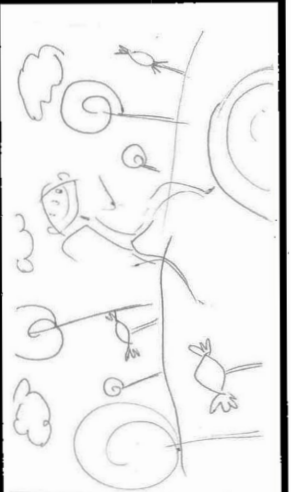


akce Diváme se z chlapcova pohledu. Zvedá vlačovku, v pozadí je nebe s prolétajícími vlačovkami. Zaostření opět na vlačovku papírovou.	akce Vlačovku vyhodí v letu se mu mění v živou .
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy

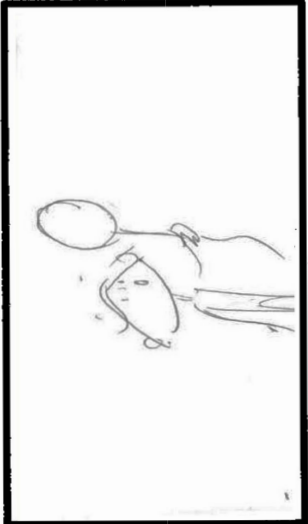
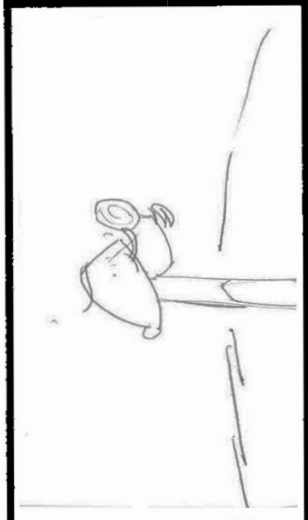
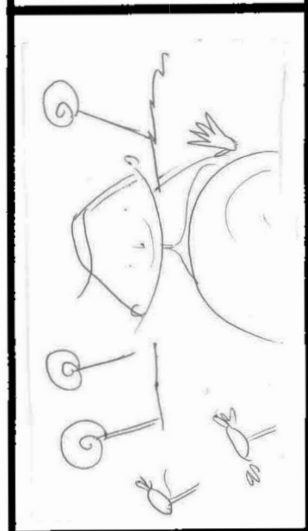
akce Reakce chlapce - překvapený výraz .	akce Vlačovku vyhodí v letu se mu mění v živou .
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy

akce Vlačovku vyhodí v letu se mu mění v živou .	akce Vlačovku vyhodí v letu se mu mění v živou .
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy

<p>projekt</p>	<p>epizoda</p>	<p>záběr 21.</p>	<p>záběr 22.</p>	<p>frame</p>
<p>záběr 21.</p>	<p>záběr 22.</p>	<p>frame</p>	<p>frame</p>	<p>frame</p>
				
<p>akce projev chlapcova nadšení</p>	<p>akce utíká za vlaštovkou krajinou. Do jeho fantazijného světa.</p>	<p>akce Probíhá končí krajinu a skáče do papírové lodě..</p>	<p>kamera</p>	<p>kamera</p>
<p>kamera</p>	<p>kamera</p>	<p>kamera</p>	<p>dialog</p>	<p>dialog</p>
<p>dialog</p>	<p>dialog</p>	<p>dialog</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>
<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>

projekt	epizoda	
záběr 22:	záběr 22.	
frame	frame	
		
akce chlapec jako kormidelník na papírové lodi na moři ve fantazijním pozadí	akce Dopluje až na břeh lizátkové říše kde místo rostlin rostou lizátka (točící se) před ním stále létá vlaštovka.	akce probíhá krajinou a zastaví se. Kouká na lizátko stojící před ním. Běží k němu.
kamera	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

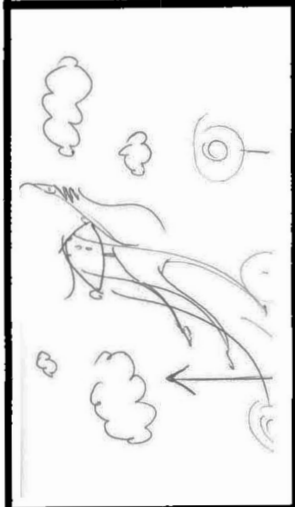

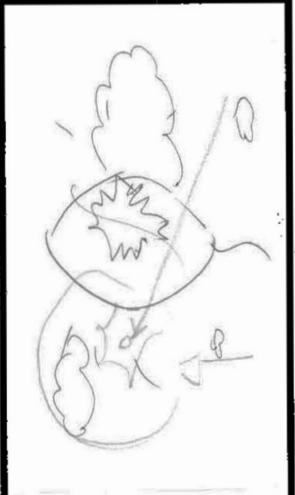
projekt	epizoda
záběr 22:	záběr 22.
frame	frame

