

Tvorba, reflexe a poučení z tvorby bakalářského Filmu na téma "Kouzelný okamžik"

Kateřina Gistingerová

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovizu

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kateřina GISTINGEROVÁ**
Osobní číslo: **K10003**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše
2. praktická část:
Kouzelný okamžik – loutkový animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).
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.

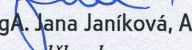
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

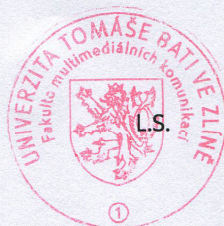
Seznam odborné literatury:

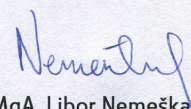
Animovaný film – úvod do scenáristiky animovaného filmu Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5, Akademie múzických umění Praha 2002
Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148
Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
Výtvarníci animovaného filmu Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Vedoucí bakalářské práce: Milan Šebesta
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2012
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



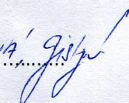

MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 12. 12. 2012

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

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, 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 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). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V mé bakalářské práci analyzuji výrobní proces našeho společného závěrečného projektu s názvem Kouzelný okamžik. Zabývám se především výtvarnou složkou filmu a inspiračními zdroji, které mě ovlivnily při tvorbě filmu. Poté se zabývám popisem a vysvětluji výrobní proces, animaci a s ní spojené veškeré problémy a řešení. V další části mé práce se zaměřuji na výrobu technického scénáře, animatiku, především na zvukovou složku filmu (hudba, ruchy) a nespočet dalších postprodukčních úkonů. Svou práci zakončuji poučením, které jsem nabyla při tvorbě bakalářského filmu.

Klíčová slova: Loutková animace, animovaný film, drama

ABSTRACT

In my thesis I analyze the production process of our joint final project titled Magic moment. I focus on visual aspect of the filmmaking and sources of inspiration that influenced me in creating the film. Then I deal with the description and I explain the production process, animation and related problems and solutions. I focus on the production of technical scenarios, animatics, especially on the part of the movie sound (music, sound effects) and countless other post-production tasks, in other part of my work. I use a lesson that I acquired during the creation of this bachelor film, at the end of my work.

Keywords: Puppet animation, animation movie, drama

Především bych chtěla poděkovat všem co se jakkoliv podíleli na filmu Kouzelný okamžik. Mé díky patří hlavně našemu kameramanovi Matějovi Valentovi, panu Krupovi za rady při nasvícení scén, panu Janotkovi za skvěle odvedenou práci při výrobě a Hance Strouhalové za kostýmy. Dále bych chtěla poděkovat panu Šebestovi za pomoc s psanou bakalářkou a mému bratrovi s Janou Maršálkovou, kteří mi pomáhali s gramatikou. Chtěla bych poděkovat i Lence, jakož to velkou podporu při tvorbě našeho filmu a pomoc v krizových situacích, nebo v boji s Wordem. Hlavní díky patří mé rodině, která mě plně ve všem podporuje a mým přátelům.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 VZNIK BAKALÁŘSKÉHO PROJEKTU	11
1.1 INSPIRACE	11
1.2 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	12
2 VÝTVARNÉ NÁVRHY	13
2.1 CHARAKTERY	13
2.2 PROSTŘEDÍ	14
2.3 PITCHING	16
2.4 ANIMATIK A JEHO TVORBA	17
II PRAKTICKÁ ČÁST	18
3 ANIMACE	19
3.1 PLÁNOVÁNÍ	19
3.2 VÝROBA	19
3.3 LOUTKA	19
3.4 REKvizITY	20
3.5 PROSTŘEDÍ A KOUZELNÍKŮV POKOJ	21
3.6 KOUZELNÍKŮV POKOJ	21
3.7 STAN A INTERIÉR STANU	22
3.8 CHARAKTER ANIMACE	23
3.9 KLAPKA, KAMERA JEDE A AKCE	23
3.10 KAMERA	25
3.11 POSTPRODUKCE	26
3.12 STŘIH	26
3.13 ZVUKY, RUCHY A HUDBA	26
3.14 TITULKY	27
3.15 GRAFICKÉ PRÁCE – OBAL NA DVD, PLAKÁT	27
III PROJEKTOVÁ ČÁST	28
ZÁVĚR	29
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	30
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	31
SEZNAM PŘÍLOH	32

ÚVOD

Počátek našeho bakalářského filmu by se dal datovat ještě dřív, než jsme byly já i Lenka vůbec přijaty na Filmovou školu Zlín. Náš příběh musím povyprávět od začátku, aby měl hlavu a patu. Nastal den, kdy jsme měli odevzdat své domácí práce k přijímacímu řízení. Zlín a školu jsem navštívila rok předtím, takže jsem věděla kudy jít a jak se kam dostat. Stála jsem na autobusové zastávce „Náměstí práce“ a čekala na příjezd autobusu č. 31. Netrvalo to dlouho, nastoupila jsem a jela na Kudlovský vrch. Vystoupila jsem a v tu chvíli ji uviděla. Menší blondýnku s milým výrazem ve tváři, ale přeci jen zdání často klame. Nezaujala mě tím, jak vypadala, ale tím, že měla stejně velké složky jako já. Obě jsme se vydaly směr škola a já jsem jí nespustila z očí. Byla jsem jako ostříž a poměřovala ji pohledem. Nevypadala zrovna nebezpečně, ale to nejspíš dělala ta velká složka a to, jak s ní zápasila při chůzi, neboť byla skoro stejně velká jako ona. Udržovaly jsme si od sebe adekvátní odstup a pokračovaly dál ke škole. Znáte ten film „Nepřítel před branami“? Tak i tak by se dalo nazvat setkání u školní brány filmových ateliérů s ostatními. Když jsem je začala více pozorovat, neboť, jak někteří ví, cesta od brány ke škole je dlouhá, tudíž máte dostatek času. Všimla jsem si, že jenom já a neznámá malá blondýna máme gigantické složky. Většina nesla složky velikosti A3 či A4. Říkala jsem si, kde se stala chyba? Myslím si, že už od počátku bylo jasné, že jsme obě praštěné, když se taháme se složkami velikosti A0. Všichni jsme pokorně došli do kanceláře p. Zachové, aniž bychom ze sebe spustili oči. Nahlásili jsme svá jména, odevzdali práce a zase odkráčeli směr autobus. Co čert nechtěl, v kanceláři jsem zůstala já a malá blondýna. Udělaly jsme to, co ostatní, a už jsem se chystala odejít z místnosti, když na mě z ničeho nic promluvila. Samozřejmě byla slušně vychovaná a začala tím, že se představila jako „Léňa“, a já, ze slušnosti, jsem se také představila. Začala ze sebe chrlit slova neuvěřitelnou rychlostí. Ze začátku jsem byla spíše obezřetná, ale po chvíli mezi námi ledy roztály. Celou cestu autobusem jsme proklábosily, jak dvě staré známé. V tento okamžik jsem si uvědomila, že jsme spolu vytvořily přátelství na dlouhý čas a pokud se obě dostaneme na školu, budeme určitě spolu spolupracovat. Nyní jsme ve třetím ročníku a svému slibu i snu jsme dostály.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VZNIK BAKALÁŘSKÉHO PROJEKTU

Nastal konec 2.ročníku a já i Lenka jsme měly odsouhlaseno, že můžeme dělat spolu na bakalářském filmu. Byla to těžká cesta. A to jsme nevěděly, že bude ještě více trnitá. Ale o tom později. Hned ze začátku jsme si férově rozdělily pracovní pozice. Jelikož jsme spolu dělaly na ročníkovém filmu věděly jsme obě, co od sebe očekávat. Lenka si vzala na starost námět a scénář, jelikož popravdě řečeno si myslím, že toto je její doména. Já si vzala na starost výtvarnosti. Ne že bych neuměla vymyslet nějaký příběh, či bych se nějak nepřipojila do vývojové fáze scénáře, ale jak říkám, Lenka s touto etapou opravdu žádný problém nemá. Proto jsem jí nechala volné ruce. S prvními návrhy různých příběhů jsem nebyla úplně spokojená, ale byl to teprve začátek. Prázdniny uběhly jako voda a my nastoupily do 3.ročníku na nové škole. Kde ještě nebyl zařízen ateliér, ve kterém jsme měli natáčet. Naštěstí během několika měsíců byl připraven. Tehdy mi Lenka poprvé, a myslím, že to bylo v našem oblíbeném podniku Pštros, vyprávěla námět o Kouzelníkovi. Okamžitě po odvyprávění příběhu jsem jí na to kývla a byla jsem nadšená. Už od malička mě bavily různé karetní triky, kouzelníci a celkově ta „mysteriózní“ atmosféra, která doprovází všechna kouzelnická vystoupení. Poté jsme odříkaly náš příběh o kouzelníkovi profesorům a našemu vedoucímu práce panu Šebestovi a ti nám dali zelenou, že na něm můžeme dál pracovat. Avšak to jsem netušila, že to bude běh na dlouhou trať.

1.1 Inspirace

V tomto odstavci bych se chtěla věnovat mým inspiračním zdrojům, které mě vedly k vytvoření výtvarných návrhů. V době, kdy jsem tvořila kouzelníkův výtvarný charakter a jeho postavu, jsem si četla životopis Vincenta van Gogha. Již od počátku jsme věděly, že náš kouzelník s dcerou musí mít nějaký typický znak, aby si je divák spojil k sobě. A v tu chvíli mě to napadlo. Zrzavé vlasy byly jasná volba. A taky hlavně proto, že sama mám teď zrzavé období. Při tvorbě města jsem se inspirovala domy z nedávno navštívené Anglie, přesně čtvrti Camden Town v Londýně a domy z Pařížských ulic (např. okna). Když jsem obě tato města navštívila udělala jsem si několik skic, které jsem pak použila do našeho bakalářského filmu. K zadní ulici jsem našla inspiraci na Montmartre a v obrazech Toulouse Lautreca. K návrhu kouzelníkova domu jsem čerpala inspiraci ve filmu UP! od Pixaru. Kdy měl hlavní hrdina „nápadný“ malý dům ve velkoměstě. Nábytek v pokoji jsem si převážně vymyslela, tedy až na knihovnu a komodu. Podobné se totiž nachází v mém vlastním

pokoji. Obrazy, které visí v pokoji, jsou od Vincenta van Gogha (obraz s cypřiši). Zde se projevil vliv jeho životopisu. A zbytek jsou jeho fotky z cest kde kouzlil (USA, Paříž) a jeden plakát z vystoupení inspirovaný plakátem od Toulouse Lautreca.

1.2 Technický scénář

Technický scénář, neboli storyboard, popisuje děj v časové posloupnosti. Tudíž obrazy jdou v určeném časování za sebou, jeden po druhém. Musí obsahovat technické poznámky, údaje o zvuku, popisy požadované akce, celkovou kompozici obrazu a především časování obrazu. Obrazy záběru SB jsou kresleny v malém formátu. Výtvarník dodá jednotlivé návrhy (postavy, pozadí a rekvizity), literární scénář popíše scénu, ale až storyboard je prvou skicou obrazu filmu. Lenka SB načrtla, jelikož umí kamerové záběrování. Poté jsme konzultovali s profesory, Matějem a se střihačem. Dalo by se říct, že náš technický scénář prošel několika fázemi průpravy. Od načrtnutí, po několik poznámek až nakonec jsem jej předitelala do adekvátní formy a v náznaku mého výtvarna.

