

Cesta k ptakopyskovi

Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Jolana Fraňková

Bakalářská práce



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jolana FRAŇKOVÁ**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design – Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše.
2. Animovaný film o cestování – Kontrasty.**

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 tištěné 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 1 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

- 1) 1x na médiu DVD – výstup – soubor avi ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1/DV PAL (1.067). tj. 4:3 nebo 16:9, audio: uncompressed, 48000 Hz
- 2) 1x na médiu CD-R ve formátu mpeg 3) 1x na médiu DVD – 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.

Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

Animovaný film Dutka Edgar, AMU, Praha 2002
Animace a doba 1955–2000 Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA,
Praha 2004, ISSN 0015-1068
Minimum z dějin světové animace, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0 160
Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
Škola kresleného filmu Dovnikovič Borivoj, Praha Institut výchovy a vzdělávání
pracovníků ČST, 1986
Australia – a travel survival kit, FINLAY Hugh, Lonely Planet, 1998
Australia & New Zealand on a shoestring, Sdružení autorů, Lonely Planet 2005,
ABN 36 005 607 983

Vedoucí bakalářské práce: doc. ak. mal. Michal Zeman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2009
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2010

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Mgr. Markéta Dvořáčková
vedoucí katedry

ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a realizace animovaného filmu „Cesta k ptakopyskovi“. Jedná se o krátký film inspirovaný cestou po Austrálii, jejími zvířaty, původními obyvateli a jejich příběhy. Film je zpracován formou ploškové animace a následně animován v počítači. Práce se věnuje inspiračním zdrojům, výtvarnému řešení, technologii animace. Její součástí je také obrázkový scénář. Animovaný film je přiložený na CD.

Klíčová slova: animovaný film, plošková animace, aboriginské umění

ABSTRACT

Bachelor's thesis deals with the description of the preparation and implementation of the animated film "Journey to the platypus". This is a short film inspired by a tour of Australia, its animals, indigenous peoples and their stories. The film is processed in the form of cut-out animation, animation, and then animated on the computer. Work is devoted to sources of inspiration, creative solutions, technology, animation. Her image is also part of the scenario. Animated film is attached to the CD.

Keywords: animation, cut-out animation, aboriginal art

*...Poděkování všem přátelům a lidem,
díky kterým jsem měla možnost nasbírat spoustu inspirace
a setkat se se všemi těmi zajímavými přírodními podivnostmi
a zvířaty kterými Austrálie překypuje ...*

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE	10
1.1 AUSTRALSKÁ INSPIRACE	10
1.2 BILARGUN A DAROO „PŘÍBĚH PTAKOPYSKA“	11
1.3 CESTA K PŘÍBĚHU	12
2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE	13
2.1 ABORIGINSKÉ UMĚNÍ	13
2.2 DIVADELNÍ ODBOČKA	15
3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD	16
3.1 STAVBA PŘÍBĚHU	16
3.2 BILARGUNOVA CESTA	16
3.3 STORYBOARD.....	17
4 ANIMATIK	18
5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	19
5.1 VLV TECHNOLOGIE VÝROBY FILMU	19
5.2 CHARAKTERIZACE POSTAV A PROSTŘEDÍ	21
5.3 TECHNIKA PROVEDENÍ	21
II PRAKTICKÁ ČÁST	23
6 ANIMACE	24
6.1 ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA.....	24
6.2 PLOŠKOVÁ ANIMACE.....	24
7 POSTPRODUKCE	26
7.1 STŘIH	26
7.2 TITULKY.....	26
7.3 HUDBA	26
7.4 RUCHY	26
7.5 ZVUK.....	27
8 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE	28
8.1 ČASOVÝ ROZPIS PRÁCE	28
8.2 PREZENTACE VÝSLEDNÉ PRÁCE	28
ZÁVĚR	29
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	30

SEZNAM OBRÁZKŮ	31
SEZNAM PŘÍLOH.....	32

ÚVOD

Bakalářská práce se věnuje dokumentaci přípravy a realizace zadané praktické části. Jejím finálním výstupem je animovaný film s názvem „Cesta k ptakopyskovi“. Film je inspirován cestou po Austrálii a samotný příběh je povídka kterou si v Austrálii mezi sebou lidé vyprávějí. Její prapůvod je u původních obyvatel tzv. Aboriginal people. Film je kombinací ploškové a počítačové animace.

Jednotlivé kapitoly odkazují na inspirační zdroje, tvůrčí podněty a postupy. Důležitou součástí práce jsou také výtvarné návrhy řešení, storyboard scénář, animační příprava, vlastní animace, postprodukce a prezentace práce.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

První podnět k výběru tématu mé bakalářské práce byl řízen zážitky. Chtěla jsem se věnovat něčemu, co je mi blízké a co mě inspiruje. Jelikož jsem se celý dosavadní profesní život věnovala především grafickému designu, chtěla jsem zároveň, abych mohla i tyto znalosti v bakalářské práci zúročit. Mé dosavadní zkušenosti s animovaným filmem jsou hlavně z oblasti teorie a studijních zkušeností.

V rámci studia jsem si prakticky vyzkoušela základní animační dovednosti. Hlouběji se do nich ponořit, především do základů kresleného filmu, pomáhá velmi zajímavě zpracovaná kniha *Borivoje Dovnikoviče: Škola kresleného filmu* [1]. V rámci své bakalářské práce jsem se nakonec rozhodla jít jinou cestou, než klasickou kreslenou animací. Vybrala jsem animaci ploškovou, kombinovanou s počítačovou animací. Tato volba skýtala zajímavé možnosti právě ve vazbě grafického designu a animovaného filmu.

1.1 Australská inspirace

Když jsem přemýšlela co by mohlo být inspirací a tématem mé bakalářské práce, volba byla jednoznačná. Měla by to být sama Austrálie. V této zemi jsem strávila jeden rok života. Mým záměrem bylo jednoduchou, nenásilnou formou přiblížit tuto cizokrajnou zemi a její příběhy divákovi.

Na Austrálii je zajímavá především její příroda a kultura, která není nikde jinde na světě. Jelikož Austrálie je vlastně samostatný ostrov izolovaný od okolního světa, vše se tam tak nějak zakonzervovalo. Místní lidé, Aboriginal people, byli ochráněni před vlivem Evropy až do sedmnáctého století, kdy byl ostrov objeven holandskými námořníky. Historie původních obyvatel sahá až padesát tisíc let zpátky. Tento jednoduchý výlet do minulosti, včetně řady potřebných informací mi při mých cestách za inspirací poskytla publikace *Lonely planet* [2].

Při výčtu mých inspiračních zdrojů nemohu opomenout australská zvířata. Když si zpětně uvědomím, na co jsem se nejvíce těšila při mém příletu do Austrálie, tak to byla právě ona zvířata. Právě proto můj příběh vypráví o jednom z nich - o Ptakopyskovi. To je stvoření natolik zvláštní, že snad ani není možné uvěřit v jeho existenci. Poprvé jsem ho na vlastní oči viděla v zoologické zahradě v Sydney. Překvapilo mě, jak je ptakopysk malý a rychlý.

1.2 Bilargun a Daroo „příběh Ptakopyska“

První podnět k mé bakalářské práci dal nevědomky můj učitel angličtiny Michael ze Sydney College of English, kde jsem v Austrálii studovala. Právě on nám vyprávěl o původních Aboriginských obyvatelích a o jejich příbězích. Jednou nám také vyprávěl, jak přišel na svět první Ptakopysk. Byl to příběh krátký, ale zaujal mě natolik, že jsem si na něj vzpomněla, když jsem začínala řešit tuto práci. V uvedeném příběhu je skryto vše, co jsem chtěla ukázat. Je sice velmi jednoduchý, ale přesto říká hodně o samotné Austrálii. Je plný kontrastů jako Austrálie sama.