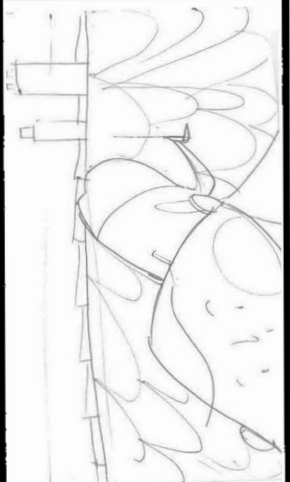
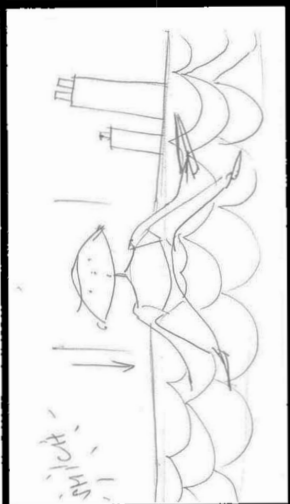





akce	utrhne lízátko
kamera	
dialog	
ruchy	

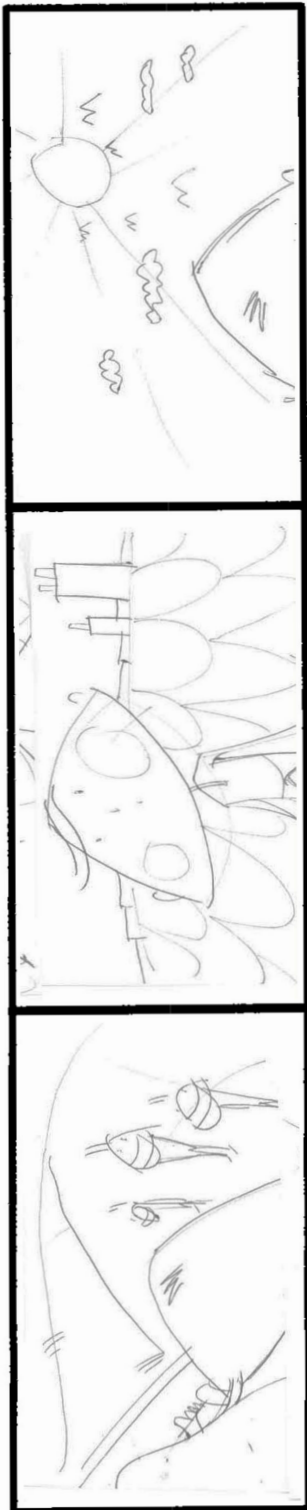
akce	lízne si lízátko
kamera	
dialog	
ruchy	

akce	lízátko se mu promění v nafukovací balon
kamera	
dialog	
ruchy	

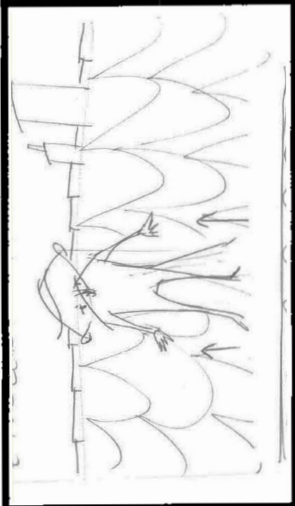

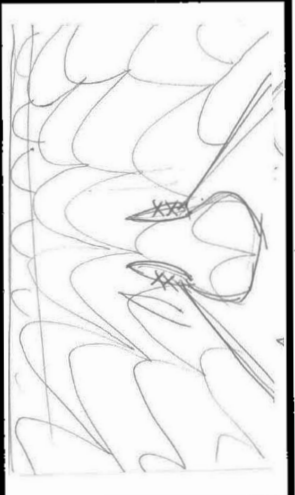
projekt	epizoda	
záběr 22:	záběr 24. frame	
frame	frame	
		
<p>akce Balon chlapce táhne vysoko k nebi.</p> <p>kamera</p>	<p>akce vidíme nebe, na něm vlašťovku a chlapce, který "vlétá" do záběru držící se balonku.</p> <p>kamera</p>	<p>akce rána. někdo střílí do balonu.</p> <p>balon praskne.</p> <p>kamera</p>
<p>dialog</p>	<p>dialog</p>	<p>dialog</p>
<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>