2 VÝTVARNÉ NÁVRHY

2.1 Charaktery

Vymýšlení kouzelníka byl opravdu tvrdým oříškem, neboť od nepaměti máme zakódováno, jak by měl přesně takový kouzelník vypadat. Nejen postava kouzelníka, ale i takový kuchař, kominík a jiní. Mým záměrem však bylo, aby vypadal jinak, nevšedně, ale přitom aby neztratil "své Já". Samozřejmě, že jsem se držela i určitých atributů, které ke kouzelníkovi a kouzlení patří. Bezpochyby se nemohl obejít bez cylindru, nějaké té kouzelnické pomůcky potřebné pro představení a jiných kouzelnických propriet. Když se řekne kouzelník či eskamotér, okamžitě se mi vybaví velice noblesní a upravený pán. Takový prototyp gentlemana s nádechem mysteria a tajemna. Zajisté musí vypadat upraveně, čistě a elegantně, přeci jen vystupuje před publikem, a jak se říká "šaty dělají člověka". Klasická postava kouzelníka mívá na sobě černý frac, černé kalhoty, klobouk a bílé rukavičky. Tomuhle klišé jsem se snažila co možno vyvarovat, třebaže se mi osobně tento druh noblesy líbí. Přesto jsem chtěla, aby vypadal odlišně od ostatních. Proto jsem hledala mezi pravými gentlemany. Slovo gentleman bylo zprvu bráno jako hodnost. Dnes jde spíše o vyšší normu chování. Jelikož gentle- znamená jemný, v tom případě jemný muž. Velkou inspirací pro mne byl můj oblíbený spisovatel Oscar Wilde a Dandyové. Dandy (světák, nápadník či galantní) je člověk, který klade důraz na fyzický vzhled, rafinovaný jazyk a nonšalantnost. Často se snaží napodobit aristokratický styl. Mezi Dandy se řadí i Charles Baudelaire, William B. Travis či Andy Warhol. Jelikož se tento styl dnes navrácí, prozkoumala jsem dobové kresby a fotografie a porovnála je s těmi dnešními. Tento styl, či osobní postavení, jsem nechtěla jako charakter postavy, spíš inspiraci pro podobu kouzelníka a jeho oděv.

Při navrhování oblečení jsem volila vínový kabátek s klopami a malou kapsičkou s bílým kapesníček. Vybrala jsem vínovou barvu, dle mého cítění vyjadřuje akci a drama. Je blízká červené barvě, která se spojuje s krví. Přeci jen jde v příběhu o smrt, pokrevní blízkost otce a dcery. Zvolila jsem tedy tmavší a mírnější tón nežli červenou barvu. Vínová barva na mě působí důstojně, hrdě a vznešeně. Zvolila jsem krátce střižené sako nežli frac, protože frac by měl být vždy a za jakékoliv situace černý. Kapsa na saku s bílým kapesníčkem je spíše jako ozdobný prvek a nemá žádné důležité využití. Jedná se o pouhý detail. Ale právě detaily dodávají šmrnc nejen oblečení, ale i filmu celkově. Kalhoty měly být původně šedé,

ale nakonec jsme zvolily klasicky černé. Samozřejmě kouzelníkovi nesmí chybět klasický černý motýlek, bílá čistá košile a cylindr. Boty jsem mu nakreslila klasické polobotky.

Řešení výtvarné podoby starého kouzelníka nebyl až takový problém. Naopak, chtěla jsem, aby vypadal jako typický děda. Proto má starý vytaháný zelený svetr, tepláky na šněrování a staré prošoupané pantofle. Jediné, co mě mrzí, je, že nakonec nemá prošedivělé zrzavé vlasy, ale jako loutka má bílé. Mrzí mě to jako výtvarníka, ale musím uznat, že nakonec to dopadlo dobře.

S kouzelníkovou dcerou a ženou jsem měla snad největší trápení. Vůbec mne nenapadlo, jak by měly vypadat. Načrtla jsem několik postav, až jsem si vybrala. Holčička má, dalo by se říct, klasický dětský výraz. Zrzavé vlasy má, aby si jí divák spojil s kouzelníkem. Má dva krátké culíky, nakonec ve filmu jsme jí nechaly dlouhé. Z oblečení má fialový kabátek s barevnými knoflíčky, evokuje mi to dětství, a obyčejnou béžovou sukni, kvůli ladění barev, na nohách má pruhované fialovo-bílé punčochy a hnědé botky. Když jsem začala navrhovat matku, moc jsem nad ní nepřemýšlela, neboť není až tak příliš významná pro děj. Jen aby se shodovala ve stejném výtvarném zpracování kouzelníka a jejich dcery. Jde o prototyp obyčejné ženy. Šaty má vzorované, střih podle vzoru z 60. let a má pro tu dobu typický bílý „bubi“ límeček.

2.2 Prostředí

Děj se převážně odehrává v pokoji starého kouzelníka a jen v retrospektivě se navracíme do jeho kouzelnického stanu. Jelikož jde o pokoj starého pána, přizpůsobila jsem tomu výtvarné řešení. Volila jsem tlumené barvy a obyčejné vybavení. Na stěnu jsem zvolila proužkovanou tapetu, neboť mám ráda staré tapety a do pokoje se velmi hodily. U pokoje pro starého pána jsem měla dost jasno, jak by měl vypadat. Naštěstí jsem nemusela vymýšlet celý byt, pouze jeho pokoj. Jde o pokoj uzpůsobený zařízením jako pracovna a zároveň místo k odpočinku. Má obdélníkový půdorys. Na delších stranách jsou umístěny dveře a okno. Na stropě jsou trámy, jelikož bydlí v posledním patře starého domu. A nesmím opomenout, že na stěnách visí obrazy. Navrhování nábytku nebylo nijak zvlášť komplikované, i když mě nenapadlo, že budu muset každý kus nakreslit, poměřit vůči loutce a okótovat pro pana Janotku na výrobu. Což byla jedna z nejtěžších věcí. Naštěstí jak bokorys, tak i nárys byly pokořeny a pan Janotka podle mých návrhů dokázal vyrobit nádherný nábytek, ale o tom až v kapitole výroba. K vybavení pokoje patří komoda, věšák, malý stoleček, na kterém je budík, knihovna, kterou vlastním v lidském měřítku, a glóbus. Vedle knihovny se

nachází pracovní stůl s židlí, které jsem sama navrhla. Na stole má kalendář, léky, kalíšek s tužkami a lampičkou. Všechny tyto předměty mají svou méně či více důležitou roli ve filmu. Vedle stolu je stará truhla, ve které se nachází staré hračky od jeho dcerky. Na poslední stěně je velké okno se závěsy a zvadlou kytkou v květináči, která má ve filmu svou roli.

Jak jsem již psala u navrhování města jsem se inspirovala domy z mých cest. Prostředí města muselo být jednoduché, nejen výtvarně, ale poté i na výrobu, jelikož na ní jsme byly samy dvě. Celkovou barevnost jsem volila tak, aby na první pohled bylo znát, že jde o sychravý prosinec bez sněhu. Nechtěla jsem aby "obraz" vypadal pochmurně, ale ani nijak vesele.

Dalším exteriérem je kouzelnický stan na předměstí, ve kterém má své představení. Zpočátku jsem si myslela, že by kouzelník měl spíše vystupovat v klasickém starém divadle nežli v šapitó, ale Lenka navrhla, že by mohl kouzlit ve stanu. Řekla jsem si: "No dobrá, proč ne?", avšak bála jsem se, aby si to každý nespojoval spíše s cirkusem než s kouzelnickým stanem. Měla jsem neustále danou myšlenku o podobě stanu, ale kam jej umístit? Přeci jen, když přijede do města cirkus, vždy se nalézá někde poblíž centra, blízko lidí a jejich obydlí. Má to svou logiku. Ale my nemáme cirkus, ale kouzelnický stan. Volila jsem předměstí ze dvou pádných důvodů. Za prvé pro nás bylo o hodně lehčí vytvořit pouze siluetu města a stan, než vytvořit celé město v 3D, jelikož na výrobu jsme neměly dostatek času. A za druhé co je mnohem důležitější a to, že jsem jej dala před město jako symbol něčeho malého a osamoceneného před obrovským velkoměstem, ale přesto přesycené radostí. Dalo by se říct, že jde o odkaz na jeho malý dům ve městě. Možná, že samotný stan je symbol, který vlastně podtrhuje emoce celého filmu. A tou emoci je samota. Apropó se zde bijí dva protiklady. Nádherně barevný, vesele strakatý a světlem ozářený kouzelnický stan jako nějaké pozlátko vedle šedé "pusté" krajiny s pozadím velkoměsta. Podle mého názoru tento obraz vystihuje i osobu našeho kouzelníka. Od počátku jsem chtěla, aby stan byl složen z několika různých kusů látek. Od jednobarevných, po strakaté a vzorované. Použila jsem tuto variantu, poněvadž už jen tím se kouzelnický stan odliší od klasického cirkusového šapitó. I když jsem již pracovala s myšlenkou stanu a má ruka čmárala, črtala a skicovala různé tvary, přesto pořád jsem se nemohla odpoutat od toho starého, pro kouzelníky typického, divadla. Inspirovala jsem se proto starými vývěsnými cedulemi, které jsem poté upravila k obrazu svému. Máme tři cedule. Jedna se nachází jako poutač nad vchodem. Použila jsem název „Iluzioní“, neboť je to zkratka z názvu iluzionista, a přišlo mi, že zní umělecky. Dále máme poutač před stanem, kde má kouzelník plakát k představení a v ne-

poslední řadě poslední poutač, který jsem si nemohla odpustit. Mám hodně ráda staré fotografie, noviny, plakáty a grafické symboly. Okamžitě mne napadlo, že bych mohla využít na jedné z cedulí známý novinový grafický znak, a to ruku s prstem ukazující směr. Použila jsem ji na ceduli a právě zmíněná ruka ukazuje publiku, kam má jít. Může zde vyvstat otázka, proč mám něco anglicky (na poutači Magic) a na plakátu kouzla? Je to prosté. Náš kouzelník cestoval po celém světě, proto mnohojazyčné ukazatele. Plakát na poutači je jednoduchý a srozumitelný. Zobrazila jsem kouzelníka v takové tajemné póze s jeho kouzelnou krabičkou. Ale přesto, jak jsem se urputně snažila vyvarovat se čemukoliv cirkusovému, neodolala jsem a navrhla známé girlandy jako ozdobu po stranách stanu a nad nimi klasický řetěz z malých světýlek. Protože bez světel by to nešlo. Jelikož má osoba je velice fascinovaná různými světelnými dekoracemi, počínaje lávovými lampami po barevná světýlka na vánoční stromek. I u oken ve městě jsem měla v plánu, že budou podsvícená. Použila jsem i nařasený vstup z látky. Dekoračním prvkem na vrcholu stanu je cylinder, jako symbol kouzelníka a na stranách jsou karty. Ty jsme poté vyměnily za hvězdy. Největším kamenem úrazu byl vnitřek stanu. Nedokázala jsem si jej nijak představit. Načrtla jsem určitou podobu, jak by měl interiér stanu vypadat, a až při výrobě jsme jej dotvořily k dokonalosti.

2.3 Pitching

Ve škole nám oznámili, že se na nás chystá pitching neboli nadhození, abychom nebyli sprostí. Mysleli jsme si, že se tomu vyhneme, ale nevyhnuli. Profesoři nás informovali o tom, že pokud budeme chtít finanční podporu od školy, musíme si připravit řeč a prezentaci pro profesory, střihače, zvukaře a produkční. Od počátku jsme si říkaly, že to bude fraška, ale přeci jen peníze potřebujeme, domluvily jsme se tedy, že přeci jen do toho půjdeme. Já jsem všechny potřebné materiály poslala Lence a ona vytvořila vizuálně zajímavou prezentaci. Nastal den 3.12. 2012. Ráno jsme si zašly na snídani, u které jsme probraly naši řeč a strategii. Požadovaly jsme peníze na výrobu a zaplacení hudebníka, dále jsme hledaly střihače, zvukaře a retušovače. Produkční jsme měly hned zpočátku zrodu filmu. V učebně bylo dosti velké osazenstvo a já mám velký problém mluvit před publikem. Poprvé jsem uznala, že je velmi dobré spolupracovat ve dvojici, jelikož nejen že se navzájem inspirujeme, ale i podržíme. Odprezentovaly jsme a doufaly, že nám z našich požadavků alespoň něco vyjde. Po několika dnech nám přišel email, že nám přiklepli 12 000 Kč. Byly jsme ohromené a šťastné, ale to jsme nečekaly, že nebude tak jednoduché je získat. Bez naší

skvělé produkční Petry Ptáčkové bychom to nikdy nezvládly. Dnes musím přiznat, že takový pitching je přínosná věc. Nejen, že náš projekt dostal peníze, ale ozval se mi na email Robert Fischer. Psal, že jej zaujal náš bakalářský projekt a rád by šel s námi do týmu jako střihač. V té chvíli jsme myslely, že se náš kolotoč rozjede naplno, ale jak jsme se jen mylily.

2.4 Animatik a jeho tvorba

Animatik je důležitou přípravnou složkou v animovaném filmu. Obsahuje klíčové fáze pohybu vložené do časové osy, které nám odkryjí přibližný pohyb postav. Důležitou součástí animatiku je zvukový či hudební podkres. Tímto nám napoví, jak by mohl film fungovat se zvukem, ruchy či komentářem ale hlavně si animátor již v tomto okamžiku uvědomí, co bude pro danou animaci adekvátní. Při tvorbě animatiku může animátor využít rozkreslenou akci ze storyboardu, jelikož je důležité jasné a správné rozzáběrování, které později rozanimujete. Či vytvoří výdrže jednotlivých obrázků ze storyboardu. Film musí mít jasnou kontinuitu.

Bylo nám jasné, že kreslenkáři si animatik musí vytvořit, poněvadž při tvorbě ho budou nadále využívat. Avšak, když nám oznámili, že i loutkové projekty musí mít animatik dost nás to překvapilo. Nebyly jsme zprvu moc nadšené, protože se nám moc nechtělo dělat s něčím, co nakonec ani nevyužijeme. Ale opak byl pravdou. Nakonec jsme byly rády, že jej máme, neboť jsme z něj hodně vycházely. Zprvu jsme byly domluvené, že já udělám animatik. Avšak jej nakonec vytvořila Lenka, třebaže já ještě zápasila s výtvarnostmi. Lenka použila nakreslené záběrování ze storyboardu, které načasovala v programu TV Paint Animation a některé záběry rozanimovala. Jako podkres pod animatik vložila klavírní skladbu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANIMACE

3.1 Plánování

Po získání peněz jsme započaly organizovat a plánovat. Měly jsme v plánu začít výrobu hned po pitchingu, jenomže jak už to v různých systémech a nařízeních bývá, všechny papíry musejí projít nejméně přes 10 úředníků. Vše se protáhlo na celý měsíc a tím pádem vznikl náš časový skluz. Plánování a organizování přišlo hned ze začátku vniveč a my musely vytvořit nový natáčecí plán. Produkční Petra se v prosinci postarala o to, abychom mohly v lednu vybírat potřebné peníze, zatímco jsme začaly pomalu vyrábět z věcí, které jsme měly k dispozici. Nastal nám ještě jeden problém. A to ten, že nám v týmu chyběl zvukař.

3.2 Výroba

Naše výroba by se dala rozdělit na výrobu loutek, prostředí a rekvizit. Jak jsem již zmínila, některé věci jsme začaly vyrábět ještě dříve, než-li jsme obdržely peníze. Práci jsme si pokud možno rozdělily férově. Po zkouškovém období se vše rozjelo na plné obrátky. Dostaly jsme zelenou. Díky tomu jsme mohly jít nakupovat materiál potřebný k výrobě. Papírnictví, železářství a barvy/laky byly vzaty útokem. Později se ukázalo, že tyto obchody námi byly navštíveny hned několikrát, neboť jsme pokaždé něco zapomněly. Převážně nám chyběly barvy a lepidla.

3.3 Loutka

Klasická kloubová loutka je zhruba 15 až 20 cm vysoká. Kostra bývá povětšinou vyrobena z kovu s minimálně 14-ti klouby, které nesou celkovou hmotu těla. Je ještě jedna varianta. A to ta, že pokud nemáte kloubovou loutku, lze ji vyrobit z tlustšího a ohebnějšího drátu. Tyto drátové kostry nejsou špatné, ale vhodné spíše pro loutková cvičení. Drátěné kostry rychle podléhají zkáze. Nejčastějším problémem je prasklý drát. Tuto variantu jsme okamžitě zavrhly. Byl to dar snad z nebes, že nám byla zapůjčená kloubová loutka. Materiálem hmoty těla bývá lipové dřevo, modurit, latex nebo molitan. Ta naše má s velkou pravděpodobností tělo z lipového dřeva. Figura je obvykle méně stylizovaná nebo deformovaná oproti figuře cartoon a i kánon postavy je pozměněn v poměru 1:4 a výše. Měly jsme k dispozici jednu kloubovou kostru na dvě postavy (mladého a starého kouzelníka). Na tuto kostru se vytvořily dva kostýmy tak, aby byly jednoduše vyměnitelné. Kouzelníkova žena i

dcera byly zamýšleny tak, že je vytvoříme polo plasticky. Pouze při přetváření z mladého kouzelníka na starého jsme více vycpaly jeho břicho molitanem. Na utáhnutí molitanu ke kostře byl použit tenký ohebný drát.

Hlavy byly také pouze dvě. Výrazy jsem tvořila z papíru a ty se poté měnily podle potřeby až na scéně. K výrobě kostýmů jsem oslovila rodinnou známou. Zprvu je nám měla šít její dcera Petra, je v posledním ročníku na střední oděvní škole a i přesto, jak se na šití těšila, bohužel nevyšlo ji to. Proto se úkolu ujala její mamka, která naštěstí také umí šít. Návrhy na kostýmy jsem pro ni speciálně rozkreslila a popsala. Po zhlédnutí uznala, že to zvládne, a dala se do šití. Největší problém byl, že jsme neměly potřebné látky, ale i to teta ihned vyřešila ze svých vlastních zásob a moje máma obětovala svou starou mikinu na tepláky pro dědu. Kostýmy se však nemohly šít dříve, než byly vymodelovány hlavy a obalená kostra.

3.4 Rekvizity

Nejdůležitější, nejpotřebnější a na výrobu nejtěžší byl nábytek do pokoje pro starého kouzelníka. Po narýsování a okótování jsem navštívila ve škole pana Janotku, který nám byl školou nabídnut jako výpomoc při výrobě. Naštěstí mi pokaždé při konzultacích velmi pomohl a poradil. Jako první věc vyrobil věšák a židličku. Byly tak nádherné a úžasné, až se na ně chodil dívat kde kdo. Spolupráce s panem Janotkou mě velice bavila, neboť jsem se dosti přiučila. Pan Janotka má zlaté ruce. Když jsme se dozvěděly, že tvořil všechny rekvizity pro večerníček Pat a Mat, byly jsme obě nadšené. Především jsem hrdá na to, že jsem s někým tak ohromně šikovným mohla pracovat. O to víc si myslím, že náš film získal na kvalitě. Mezitím, co já bojovala s mnohoúhelníky a čísly, Lenka tvořila milion mini knih do knihovny a modelovala hlavičky hlavního hrdiny.

Během vánočních svátků jsem ještě dodělávala potřebné věci a modelovala z moduritu lampičku a kalíšek na tužky, které jsem po uvaření natřela na modro akrylovou barvou. Jako nosná tyč u světla byla použita špejle. Možná vás napadne otázka proč zrovna modrou? Ve scénáři a storyboardu jsou detaily na tyto dva předměty a od Lenky spolubydlící nám nabídla, že nám půjčí reálné předměty. Nakonec se ve filmu nepoužily a vystačily jsme si s našimi vyrobenými. Poté jsem vytvořila mini kalendář a nejmenší tužky, které jsou také z moduritu a na jejich kolorizaci byly použity opět akrylové barvy. S mnou a Lenkou vytvořenými věcmi jsem spokojená, i když se mohou vyjímat mezi miniaturami tak říkajíc "co dům dal", ale já si to nemyslím. Vše se vzájemně doplňuje. Mohu s hrdostí říci,

že veškeré věci použité ve filmu jsou autenticky vytvořené pouze námi (krom nábytku a kostýmů).

3.5 Prostředí a kouzelníkův pokoj

V seznamu potřebného materiálu jsme měly i kartón. Lenka se obrátila na svého strýce s prosbou, a ten nám daroval několik kusů vhodných ke stavbě budov. První scéna je nájezd mezi domy na kouzelníkův dům. Začaly jsme tedy výrobou ulice. Byly to hodiny a hodiny odříkání a mozolů na rukách. Naneštěstí jsme si užily i dostatek zábavy, protože chemopren se stal našim věrným přítelem a musím uznat, že pokud ho čicháte delší dobu, může vám jeho pronikavá vůně doslova stoupnout do hlavy. Výroba města byla náročná. Jen rozměrování hlavního domu jsem dělala snad natřikrát. Zprvu nám vycházel největší dům okolo 1,5 metru. O něco menší než je Lenčina velikost. Až tak megalomanské jsme být nechtěly, tudíž jsme znova vše přepočítaly. Mezitím, co jsem já rozvrhovala domy po kartonu, Lenka rozměřovala kouzelníkův stan a stříhala na něj potřebnou látku.

Po načrtnutí všech budov přišlo na řadu řezání, barvení a lepení. Nejdříve jsme všechny domy natřely latexem na bílo a k některým budovám jsme musely přilepit zvlášť klíny, aby stály samy o sobě. Poté jsme lepily poslední detaily jako vnitřní rámy oken, prahy u dveří, okap, venkovní parapety a jiné doplňky. Na druhý den po zaschnutí lepidla jsem dostala bojový úkol namíchat barvy, alespoň trochu se blížící barvám domů z mého výtvarného návrhu. Musím říci, že zprvu jsem měla strach, ale poté mě to chytlo natolik, že jsem si připadala jako starý mistr míchající svou vlastní plejádu barev. A musím uznat, že mi to celkem vyšlo. Zatímco jsem já zápasila s barvami, Lenka připravovala desku, na které budovy měly stát. Rozdělila ji na šedé cestičky a trávník, který vytvořila z alobalu a poté natřela zelenou barvou. Vyrobila jsem ještě několik pouličních lamp, domy navíc, lepila okna a dodělávala ozdobné vitráže, jaké najdete u obývaných starých továren. Nezbytné bylo hned ze začátku připravit stav, kde jsme měly natáčet. Pan Janotka vše připravil a nařezal nám desky. Jednou jsem musela jet dříve domů a Lenka dodělávala město sama. Chyběly už jen poslední detaily jako přilepit záclony, vyrobit popelnice či nalepit plot u kouzelníkovy domu.

3.6 Kouzelníkův pokoj

Výroba pokoje kouzelníka Marvina byla kapitola sama pro sebe. A asi i díky těm hodinám strávených s chemoprenem, to byla kapitola velmi zábavná. Pan Janotka s naší "odbornou"

pomocí nám pomohl nařezat na cirkulárce sololit na stěny pokoje. Jako podlahu jsme použily laťovku, na kterou jsme nalepily darovaný koberec od Lenčiny tety. Koberec jsme zvolily, protože se do něj dají vysekat díry a jednodušeji přišroubovat loutku a poté vyseknutým kouskem zpět zamaskovat díru. Po vyřezání stěn se dala do práce Lenka s linkováním pruhů. Asi již od počátku byla zmatená nebo to bylo z pachu chemoprenu, netuším, ale nakreslila pruhy ne vertikálně, ale horizontálně. Chtěly jsme použít starou tapetu, jenže nebyla k sehnání. Vyrobity, či spíš namalovaly, jsme si svou vlastní tapetu a popravdě je výsledek lepší a originálnější. Lenka malovala pruhy jeden jako druhý a já patinovala nábytek tmavě hnědou barvou zředěnou vodou, aby měl starobylý nádech. Poté jsme stěny a nábytek přivrtaly a scéna byla nachystána.

3.7 Stan a interiér stanu

Stan byl vyroben jako první a následně jsme na něj přilepily kusy staré látky. Prostředí kouzelnického stanu nebylo nijak zvlášť těžké na výrobu. Spíše samotné svícení bylo horor. Stan jsme vyztužily, aby držel v prostoru, a na něj připevnilly doplňky: cylindr, hvězdičky, vytisknutý poutač a led diody máme zásluhou našeho velmi zručného kameramana. Sic si několikrát popálil prsty o pájku, ale zvládl to na jedničku. Podložku pod šapitó jsme vytvořily stejně jako u ulice. Nakoupily jsme několik rolí alobalu a poté jsme ho trhaly, mačkaly a lepily. Deska byla celá pokrytá stříbřitým pomačkaným alobalem a vypadala jako měsíční povrch. Když jsem jí pokryla asi tak třemi litry šedé barvy, vše vypadalo jak má. Po dokončení desky jsme mohly přilepit stan a zbytek poutačů. Lenka ještě dodělávala girlandy, já dokreslovala, vystřihovala a nabarvila město v pozadí. V neposlední řadě jsem vytvořila 35 postav jdoucích do šapitó na představení. Poslední scéna byla postavena, leč něco nám tam chybělo. Vydalý jsme se tedy ven pro bujnou vegetaci, abychom dodaly prostředí více zeleně a přírody.

Interiér v šapitó byl v celku rychle vyroben. Na základní desku jsme opět použily laťovku, kterou jsme posléze natřely tmavou barvou. Vše jsme situovaly do tmavých tónů, aby vynikl kouzelník na scéně, a výsledného efektu jsme docílily barevným nasvícením. Ve stanu se toho moc nenachází, pouze vyvýšený kulatý stupínek, na kterém kouzelník kouzlí. Okrasný vchod „antré“ je vyroben ze zbytku látky, a z ohebného tenkého plechu jsme vyrobity manéž, kterou jsme poté nakaširovaly a tmavě natřely. Zbývalo už jen pozadí, které jsme vyřešily také ohebným plechem, který jsme zohýbaly tak, aby vytvořilo iluzi skládané látky. A na ten jsem poté namalovala pruhy, stejně jako má starý kouzelník v pokoji, čímž

se nám krásně propojily obě scény. Poslední věc, která nám scházela, byli diváci v hledišti. Tohoto úkolu jsem se zhostila já, jakožto výtvarník. Nakreslila jsem a akvarelem dotvořila 95 postav. A každá postava je originál. Nenaleznete tam ani jednu postavu dvakrát, tato práce mi zabrala neskutečně mnoho času.

Během výroby a počátku natáčení se vyskytl ještě jeden nečekaný problém, a to ten, že jsme stále neměly vyrobené ručičky pro loutku od pana Bezděka, jenž je latexář na Barandově. Očekávaly jsme je jako smilování boží. I přesto, že byly ručičky na prvním místě, netuším, z jakého důvodu se vyřešily na poslední chvíli. I u nich mne znovu postihlo kreslení, rozměrování a kótování. Když nám byly konečně doručeny, nevěděla jsem, jestli se mám smát či brečet. Na rukách nebylo nic špatného, ale prsty měl vůči dlaním neuvěřitelně dlouhé. Jelikož nám zaslal ručičky, které měl ve svém archivu. Po určité době jsem si na ně zvykla a myslím si, že není na škodu, že je má delší než by měl mít, protože je kouzelník a využívá své ruce ke svému představení.

3.8 Charakter animace

V knižním světě existuje nespočet kvalitní a odborné literatury o kreslené animaci, ale o loutkové je jich pomálu. Dalo by se říci, že určitá pravidla platí pro všechny animační techniky stejně. I my se snažily pokud možno dodržet dvanáct základních principů animace od Disneyho, ale náš příběh je odlišný od typických animovaných Disneyovek. Jak příběh, tak i charakteristika animace, je svým způsobem individuální. Hlavní hrdina našeho příběhu je starý pán, tudíž musela být i animace k tomu přizpůsobená. Chtěly jsme, aby animace působila pomaleji, střídavě ale i přesto rytmicky. Před akcí jsme uplatňovaly tzv. přípravný pohyb, aby animace byla plynulejší a přirozenější. V neposlední řadě je na loutkové animaci důležitá mimika a mrkání. Bez těchto faktorů by byla animace loutky mrtvá a umělá.

3.9 Klapka, kamera jede a AKCE

V pondělí se dodělávalo město a až v úterý se začala natáčet jízda, kterou jsme pak točily na několikrát. Po natočení jízdy jsme se vrhly na všechny scény z kouzelníkova pokoje. V pokoji se udává většina příběhu, tudíž nám zabral nejvíce času. I přesto, jak jsme měly vše dobře naplánované, nám to bylo k ničemu. Myslím si, že jsme si vzaly až příliš velké sousto. Když se zpětně ohlédnu na ostatní práce, zdá se mi, že náš projekt je mezi těmi náročnějšími. Neměly jsme to až tak důsledně promyšlené a chvílemi se ztrácela efektivita práce.

Neustále chybělo něco dotvořit a dovyrobět. Proto mezi natáčením stále probíhala výroba. Pokud jsem zrovna nepomáhala s animací, nedělala skript, nebo neanimovala, musela jsem rychle vyrábět a dodělovat scény, aby se poté jen postavily a mohlo se točit. Dohoda byla taková, že Lenka bude animovat složitější scény a já budu animovat ty lehčí. Musely jsme si takto rozdělit práci, jinak bychom to snad nikdy nedotočily.

Náš film má kolem 96 záběrů a každý den se průměrně natočily 3 až 4 záběry. Ovšem někdy, i když zřídka, se nám poštěstilo natočit i sedm záběrů. I přesto, že nám Petra sehnala stativ pro foťák, moc se nevyužíval. Převážně jsme používaly buďto kamerovou jízdu nebo Lenčin nápad, stativ ze zbytku laťovky. Jelikož stativ z filmových ateliérů nám k některým záběrům nedostačoval. Během natáčení nás chodili kontrolovat a konzultovat s námi dosavadně natočené záběry pan Krupa, který konzultoval především s Matějem, a náš vedoucí pan Šebesta. Veškeré debaty a konzultace s panem Šebestou byly vždy velmi motivující a přínosné. Kontroloval s námi záběry, animaci a podobně. Naštěstí jsme po těchto pohovorech nemuseli záběry nijak zvlášť přetáčet. A když už jsme přetáčeli, tak jen z vlastního popudu, nebo kvůli tomu, že se nám záběr nelíbil. Po 14 dnech jsme začali všichni pociťovat únavu a to jsme jen očekávali, kdy se dostaví ponorková nemoc. Ale to už tak bývá.

Byla to pošetilost, myslet si, že zvládneme natočit 96 záběrů ani ne za měsíc. Proto nám naše produkční zařídila prodloužení o týden.

Během natáčení jsme se potýkali s různými problémy počínaje vypínáním proudu konče prasklými žárovkami. Nejen, že došlo i k několika zraněním, ale dokonce i k mírnějšímu poklesu mentální funkčnosti. To vše bylo, oproti tomu, co se nám stalo, lehký odvar. Den 9.3. je zapsán v natáčecím deníku jako "KATASTROFICKÝ DEN". Přestože byl náš předposlední natáčecí den, hned z rána se stala nemilá věc. Matěj zrovna vyměňoval objektiv, když jsem náhle uslyšela divné křupnutí. Ihned za mnou přiběhl bílý jako stěna, že jsme asi skončili! Nějakým zvláštním způsobem vylítlo zrcadlo z Lenčina fotoaparátu. Opravdu jsme si mysleli, že je všemu konec, ale naštěstí je Matěj natolik zručný, že to dokázal opravit. V ten okamžik jsme začali diskutovat o tom, proč vlastně škola neobjednala foťáky dřív, i když nakonec stejně objednala stejný typ, jaký má Lenka, a my si museli ničit vlastní techniku.

Bylo to velmi náročných 5 týdnů, a vím, že mě i v jistých slabých chvílích napadla ta nahlodávající myšlenka, proč já vlastně radši nedělala kreslenku? Ale hned jsem ji zahнала, neboť kolikrát mi bude v životě dopřáno si znovu vytvořit loutkový film? Několikrát během naší společné tvorby se mi potvrdilo i to, že práce ve dvou je velice přínosná. Společ-

ně táhnete za jeden provaz a jste si obrovskou oporou. Samozřejmě, má to i své nevýhody, jako časté hádky typu já to chci tak a já zase onak. Vždy jsme našťastí našly kompromis. Při natáčení se ukázalo, že vynikající je, když v týmu jsou levák a pravák, nebo jeden menší a druhý vyšší postavy. Hodně to pomáhá. Matěj se při stavbě scény často vyžíval a různými potřebnými proprietami pomocnými k natáčení nám natolik zamezil přístup ke scéně, že spíš připomínala opičí dráhu. Nejlepší bylo, že během natáčení se k nám přidal zvukař Martin Bek, tudíž jsme byli kompletní tým. Pravda je ta, že bez některých lidí bychom to asi nezvládly. Nesmím opomenout vynikající víkendový catering od Lenčiny tety. Celkově jsme toho moc nesnědli, jelikož na to nebyl čas, ale po měsíci natáčení se vše na nás podepsalo. Ale vše jsme zvládli a nastal den 10.3. Poslední natáčecí den. Chyběl nám dotočit už jen exteriér stanu. Stavba scény zabrala skoro celý den a svícení celou noc. Poslední klapka padla v 1:00 ráno a my s Lenkou animovaly 35 jdoucích postav do stanu. Konec natáčení byl ve 4:00. Naprosto uchvácení, unavení a zničení ale přesto šťastní jsme odcházeli domů. Nejvíce mě bavily scény, ve kterých jsme improvizovaly a využívaly nejrůznějších prostředků. Dokonce jsme i několikrát animovaly pozpátku, což bylo velmi vtipné. Ale nejlepší byl záběr, kdy starý kouzelník šahá do kouzelnické krabičky. To jsme byli na place všichni tři. Já s Lenkou animovala a Matěj snímal. Záběr vypadal jak z nějakého hororu a my se u něj hodně nasmáli. Ale na co jsem velmi hrdá, je to, jak Matěj nádherně nasvítil scénu ve stanu. Ale něco tomu pořád chybělo. Napadlo mě vyřezat hvězdičky do papíru a prosvítit je. Scéna dostala neuvěřitelně kouzelný nádech. Proto mne velice baví spolupráce, i přesto, že si člověk leze na nervy i s těmi nejbližšími, pokaždé někdo dojde s úžasným nápadem, který film posune zase o něco dál.

3.10 Kamera

Kameramana jsme si k našemu bakalářskému filmu vyhlédly hned po natáčení cvičení do trikové kamery, a po vzájemné spolupráci na tvorbě ročníkového filmu. Točili, lépe řečeno fotili, jsme stejně jako u ročníkového filmu na Lenčin foťák Canon 60D. Možná bychom se toho zhostily samy, ale přeci jen Matěj je zkušený, talentovaný a s dobrými nápady. Ale především, na rozdíl od nás, umí nasvítit scénu. Před začátkem animování se vždy musel připravit záběr a nastavit loutka na místo podle storyboardu. Poté se nastavoval fotoaparát a světla. Příprava záběru nám mnohdy zabrala i několik hodin. Ve filmu máme několikrát využitou jízdu kamery, které jsme docílily díky Petře a její ochotě nám zařídit kamerovou jízdu ze starých filmových ateliérů. Natočily jsme i několik švenků.

3.11 Postprodukce

Po dokončení čisté animace přišla na řadu vizuální postprodukce a to retušování, časování a celková úprava obrazu. Retušování se zhostil Matěj a Lenka. Já v této části začala pořádně pracovat na storyboardu a v TVP jsem upravila námi nasnímané motýlky, ruce a holuby tak, aby s nimi Lenka mohla dále pracovat. Rozmnožit je a dát za sebe v Adobe After Effects, jelikož rozfázování už byli. Po retušování přišlo časování. Tohoto úkolu se zhostila Lenka, jelikož je lepší, když časuje pouze jeden člověk, protože se musí každý snímek načasovat zvlášť, a poté seřadit jeden záběr za druhým a znovu přechasovat. Není to zrovna nijak zábavná část, ale je nezbytná.

3.12 Střih

Střih má na starost Robert Fischer. Schůzky a debaty nad filmem mě s Robertem bavily, nejen díky tomu, že jsem se dosti věcem přiučila. Byly jsme rády, že ho máme. Robert je ve svém oboru velmi dobrý. První hrubý střih byl vcelku akceptovatelný, ale druhý byl naprosto katastrofální. Chyběly v něm některé záběry, a nebo byly špatně střižené. Nevypadalo to vůbec dobře. Naštěstí nám brzy poslal třetí verzi hrubého střihu i s prvním náznakem speciálního efektu. Konečně to mělo nějaký rytmus, gradaci ale i přesto to nelze považovat za finální podobu. Lenka nakonec domluvila Robertovi schůzku s panem Nemeškalem na 7.května, kdy spolu již dokončí finální střih.

3.13 Zvuky, ruchy a hudba

Složku zvukovou a ruchovou měl na starosti Martin Bek. Zprvu jsem si nebyla jistá, jestli je vhodný pro náš film, když jsme od něj zatím neslyšely žádné ozvučené dílo. Ale mé obavy ihned zmizely po zhlédnutí bakalářského filmu od Elišky Chytkové, O šunce, kde právě Martin dělal zvuk.

Co se hudební složky týče, od počátku jsme chtěly hudbu komponovanou přímo pro film. Hudba je jedna z nejdůležitějších složek filmu vůbec. Buď jej podpoří, nebo zcela zničí. S naším hudebníkem jsme se seznámily za velmi zajímavých okolností. Byla jsem na návštěvě v Praze, kde jsem se měla sejít s Lenkou a našim společným kamarádem v hospůdce jménem Vzorkovna. Nicméně měl tam ještě sraz se svým kamarádem, se kterým společně hraje na housle a klavír. Mezi vínem a debatami nám sem tam kluci něco zahráli a my ihned věděly, že klavír by se nám hodil do našeho filmu nejvíce. Navrhly jsme tedy To-

mášovi, jestli by nechtěl pro náš film složit hudbu. Ani na okamžik neváhal a kývl, že by byl poctěn. Když jsme získaly finanční podporu od školy, samozřejmě jsme Tomášovi nabídly za hudební provedení finanční obnos. A tím započala naše spolupráce. Poslaly jsme mu veškeré podklady, námět se mu líbil a začal něco málo komponovat. Zaslal nám dvě nahodilé melodie, a my byly nadšené. Finální zpracování je skvělé.

3.14 Titulky

Titulky jsme vytvořily společně já s Lenkou. Jak počáteční tak i konečné. Ze začátku jsme tápaly, jak by měly vypadat, když film začíná jízdou. Lenka vyřešila technický problém a já spíš ten vizuální. Navrhla jsem písmo, které Lenka poté překreslila a vytvořila tím pádem k našemu filmu i originální font. Napadlo mne kam umístit název filmu a Lenka poté vytvořila začátek, kde ještě dokreslila kočku na popelnici a hejno letících ptáků. U konečných titulek, jsem vytvořila několik akvarelových kreseb, jako by z kouzelníkovy života a Lenka měla opět na starost ty technické záležitosti.

Když už bylo vše hotovo pouze stačilo nasadit zvuk na obraz a vyexportovat. Nakonec v požadovaných formátech vypálit a odevzdat.

3.15 Grafické práce – Obal na DVD, plakát

Součástí zadání bakalářské práce je vytvořit grafické návrhy plakátu a přebalu na DVD. Této práci jakož to výtvarník jsem se zhostila já.

Na přední stranu obalu DVD jsem použila výtvarný návrh z plakátu. V ohybu jsem napsala název filmu a dole nakreslila ozdobný prvek, jednoduchou siluetu s cylindrem a dopsala rok. Na zadní stranu jsem využila znovu modrý podklad s cylindry a jako hlavní motiv je zde město s kouzelnickým stanem na bílém poli, do kterého jsem vyplnila údaje o filmu. Vše jsem doplnila rozstříknutými fleky, které se nacházejí jak na plakátu, tak i na obalu DVD. A samozřejmě většina textu je psaná našim fontem.

Návrhů na plakát jsem vytvořila hned několik. Všechny jsem vytvořila v počítači v programu Adobe Photoshop. Mezi naše favority patřily dva plakáty. A to výřez z mého navrhnutého města, nebo silueta kouzelníka s dominantním zrzavým knírem. Nakonec jsme vybraly plakát s knírem, který jsem doplnila našim psaným fontem a fleky od štětce, které dodávají plakátu jakýsi šmrnc. Po dlouhých diskuzích jsme i usoudily, že bude za vhodné na plakát napsat všechny hlavní pozice z filmu. S výsledkem jsme velmi spokojené.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

ZÁVĚR

K závěru bych chtěla dodat jen jedno. Všichni jsme vložili do našeho konečného projektu mnoho času a úsilí. Celkové natáčení trvalo 5 týdnů, z toho každý den jsme trávili ve škole 17 hodin denně. Postprodukce trvala o něco déle. Avšak vyvstává zde otázka, zda toto úsilí a péle měla pro mne nějaký přínos? Jelikož je velmi těžké hodnotit sama sebe, musím uznat, že určitý posun u sebe cítím. Nejen co se týče výtvarné tvorby a animace, ale i ve své vlastní ukázněnosti, a především ve spolupráci a komunikaci v tvůrčím kolektivu. Jsem známá svou netrpělivostí, ale po těch třech letech a zejména u bakalářského filmu, kdy nezáleželo jen a jen na mě ale i na ostatních, jsem udělala v této oblasti obrovský pokrok. Cítím, že každým dalším dílem získám nové a užitečné zkušenosti, které mi dopomohou k tvorbě kvalitnějších děl. Víím, že tato cesta bude ještě velmi dlouhá a trnitá. Přesto, že náš film je smutný a prosycený samotou, končí šťastně. Náš příběh je úplným opakem. Všichni jsme si byli oporou a nikdo nebyl na nic sám. Proto je náš společný film sám o sobě jedním velkým příběhem. Spleten z několika šťastných chvil, pláče a zoufalství, ale taky z navázaných nových přátelství. A kdo ví, kdy se třeba zase spolu jednou shledáme u dalšího projektu. Důležité je však jedno, to, že všichni co se více či méně podíleli na zrodu Kouzelného okamžiku jsme, a myslím, že to mohu říci za všechny, šťastní že je film hotov.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Animovaný film- úvod do scenáristiky animovaného filmu, Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5, Akademie múzických umění Praha 2002
- [2] Úvod do estetiky animace, Kubíček Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
- [3] Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148
- [4] Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
- [5] Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan, Odeon, Praha 1990