Zkusila jsem, zda je možné příběh někde dohledat. Bohužel, ten nápad mě nenapadl v Austrálii, abych pátrala přímo na místě v knihovnách. Pátrala jsem proto u nás a příběh jsem našla na webových stránkách [3]. Níže uvádím původní, mnou přeložený text, přímo z internetového zdroje. Celý příběh jsem si ještě v rámci práce na scénáři trochu upravila a přizpůsobila. Bylo nutné ho především zjednodušit a slohově upravit. Chtěla jsem, aby to bylo čtivé a poutavé vyprávění.

Bilargun a Daroo 'příběh Ptakopyska'

Když se staří lidé sesednou okolo ohně, vyprávějí si pradávný příběh o ptakopyskovi.

"Kdysi tu žila ondatra jménem Bilargun. Jednoho dne, když byl Bilargun na lovu, spatřil kachnu jménem Daroo a rozhodl se, že si ji chce vzít za manželku. Potichu pod ní ve vodě plaval, chytil ji za nohy a zatáhl ji zpátky do díry v břehu, která byla jeho domovem. Pohodlně to tam kachně zařídil a každý den jí tam nosil jídlo. Tím ji udělal velmi šťastnou. Bilargun řekl kachně, že když se bude cítit ohrožená, má mlátit ocasem o hladinu a vysílat varovný signál.

Za nějaký čas kachna Daroo a ondatra Bilargun měli děti. A vy víte, že děti měli po matce kachně zobák a prsty s plovací blánou a po otci Bilargunovi ondatří srst plochý ocas.

Do dnešních dnů je můžete vidět v potocích a řekách, jak používají stejný varovný signál. Říká se jim ptakopysk.

Po vyslechnutí příběhu mě samozřejmě nejvíce zaujal a pobavil samotný kopulační akt ondatry a kachny. Představa jak tato dvě zvířata mají společně děti, mi přišla vtipná. Také styl jakým se ondatra Bilargun dvořil kachně Daroo mi připomněl příběhy, které se vyprávějí o pravěkých lidech. Když se pravěký muž rozhodl, že se mu žena líbí a chce s ní žít, praštil ji kyjem po hlavě a odtáhl si ji s sebou do své jeskyně. Žena neměla možnost nic řešit a ani se bránit. Naštěstí v příběhu kachny a ondatry se vše v dobré obrátí. Ostatně tak jako v každé pohádce. Je tam cítit určitá primitivnost doby i vliv civilizace. Chtěla jsem, aby toto vše bylo cítit i z mé práce. Dále pro mě bylo důležité určité poselství, respektive ponaučení. Jednoduchá forma nám přiblíží vzhled zvláštního zvířete s podivným jménem ptakopysk a navíc nabídne i informace, kde takové zvíře můžeme nalézt.

1.3 Cesta k příběhu

Příběh hrdinů ondatry a kachny jsem chtěla ještě rozvinout o kratičký úvod, který by nás naladil na australské téma. Aby každý divák věděl, že jsme se ocitli v nějaké konkrétní zemi a budeme provedeni jejím příběhem. Úvod jsem pojala jako malou hravou cestu, která se nám sama skládá, přes samotný stylizovaný tvar samotné mapy Austrálie, až se nám ve výsledku složí do tvaru klokana, který je pro Austrálii snad jejím nejtypičtějším symbolem. Také proto ho má Austrálie ve svém znaku. Proto klokan ze začátku slouží jako průvodce, který nás uvádí do děje. Za zvuku bubínků a didgeridoo skáče po horizontu, mívá lidi a pokračuje dál a dál, až po něm převezme štafetu ondatra a začne se odvíjet celý příběh dvou naprosto odlišných, kontrastních živočichů.

2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

Zejména v počátečních fázích mé práce jsem byla ovlivněna dalšími inspiračními zdroji, které byly pro výsledek celého díla velmi podstatné a měly pro mě velkou váhu. Týkaly se především výtvarného řešení filmu a způsobu jeho animace.

2.1 Aboriginské umění

Nejvíce inspirace jsem čerpala ze svých zkušeností z Austrálie. V této zemi je člověk neustále obklopen uměním původních australských obyvatel. Ačkoliv stále ještě nejsou úplně vyjasněné vztahy mezi původními domorodými obyvateli a současnými Australany (tedy bílými přistěhovalci), z vlastní zkušenosti mou potvrdit, že jsem zcela jasně pozorovala pocit hrdosti a pýchy současných Australanů na Aboriginské originální výtvarné umění.

Život původních australských obyvatel je velmi spjatý s přírodou. Jsou schopni vyjadřovat se a komunikovat naprosto nečekanými způsoby. O mnoha zážitcích s původními obyvateli vypráví kniha *Marlo Morganové: Poselství od protinožců* [4]. Autorka zde vypráví o cestě lékařky, která putuje sama bez jakýchkoliv moderních vymožeností napříč australskou pouští. Lékařka v závěru knihy tak lépe dokáže pochopit všechny principy a motivace původních obyvatel. Koncepce této cesty mě přivedla k nápadu, jak pojmout a sjednotit můj příběh. Cesta, která v úvodu začíná chaosem, se v závěru scelí ve spojení v ojedinělého a výjimečného Australského živočicha.

Barevné a výtvarné řešení opět vychází z původního aboriginského umění. Velkým zážitkem pro mě byla výstava v muzeu současného umění v Sydney. (Původní název zní: The Museum of Contemporary Art, Sydney Australia). Navštívila jsem ji v roce 2007 a v mých vzpomínkách zůstává stále. Současné Aboriginské výtvarné umění je zde vystaveno v několika stálých expozicích [5] které pro mě byly velice působivé a inspirativní. Najdete zde kromě klasických maleb na plátno, malby na kůru, hudební nástroje apod.

Aboriginští výtvarníci používají ve svém výtvarném vyjadřování pro ně typické barvy. V původním, tradičním malířství používali výhradně barvy přírodních materiálů. Proto právě všechny zvolené odstíny hnědé, oranžové, okrové apod. V současné době se již samozřejmě používají i moderní barviva jako jsou akrylové barvy [6]. Ve svém filmu tedy vycházím z jakési australské přírodní barevné palety.

Inspirace však zde nebyla pouze v barvách. Také mě zaujalo, jak umělci pracují s linií, jak používají kontury a tečky. Obrazy jsou vlastně mozaiky složené z teček a linek. Na podobném principu, skládáním obrazu z barevných teček pracoval v 80. letech 19. století výtvarný směr pointilismus.



Obr. 1 oblast Alice springs



Obr. 2 oblast Balgo Hills



Obr. 4 , 5 oblast Hope Vale Community

2.2 Divadelní odbočka

Jako další inspirační zdroj bych zde ráda uvedla i divadlo. V poděbradském divadelním spolku jsem zaangažovaná již okolo deseti let. Na jeho činnosti se podílím nejen herecky, ale především vytvářím grafické realizace tiskovin k divadelním hrám a pomáhám vymýšlet vizuální řešení scény. Scénu se vždy snažíme mít pojatou co nejjednodušeji, aby byla přehledná, vizuálně vtipná, zajímavá, prakticky řešená (např. lehká na montáž, skladování, přenášení) ale především jednoduchá. Onu jednoduchost a praktičnost jsem chtěla přenést do svého filmu. Záměrem bylo nechat působit barvy a linie. Aby zbytečně složité pozadí neodvádělo pozornost od působení barev a celého příběhu. Je chyba, když oko diváka ruší podněty z jiných míst scény, než autor či režisér zamýšlel.

Jak v divadle, tak i v animovaném filmu fandím jednoduchosti. Ráda se řídím heslem: „ať si divák domyslí“. K čemu by pak bylo divadlo, nebo do detailů vyvedený animovaný film, když bychom diváka zbavili představivosti a připravili ho o fantazii. Znuděný divák je špatný divák.

V divadle i v animovaném filmu je také velmi důležitá gradace příběhu a samozřejmě hudební složka, která hraje v obou uměleckých formách nezastupitelnou roli. Právě hudba nám mnohdy určuje tempo příběhu. Troufám si říct, že můj animovaný příběh by byl bez hudební složky naprosto ztracený.

Divadlo je pro mě velká škola. Vývoj představení je podobný jako vývoj filmu. Začíná se scénářem, pokračuje se výběrem herců, čtením scénáře, první zkoušky, řešení scény a kostýmů, s tím související produkce a tak bych mohla pokračovat. Díky těmto praktickým zkušenostem z divadla jsem vždycky věděla, co je třeba ještě zařídit a připravit. Můj animovaný film se sice odehrává v daleko menším měřítku, ale vše je velice podobné.

3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

Vypracovaný scénář je přiložen k práci jako příloha PI. Připravovala jsem ho zároveň se storyboardem. Rozkreslování storyboardu mi velmi pomohlo při řešení situací ve scénáři.

3.1 Stavba příběhu

Při stavbě celého příběhu jsem především řešila, zda se pouze držet námětu, nebo ho ještě rozvinout jiným směrem. Samozřejmě nápadů byla spousta. Zážiteků z cest po Austrálii byla řada a původní záměr mé práce bylo ukázat protinožce jako vzdálenou zemi plnou kontrastů. V příběhu o Bilargunovi a kachně Daroo jsem našla víceméně vše. Máme zde kontrast dvou různých životních forem. Ondatra, v angličtině nazývána přímo vodní krysa, se zamilovává do kachny, tedy živočicha naprosto jiného, ještě k tomu z ptačího druhu. Jejich spojením vznikne druh další.

K celému příběhu jsem však stále ještě hledala nějaký úvod. Prvotní nápady byly takové, že nás do příběhu přivede moře, které se přelije na pevninu, a uvidíme ondatru. Když jsem o tom stále více přemýšlela, bylo mi líto, že začátek není rozvinutější. Chtělo to nějaký vtip. A hlavně, když jsme v Austrálii, tak jsem stále více a více měla pocit, že by se ve filmu měl objevit klokan. Je symbolem Austrálie, mají ho dokonce i ve svém znaku. Úvahy mě dovedly k tomu, že bychom nemuseli začínat mořem. Ale jakýmsi kouzlem. Hned v úvodu filmu je řečeno:

„Austrálie je kouzelná země.“

Tímto tedy byla rozhodnuta úvodní akce. Zkusme si hrát s papírky. Mnou zvolená technika ploškové animace to umožňuje. Před očima se nám sestavují různé tvary, za kterými můžeme (ale nemusíme) hledat konkrétní věci. Na závěr této kratinké hříčky se nám stvoří klokan, který se vydává na cestu a přivede nás do příběhu.

3.2 Bilargunova cesta

Po úvodní klokaní sekvenci se pomalu začíná odvíjet příběh ondatry Bilarguna. Osamocené zvířátko putuje stereotypně kdovíkam, převzalo štafetu po klokanovi, který mezi tím mizí. Ondatra náhle uvidí kachnu Daroo a rozhodne se vzít si jí za manželku.

Tím příběh začíná gradovat. Vzniká akce, kdy Ondatra skáče do vody a zatahuje kachnu do své nory. Docházíme k situaci, kde se mají vyrábět děti. Tady byla nasnadě otázka. Ukázat akci, nebo neukázat? Zvolila jsem druhé řešení a scénu jen jemně naznačila. Nechám na divákově fantazii, aby si sám představil, jak ta dvě zamilovaná zvířata vytvářejí děti.

Po klíčovém splnutí příběh spěje k závěru. Z nory postupně vychází ondatra, kachna a za nimi malá podivná zvířata. Jejich jméno ptakopysk se dozvídáme v závěru celého příběhu.

3.3 Storyboard

Tvorba storyboardu pro mě znamenala nejdříve způsob hledání nejlepšího výtvarného řešení příběhu. Inspirační motivy jsem popsala v předchozí kapitole. Díky nim jsem stále měla potřebu storyboard, včetně jeho výtvarnosti, zjednodušovat. Výsledkem bylo, že jsem si ve finální verzi vystříhovala barevné papírky, ze kterých jsem si skládala zvířátka a přesouvala je. Až když jsem si vše takhle poskládala, překreslila jsem si náčrtky na jednotlivé papírky, ze kterých jsem pak vypracovávala finální scénář, včetně technických detailů.

4 ANIMATIK

Příprava animatiku bylo podrobnější zamyšlení se nad samotným průběhem finální animační práce. Bylo třeba vše správně a s rozmyslem načasovat. Právě díky načasování se začaly objevovat chyby, které jsem se pokoušela opravit. Záměrem bylo vytvořit svižný barevný celek, který nám podkreslí příběh.

Velmi podrobnou přípravu jsem věnovala již přípravě storyboardu. Při řešení animatiku jsem tedy pouze přesně časově rozměřila jednotlivé fáze. Mnohdy se mi stalo, že mi fáze správně časově nevycházely. Buď bylo vše moc rychlé, nebo naopak velmi pomalé. Bylo tedy nutné hledat řešení a na odstraňování těchto problémů pracovat.

5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

5.1 Vliv technologie výroby filmu

Ohledně řešení výtvarného zpracování jsem byla rozhodnutá již od vzniku námětu mé práce. Aboriginské výtvarné umění mne oslovilo natolik, že jsem chtěla, aby bylo z filmu cítit. Primitivnost a jednoduchost v ploše byla pro mě důležitá. Tyto možnosti skýtá plošková animace. Vše je v ní takové jakoby nedokonalé. A to je přesně to, co jsem očekávala. A aby vše bylo ještě „primitivnější“, zvolila jsem postavičky vystříhané z papíru. Včetně všech ornamentů a jejich doplňků. Na první pohled to asi zřejmé nebude, ale pro můj vlastní pocit byla tato skutečnost velmi důležitá.

V prvopočátcích mého rozhodnutí bylo zabívat se vystříhovanými postavičkami v animovaném filmu. Proto jsem zapátrala v minulosti. Zaujaly mě filmy německé autorky *Lotte Reiniger*.



Obr. 5 Dobrodružství prince Ahmeda



Obr. 6 Popelka

Tato autorka vytvořila roku 1926 pozoruhodný celovečerní film *Dobrodružství prince Ahmeda*. [7] Film je pokládán za první celovečerní ploškový film. Pracovala s technikou stínového divadla. Tento i jiné další filmy od Lotte Reiniger jsou charakteristické právě použitím vystříhovánek. Je až obdivuhodné, jak autorka pracuje s papírem. V jejím díle vidím ohromnou lehkost a úžasný cit pro detail. Filmy vypadají, jako by byly utkané z krajky. Siluety figur jsou vystříhané z černého papíru a pohybují se na prosvětleném pozadí s různými barevnými efekty.

Já jsem pro svůj film dokonalost nehledala. Při výtvarném řešení jsem dala přednost jednoduchosti a barvě, ale princip vystříhování tu byl společný. Jen byl v mém případě uchopen z úplně jiného úhlu. Plošková animace byla využívána také například ve zpracování *Ladových pohádek*.



Obr. 7 Kocour Mikeš



Obr. 8 Bubáci a hastrmani

Přiznám sice, že nejsem velký obdivovatel Ladových kreseb, ale je to česká klasika, která je uznávána v celém světě. Mně se líbí, že jeho jednoduché, nádherně vybarvené postavy, jsou v plošce krásně převedeny do pohybu včetně pro Ladu charakteristických širokých černých kontur. Myslím, že tento způsob animace byl velmi dobře vybrán. Přesně takový pohyb si člověk u postav představuje, když se dívá na Ladovy pohlednice. Tedy nic ladného a dokonalého, jak můžeme pozorovat třeba ve všech animovaných filmech *Walta Disneye*. Ale šlo mi o hledání jednoduchého způsobu, který nám nejlépe zachová charakteristiku díla umělce. To je přesně to, o co jsem se i já pokusila ve svém animovaném filmu.

Stylizované zpracování postav a pohybu mě ještě zaujalo v seriálu *Městečko Southpark*. Tematicky je seriál pochopitelně úplně z jiného světa než má práce, ale jeho barevnost a jednoduchost výtvarného pojetí mi byla vždy velmi blízká. Postavy se zde různě kývají, vlastně ani nevypadají jako lidé. Velké hlavy, podivná těla. Poselství, které nám seriál přináší, je dáno hlavně v textu a jeho humoru. Postavičky nám ho dotvářejí a dávají nám možnost si mnoho věcí domýšlet. V mé práci je také text a příběh, barva a linie hlavním nositelem sdělení.



Obr. 9, 10 Městečko Southpark

5.2 Charakterizace postav a prostředí

Charakterizace postav vychází ze způsobu vyprávění. Postavy dokreslují děj příběhu, který ilustruje mluvené slovo. Velký důraz je zde kladen na barvy, na linie a na jejich zařazení do prostředí. To je zobrazeno pouze jednoduše, plošně. V kontrastu se zvířaty jsou lidské postavy, které se nám na začátku pouze v prostředí mihnou, zobrazeny pouze jako stíny, které jakoby zapadly do celkové jednoduchosti a stylizace okolní krajiny.

5.3 Technika provedení

Jednotlivé výtvarné zpracování postav je odvozené z inspirace aboriginským výtvarným uměním. Postavy jsou velmi stylizované. Upravené do jednoduchých tvarů, vycházejících z geometrických linií. Vše je přizpůsobeno tak, aby figurky byly plošně čitelné a dalo se s nimi dobře pohybovat. Jednoduše, aby se výsledným efektem stalo ono primitivní zpracování. Každá postava (zvíře) má svoji základní barvu.

Základní barva klokanů je oranžová. Je tomu tak, protože nás uvádí do hlavního děje. Je to také postava, se kterou se setkáváme hned jako s první. Pokud tedy opominu “podivného tvora”, který se nám seskládává hned v prvních sekvencích příběhu. Ale i pro toho je oranžová vhodným výběrem. Tato barva je pro Austrálii nejtypičtější, a proto je vhodné jí využít hned v úvodu u první postavy.

Pro barvu ondatry Bilarguna, který je v příběhu jedním ze dvou hlavních hrdinů, jsem zvolila červenou. Je to červené tmavá – až hnědočervená. Měla by to být stylizovaná

barva srsti a zároveň barva země. (Taková hnědočervená barva je velmi využívána v Abo-
riginském umění. Během návštěv australských Národních parků mě provázela víceméně
všude. Země je opravdu tak podobně zbarvená, a jelikož tento pigment byl pro původní
obyvatele dostupný, jsou jím vymalovány i jeskyně, které jsem cestou navštívila.) Vychá-
zela jsem z toho, že ondatra je především suchozemský živočich. Proto dostala tuto zemi-
tou barevnost. Celé výtvarné zpracování ondatry je velmi netypické. Chtěla jsem zachovat
geometrickou stylizaci, takže ve výsledku je tento živočich seskládaný z mnoha oválků.

Barevnost kachny je velmi střídá. Černá a krémová. Je to hlavně z důvodu odlišení
kontrastu dvou rozdílných živočichů. Záměr byl, aby tento kontrast vynikl. Tvarově opět
vychází z geometrických tvarů. Tentokrát tvaru kapky, která se opakuje ve všech částech
kachního těla. Jejich děti, ptakopyskové poté kombinují jak barevnost, tak tvarové prvky
obou rodičů. Díky odlišné barevnosti i tvarům je toto patrné na první pohled.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 ANIMACE

Pro zpracování animace, jak již bylo řečeno, jsem se rozhodla použít techniku ploškového filmu. Byla to pro mě velká výzva. Původní záměr animovat vše ručně, se mi bohužel nepodařil. Nakonec jsem podlehla vábení počítačových programů a animaci jsem zpracovávala právě pomocí počítače.

6.1 Animační příprava

Příprava na samotnou animaci u mě probíhala v několika fázích. Jak již bylo uvedeno, původní záměr byl animovat postavy ručně. V první fázi jsem se zabývala vytvořením papírových figurek. Řešila jsem jejich barevnost, tvar i velikost. Potřebovala jsem figurky dostatečně velké, aby nebyl problém při jejich ručním ovládní. Jednotlivé části postav jsem tedy vystříhala zvlášť a polepila ornamenty.

Další fází byla otázka, zda kloubky postaviček ponechat volné a přiznat občasné uklouznutí ruky při fázování pohybu, nebo vše řešit systémem kloubků. Sestrojila jsem si tedy obě verze figurek. S kloubky i bez nich. Bylo potřeba vyzkoušet, jak se bude s jednotlivými postavami pohybovat a jak bude vypadat výsledný efekt převedený do počítače.

Pokud jde o přesnost pohybu, byla samozřejmě lépe ovladatelná postavička s kloubky. Byla pro mě i praktičtější, protože mohu přiznat, že je vždy lepší mít celou postavičku pěkně dohromady spojenou, než věčně hledat všemožné části těla, zvláště když třeba někdy náhodou někde něco opomenou. Výsledek mého, jestli to tak mohu říci, pokusu mě překvapil. Při zkušební animaci se mi zdál lepší efekt pohybu u figurky, která kloubky neměla. Líbilo se mi právě ono přiznání takové nemotornosti a nepřesnosti. Rozhodla jsem se tedy pro tento druh animace. Bohužel, po několikadenní práci při ručním fázování fotografování jednotlivých záběrů jsem si musela přiznat, že lepší efekt bude, když vše zpracuji rovnou přímo v počítači.

6.2 Plošková animace

Celý film je řešen formou ploškové animace. Jednotlivé figury, včetně pozadí, jsou rozstříhány na samostatné části. Těla postav jsou pojata jako samostatné vystříhané objekty. Vždy je na každé tělíčko nalepen nějaký ornament, který by ve výsledku měl vyvolávat plastický dojem. Animace je provedena na 12 fází za vteřinu. Jednotlivé fáze, části anima-

ce jsem zpracovávala v programu *Adobe Photoshop*, se kterým jsem zvyklá pracovat, a který skýtá spoustu možností pro doladování jednotlivých snímků. Umožňuje přehlednou a jednoduchou práci s vrstvami, která byla pro mě velmi důležitá. Bohužel při dlouhodobějším fázování a pohybování částmi těl se stává, že se mi postava začíná rozpadat. Je tedy nutné tento nepřilíš vhodný efekt hlídat a včas ho napravit.

Výsledný film je zpracován v programu *Adobe Flash* který posloužil již pouze pro finální dokončení a doladění celkové animace.

7 POSTPRODUKCE

7.1 Střih

Finální střih je řešen v návaznosti na vypracovaný storyboard. Vše je zpracováno v programu *Adobe Flash*, který umožňuje i tyto finální dokončovací práce řešit.

7.2 Titulky

Titulky jsou vytvořeny tak, aby měly souvislost s celým příběhem. Záměr byl, aby vizuálně nenarušily příběh, a aby již od začátku bylo jasné, že v příběhu cestujeme na úplně jiný konec zeměkoule. Do doby, která může být současná i dávno minulá. Použité písmo je *Freight Sans CE* v kombinaci s písmem stříhaným.

7.3 Hudba

Výběr hudby byl pro mě jasný již od prvního nápadu realizovat bakalářský film jako vzpomínku na cestování po Austrálii. Aboriginská hudba je tak typická, že bych si ani neměla svůj film bez ní připravit. Hlavním hudebním nástrojem australských domorodců je didgeridoo. Tento hudební nástroj je na první laický pohled pouhá pomalovaná trubka. Ale tato trubka není jen tak obyčejná. Pochází ze stromu eukalyptu a je vydlabaná, respektive přímo „vyjedená“ termity. Australští domorodci na digeridoo vytvářejí hudbu pouze ústy, kterými dokážou vydávat až neuvěřitelné zvuky.

Hudba použitá ve filmu pochází z CD *Aboriginal beats*. Je to soubor čtyř CD, kde můžeme najít jak klasickou australskou hudbu, tak i australskou hudbu pojatou modernějším způsobem s modernějšími (současnými) nástroji. Můj výběr padl na píseň, která je svižná a působí velmi současně.

7.4 Ruchy

Celý film provází pouze mluvené slovo a australská domorodá hudba. Ruchy jako takové nebylo třeba k vystavění příběhu používat. Vše je zpracováno tak, aby příběh gradoval pouhým poslechem textu v kombinaci s hudbou.

7.5 Zvuk

Při zpracování zvuku, tedy propojení hudební a textové linky, byla velmi podstatná spolupráce se zvukařem. Původní plán byl v rámci autenticity, namluvit si mluvené slovo sama. Nakonec jsem se rozhodla jít jinou cestou a svěřila jsem tuto práci profesionálce. Tedy mé známé *Koko*, která moderuje ranní vysílání v pražském Expressradiu. Společně s kamarádem zvukařem mě vyšli vstříc a společnými silami jsme přímo ve studiu Expressradia nahráli zvukový doprovod k filmu a textovou linku k filmu.

8 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE

8.1 Časový rozpis práce

Průběh a celkový časový rozsah práce mě velmi překvapil. Byla jsem zaskočena tím, jak jsou jednotlivé postupy časově náročné. Jak jsem již výše uváděla, mé hlavní profesní zkušenosti jsou z práce grafika. Animovaný film je mým velikým koníčkem, a proto jsem se rozhodla se mu zde v kombinovaném studiu věnovat. Měla jsem určený časový harmonogram prací a mohu konstatovat, že jsem nebyla schopná tento plán dodržet. Velmi mě zdrželo i mé rozhodnutí veškeré animování fází nedělat ručně, ale na počítači. Znamenalo to pro mě nový začátek.

8.2 Presentace výsledné práce

Výsledná práce je prezentována na přiloženém datovém nosiči. Její součástí je i výtvarný návrh plakátu a obalu CD nosiče. Grafické zpracování je vytvořeno tak, aby korespondovalo s danou tematikou a opět je inspirováno Austrálií a uměním jejích domorodých obyvatel. Storyboard je součástí této práce na str. 33

ZÁVĚR

Práce byla zpracovávána jako výsledek zadaného tématu bakalářské práce. Samotné zpracování mi přineslo spoustu nových objevů a inspirace. Bylo zajímavé nechat se znovu ovlivňovat tvorbou australských domorodců. Velkou výzvou pro mě bylo také pokusit se filmem propojit zkušenosti získané praxí grafického designera. Velký dík patří vedoucímu mé práce, bez něhož by nebylo možné ujit tuto dlouhou cestu, od pouhého námětu až po dokončení celé práce. Pokusila jsem se zúročit vše, co jsem se dosud naučila studiem. Věřím, že se výsledek podařil co nejlépe. Samozřejmě pokud by bylo více možností, zkušeností a především času, bylo by jistě možné výsledný film ještě více propracovat přiblížit mým představám. Během tvorby jsem se musela mnohokrát přenést přes řadu problémů, kterým již nyní, po nově získaných zkušenostech budu schopna předcházet a v případě další animované práce se budu moci posunovat znovu o další kus dál.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Dovnikovič, Borivoj: *Škola kresleného filmu*; 1. vydání, Praha, Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007; ISBN 978-80-7331-105-6
- [2] Združení autorů: *Lonely Planet - Australia & New Zeland on a Shoestring*; Published by Lonely Planet Publications PtyLtd, 2005; ABN 36 005 607 983
- [3] Didjshop.com, 1993-2010: *Keep on didjing, Bilargun and Daroo 'The Platypus story'* [online]; citováno 25.4. 2010, dostupný z: <http://www.didjshop.com/stories/platypus.html>
- [4] Marlo Morganová: *Poselství od protinožců*; 2. vydání, Praha, vydal Práh 2000; ISBN 80-7252-034-2
- [4] Museum of Contemporary Art – Sydney: *MCA Collections* [online]; citováno 25.4. 2010, dostupný z: http://www.mca.com.au/default.asp?page_id=16
- [6] Aboriginal Art Online Pty Ltd 2008: *Methods and Materials, Paint used in Fine Art* [online]; citováno 26.4. 2010, dostupný z: <http://www.aboriginalartonline.com/methods/paint.php>
- [7] Animation World Network: *Lotte Reiniger* [online]; citováno 5.5. 2010, dostupný z: <http://www.awn.com/mag/issue1.3/articles/moritz1.3.html>

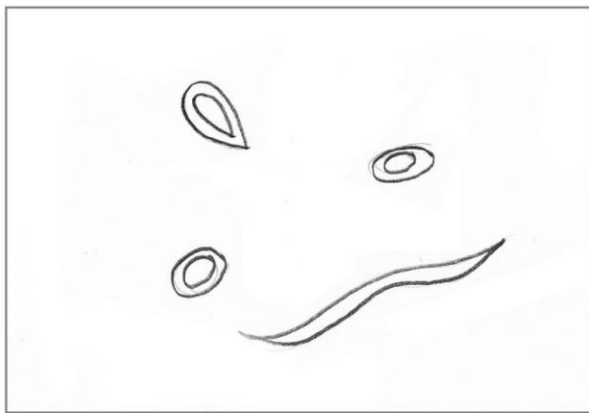
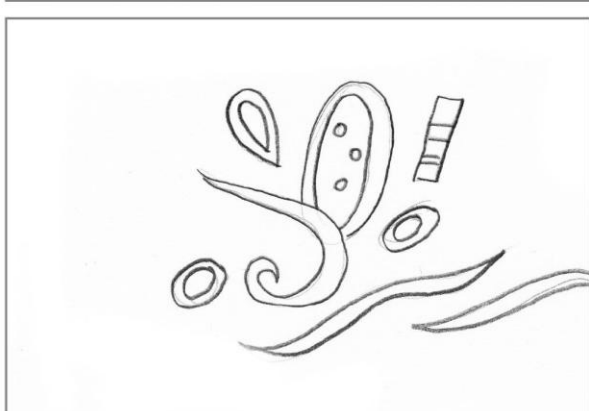
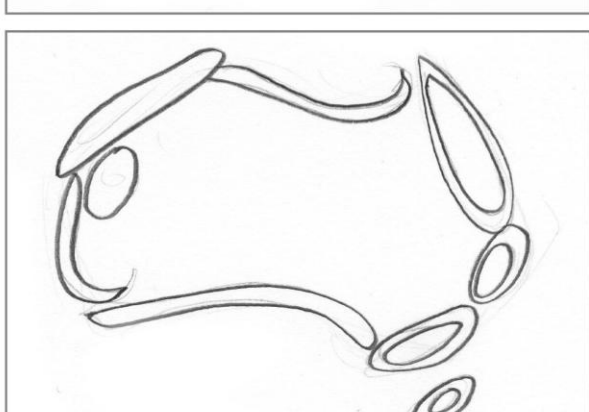
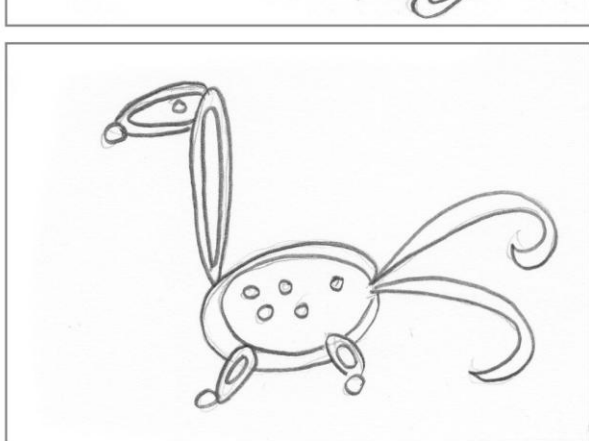
SEZNAM OBRÁZKŮ