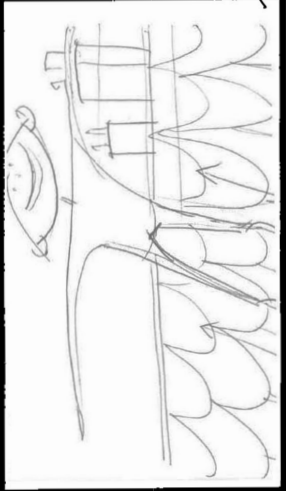
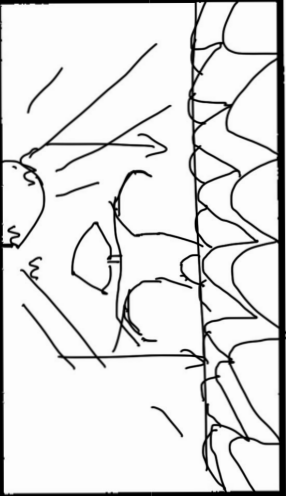
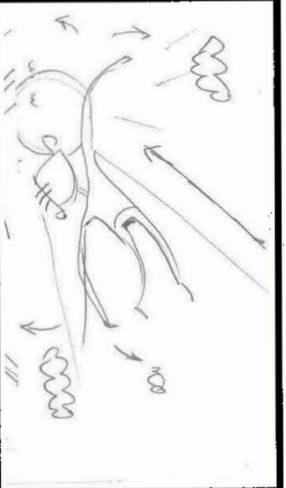
<p>projekt</p>	<p>epizoda</p>	<p>záběr 25. (23.)</p>	<p>záběr 26.</p>	<p>záběr 26.</p>
<p>frame</p>	<p>frame</p>	<p>frame</p>	<p>frame</p>	<p>frame</p>
				
<p>akce</p> <p>Chlapec společně s vlašťovkou se dívají nahoru (na prasknutý balon) Chlapec padá dolů..</p>	<p>akce</p> <p>Po kolenech se přiblíží k okraji střechy aby se podíval od kud se smích ozývá..</p>	<p>akce</p> <p>Dopadne na střechu domu.. Slyší smích.</p>	<p>akce</p> <p>Po kolenech se přiblíží k okraji střechy aby se podíval od kud se smích ozývá..</p>	<p>akce</p> <p>Po kolenech se přiblíží k okraji střechy aby se podíval od kud se smích ozývá..</p>
<p>kamera</p>	<p>kamera</p>	<p>kamera</p>	<p>kamera</p>	<p>kamera</p>
<p>dialog</p>	<p>dialog</p>	<p>dialog</p>	<p>dialog</p>	<p>dialog</p>
<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>	<p>ruchy</p>

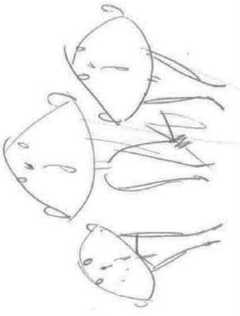

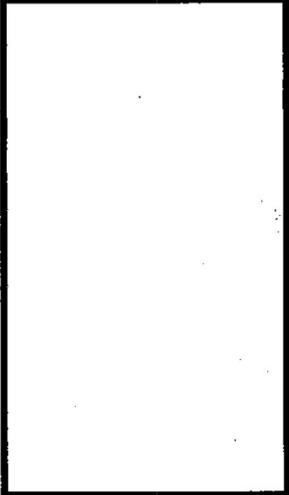

projekt	epizoda
záběr 27.	záběr 29.
frame	frame
záběr 28. (26)	frame



akce z Nadhledu vidíme smějící se kluky, provokativně ukazují chlapci prak..	akce Vídí slunce a za ním odlétající ptactvo
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy
akce chlapec nadzvedne hlavu a v kleče se dívá směrem nahoru k oblakům..	
kamera	
dialog	
ruchy	

projekt	epizoda
záběr 30.	záběr 31
frame	frame
	
	
akce chlapec vstává z pokleku a dívá se na své ruce	akce detailní zívěr na jeho nohy (z jeho pohledu)
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy
akce detailní záběr na jeho ruce.	akce detailní zívěr na jeho nohy (z jeho pohledu)
kamera	kamera
dialog	dialog
ruchy	ruchy

projekt		epizoda	
záběr 32 (30).	frame	záběr 33	frame
			
akce chlapec se odráží a skočí ze střechy	kamera	akce chlapec skočí a padá dolů. Chvilé napětí, kdy nevíme jestli chlapec vzletí. Po vteřině chlapec zpoza střechy vyletí ke slunci	akce nájezd na chlapce letícího za sluncem. přidá se k němu vlaštovka
dialog	dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy	ruchy

projekt	epizoda	
záběr 34	záběr	
frame	frame	
záběr 35	frame	
		
akce Vidíme kluky z nadhledu. Spadne jim prak z ruky.	akce znovu chlapec na nebi - v dáli. letící za sluncem.	akce 
kamera	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy