

Třešňový strom

Eva Dvořáková

Bakalářská práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Eva Dvořáková**
Osobní číslo: **K12122**
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: Třešňový strom – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

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

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

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

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

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

Seznam odborné literatury:

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

KUBÍČEK, Jirí: Úvod do estetiky animace. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a tlevizní fakulta, katedra animované tvorby: Praha 2004, 1.vydání, počet stran: 110, ISBN 80-7331-019-8

DOVNIKOVIČ, Borivoj Bordo: Škola kresleného filmu. Institut výchovy a vzdělávání pracovníků CST: Edice odbor.publikací, červen 1986, vydání první, počet stran 209

JACHNIN, Boris: Walt Disney. CSFÚ: Praha 1990, vydání 1. počet stran 291, ISBN 80-7004-037-8

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **MgA. Jan Živocký**
Ateliér Animovaná tvorba


Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2015**

Termín odevzdání bakalářské práce: **13. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


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

Ve Zlíně *E. Křížová 2016*

Eva Křížová
.....
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 požítovat 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, u které-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 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 přiměřeně k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce popisuje vznik krátkého animovaného filmu Třešňový strom. Zabývá se všemi fázemi výroby od preprodukce (inspiračními zdroji pro námět, tvorbou scénáře a popisem výtvarnosti) přes samotné animování a následnou postprodukcí.

Klíčová slova: animace, stop motion, strom, třešeň, papír, přátelství.

ABSTRACT

The theoretical part of the bachelor's thesis describes the creation of a short animated film The Cherry Tree. It focuses on the phase of pre-production (inspirational sources, describing the development of the script and the visual style), production and postproduction.

Keywords: animation, stop motion, tree, cherry tree, paper, friendship.

Poděkování

Děkuji všem, kteří se na mém filmu podíleli.

Své rodině, přátelům i kolegům za duševní podporu a vedoucím své práce Janu Živockému a Lukášovi Gregorovi za ochotu a trpělivost.

Prohlášení

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	11
1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU.....	11
1.2 NÁMĚT.....	12
1.3 HUDBA.....	14
1.4 FILMY.....	14
1.5 VÝTVARNOST A TECHNOLOGIE ANIMACE.....	15
2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	17
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	18
3 VÝTVARNOST.....	19
3.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	19
3.2 MATERIÁL.....	19
3.3 POSTAVY.....	20
3.4 PROSTŘEDÍ.....	21
4 STORYBOARD, ANIMATIK.....	23
4.1 ANIMATIK.....	23
4.2 STORYBOARD.....	23
4.3 STŘIH.....	24
4.4 HUDBA.....	25
5 PŘÍPRAVA ANIMACE.....	26
5.1 MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU FÁZÍ A SCÉNY.....	26
5.1.1 Výběr papíru a dalších materiálů - animační zkoušky.....	26
5.1.2 Tónování papíru.....	26
5.1.3 Zpracování obarveného papíru.....	27
5.1.4 Příprava kreslených fází.....	28
5.2 PŘÍPRAVA TECHNIKY A SCÉNY.....	29
5.2.1 Technologie animace.....	29
5.2.2 Příprava animace.....	30
6 ANIMACE.....	31
6.1 ANIMACE.....	31
6.2 STOP MOTION PRO ECLIPSE.....	32
7 POSTPRODUKCE.....	33
7.1 ADOBE AFTER EFFECTS.....	33
7.2 STŘIH.....	33
ZÁVĚR.....	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	35
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	36
SEZNAM PŘÍLOH.....	37

ÚVOD

Animovaný film Třešňový strom ukazuje tvorbu nástěnného obrazu z papíru, který se následně sám dotváří a žije svým vlastním životem. Zabývá se vzájemným vztahem mezi charaktery na obraze, který ovšem stále zůstává křehký a ovlivnitelný reálným světem.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

1.1 Hledání námětu

Hned ze začátku bakalářské práce jsem věděla, že chci vycházet ze své první semestrální práce z prvního ročníku, kde byla tématem „cesta“ a kde jsem se jako hlavní postava dopravila přes nemalé překážky z Brna do Zlína. Do příběhu jsem tehdy zasadila jednu svou starou představu o panáčkově, který si jen tak kráčí světem a nemá žádné starosti, protože si vždy poradí s jakoukoliv překážkou. Začne pršet, dočte tedy noviny a vytřepe je do tvaru pláštěnky nebo jen ladně vytáhne z kaluže deštník a kráčí dál.

Původně jsem se chtěla inspirovat pouze výtvarností své semestrální práce, ale představa jednoduché a humorné improvizace s překvapením mě velice lákala a to i z toho důvodu, že jsem dlouho neměla představu o žánru nebo o celkovém vyznění filmu.

Otázka ale byla, čeho by se měl příběh týkat? Humor může být spojený s přátelskou atmosférou i tajemnem, nebo až s hrůzu nahánějícím prostředím, jak je vidět například u filmů Tima Burtona.

Má největší inspirace, co se týká námětů, vychází z mého dětství, protože tehdy jsem okolní svět vnímala úplně jinak, a tak se mi nabídlo hned několik alternativ. Dětem někdy stačí jen málo, aby nějaký prožitek nafoukly, že se z něj stane životní událost a já na takové ráda (někdy i nerada) vzpomínám. Příkladem je náš mnoho let se propadající dvorek, na který jsem se neodvážila vkročit. Není divu, když se pod ním nachází obrovská vápencová jeskyně o rozloze Macochy, která také byla kdysi jeskyní, než se propadla.

Napadala mě práce s dětskou fantazií, kdy se děti snaží najít vysvětlení toho, čemu nerozumí a tak si samy domýšlejí. Jednou jsem tam slyšela mluvit holčičku v zoo o velbloudovi, který v hrbu čekal miminko.

Na druhou stranu může být fantazie únik před reálným světem, před něčím, co je nám nepříjemné, nebo si jen chceme ozvláštnit všední dny. Taky jsem patřila mezi duchem nepřítomné děti a měla jsem spoustu vlastních bubáků pod postelí, zrcalech a ve sklepě...

Tušila jsem, že budu čerpat hlavně z osobních zkušeností, proto jsem si zkusila dát téma, kterým bylo "překonání překážky". Může to být právě překonání strachu nebo třeba jen skok přes zídku.

1.2 Námět

Pomocí myšlenkové mapy a pár ilustrací jsem si rozvedla několik námětů.

Jedním byla už docela známá podoba dítěte, které utíká z reálného světa do svých představ, ať už kvůli strachu, prožívanému traumatu, osamění nebo pro rozptýlení. Dobrým příkladem mi byla Ofélie z filmu *Faunův Labyrint* (Guillermo del Toro, 2006), kniha *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň* (Clive Staples Lewis, 1950), obojí z válečného prostředí, nebo *Koralína* (Neil Gaiman, 2002). A spousta dalších. Už z těchto příkladů je patrné, že jde o velmi časté téma a že jsem se očividně zaměřila na dívčí hrdinku, jinak bych si tehdy vybavila i knihu *Pí a jeho život* (Yann Martel, 2001), který mou původní představu vystihoval nejlépe.

"Pí a jeho život vypadá v první části jako okno do nějaké pestrobarevně ilustrované dětské knížky, plné exotických zvířat a vzdálených míst, z nichž filtr paměti odstranil všechnu špínu a ponechal jen líbivou jinakost."¹

Dalším námětem byly fobie. Nejen děti, ale i dospělí jsou schopni svůj strach zveličovat. Kde jeden vidí malého pavoučka na záchodovém prkénku, druhý se už ze všech sil snaží uzamknout tu zuřivou bestii sápadící se z toalety. Já bych na druhou stranu musela celou místnost vymést od pavučin, i když moc dobře vím, že jsou to jen tenká neškodná vlákna. Kdykoliv mě nějaká ovane, zamrazí mě a připadám si, jako bych se sama chytla do pasti. Snad pro mě není děsivějšího pohledu, než na pavoučka třepotajícího se poryvy větru volně v prostoru a metr od něj není nikde nic. Kdo ví, kam ta pavučina až vede? A každé pavoukovo prudké cuknutí signalizuje, že jsem přetrhla další vlákno.

Poslední námět vychází z mého bydliště. Máme rodinný dům se zahradou, kde teď rostou pečlivě zastříhávané stromky, keříky, bonsaje a každá květina má své místo, přestože tomu tak nebylo vždy. Svědčí o tom třešňový pařez schovaný v trávě a pod vrstvou hub a mechu. Nijak moc hezký na pohled, vzhledem k tomu, jak je prolezlý mravenci, ale ještě před pár lety se dalo z letokruhů vyčíst, že byl starý jen 18 let a tolik bylo i mě, když byl pokácen. Kdysi převyšoval okolní domy i jiné starší stromy a každé jaro byl při rozkvětu obdivován lidmi z okolí. Stál přímo před mým oknem a já odhadovala, kolik let ještě budu muset počkat, než budu moci třešně trhat přímo ze svého pokoje. Pamatuji si také úkryt ve větvích, kde jsem za jedné deštivé noci dokonce přespala. Na střední škole jsem pastelem kreslila ze svého okna průhledy mezi větvemi a kdykoliv se naskytlá příležitost, strom byl zneužit při landartu nebo jako místo pro posezení s přáteli.

1

ŠTINDL, Ondřej. Pí a jeho život: Manifest 'všechnismu' ve 3D. *Lidové noviny* [online]. Praha: MAFRA, a.s., 2012 [cit. 2016-03-08]. ISSN 1213-1385. Dostupné z: http://www.lidovky.cz/pi-a-jeho-zivot-manifest-vsechnismu-ve-3d-fdb-/kultura.aspx?c=A121221_154406_ln_kultura_bt

Už dříve jsem chtěla na tento strom vytvořit nějakou upomínku a v bakalářské práci se pro mě naskytla příležitost.



Obr. 1.

1.3 Hudba

K hudbě jsem došla ještě dříve, než jsem našla správné téma a byla pro vývoj příběhu velmi podstatná. Česká kapela Bran vychází z bretaňských lidových motivů a jejich písně jsou velmi energické a rytmické. Poprvé jsem je uslyšela na hradě Veverí při keltském svátku Lughnassadu o letních prázdninách. Od té doby mi zůstala v paměti hlavně instrumentální píseň Pen Men a když jsem k ní později přidala i téma stromu, hned jsem si představila své první lezení na strom... a mé

překonání překážky.

1.4 Filmy

Jakmile došlo na téma stromu, vzpomněla jsem si na animovaný film *Brendan a tajemství Kellsu* (Tomm Moore, Nora Twomey, 2009) a scény z lesa, kdy se Brendan snažil vylézt na strom, ale moc dobře si nevedl. Kromě výrazné ornamentálnosti a jednoduchých tvarů utvářejících kompozici mě zaujala i práce s perspektivou. V jedné chvíli postava ukázaná zblízka leze po kmeni stromu a ztratí se ve větvích a pak stále ve stejném záběru se objeví maličká postava, jak leze zpoza jiné větve a strom je vůči ní rázem obrovský.



Obr. 2.

Z hlediska jsem si vzala za příklad animované filmy od Pixaru, kde často jednoduchý příběh je složen ze spousty malých gagů, divák je neustále v napětí, co bude dál, a snaží se vnímat každý detail. Na rozdíl od velkofilmů, které vycházejí často z komerčních potřeb diváka, tady obdivuji právě tu hravost a nečekanost, ať už jde o celé scény nebo jen o výraz obličeje či pohyb.

1.5 Výtvarnost a technologie animace

V úvodu jsem se zmínila, že ve výtvarnosti nejvíce vycházím ze své semestrální práce z prvního ročníku. Líbila se mi nejen improvizace v příběhu, ale hlavně mě bavila tvorba prostředí, kdy jsem použila tradiční kreslenou animaci na papír pro hlavní postavu a různé druhy papíru pro pozadí a napodobení počasí. Mačkaný papír pro vítr, děrovaný papír pro sněh.



Obr. 3.



Obr. 4.



Obr. 5.