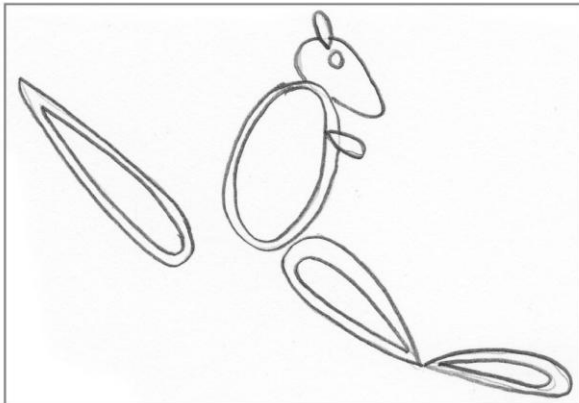
Obr. 1. Oblast Alice springs - aboriginalartonline.com.....	13
Obr. 2. Oblast Balgo Hills Paintings - Art from Wirrimanu - aboriginalartonline.com.....	13
Obr. 3. Oblast Hope Vale Community, Cape York Peninsula - aboriginalartonline.com...	13
Obr. 4. Oblast Hope Vale Community, Cape York Peninsula - aboriginalartonline.com...	13
Obr. 5. Z filmu Dobrodružství prince Ahmeda.....	18
Obr. 6. Z filmu Popelka.....	18
Obr. 7. Ze seriálu O kocouru Mikešovi a jeho přátelích.....	19
Obr. 8. Ze seriálu Bubáci a hastrmani.....	19
Obr. 9, 10. Ze seriálu Městečko Southpark.....	20

SEZNAM PŘÍLOH

PI: Obrázkový scénář.....	33
PII: Výtvarný návrh plakátu.....	42

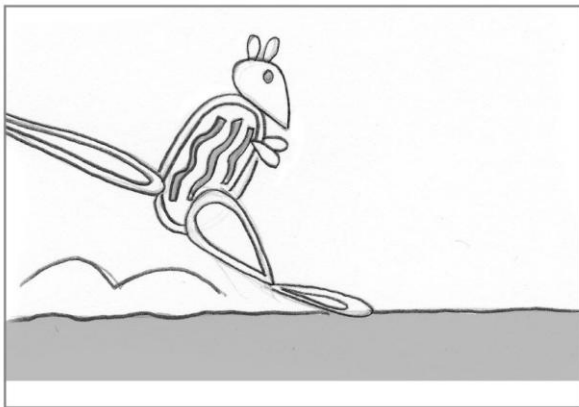
PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

 A collection of scattered, simple line drawings of paper strips. There are three teardrop-shaped strips, two oval strips, and one long, wavy strip.	<p>1.</p> <ul style="list-style-type: none">- vhození papírků, které se začínají pohybovat
 The paper strips are beginning to move and connect. The wavy strip is curling, and the oval strips are starting to form a shape. A small rectangular strip with horizontal lines is also present.	<p>2.</p> <ul style="list-style-type: none">- papírky přibývají- sestavují s různé tvary
 The strips are now more connected, forming a rough, irregular shape that resembles the outline of Australia. The wavy strip forms the bottom and right sides, while the oval strips form the top and left sides.	<p>3.</p> <ul style="list-style-type: none">- skrumáž se tvarově přemění do tvaru Austrálie
 The strips have now formed a creature that looks like a kangaroo. The body is a rounded shape with four small dots on it. The wavy strip forms the tail, and the oval strips form the legs and ears.	<p>4.</p> <ul style="list-style-type: none">- papírky stále mění, seskupí se do tvaru podivného zvířete



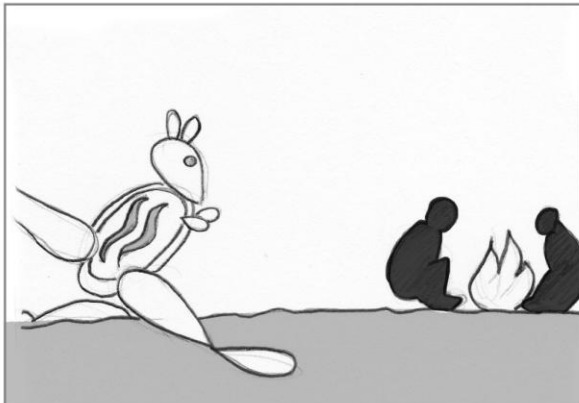
5.

- přeměna papírků končí
tvarem klokana



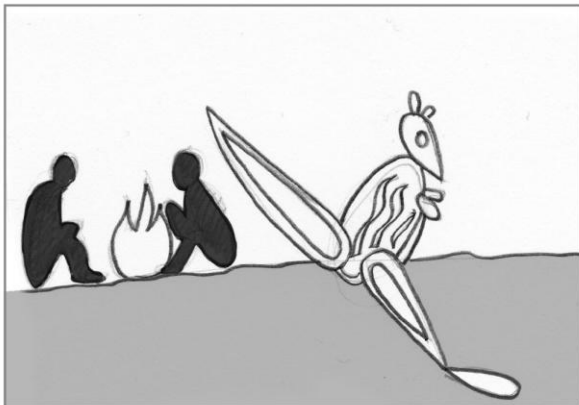
6.

- klokan poskakuje



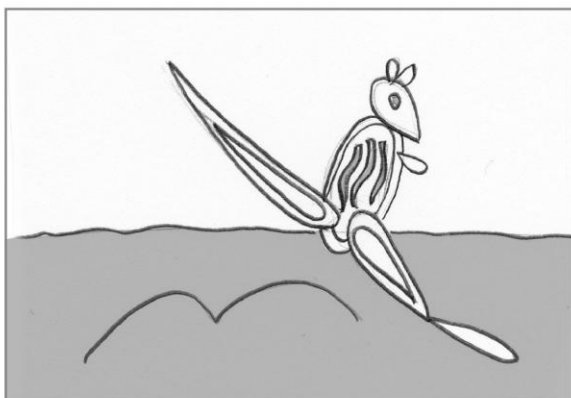
7.

- klokan skáče v popředí,
za ním v pozadí siluety
lidí a ohně



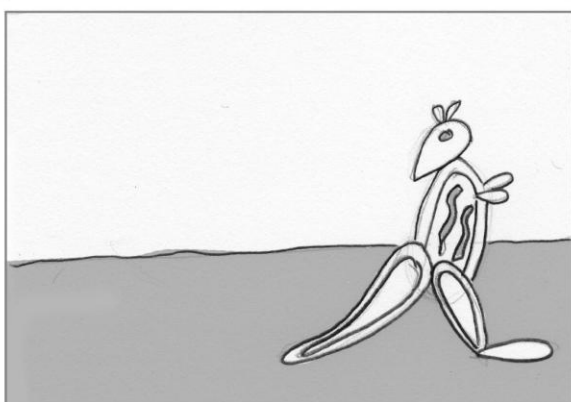
8.

- klokan míjí lidi a
pokračuje dál ve
skákání



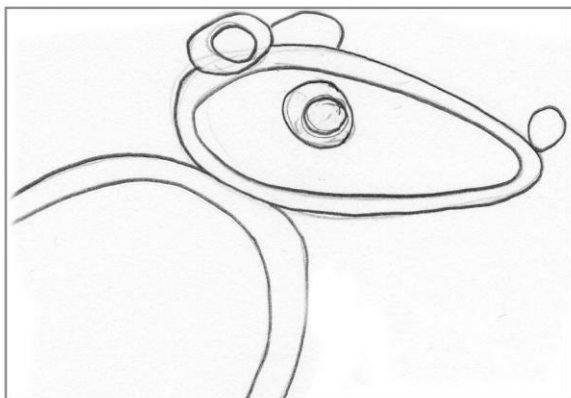
9.

- klokan stále poskakuje



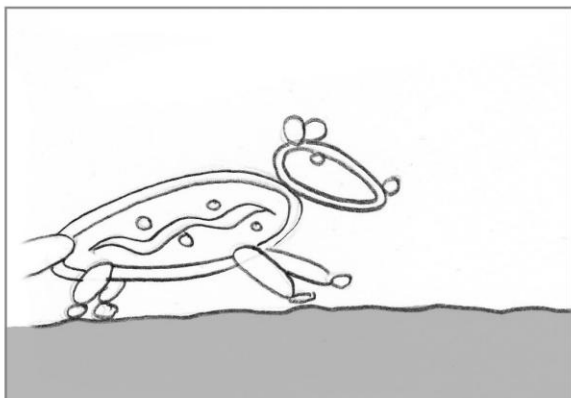
10.

- klokan se zastaví
a rozhlédne



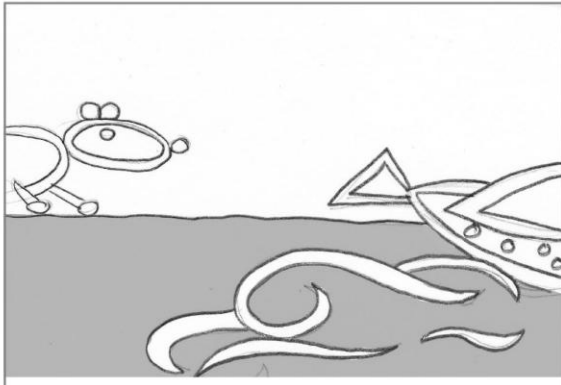
11.

- objevuje se hlava On-
datry



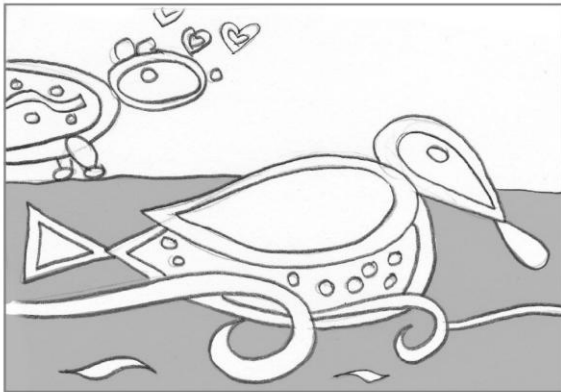
12.

- Ondatra pokračuje
po cestě jako před ní
klokan



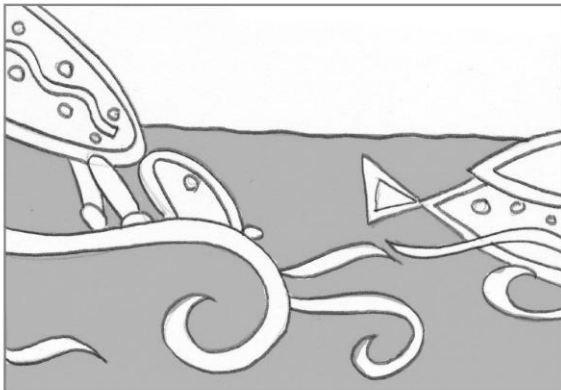
13.

- objevuje se voda
a Ondatra spatří
Kachnu
- voda se vlní



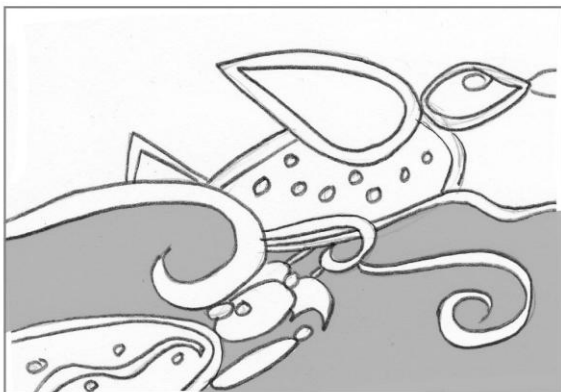
14.

- Ondatra se zamilovává
do kachny
- Kachna nerušeně pluje
na vlnách, neví
o Ondatře



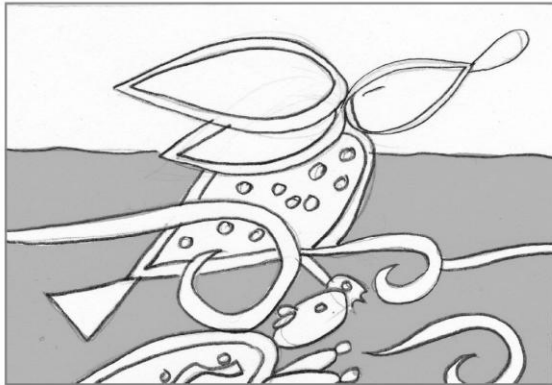
15.

- Ondatra skáče do vln,
aby mohla zachytit
Kachnu



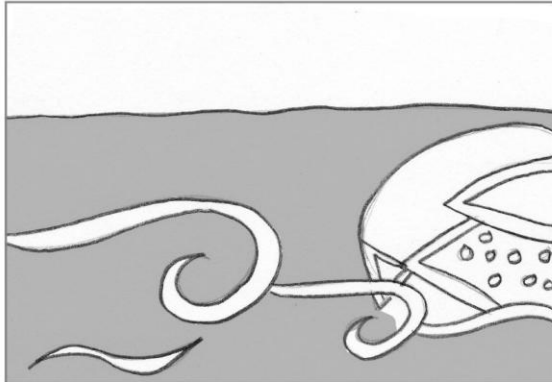
16.

- Ondatra zachytí kachnu
za nohu
- kachna se vzpouzí
a mává křídly



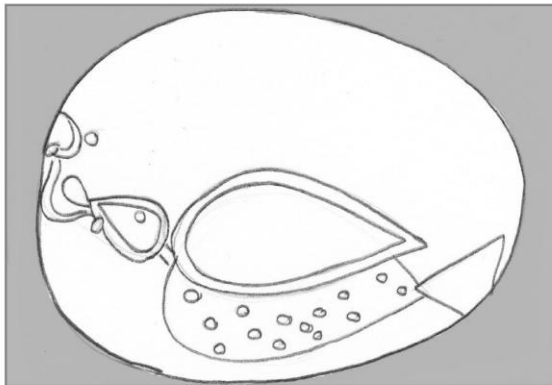
17.

- Ondatra odtahuje kachnu pryč
- kachna se stále vzpouzí



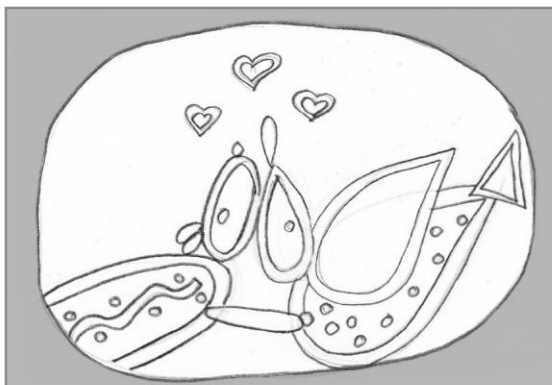
18.

- obě zvířata zmizí v díře ve břehu



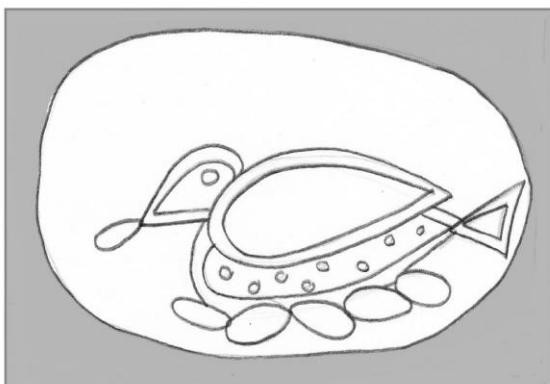
19.

- Ondatra krmí kachnu



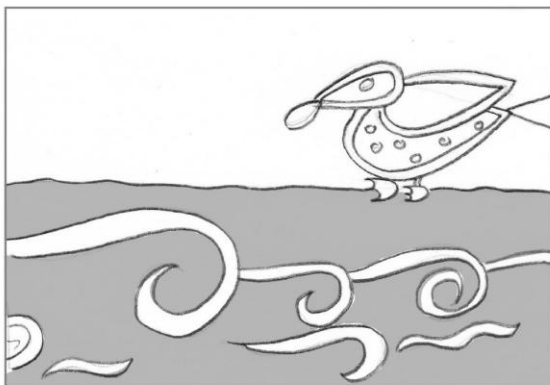
20.