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

TVP Počítačový program TV Paint Animation

AE Počítačový program Adobe After Effects

SB Storyboard – obrázkový scénář

PSD Photoshop document

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P II: UKÁZKY Z FILMU

PŘÍLOHA P III: OBAL NA DVD A PLAKÁT

PŘÍLOHA P IV: UKÁZKA ZE STORYBOARDU

PŘÍLOHA P V: ŠTÁBOVÁ LISTINA

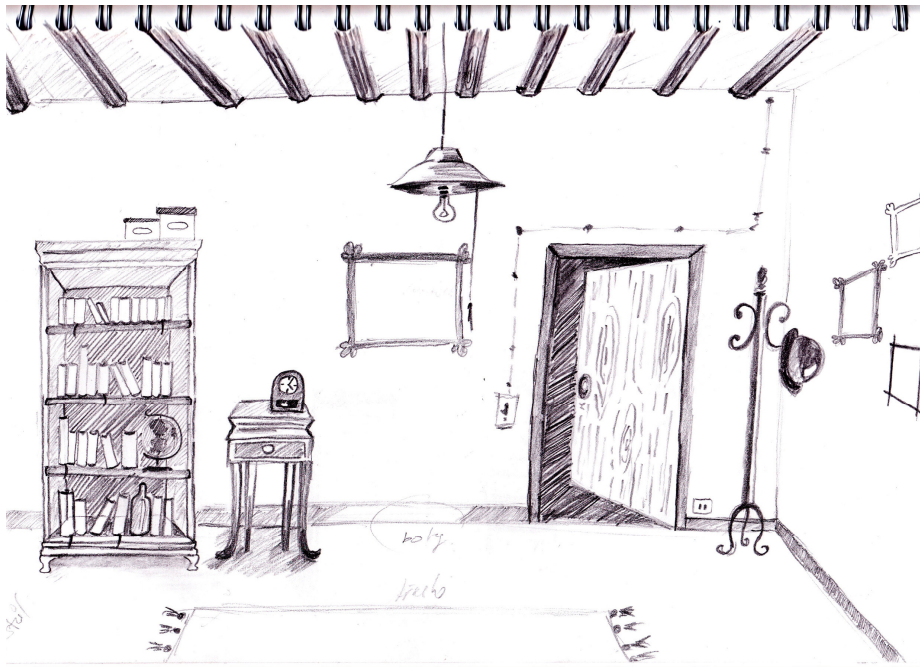
PŘÍLOHA P VI: FOTODOKUMENTACE

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

1 PROSTŘEDÍ

1.1 Interiér

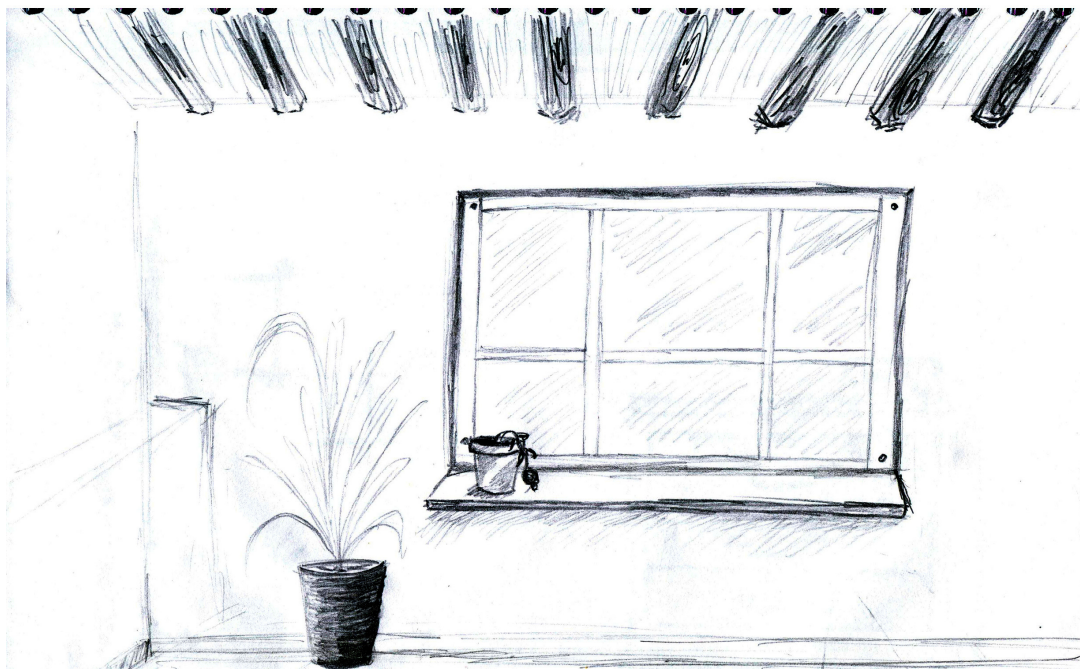
1



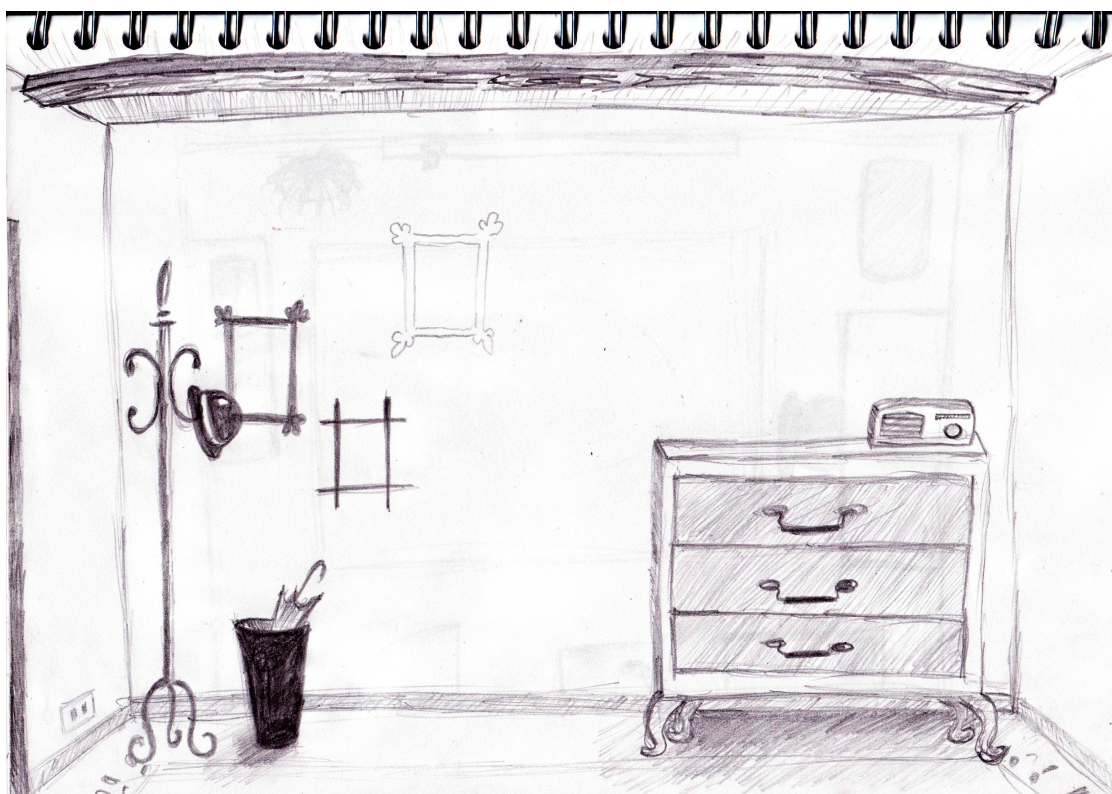
2



3

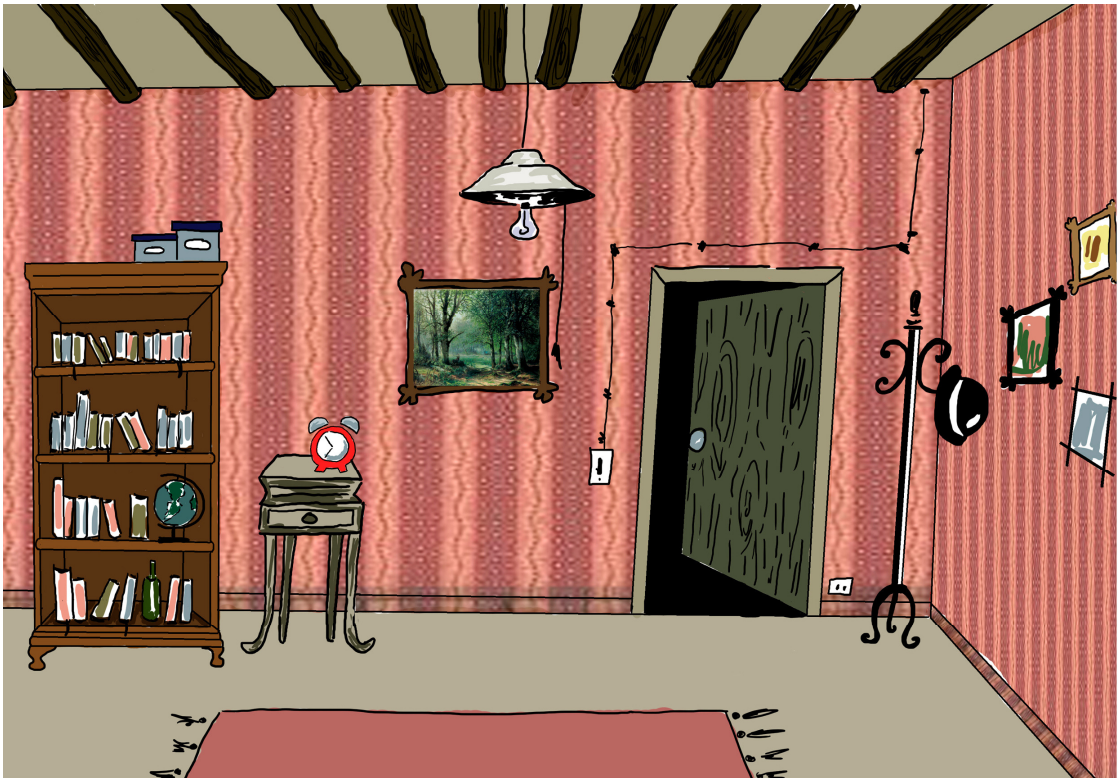


4



obr. 1, 2, 3 a 4: Původní návrh interiéru

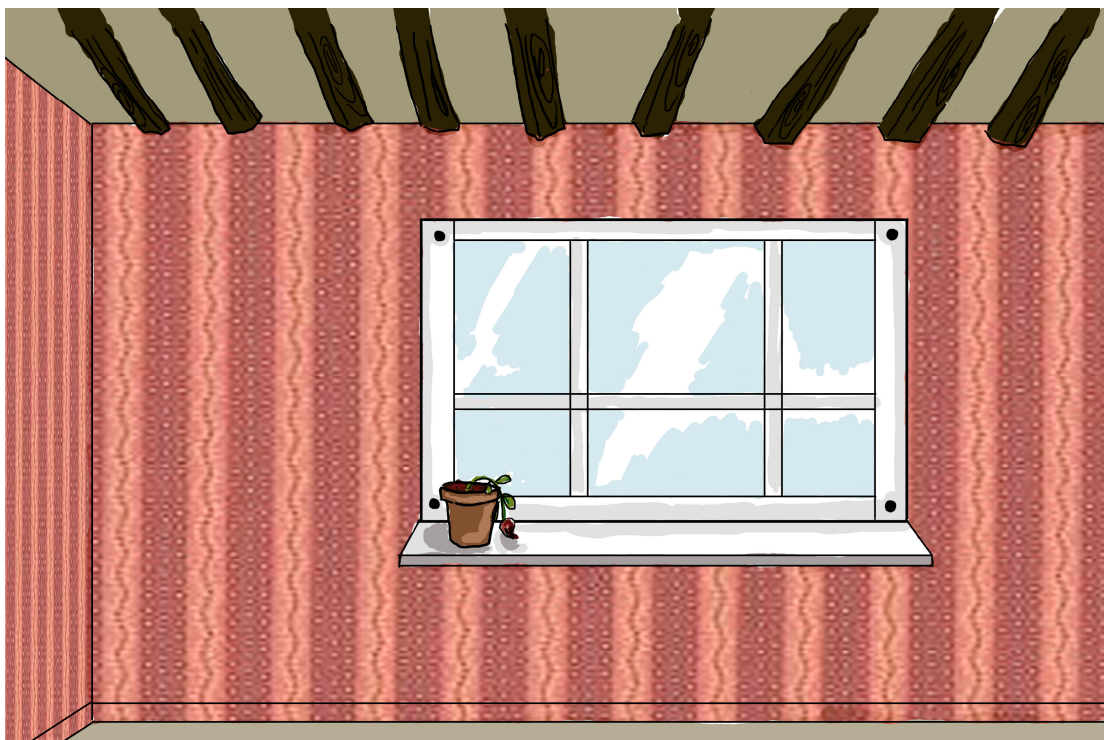
5



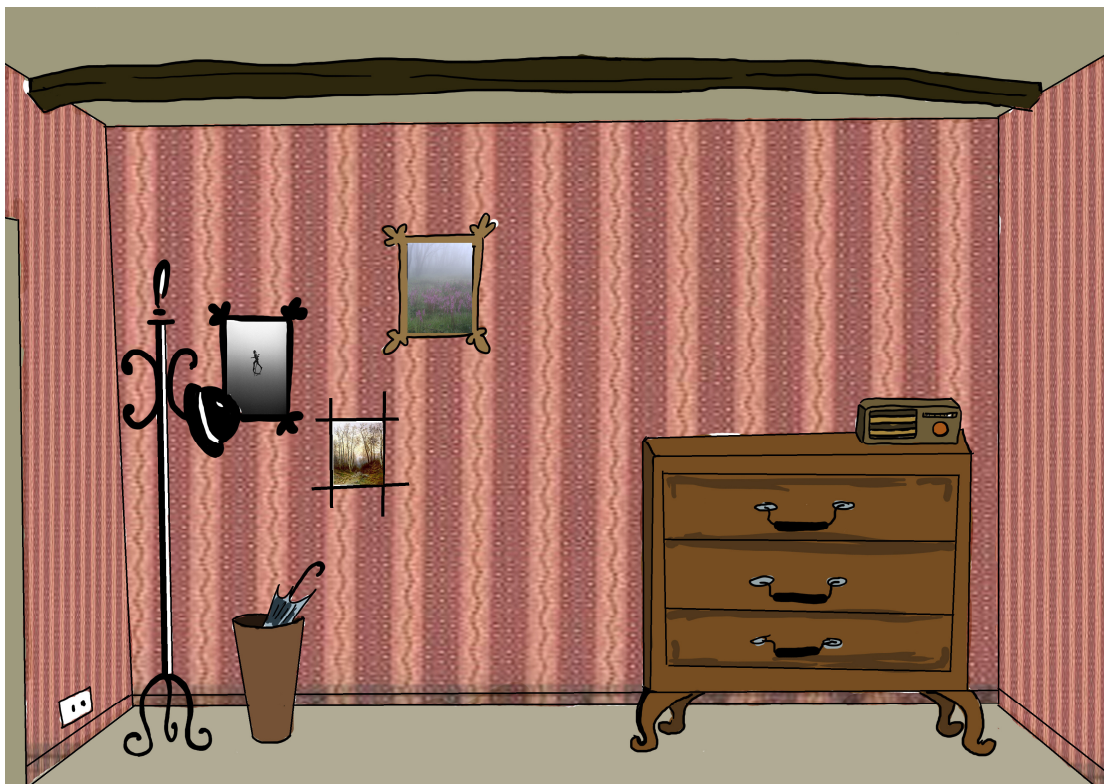
6



7



8



obr. 5, 6, 7 a 8: Finální podoba pokoje

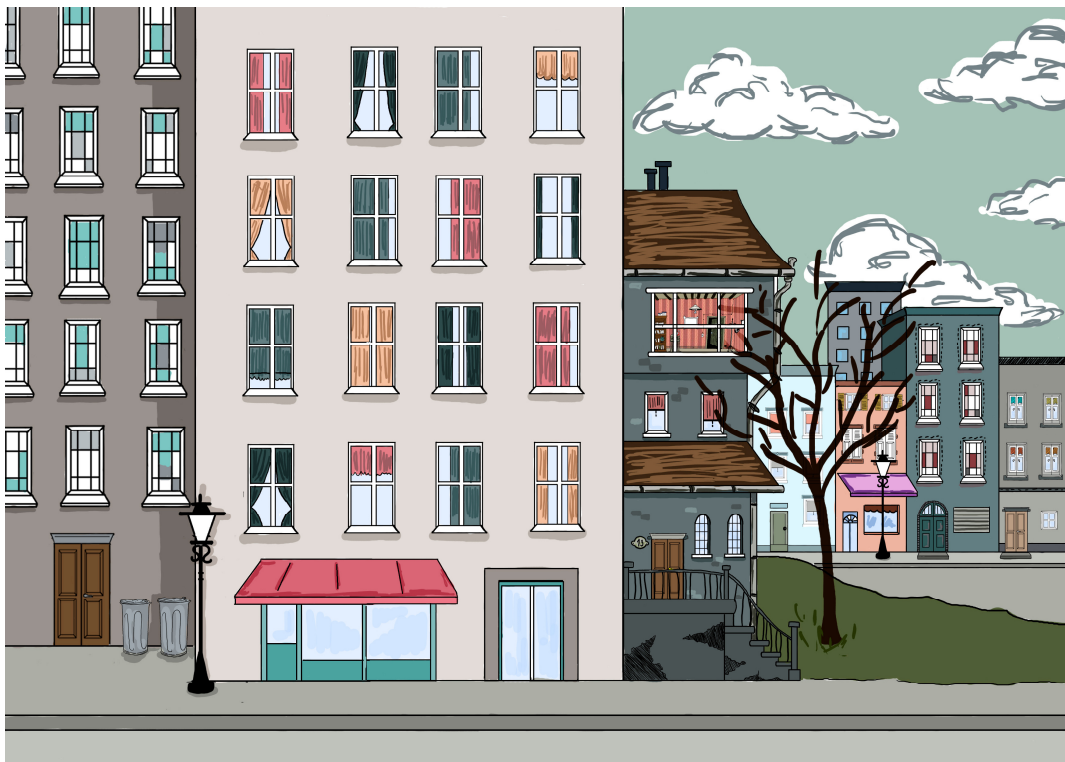
1.2 Exteriér

9



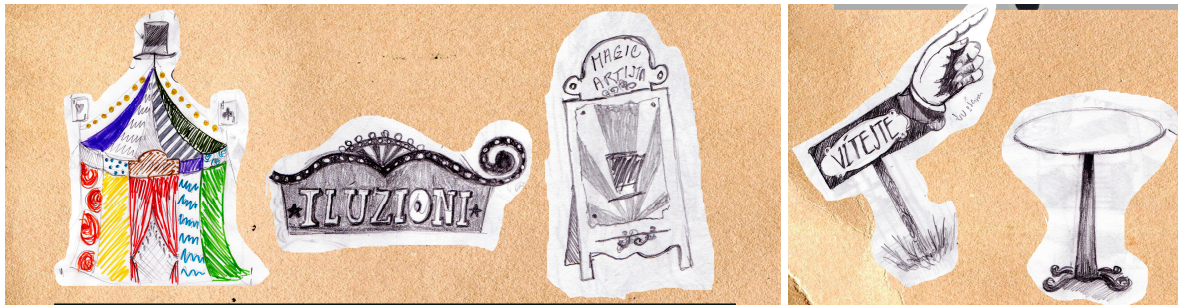
obr. 9: Návrhy města, domu a oken

10



obr. 10: Finální verze města

11



obr. 11: Skicy ke kouzelnickému stanu

12



obr. 12: Finální podoba kouzelnického stanu s městem v pozadí

2 CHARAKTERY

2.1 Mladý kouzelník

13



14



obr. 13 a 14: Skicy a návrhy na mladého kouzelníka



obr. 15: Návrhy kostýmů



obr. 16: Finální podoba mladého kouzelníka

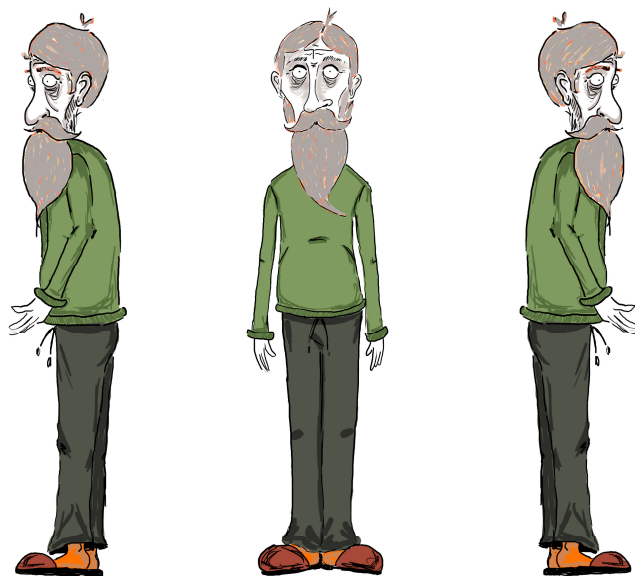
2.2 Starý kouzelník

17



obr. 17: Návrh na starého kouzelníka

18



obr. 18: Finální verze starého kouzelníka

2.3 Kouzelníková žena a dcera

19

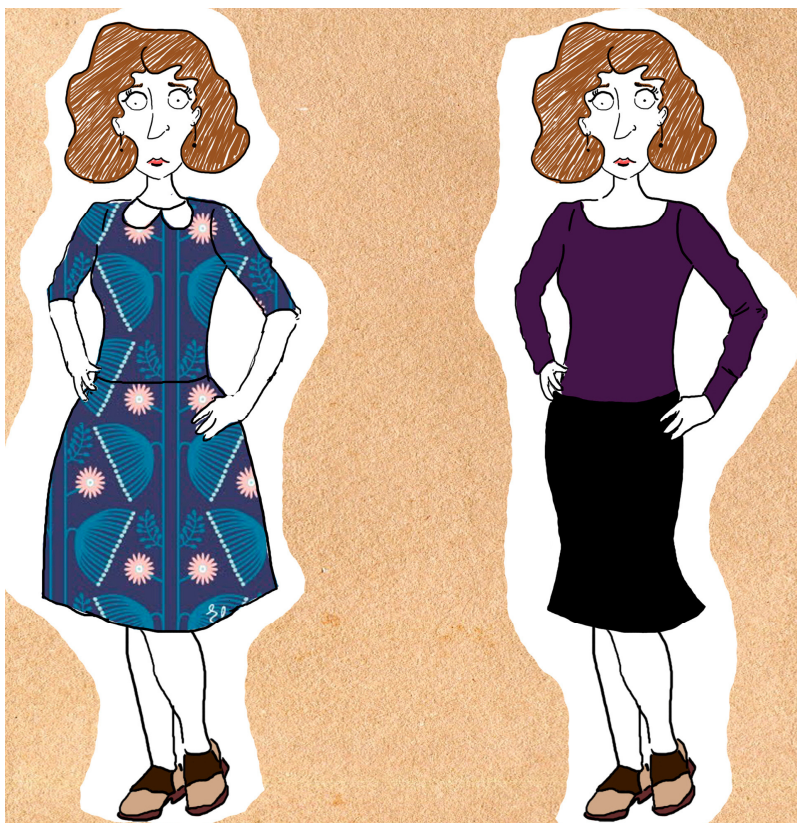


20

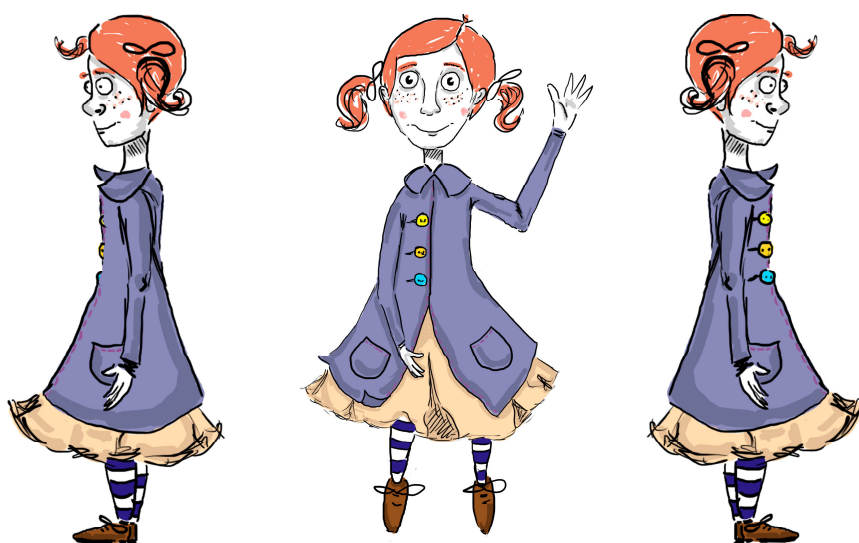


obr. 19 a 20: Návrhy na kouzelníkovu ženu a dceru

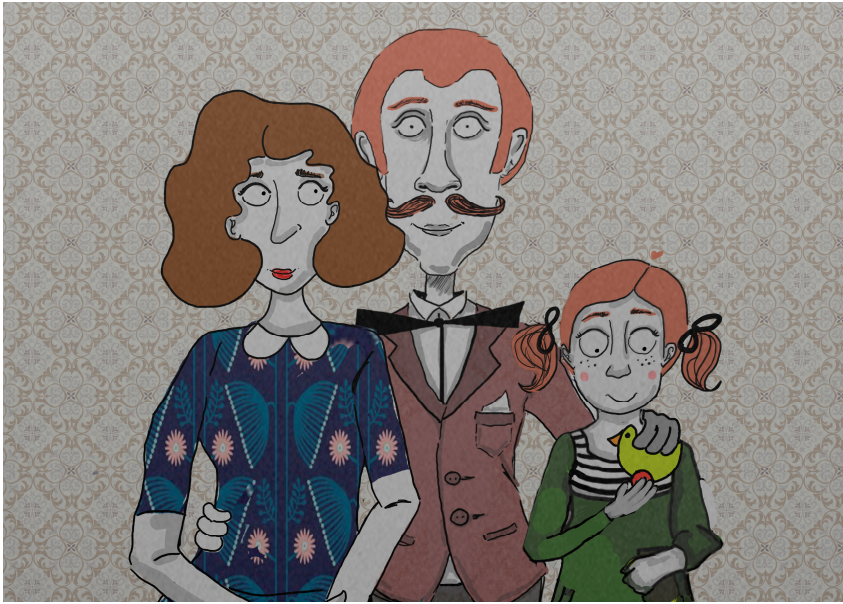
21



22



obr. 21 a 22: Finální podoba ženy a dcery



obr. 23: Společná kresba

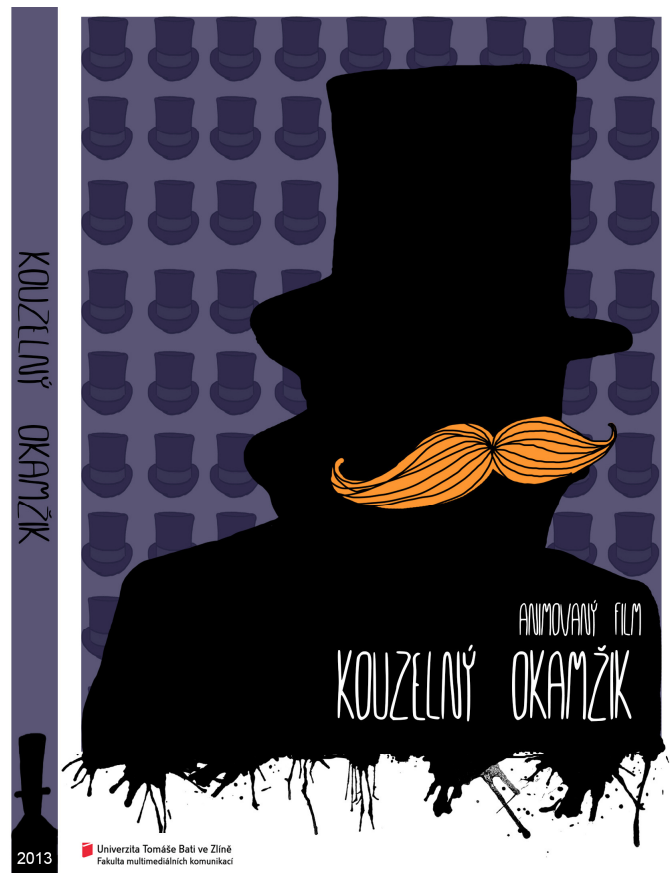


obr. 24: Návrh postavy v prostoru

PŘÍLOHA P II: UKÁZKY Z FILMU



PŘÍLOHA P III: OBAL NA DVD A PLAKÁT

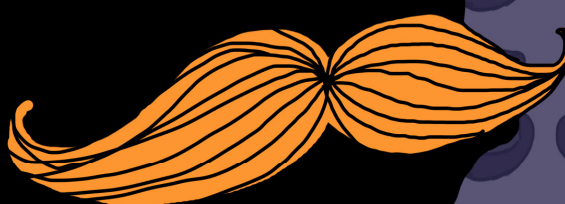


SCÉNÁŘ • REŽIE

LENKA HNULÍČKOVÁ

VÝTVARNO

KATEŘINA GISTINGEROVÁ



ANIMOVANÝ FILM
KOUZELNÝ OKAMŽIK





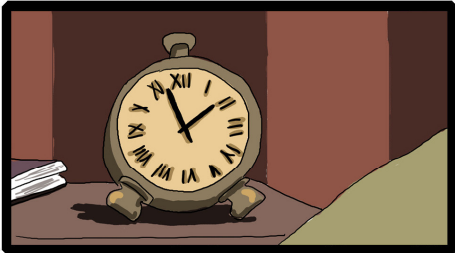
 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

SUPERVIZE
MILAN ŠEBESTA
PRODUKCE
PETRA PTAČKOVÁ

KAMERA
MATĚJ VALENTA
STRH
ROBERT FISHER

HUDBA
TOMÁŠ ŽIVOR
ZVUK
MARTIN BEK

PŘÍLOHA P IV: UKÁZKA ZE STORYBOARDU

TIME		ACTION	SOUND
00:00 - 00:27	1	nájezd na dům - pokoj ÚVODNÍ TITULKY	PTÁCI VÍTR RUCH ULICE
			
			
			
00:27 - 00:29	2a	muž se houpe TITULKY NÁZEV FILMU	
			
00:29 - 00:31	2b	prostřih detail na budík	TIKÁNÍ BUDÍKU, VRZÁNÍ HOUPACÍHO KŘESLA
			

TIME 00:36 - 00:37

ACTION

SOUND

2c



detail na jeho nohy

VRZÁNÍ KŘESLA
TIKÁNÍ BUDÍKU

00:37-00:52

2d



polodetail na něj

TLUMENÉ
CHRÁPÁNÍ
-PODŘIMUJE

2e



zazvoní budík a probudí se

00:53 - 00:59

3



dojde ke stolu s prášky

CVAK KRABÍČKY
S LÉKY
PŘI OTEVÍRÁNÍ

00:59 - 01:02

4



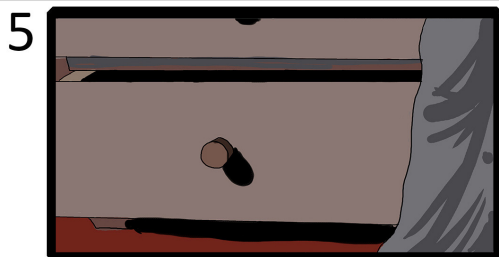
shrne si prášek do dlaně
a hodí si jej do pusy

TIKÁNÍ BUDÍKU

TIME 01:03 - 01:04

ACTION

SOUND



jeden prášek mu spadne do
pootvřeného šuplíku

DOPAD PRÁŠKU
DO ŠUPLÍKU

01:04-01:06



ohne se aby ho našel

ZAMUMLÁNÍ

01:06-01:12



detail na šuplík



šahá v šuplíku a nahmatá krabici,
kterou vytáhne

ŠRAMOT
V ŠUPLÍKU

01:12 - 01:16



záběr na starého kouzelníka jak se
zvedá zpět s krabicí a starými novinami

MUMLÁNÍ
ŠUSTĚNÍ NOVIN

PŘÍLOHA P V: ŠTÁBOVÁ LISTINA

Štábová listina – Kouzelný okamžik

Profese:	Jméno:	mail:	telefon:
Režie, animace	Lenka Hniličková	lenka_hnlickova@seznam.cz	420 774 523 921
Námět, scénář	Lenka Hniličková	lenka_hnlickova@seznam.cz	420 774 523 921
Výtvarno, animace	Kateřina Gistingerová	k_gistingerova@seznam.cz	420 606 675 230
Produkce	Petra Ptáčková	petra_ptackova@gmail.com	420 774 410 004
Kamera	Matěj Valenta	mathew65@seznam.cz	420 732 106 507
Zvuk	Martin Bek	bek.martin@gmail.com	420 732 441 079
Střih	Robert Fischer	karmatahari@gmail.com	420 773 202 732
Hudba	Tomáš Živor	tomas_zivor@gmail.com	420 724 962 069
Vedoucí práce	Milan Šebesta	gmailen@gmail.com	420 608 857 365
Konzultant	Zdeněk Krupa	z.krupa@centrum.cz	420 608 742 563
	Vladimír Malík	malik@fmk.utb.cz	421 911 173 456
Výroba	Kateřina Gistingerová	k_gistingerova@seznam.cz	420 606 675 230
	Lenka Hniličková	lenka_hnlickova@seznam.cz	420 774 523 921
	Petr Janotka	p_janotka@seznam.cz	420 604 564 744

PŘÍLOHA P VI: FOTODOKUMENTACE