Tehdy nešlo o čistě klasickou animaci, kterou bych zaznamenávala fotoaparátem, vše bylo naskenováno a rozanimováno v programu na počítači. Ale když jsem viděla výsledek, uvědomila jsem si, že přesně to samé se dalo vytvořit i jednodušeji bez použití počítače a klasická technika by i podpořila výtvarnost. Vždy jsem si chtěla podobnou práci naanimovat tímto způsobem bez následných nutných úprav na počítači, ovšem obě techniky mají své výhody a nevýhody. Na jednu stranu jsem ušetřena většiny nepředvídatelných chyb programů a možná i jednotvárné práce, na stranu druhou spoustu chyb mohu vytvořit už při chystání scény náročné na místo, vybavení a materiál a je vyžadována pečlivost a pozornost, protože zbytečné opravy mohou být náročnější než

samotná animace.

Z materiálů pro jakoukoliv tvorbu jsem vždy preferovala právě papír a mám zkušenosti jak s jeho výrobou, tak i s různými technikami zpracování. Mohu ho tónovat, stříhat, vykrajovat, trhat a jinak deformovat podle potřeby. Papír nám pod rukama projde za den mnohokrát, aniž bychom si uvědomovali, jaké divy se s jeho pomocí dají vytvořit. Podle Jiřího Kocmana: "*...v této samozřejmosti ztratil svá specifika a stal se čímśi, co se k něčemu používá.*"²

2

KOCMAN, Jiří Hynek. *Médium papír / Jiří H. Kocman*. Vyd. 2. Brno: VUTIUM, 2004. ISBN 80-214-2372-2, s. 70.

2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Když už jsem měla vybraný námět, bylo třeba si ujasnit, co od vybraného tématu očekávám, s čímž mi bylo potřeba hodně pomoci, protože jsem přeskakovala od jednoho žánru k druhému a dělalo mi problém určit si, zda chci, aby příběh skončil dobře či smutně. Měl by to být přesný záznam minulosti nebo z ní jen budu vycházet? Chci tam vůbec zahrnout i sebe nebo někoho jiného? Pokud bude hlavní role orientovaná na strom, co vlastně bude dělat?

Takové otázky a mnoho dalších jsem si kladla stále dokola, protože i když se mi je podařilo vyřešit, stále se objevovaly nové možnosti. Představa oživlého stromu mě zaujala hned na začátku. Velmi mi pak pomohla skutečnost, že jsem od začátku věděla jakou hudbu bych chtěla použít a měla jsem vymyšlenou scénu, od které se dalo odrazit. K písni Pen Men jsem si sepsala krátký scénář, který se objevoval u všech verzí a s úpravami přetrvala až do konečné podoby.

1. Děvče obchází mladý stromek a zvědavě si jej prohlíží. Všimne si třesně na spodních větvích a natáhne se pro ni.
2. Větev ucukne a děvče se lekne.
3. Děvče se znovu natáhne po třesni, ale celý strom náhle povyroste.
4. Děvče skáče, ale na větev už nedosáhne. Uraženě na strom vyplázne jazyk.
5. Strom se zatřese a na děvče spadne hromádka listů.
6. Děvče si donese židli a z ní konečně vyšplhá na první větev.
7. Leze zprvu nejistě, zkoumá možné cesty, ale postupně zrychluje a zrychluje a zároveň stárne stejně jako strom, kterému se zabarvují listy a opadávají.
8. Větve se mění ve schodiště, po kterém dívka běží jako s větrem o závod.
9. V nejvyšších větvích se už dospělá dívka rozhlíží po okolí.

Nesčetné verze příběhu popisovaly snahu o pokácení stromu, jejíž důvod jsem nebyla schopna upřesnit a správně vyjádřit. Je pravda, že i ve skutečnosti to bylo náhlé a pro mě naprosto nepochopitelné. Jak jsem zápolila s fikcí a realitou, protože mi na příběhu stále něco nesesedělo, vyvstala další otázka, zda vůbec chci, aby příběh skončil špatně.

Když jsem se vrátila k první sepsané představě s hudbou, chtěla jsem, aby měl takovou atmosféru celý film. Hravost, improvizace, nečekanost, spontánnost. Zkusila jsem nepřemýšlet o příběhu, jak by měl nebo neměl probíhat, ale jak bych já sama chtěla, aby probíhal. Nakonec se mi scénář podařilo rozvést do takové míry, že jsem postupně vyškrtávala prvky navíc, dokud mi nezbyl základ, který se dá vyjádřit přátelstvím mezi hlavními postavami a jejich společným překonáním překážek.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝTVARNOST

3.1 Výtvarné návrhy

Výtvarné návrhy vznikaly zároveň se scénářem, kdy jsem si už zkoušela kompozice a práci s materiálem. Jak bylo zmíněno v kapitole o inspiračních zdrojích, vycházela jsem hlavně z výtvarna ve své semestrální práci. Tehdy jsem využívala papír spíš okrajově a hlavní byla kresba. Při navrhování výtvarna bakalářské práce jsem postupně víc a víc tíhla k ruční práci a kresbu jsem málem vynechala úplně. Ale při navrhování postavičky pouze z papíru, propracovanější nebo jen jako siluety, mi jednoduchá kresba chyběla. Postava působila nemotorně a pevný materiál neodpovídal jejímu hravému charakteru.

3.2 Materiál

Ráda pracuji s různými materiály a nejoblíbenější je pro mě papír. Vytvářím si vlastní tónované papíry pomocí různých přírodnin, abych zachovala přirozený vzhled. V tomto případě jsem použila tradiční techniku na zdobení velikonočních vajec, kdy se ve vodě vyvaňují slupky žluté cibule. Bílé kancelářské papíry tak dostaly zlatavé zabarvení a vlastní texturu, která se dá ovlivnit různými způsoby, například bělením na slunci. Stejným způsobem jsem zpracovala i červenou cibuli, ale pouze na úpravu běžných barevných papírů, protože barva červených rostlin má po zaschnutí obvykle jen neutrální fialovo-modrý odstín.

Dalším materiálem je i pauzovací papír který nese kresbu člověka a zvířat. U tónovaných papírů by se špatně přenášela kresba na prosvětlovacím stole a na drobné vyřezané postavičce by se už projevilo zvlnění papíru po schnutí. Zároveň nepůsobilo dobře splnutí ořezaných okrajů s pozadím. Lepší výsledek vznikl při zachování „nakreslené a vystřižené“ postavičky na odlišném papíře. Dalším problémem bylo, že kancelářský papír byl příliš svítivý, průklepový byl k tomu i příliš jemný. Běžný pauzovací papír byl pevný a částečně průhledný, ale nejlepšího efektu jsem dosáhla až s pauzovacím papírem hnědého odstínu.

Posledním materiálem je vata pro vyjádření kouře a provázky pro vítr.

Práce s papírem ovlivňuje celou mizanscénu filmu. Děj je zasazený do prostředí reálného obrazu, který se vytváří hned na začátku filmu, technika animace, zpracování papíru a jeho vlastnosti charakterizují jednotlivé postavy a rekvizity a ovlivňuje plasticitu obrazu při práci se světlem a stínem a k samotné chování postav často vychází z vlastností použitého materiálu.

3.3 Postavy

Postavy na obraze jsem rozlišila pomocí materiálu a použité techniky animace. Děvče se zvířaty jsou jediné drobné kreslené prvky na obraze, protože jim to dodává na živosti. Strom je oproti nim pevný, statický, mohutný a pomalý, proto může zůstat ve formě papíru bez kresby.

Postavička děvčete rovněž vychází z "Cesty do Zlína". Původní návrhy byly příliš prokreslené a nezajímavé a časem by bylo příliš náročné udržet stejný styl kresby. Mnohokrát jsem zkoušela postavu zjednodušit a určit její charakter, ale často zbytečně tíhnu k realismu. Proto jsem nakonec využila stylizace, kterou jsem už měla zažitou, přesto že původně mi tento styl sloužil jen pro načrtnutí základního pohybu nebo kompozice. Pak už byla finální podoba jednoduchá. Protože ve výsledku právě ta postavička, která si v Cestě do Zlína pochytila podzimní listí, aby z nich jedním pohybem vyrobila draka, byla perfektní. Hravá, trochu mimo a umí improvizovat v každé situaci.



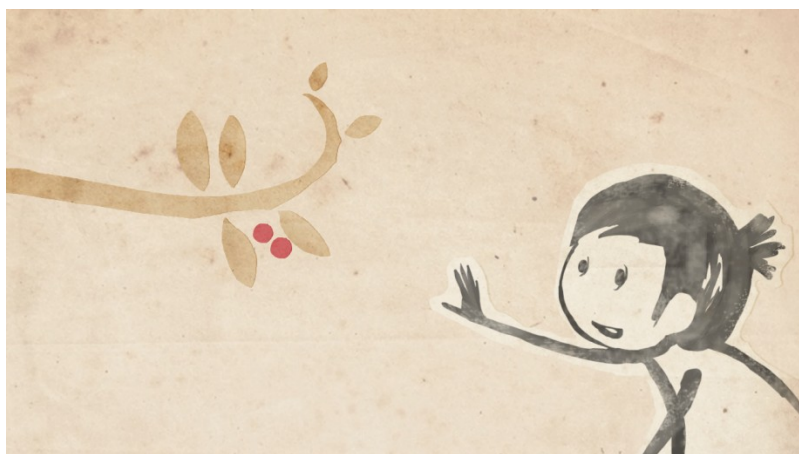
Obr. 6.



Obr. 7.



Obr. 8.



Obr. 9.

Výtvarné návrhy pro prezentaci jsem vytvářela pomocí programu Adobe Photoshop.

U návrhu stromu jsem si nebyla jistá tvarem. Náš strom býval pečlivě zařezáván a tvarován, za oknem mého pokoje je vícero třešní i u sousedů, ale každá má úplně jiný vzhled. Některé vypadají kostřbatě a staře, jiné kulatě a houževnatě. Proto jsem si našla pro inspiraci článek o třešních.

"V přírodních podmínkách třešeň vyrůstá v mohutný, většinou široce rozložitý strom s vysokou korunou. Tvar koruny je většinou vysoce kulovitý, rozložitý s řidšími kosterními větvemi. Stromy

*dosahují vysokého věku často 80-100 let.*¹³

I samotná informace o věku moji představu o neustálém růstu stromu velmi podpořila a představovala jsem si jak nezastavitelně utíká z obrazu.

3.4 Prostředí

Že prostředí bude z papíru jsem věděla téměř na začátku, ale netušila jsem, že to bude hlavní prvek, který ovlivní i celý příběh. Při vytváření výtvarných obrazů, zkoumání vhodných kompozic jsem se docela ztrácela v obrovském množství možností. Tím, že jsem umístila celý děj a prostředí do závěsného obrazu, se mi najednou podařilo celý příběh ucelit a celá stylizace měla svůj podstatný důvod.

Dlouho jsem si lámala hlavu s podobou domečku. Původní návrhy, kde byl ještě hranatý a jednobarevný se mi nelíbil a sama jsem nemohla přijít na vhodné výtvarné pojetí.

Na internetu jsem našla spoustu různých domů, ať už reálných staveb, nebo přímo z papíru. Bohužel žádný z nich se nehodil k výtvarnému stylu mé bakalářské práce. Až když jsem si náhodou zadala klíčová slova "fairy house", mi vyskočily roztomilé chaloupky z pařezů, dýní, větviček a dalších přírodnin. Možnost vycházet z přírody mne zaujala a prohlížela jsem si různé rostliny, houby, sukulenty, protože oproti vyrobeným domečkům od člověka, měla flóra jednodušší a charakteristický tvar. Byly to právě houby, konkrétně muchomůrky, které mne inspirovaly pro finální tvar domku pro hlavní postavu.



Obr.10.

3

NEČAS, T. *Třešeň a višeň* [online]. Mendelova univerzita v Brně, 2004 [cit. 2016-05-12].

Dostupné

z:

http://tilia.zf.mendelu.cz/ustavy/551/ustav_551/eltronic_ovoc/_private/ovoc_1/data/tresen_visen.pdf

f



Obr. 11.

4 STORYBOARD, ANIMATIK

4.1 Animatik

Při tvorbě animatiku jsem pracovala v programech Adobe Photoshop, kde jsem si vytvářela z vrstev sekvence a poté jsem je kompletovala a časovala v Adobe After Effects.