- Kachna se do Ondatry také zamilovává
- pozorujeme srdíčka které sledujeme jak vychází z nory až na zem



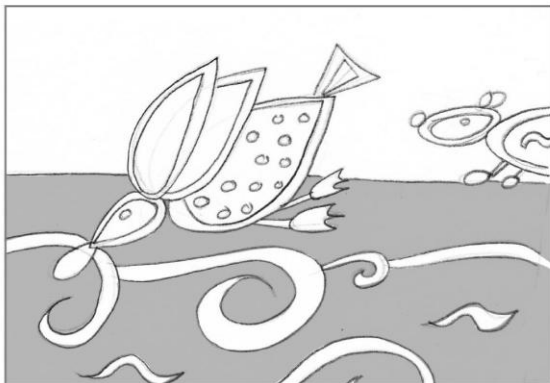
21.

- Kachna sedí na
vajíčkách



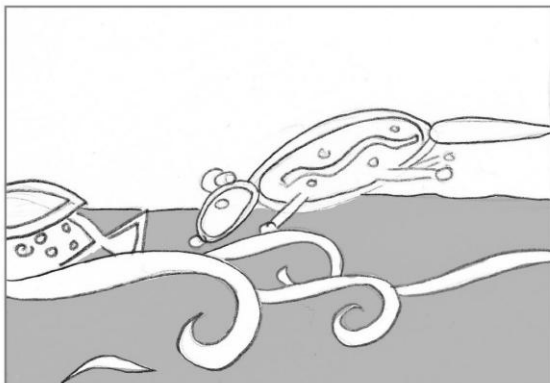
22.

- Kachna vychází z nory
a chystá se skočit do
řeky



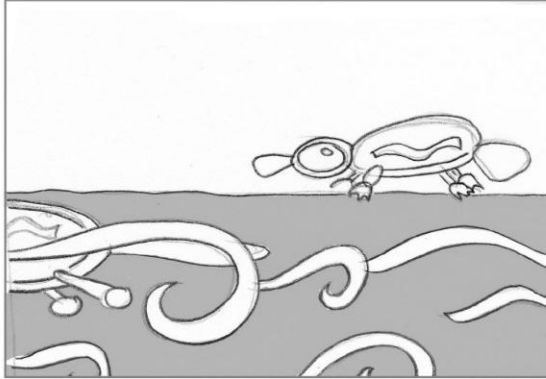
23.

- Kachna skáče do
řeky, za ní se objevuje
Ondatra



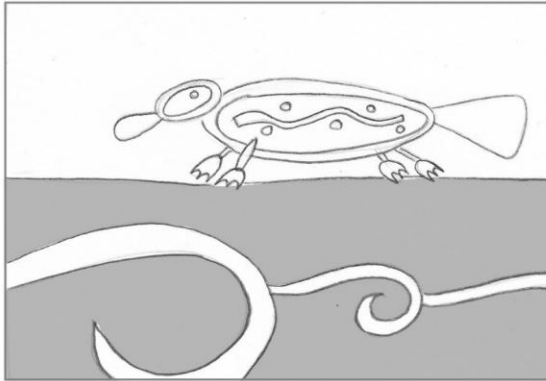
24.

- Ondatra skáče do řeky
a následuje kachnu



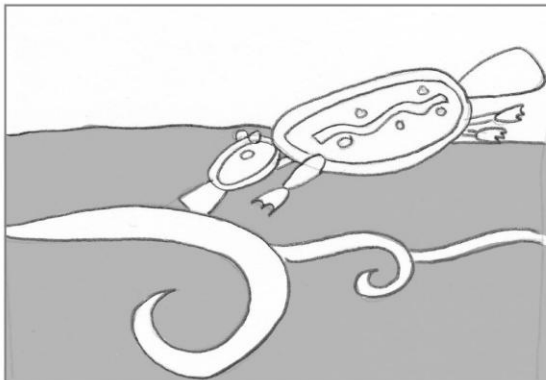
25.

- Ondatra odplová a objevuje se mládě ptakopyska



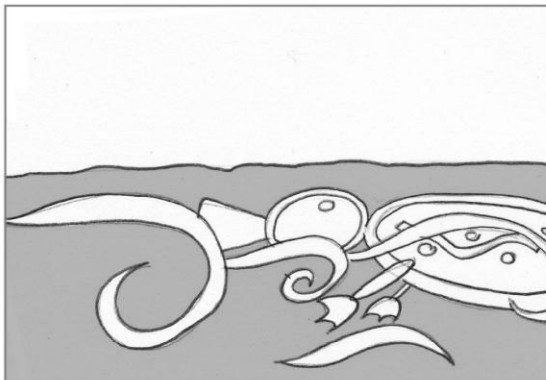
26.

- Ptakopysk se připravuje ke skoku do řeky



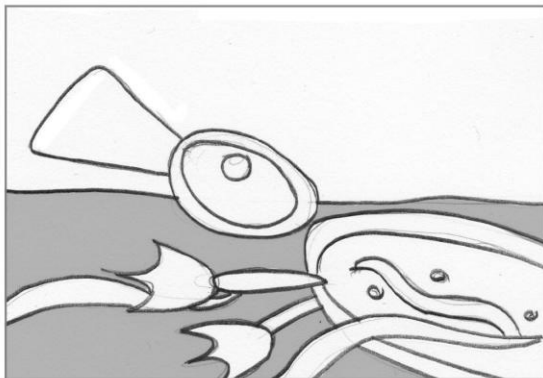
27.

- Ptakopysk skáče do řeky



28.

- Ptakopysk plave v řece mezi vlnami



29.

- Detailní záběr na
ptakopyska

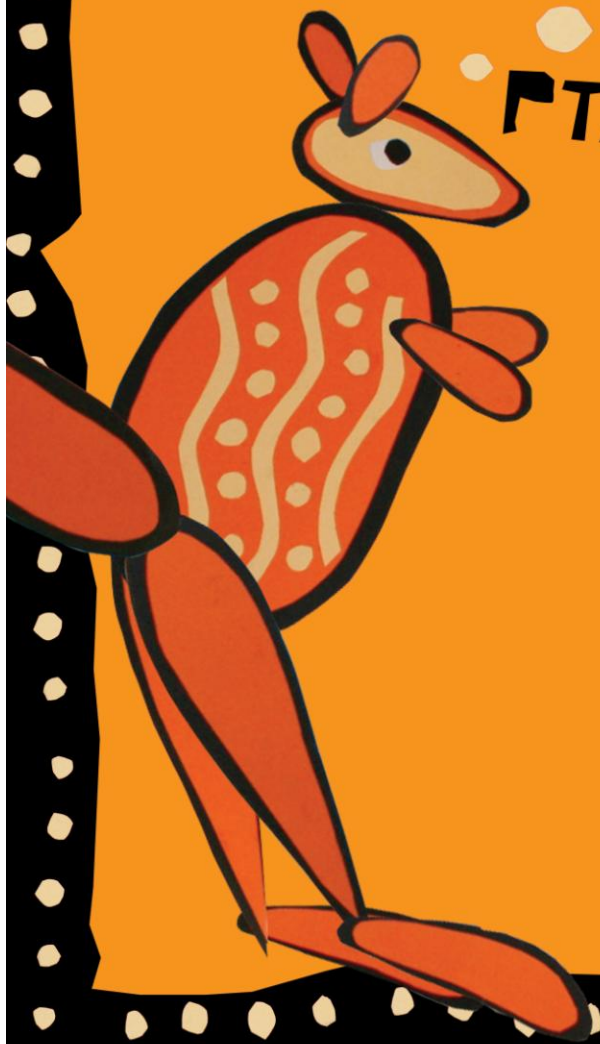
PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY PLAKÁTU



Bakalářský film
Jolany Fraňkové



CESTA K PTAKOPYSKOVI



...Tento dávný příběh si vyprávějí
Australští domorodí lidé, když se
společně sesednou okolo ohně. Příběh
o vzniku jednoho z nejpodivuhodnějších
zvířat na zemi...