Storyboard ve formě náčrtů jsem načasovala a přidávala nutné mezifáze, pro lepší srozumitelnost a abych odhadla základní délku filmu. Odtud se odvíjely následné úpravy kompozic a délky záběrů, kdy jsem většinou přidávala nějaké pohyby na začátek a na konec záběrů, když bylo potřeba je plynule navázat.

Postupně jsem pohyby zpřesňovala, až jsem začala částečně pracovat i s výtvarností. Abych neplýtvala materiálem a kvůli lepšímu odhadu potřebného materiálu jsem si vrstvy zatím vytvářela pomocí tabletu na počítači. Lépe se mi tak zaznamenávaly údaje do technického scénáře a ujasňovala jsem si, jaké techniky a ve kterém okamžiku je použiji.

Jak se ukázalo, načrtnutí výtvarnosti byl dobrý krok, protože se hned ukázalo u nezaujatého pozorovatele, jak fádne příběh vypadá...Po konzultaci s panem Živockým a panem Gregorem jsem začala pracovat s širší škálou barev u scén a u stromku oblečeného do rukaviček jsem zvolila vícero druhů a barev oblečení (ponožky, čepice, punčochy).

4.2 Storyboard

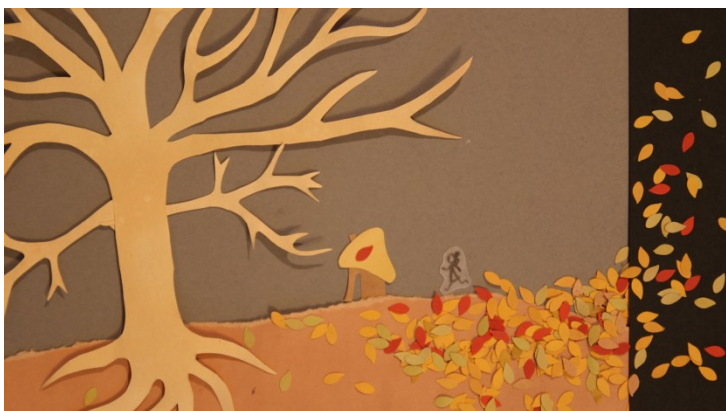
"Dnes mu v animovaném filmu také říkáme technický, obrázkový či režisérský scénář, který mívá dost různou formu podle naturelu režiséra. Někdo má jen očíslovanou sérii obrázků, rovnající se budoucímu počtu záběrů, které nám (třetí osobě) mnoho neřeknou bez literárního scénáře. Jiný režisér je pečlivější a píše si k obrázkům nejen číslování záběrů, ale i jejich velikost, délku, nebo značky pro střih, jiný i ruchy a hudbu a také popis akce k nakreslené dispozici každého záběru."⁴

Ilustrace a náčrty vznikaly současně se scénářem, abych mohla vybrat vhodné záběry, techniku a výtvarnost animace. Několikrát jsem si storyboard i rozstříhala a přeházela tak, jak mi vyhovoval.

Finální storyboard ale vznikl až při animatiku, kdy jsem si plánovala nejen pohyb a časování, ale i barevnost, využití materiálu a určité techniky animace a potřebovala jsem si připravit finální výtvarnou podobu, ze které bych vycházela při ručním animování.



Obr. 12.



Obr. 13.



Obr. 14.

4.3 Střih

Střihovou část bylo potřeba vyřešit už před samotným animováním, aby se zamezilo plýtvání materiálem a zbytečné práci navíc. A v klasické animaci může jít opravdu o spoustu práce navíc. To ale neznamenal, že bych se vyhýbala přesahům. Přesahy umožní lepší návaznost a přizpůsobení pohybu mezi záběry.

To byl právě můj kámen úrazu při tvorbě animatiku. Naštěstí jsem se střihačkou zkonzultovala žádané změny, aby na sebe záběry lépe navazovaly.

Také pro udržení rytmu a pro představu atmosféry filmu má střihačka pracovala se zvukovou stopou (zkušební písnička a ruchy), ale později jsem stopu odstranila a načasovala záběry bez hudby tak, aby působily přirozeně.

Celkově střih ale zjednodušila skutečnost, že se děj odehrává v ploše - žádná prostorová orientace.

4.4 Hudba

Přes svou práci ve volnočasovém středisku pro děti jsem se seznámila s hudebníkem, který měl chuť spolupracovat na animacích tvořených v kroužcích. Návrh na zvučení mé bakalářské práce jej nadchl a já sama byla překvapená, že jsem našla někoho, kdo jen nekomponuje melodickou hudbu, ale dokáže hudbou i nahradit ruchy. Do této chvíle jsem totiž váhala, zda použít jen hudbu, nebo i další zvuky.

Podle nástrojů odlišil postavy a dokázal vytvořit veselé a hravé prostředí, i dramatický zvrat.

*"Audiovizuální tvorba klade na hudebního skladatele řadu specifických nároků: Ovládat umění hudební charakteristiky, tj. vystihnout hudebními prostředky atmosféru určitého prostředí, dobu, různé emocionální odstíny, psychické stavy atd. Cítit dramaticky a mít smysl pro obrazové ztvárnění. Umět se vyjádřit uměřeným způsobem a na časově vymezené ploše. Dovést se přizpůsobit filmařským individualitám."*⁵

5

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4, s. 64.

5 PŘÍPRAVA ANIMACE

5.1 Materiál pro přípravu fází a scény

5.1.1 Výběr papíru a dalších materiálů - animační zkoušky

Jak už jsem psala dříve, papír jsem vybírala podle jeho vlastností - transparentní pauzovací na "živé" kreslené bytosti (aby více splynuly s prostředím) a kancelářský papír (bílý i barevný) na strom, scénu a vše ostatní, co se mělo odlišovat jen tvarem a barevností.

Pro elementy jsem jako vítané ozvláštňení využila úplně jiných materiálů. Mohla jsem například použít znovu mačkaný měkký papír, tak jako u semestrální práce, ale chtěla jsem co nejvíce omezit efekty v postprodukci a vyvarovat se prolínání obrazu. Také obláčky kouře vystřížené z papíru mi připadaly fádňí, proto jsem si vyzkoušela rychlé rozanimování provázku, který rozhání stoupající oblak z vaty a s výsledkem jsem byla velmi spokojená.

5.1.2 Tónování papíru

Protože příliš ráda experimentuji a zkouším nové způsoby, budu se při popisu postupu věnovat materiálům využitým v této bakalářské práci a ne barvení přírodními barvami obecně.

Barviva - Přírodní (slupky cibule žluté a červené, nakrájená červená řepa), zelené a červené potravinářské barvivo.⁶

Další potřeby - Hrnc na vaření, jemné sítko, plech na pečení nebo lavor (tak velký, aby se do něj dal ponořit dle potřeby papír formátu A3), stará prostěradla, mnoho nepomačkaných novin, dvě desky a něco na zatížení.

Příprava - Je dobré udělat si hodně místa kolem sporáku, aby bylo vše pohromadě, protože se při pomalém zpracování může papír znehodnotit. Hrnc na vaření si obvykle dávám na zadní ohřívač, na přední pokládám plech na máčení papírů, nalevo čisté papíry a napravo rozložené prostěradlo na sušení. Kdekoliv na volném místě si připravím noviny, podložené deskou, aby průběžně vlhké papíry neprotekly na zem nebo na stůl. Další deska se pak ze stejného důvodu dá položit nahoru, aby vlhko neponičilo předměty k zatížení (v mém případě těžké knihy o dějinách umění).

Postup - Do hrnce s vařící vodou vmícháme slupky cibule a během chvíle se voda začne barvit. U červené řepy obarvení trvá déle (přibližně 10 minut). Je dobré začít s menším množstvím vody a průběžně dle potřeby barvu ředit. Intenzita barvy se dá pozorovat při namočení kousku papíru, který chceme obarvit, ale výsledný odstín uvidíme až po jeho usušení (nejrychleji se dá usušit ještě na suchém vyhřátém plechu na pečení (u lavoru to samozřejmě nejde) nebo fénem, případně ještě v

6

MARTONOVÁ, Taťjana. *Metodika Kraslice z jezerní sítiny*. Kyjov. Dostupné také z: http://www.kyjovske-slovacko.com/sites/default/files/prilohy/metodika_kraslice_z_jezerni_sitiny.pdf

teplém počasí i venku, ale po delším vystavení slunci barvy blednou. Jakmile máme správný odstín, vařící vodu přecedíme sítkem na vyhřátý plech (aby hladina byla alespoň půl centimetru ode dna) a rovnou začneme namáčet papíry, dokud je voda horká. První papír celý ponoříme pod hladinu a další vždy vsouváme pod něj. Je to rychlý a nekomplikovaný způsob, při kterém nedochází ke kroucení a netvoří se mezi vrstvami nechtěné bublinky, pod kterými se papír neobarví. Ve vychladlé vodě už není barva papíru tak výrazná, proto podle teploty vody a výšky hladiny a plechu odhadujeme, zda se dají ještě přidávat další papíry. Pak začneme papíry postupně odebírat, po jednom vysušovat na prostěradle a pak skládat na noviny. Celý postup by měl být rychlý, aby se papír příliš nerozmočil a netrhal se, ale zároveň musí stihnout zapůsobit barva. Obvykle nepřesahují deset barvených kusů zároveň. Pokud nejsme vlastníky plnohodnotného lisu a hromady filcu na odsátí vlhkosti, musíme se spokojit s novinami a tím, co dům dá. Noviny je potřeba průběžně měnit za nové. Nejlépe hned druhý den po prvním sušení a pak po dvou, po třech dnech. Je třeba je hodně zatížit, aby se po usušení co nejvíce vyrovnal. Pokud se papíry po barvení nějakou dobu nevyužívají, je vhodné je nechat co nejdéle zatížené (už mimo noviny).

5.1.3 Zpracování obarveného papíru

Pomocí trhání, řezání, stříhání, jsem vytvářela pozadí pro scénu buď s předkresleným tvarem nebo s náhodnou kompozicí.

Strom a jeho větve jsem profázovala tam, kde bylo potřeba - když byl strom v záběru vidět celý. Na drobné předměty jako květy, třešně nebo listy jsem sehnala raznice pro výtvarnou techniku scrapbook.



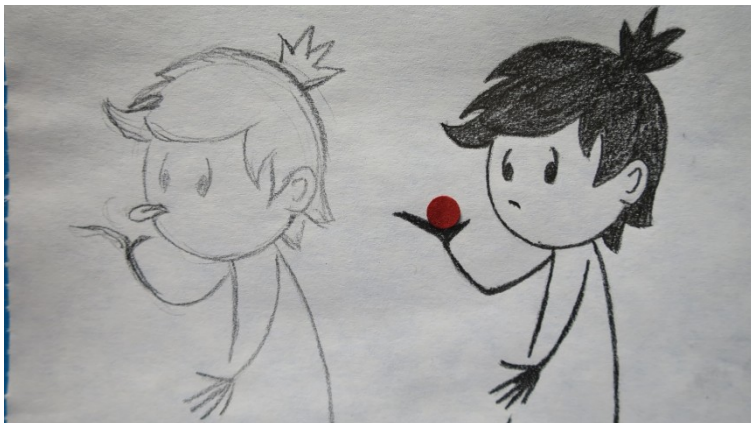
Obr. 15.



Obr. 16.

5.1.4 Příprava kreslených fází

Na animačním stolku podsvětleném lampičkou jsem si začala vytvářet hlavní fáze pohybu postavy. Tyto fáze by se měly kreslit na sobě, kvůli udržení velikosti, ale mě se vždy lépe kreslily na jeden papír vedle sebe. Dokážu se tak lépe vcítit do konkrétního pohybu a představit si tak následující fáze.



Obr. 17.



Obr. 18.



Obr. 19.

"Při práci s hlavními fázemi animátor nejdříve přemýšlí, plánuje, rozvrhuje jednání a vytváří klíčové, nejvýraznější a nejsložitější fáze pohybu"⁷

Používala jsem nastříhané papíry v přibližné velikosti postavy pro snadnou manipulaci a kreslila si značky, aby na sebe obraz seděl.

Klíčové fáze jsem nejprve vyzkoušela nafocím, abych věděla, zda pohyb sedí. Poté stačilo zpřesnit kresbu a profázovat pro dosažení větší přirozenosti a plynulosti pohybu. Poté bylo potřeba každou fázi vybarvit (zakreslit vlasy) a obstrihnout, případně vyříznout, pokud postava držela nějaký předmět.

Zvažovala jsem, zda bych měla profázovat i klidový stav postavy, ale při srovnání své bakalářské práce se svou semestrální prací *Cesta do Zlína* jsem tuto možnost zavrhlá. Důvodem byla odlišnost prostředí, kde se filmy odehrávaly. Jeden vytvářel svůj vlastní svět s vlastními pravidly a ten druhý byl zasazený do naší reality. Proto jsem se rozhodla zachovat u všech objektů včetně kreslených postav základní vlastnosti papíru - určitou neživost.

Každou sekvenci postav jsem vždy vložila do papírové obálky, sevřela kancelářskou svorkou, pojmenovala podle konkrétního záběru a jeho pořadí a zařadila k dalším materiálům daného záběru. Jen tak jsem byla schopna udržet si pořádek a řád. Vytvořila jsem si i "alba", do kterých jsem mohla zakládat vyřezaná písmenka, malé fáze postav a menší rekvizity.

5.2 Příprava techniky a scény

5.2.1 Technologie animace

Plošková animace je nejstarší animační technikou. Jde o rozpohybování plošných objektů na dvourozměrné ploše. Na namalovaném pozadí se hraje s loutkou namalovanou a vystříhávanou z různého materiálu. Může být složená zvláště z tělíčka, ručiček, nožiček a hlaviček.⁸ V mém filmu jde o nástěnný obraz, na kterém se pohybují "papírové výřezy", které se mohou i se scénou zatížit sklem, aby se zachovaly čisté tvary a papír se nekrčil, a dá se použít více světel, aby se netvořily stíny.

To patřilo k mým původním záměrům, ale takto dokonalý obraz se mi zdál příliš jednoduchý a prázdný. Pracovala jsem s měkkým papírem, který byl náchylný na ohyb a hlavně na jakýkoli poryv větru a následným komplikacím jsem se snažila vyhnout fixací nehybných předmětů, ale nešlo to vždy, proto byla opatrnost a zadržovaný dech na místě.

Co se týče postavičky v mém případě, jde podle Edgara Dutky o "*dokreslovaný papírek*", který se skládá z mnoha nakreslených a vystřížených fází.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8, s. 80.

Díky reliéfním odstávajícím částem vystřiženého papíru, se blížím k poloplastické (reliéfní) animaci doplněné pohybem reálného nástěnného obrazu v pokoji, takže jde i o animaci objektu.

Pixilace čili animace živého herce se zaměřuje na fázování pohybu přímo před kamerou (fotoaparát), což může být velmi náročné, přesto je to působivé.⁹

5.2.2 Příprava animace

Důležitým elementem práce byl prostor, který se dá dobře zatemnit, aby nedocházelo ke světelným změnám v průběhu animace. K tomu posloužil můj pokoj a spousta dek na zakrytí oken.

Pro osvětlení jsem použila 2 lampičky s úchytem pro snadnou manipulaci (jednu z boku a druhou shora). Zkoušela jsem LED žárovky se studenou barvou, ale odstín scény byl velmi nepřírozený, proto jsem zůstala u žlutého světla.

Pro scénu jsem si nachystala velkou dřevěnou desku, kam jsem umístila počítač s vhodným programem a pevný kvalitní stativ s otočnou hlavicí. Pod stativ jsem na desku upevnila pravítka, podle kterých jsem mohla animovat přejezd kamerou. Proto jsem scénu podložila malou skleněnou tabulí, která byla dostatečně hladká pro pohyb po dřevě, ale také se dala snadno upevnit páskou. Fotoaparát jsem nastavila na manuální ovládání a propojila s počítačem. Na pracovním stole nesměly chybět pinzety, páska, lepidlo, tužky, guma a nůžky.

Nakonec jsem všechny fáze rozdělila do očíslovaných složek, které obsahovaly název a krátký popis záběru, danou část z technického scénáře a náčrt kompozice pro rychlé a přesné nachystání scény.

9

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4, s. 148.

6 ANIMACE

6.1 Animace

Už ve zkušebních animacích se ukázalo, jak snadné je rozpochybovat i upevněné pozadí scény, proto jsem dávala velký důraz na fixaci nehybných částí, včetně postavy v klidovém stavu. Scéna tak byla více v bezpečí před průvanem, otřesy, vydechováním, kýcháním i nechtěným hmyzem, který by se mohl prolétnout přímo pod stativem. Po ruce vždy musela být lepicí páska na upevnění pozadí a předmětů mimo záběr a oboustranná lepicí páska nebo slabé lepidlo pro dočasné uchycení předmětů uvnitř scény.

Při animaci jsem postupovala po záběrech, protože některé rekvizity bylo třeba průběžně upravovat (domek, větve s třešněmi a květy...). Ve scénách s mačkaným papírem (přeměna košíku na konvičku a pád děvčete ze stromu) jsem si vytvořila duplikáty klíčových fází.

Hlavní kámen úrazu při animaci byla velká volnost projevu, díky níž mi dělalo problém držet se animatiku. Objevovala jsem stále nové možnosti práce s papírem, nové "zkratky" v animaci (pád ze stromu, kdy se děvče sroluje do kuličky a odráží se od větví), kterými se mohu inspirovat při další práci. Takto jsem pár krátkých úseků vyřadila a nahradila zajímavějším pojetím (namísto zdlouhavého pozorování děvčete, jak pojídá třešně, vidíme větev, ze které třešně samy mizí).

Kromě papíru jsem využívala i vatu a nitě (vítr) a mezi oběma materiály byl velmi podstatný rozdíl. Práce s vatou byla velmi zdlouhavá a musela být přesná, aby vytvořila iluzi kouře stoupajícího z domu. Naopak pomocí nití se dal věrně vyjádřit prudký náraz větru i jeho hravost.

Jeden z těžších záběrů byl růst výhonku, který krade děvčeti konvičku. Byla zde interakce mezi reálně rostoucím stromem a zalévající postavou a zároveň jízda kamerou. Zde jsem si musela velmi pečlivě hlídat časování, výměnu fází a posun dopadajících kapek, které jsem často zapomínala v záběru, když zrovna nebyly potřeba. Pro posun pozadí jsem si vytvořila větší scénu na skleněné tabuli, kterou jsem pak posouvala podle pravítek. Daly se ovšem použít i značky v programu Stop motion pro Eclipse. Jakákoliv jiná interakce mezi vícero postavami už nebyla tak náročná.

Ohledně živého herce (ruce autora obrazu) byla potíž, že postavička je vůči rukám příliš maličká a v záběru, kde tvůrce obraz zvedá, je pohyb tedy záměrně rychlý.

V celém filmu jsem se už od začátku snažila vyhnout postprodukčním trikům a efektům. Hledala jsem různé materiály, kterými by se dalo docílit třeba nějakého přechodu mezi barvami, konkrétně ve scéně s větrem, kde se mění počasí. Zkoušela jsem vrstvit na sebe průhledné obaly na papíry, ale jejich povrch se leskl a odrážel stativ nad scénou. Nakonec jsem narazila na laminovací fólie, které

byly z vnější strany lesklé a kluzké, ale z vnitřní matné a na pogumovaném povrchu dobře udržovaly papírový materiál, aniž by se musel fixovat. Také neměly na rozdíl od obalů na papíry žádnou strukturu. Mléčná barva byla pro moji práci nejideálnější a při animaci stačilo jednotlivé listy na sebe jen vrstvit, dokud pod nimi nebyl vidět tmavý papír, který se pak prohodil s předchozí barvou a laminovací fólie se znovu odebírala.

6.2 Stop motion pro Eclipse

Původním programem, který jsem si vybrala pro animaci, byl Dragonframe, ale chtěla jsem vyzkoušet i jinou levnější a dostupnější možnost, kterou bych využila později i na další projekty a práci.

Po vizuální i funkční stránce jsou si programy velmi podobné. Hned na začátku se nám ukáže úvodní instruktážní video, ale i bez něj je člověk schopný se rychle zorientovat.

Je možné nastavit si fotoaparát, vybrat druh osvětlení, velmi dobře zaostřit a užitečné jsou i značky (dráha pohybu).

Celý projekt se průběžně ukládá do pojmenované složky, kde se zachovávají i smazané obrázky, ale finální sekvenci je možné vyexportovat přímo do videa nebo jen do obrázků.

7 POSTPRODUKCE

7.1 Adobe After Effects

V tomto programu jsem se věnovala animatiku, animačním zkouškám, postprodukčním úpravám - střih, časování záběrů na hudbu, doplňování hotových záběrů do animatiku a prolínačky obrazu.

Snažila jsem se vyhnout efektům a počítačovým úpravám, ale občas bylo nutné upravit barevnost ve scénách.

7.2 Střih

Protože byl výsledný film příliš dlouhý a rozvláčný (od původního předpokladu se lišil celou minutou) a vynechala jsem tak mnoho záběrů.

ZÁVĚR

Tvorba filmu pro mě byla výzvou i osobním hledáním. Vrátila jsem se sice na začátek své animátorské cesty k prvnímu výtvarnému stylu, ale tím se přede mnou objevila cesta nová, kde staré zkušenosti i inspiraci mohu dále rozvinout. Už dříve jsem se věnovala klasické animaci, ale až teď mám pocit, že jsem využívala její plný potenciál, přestože práce rozhodně nebyla snadná. Ale každá fáze, která mi prošla pod prsty, za to úsilí stála, když už je konečně hotov film, kde ta hromádka nastříhaných a pokreslených papírů v mém pokoji konečně dostává tvar a smysl.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [0]KOCMAN, Jiří Hynek. *Médium papír / Jiří H. Kocman*. Vyd. 2. Brno: VUTIUM, 2004. ISBN 80-214-2372-2
- [2] BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.
- [3] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.
- [4] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
- [5] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7.

SEZNAM OBRÁZKŮ

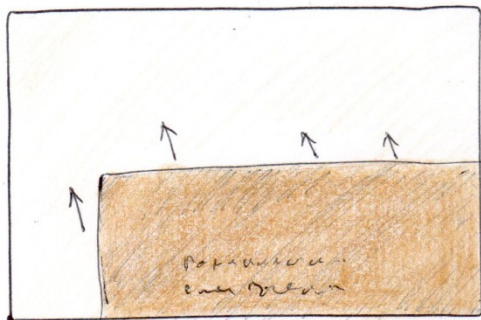
- Obr. 1. Třešňový strom na podzim
- Obr. 2. Brendan a tajemství Kellsu - stylizace stromu
- Obr. 3. Cesta do Zlína
- Obr. 4. Cesta do Zlína
- Obr. 5. Cesta do Zlína
- Obr. 6. Návrh holčičky
- Obr. 7. Návrh stromu, holčičky i konvičky
- Obr. 8. Výtvarný návrh holčičky
- Obr. 9. Výtvarný návrh holčičky
- Obr. 10. Výtvarný návrh stromu
- Obr. 11. Výtvarný návrh stromu
- Obr. 12. Finální výtvarná podoba
- Obr. 13. Finální výtvarná podoba
- Obr. 14. Finální výtvarná podoba
- Obr. 15. Zpracování papíru
- Obr. 16. Potřebné nástroje na zpracování papíru
- Obr. 17. Rozkreslená fáze děvčete
- Obr. 18. Postup tvorby fází
- Obr. 19. Fáze postavy v záběru

SEZNAM PŘÍLOH

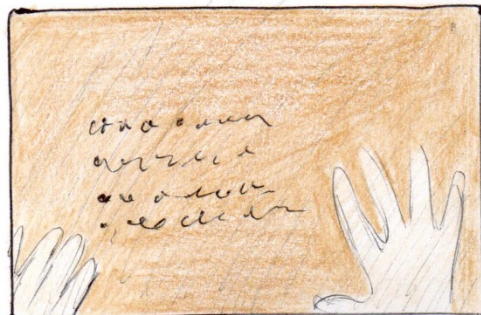
P1 Storyboard

P2 Výtvarné návrhy

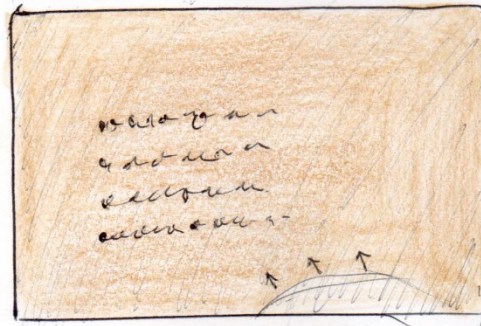
PŘÍLOHA P I: STORYBOARD



- světlý bílý papír
- tmavý bílý papír
- černá vyobrázená příměrka



- více příměrov papír



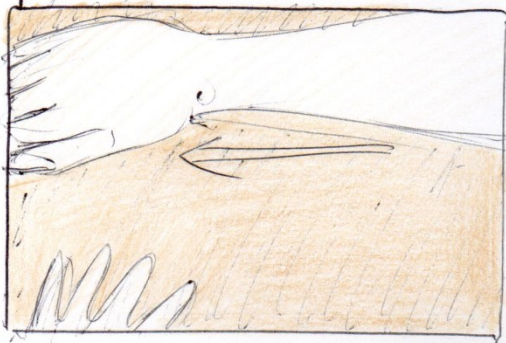
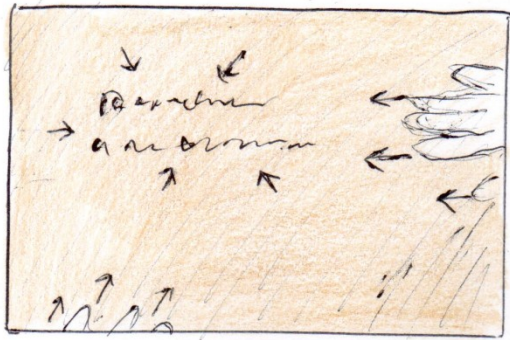
- ruká odhrovné příměrka



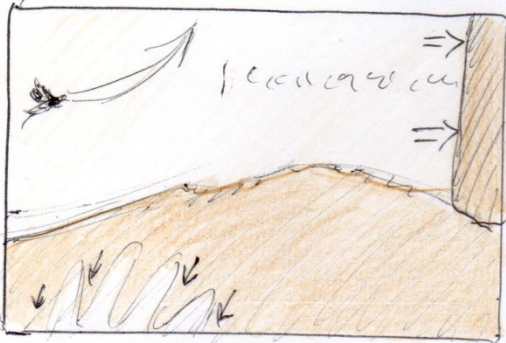
- měkková příměrka včelstevan



- vyložka
- => se všech stran se vyfouknou další příměrka a spolu s těmi dřívějšími vytvoří nový nápis

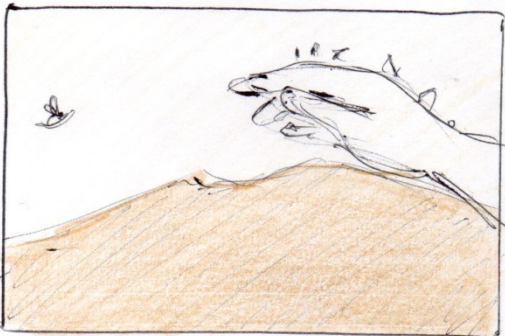


Schémá papíru



šitník

šitník

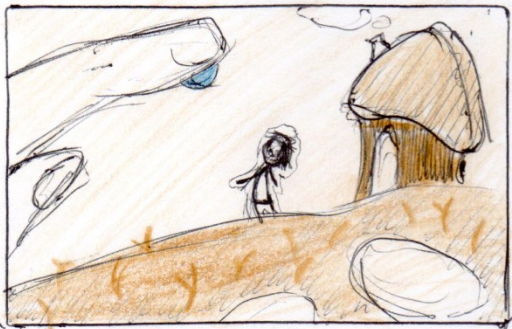


šitník šitník

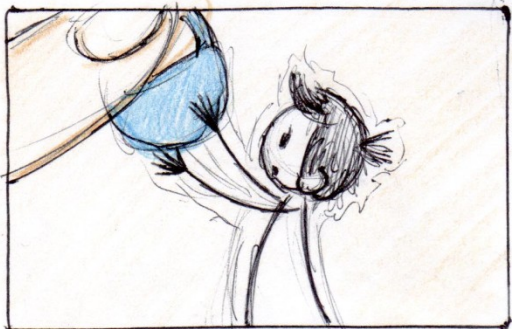


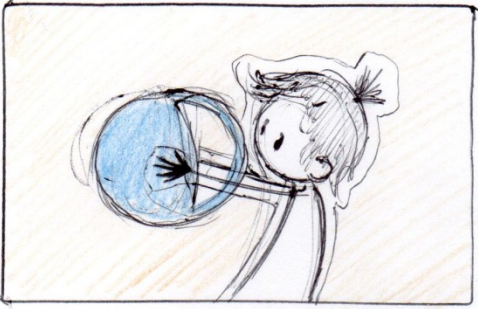
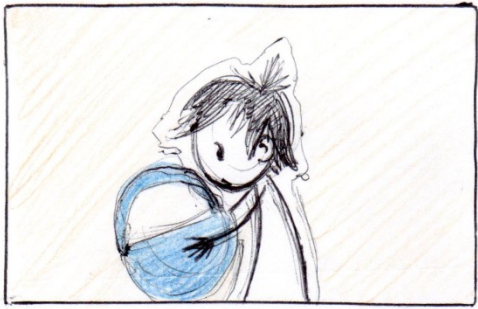


karşı & dankar

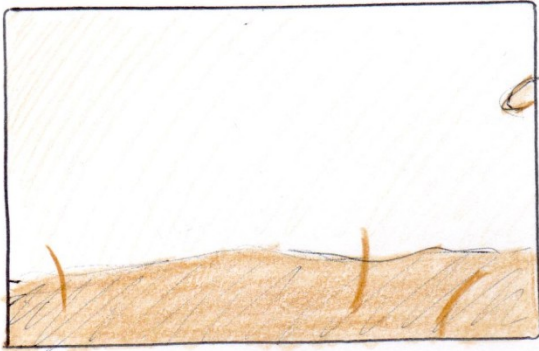


podaravani karkur

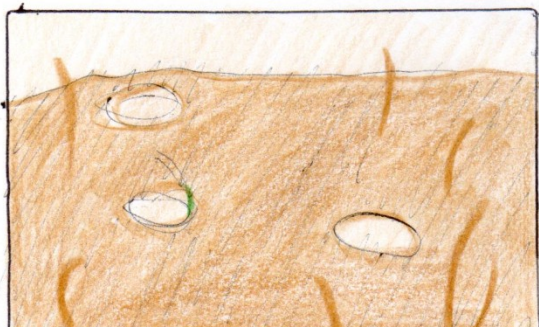
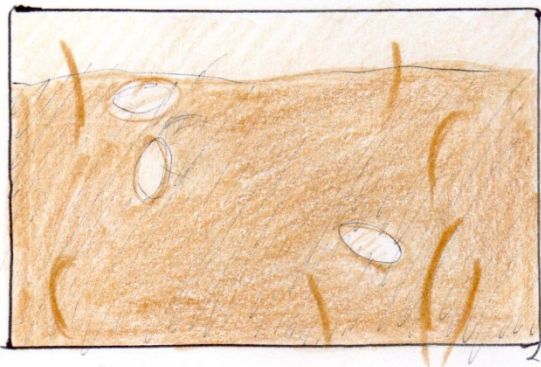
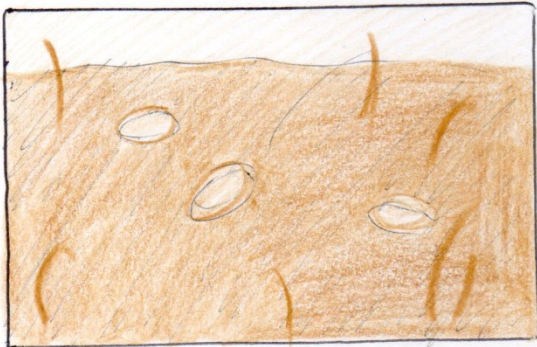




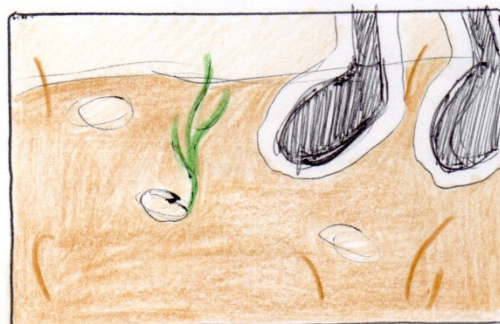
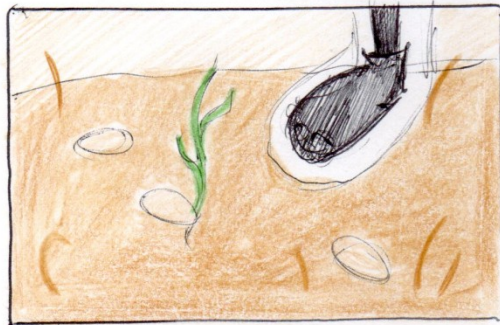
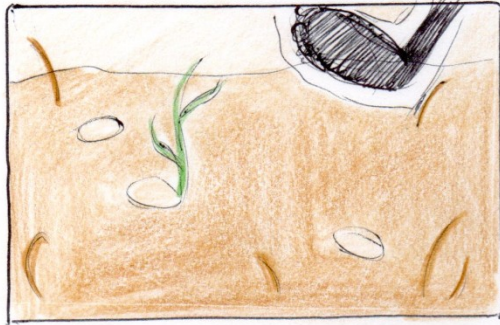
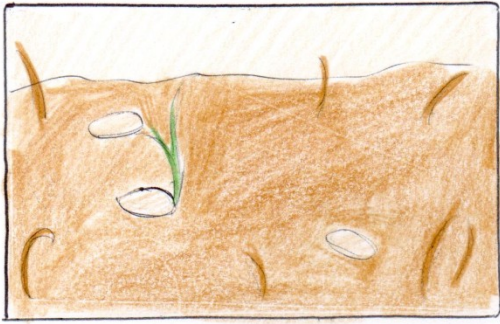
Aminka

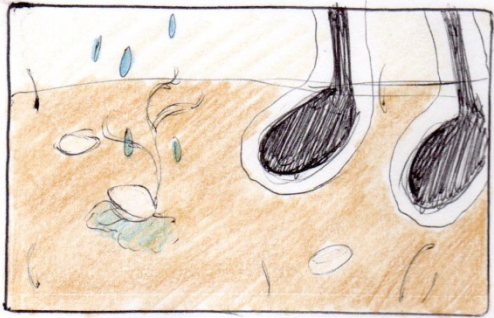
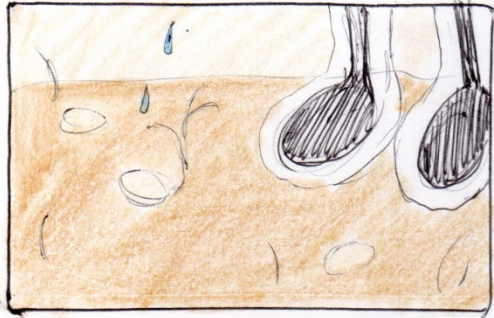


dopadne pecka

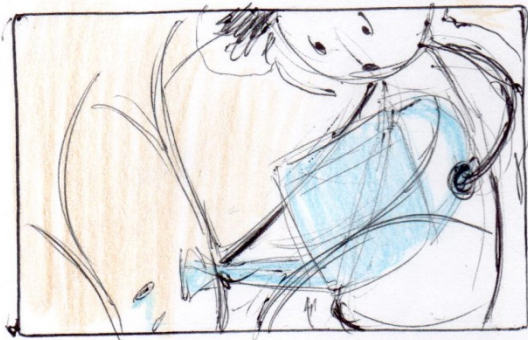
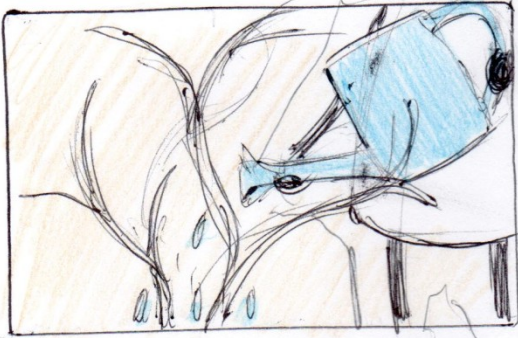
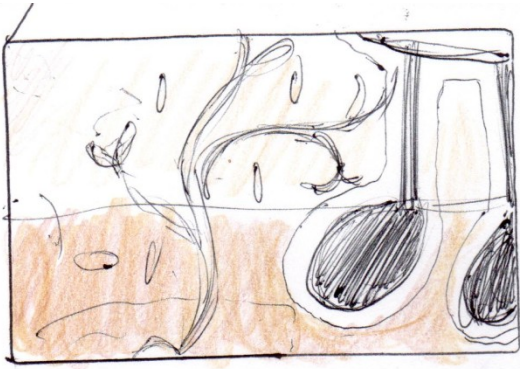


~~pecka~~
vyrista' zblauk

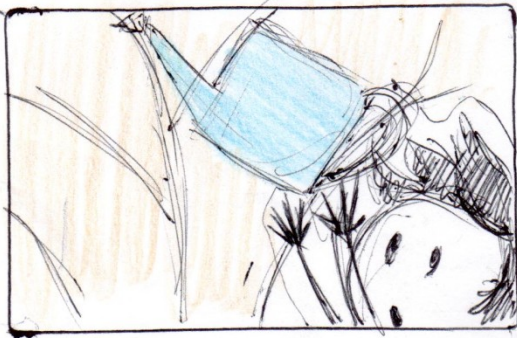
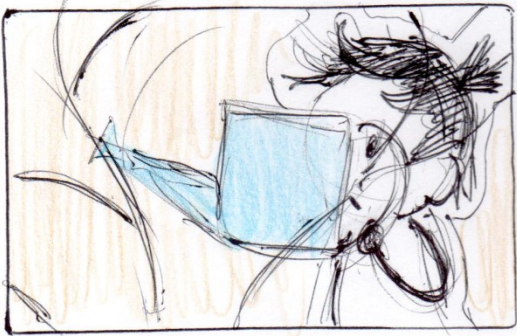




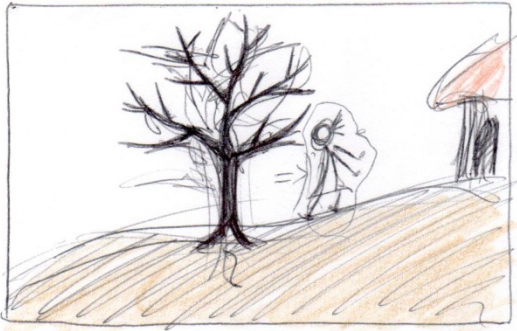
nyhauk
suom roski



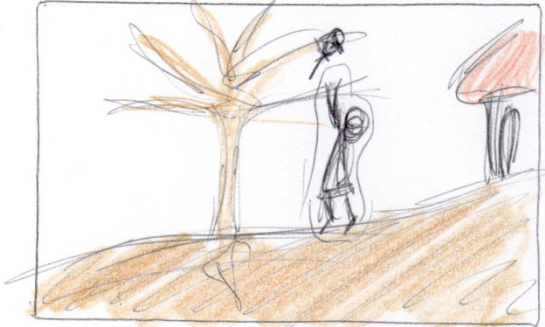
prořezá
konvičkou



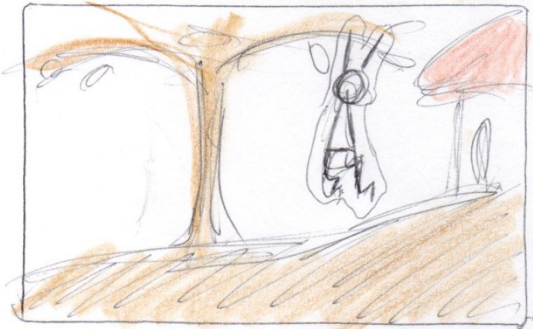
vyběhá
konvičkou z rukou



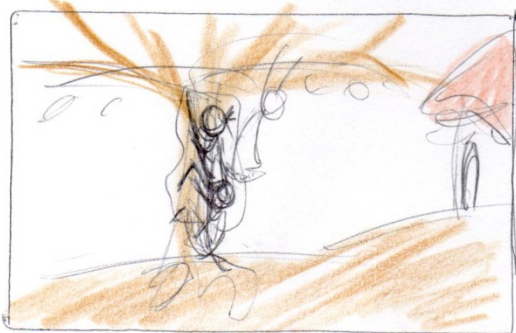
cupita od stromu



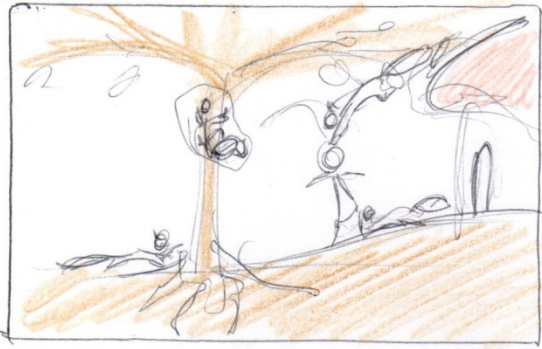
uvazuje se
vyskočit



skáče na strom

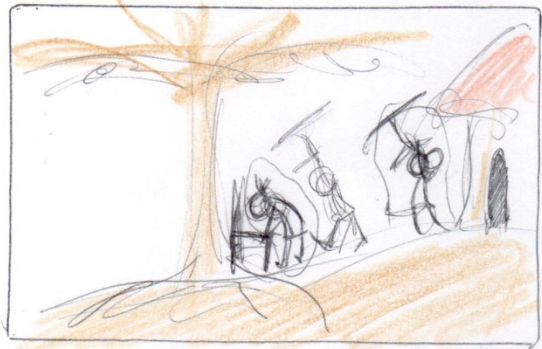
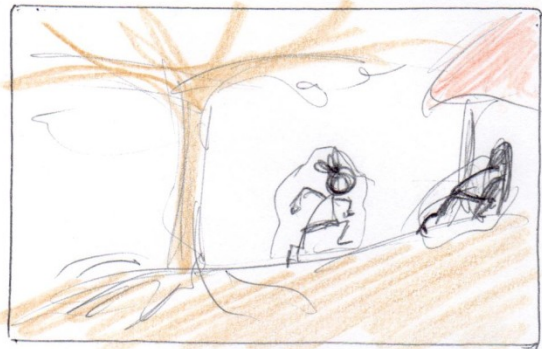


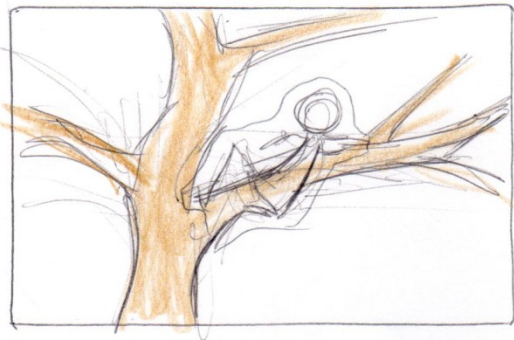
sklouzává dále



wazi al

neverka skoči
z ~~to~~ dometu





chvilki kope nohama

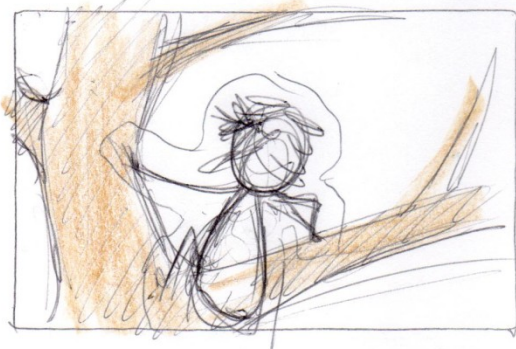
padá



vyroste větev
z kamene

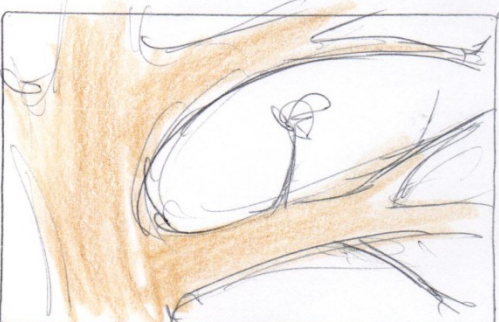


odražené
od větvě

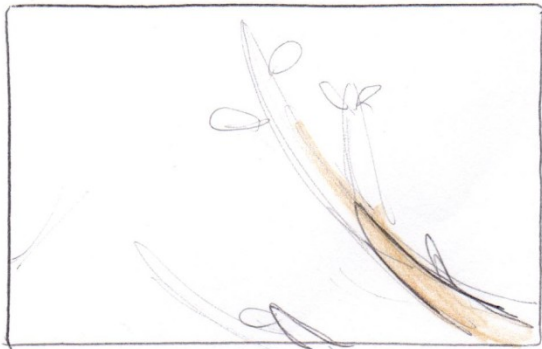




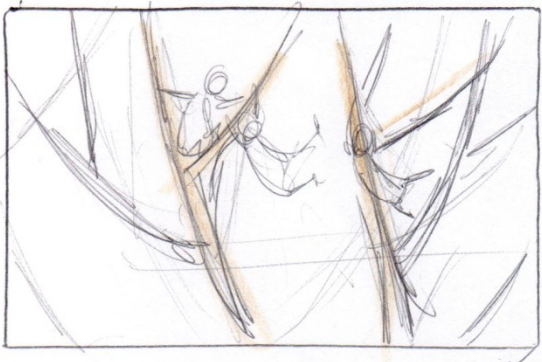
chvilku počká, dychá



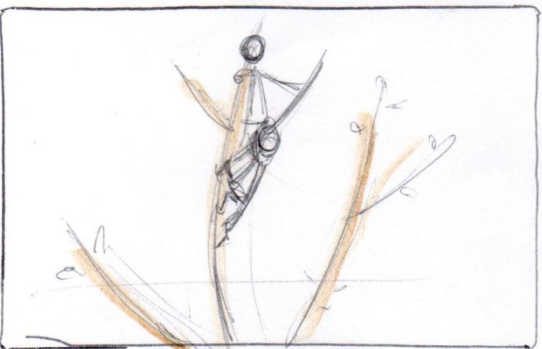
je jedinou leze malá
pachutí velká
=> stejný strom



vetve roston

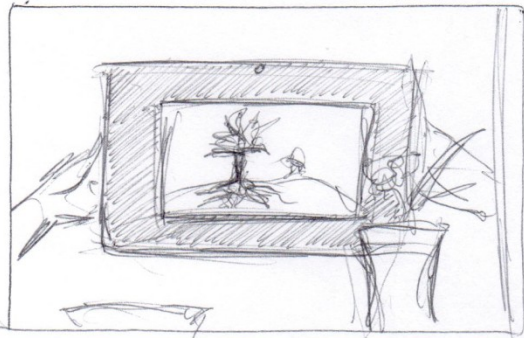
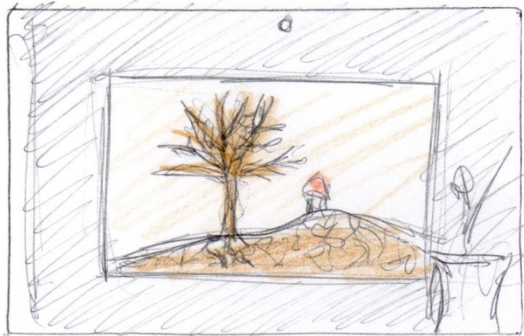


hrypsel
a skáčl



leže nahorn





jean videt
ruel



noah² se



nyraev
kytka

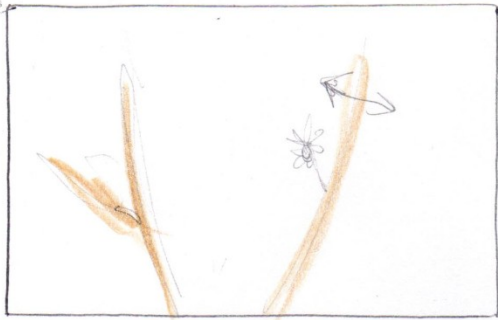


prvoni



uklowne

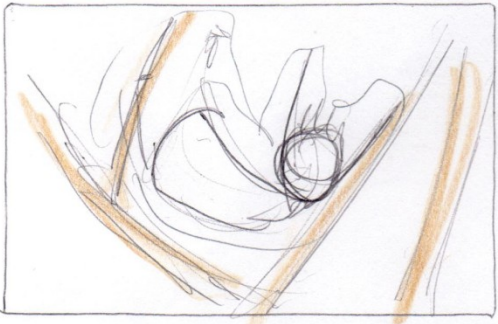




zahajpání



padá

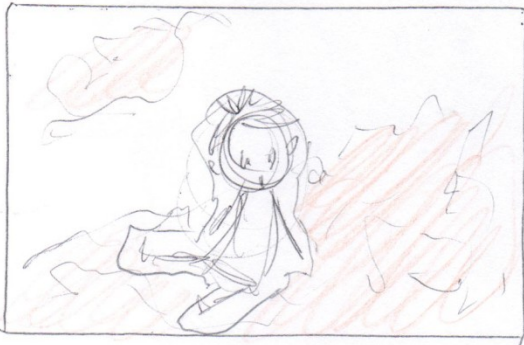


depadne



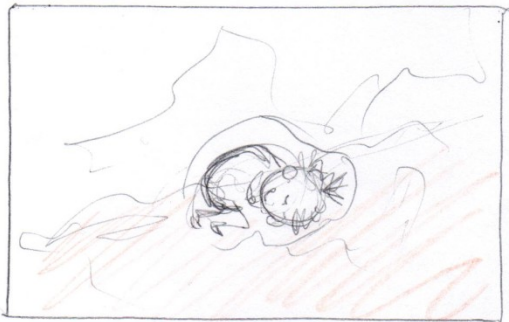
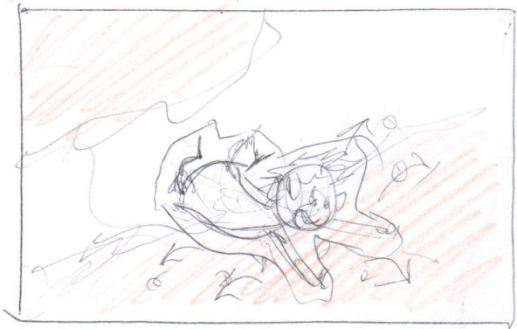


rozhlíží se

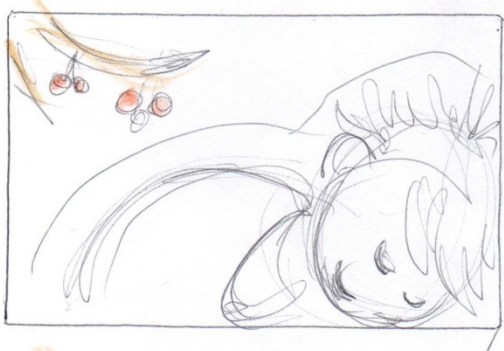


kolony
kvíty

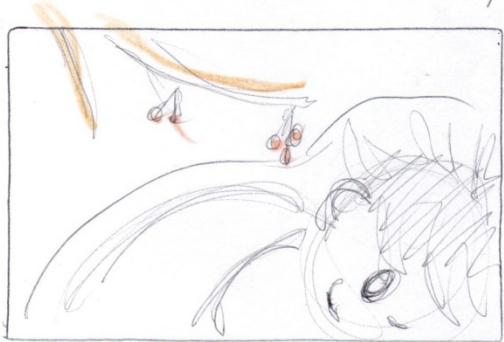




naše



dýcha
srdce se blíží

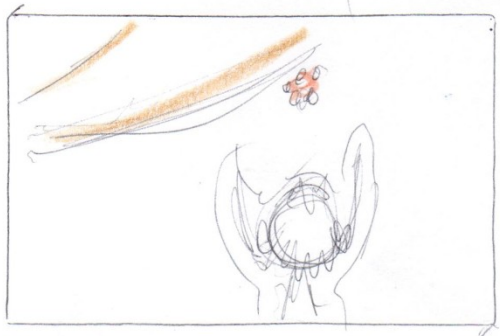
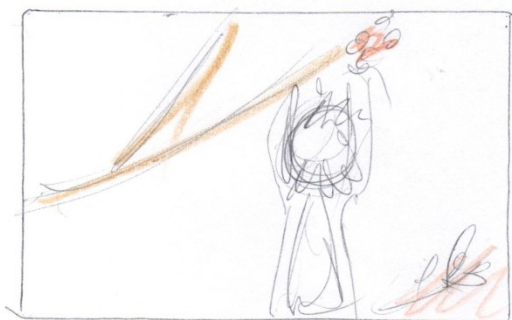


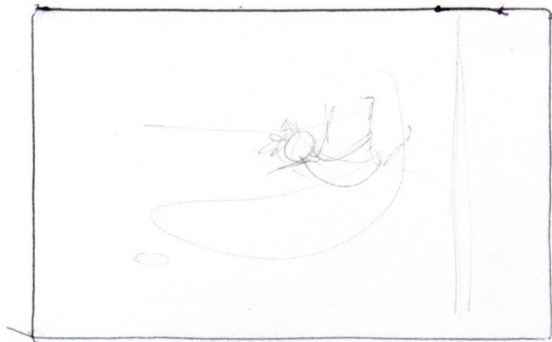


pláče
za věšák

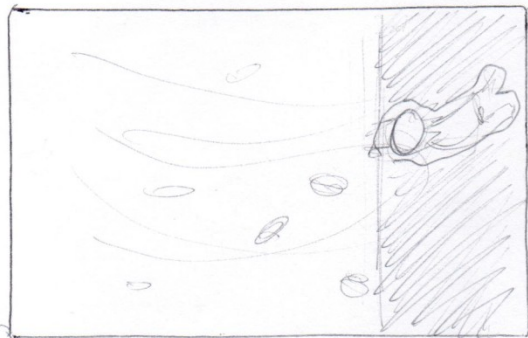


oběsí
se

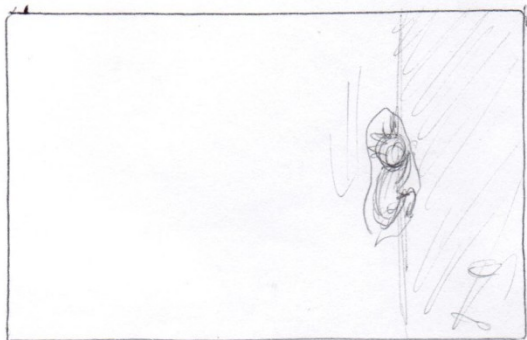




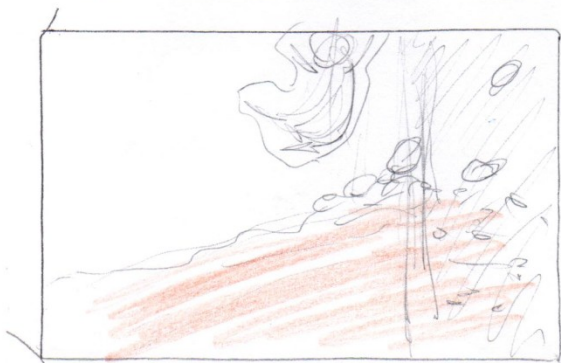
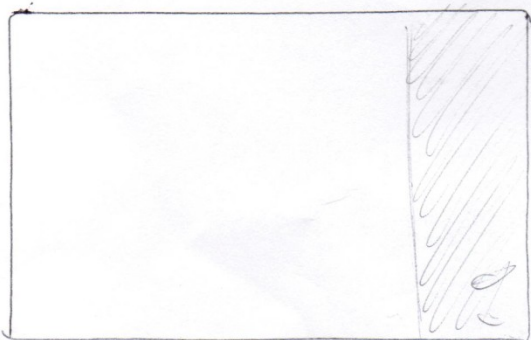
lísta
jako
papírek



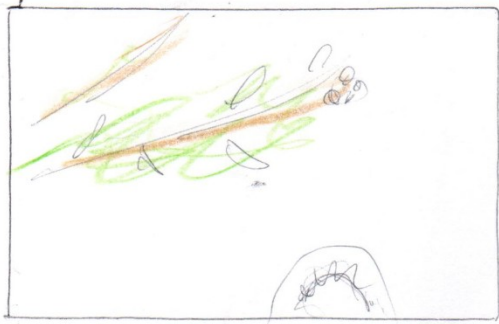
chytá
se okraje
vane listí



skloněná



padá do listí

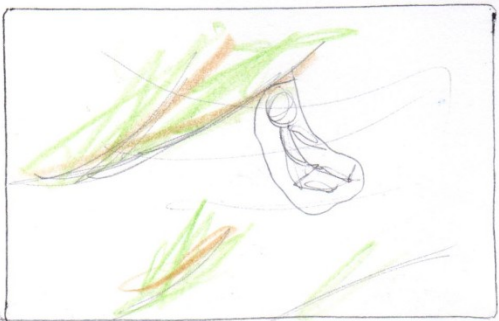


staci



zakonene

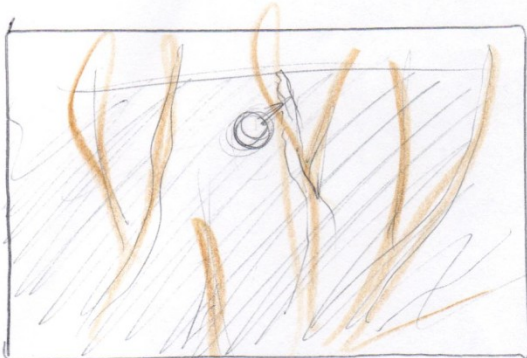
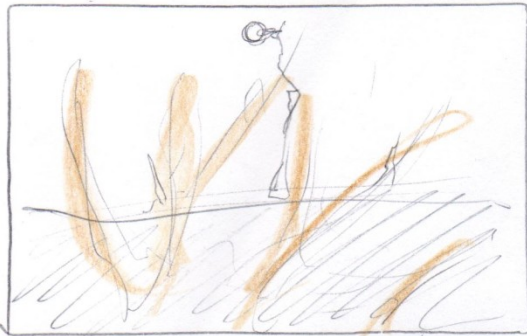
21



vise vane



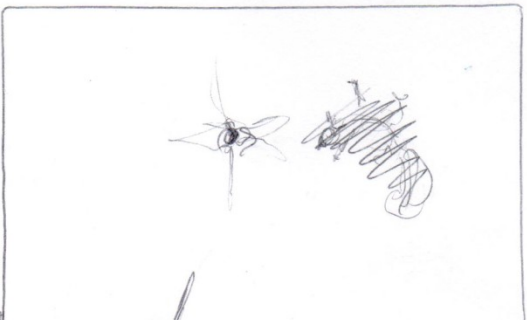
říd
větvi
a kořeni



říd
k námu
obrazu

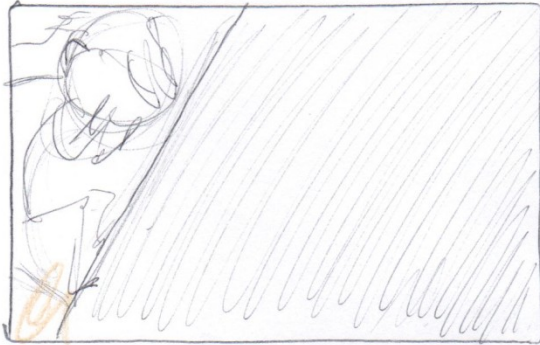


pád obrazu

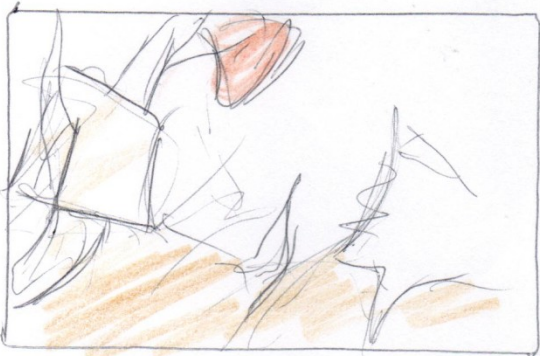
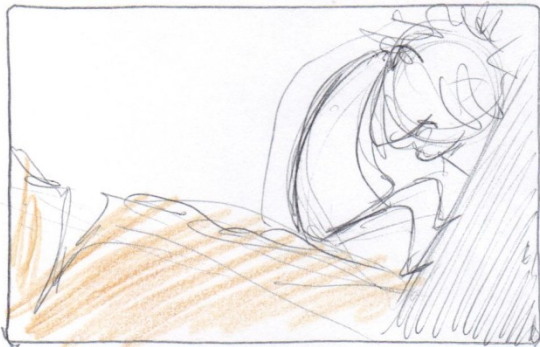




rozdávající



děve,
pláče

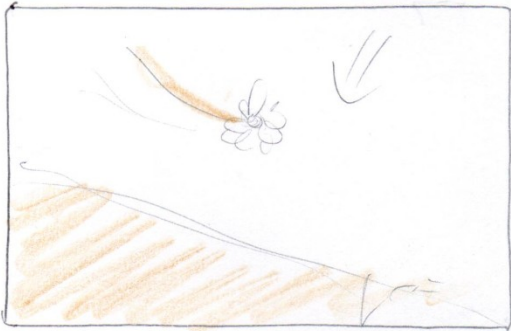


světlý
obraz

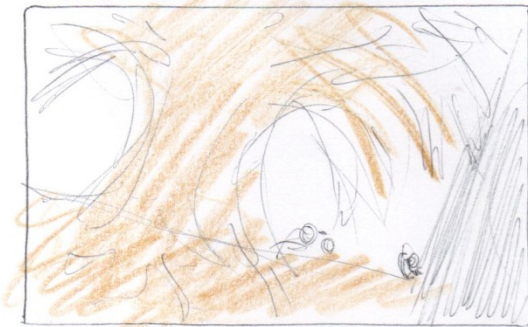
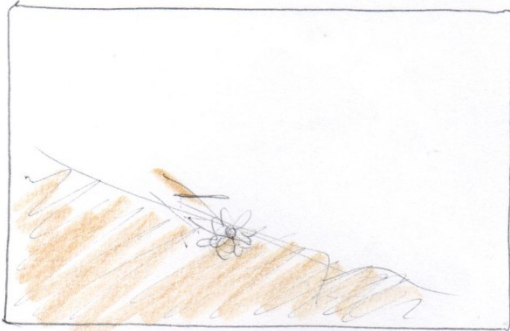




rozmačre se
a rozstobří
~~se~~ ulomí
větráček



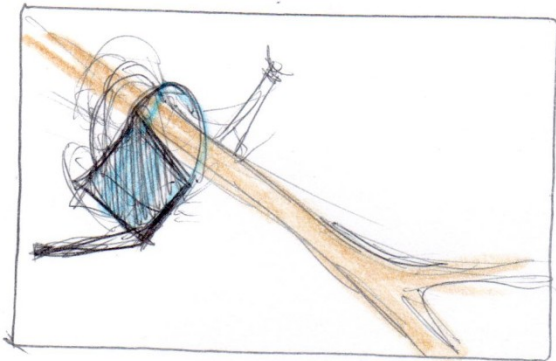
kuřka dopadá
na krm
(pomalu)



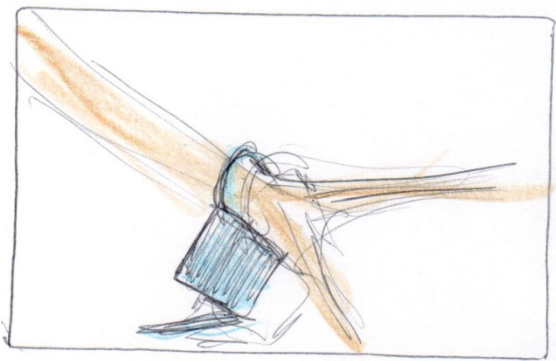
stnom smutně
klese
vívemí



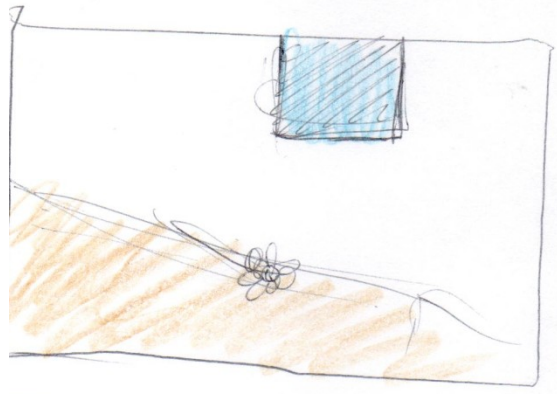
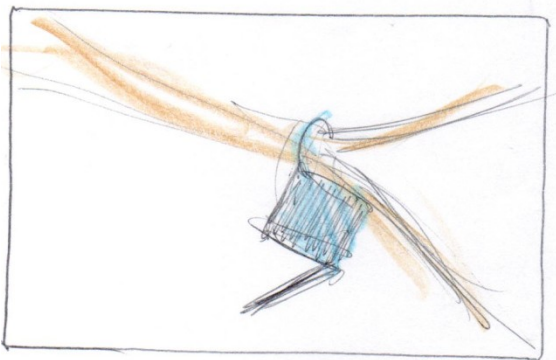
větráček
klese



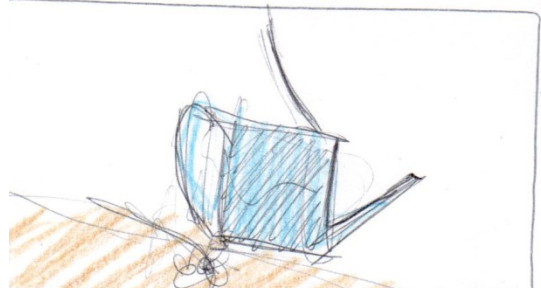
objevuje
se znova
kavicka

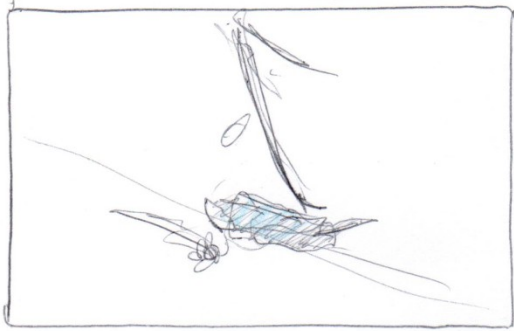


zafyzi
se ma
kovej
vetol

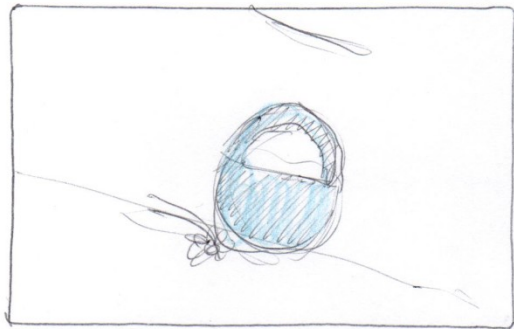


strom
poklada
kavicku
ke kochine

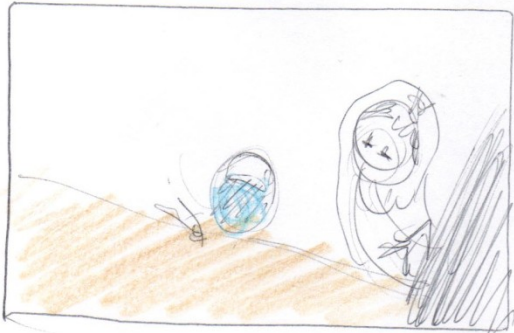
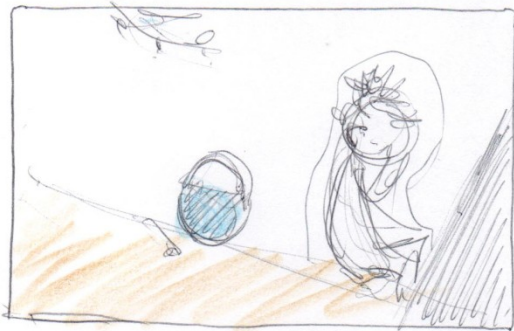


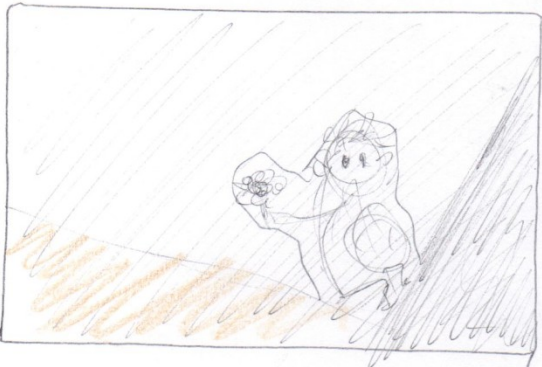
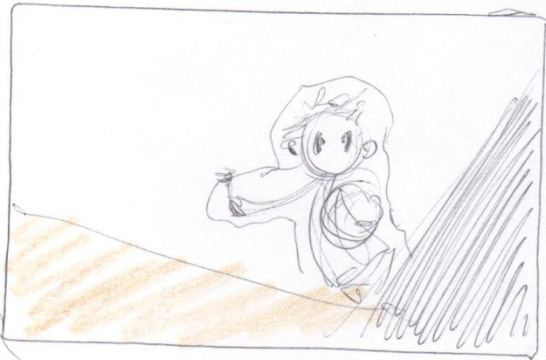
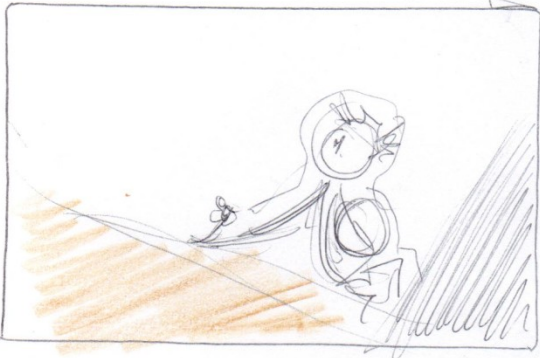


vetter
rozmačkou
kavičku



je z ní
snova
dřeviny
kost

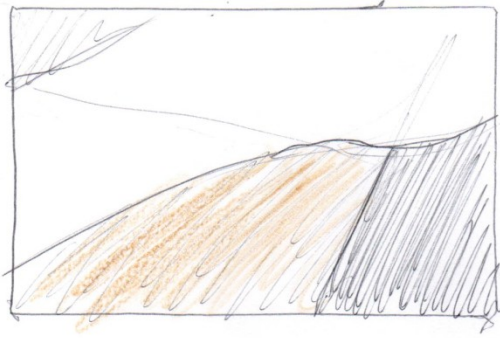




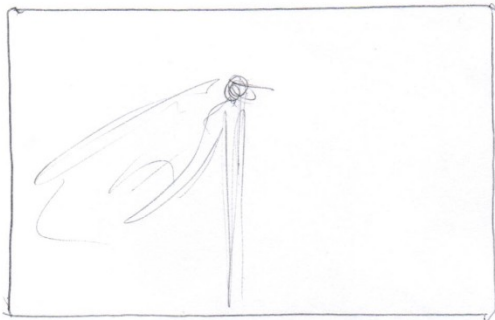
stara
rukky



ruka
☺
ofrak se kradla



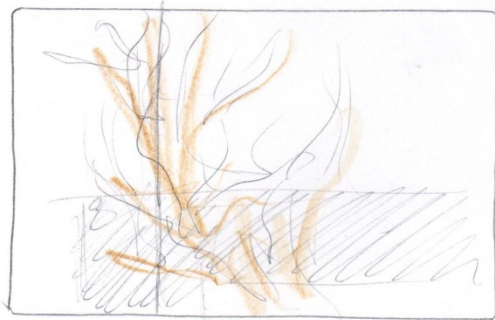
ruka svedat
obraz



ruka
~~foto~~
veš obraz
na hřebek
na provázek



řída
kamenem



sledování
větrů



celý obraz

⇓
dítělky

PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY









