

DVA TALÍŘE

Karolína Slováková

Bakalářská práce
2011

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Karolína SLOVÁKOVÁ**
Osobní číslo: **K09359**
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**
**2. Praktická část:
Dva talíře – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

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

2. Praktická část:

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

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

2) 1x formát DVD – pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk – rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Animace a doba 1955–2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004, ISSN 0015-1068

Animovaný film, Dutka Edgar, AMU, Praha 2002

Úvod do estetiky animace, Kubíček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8

Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor**
Kabinet teoretických studií

Datum zadání bakalářské práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
Jana Janíková
děkanka



Eva Šviráková
Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 3. 2. 2011

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce 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, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpráve autor takového díla udělil svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z 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 vyšší výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Abstrakt:

Bakalářská práce se zabývá popisem přípravy a tvorby animovaného filmu. Jedná se o krátký snímek založený na skutečných prožitcích autora. Film vznikl v počítači, kombinací kreslené a ploškové animace. Text se věnuje inspiračním zdrojům, řešení stavby příběhu, výtvarnému řešení, technologii animace a postprodukce. Součástí práce tvoří scénář literární a také obrázkový storyboard. Animovaný film je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, film, kreslený film, ploškový film, mezilidské vztahy

Abstract:

Bachelor's thesis deals with arrangement and making the animated movie.

The short movie is based in author's life experiences. The computer animated movie is made in combination of drawing and cut-out animation. You can read about inspirational sources, making the storyboard, art-designing, technology of animation and postproduction. The part of bachelor's thesis is the screenplay and also final storyboard. The animated movie is on the compact disc.

Keywords: animation, movie, drawing animation, cut-out animation, relationships

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím odborné literatury a pramenů, uvedených na seznamu, který tvoří přílohu této práce. Odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná na <http://portal.utb.cz> jsou totožné.

Karolína Slovákova

„Povšimněte si, že když se zamilujeme, dojde k podivnému paradoxu. Tento paradox spočívá v tom, že když se zamilujeme, snažíme se znovu nalézt osoby nebo část osob, ke kterým jsme byli připoutáni v dětství. Ale na druhou stranu žádáme milovanou bytost, aby napravila škodu, kterou na nás napáchali rodiče a ostatní předkové. Takže láska v sobě nese tento rozpor. Pokus vrátit se do minulosti a pokus minulost odčinit.“

Teorie zamilovanosti ve Zločinech a poklescích, z knihy Vše o Woody Allenovi

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT	12
1.1 Inspirace v hraných filmech	12
1.2 Inspirace v animovaných filmech	14
1.3 Hledání tématu	15
1.4 Vývoj tématu	18
2 SCÉNÁŘ	22
2.1 První literární scénář	22
2.2 Storyboard	24
3 ANIMATIK	25
3.1 Zpracování animatiku	25
4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	26
4.1. Výtvarná inspirace.....	26
4.2. Technika provedení.....	28
4.3. Charakterizace postav.....	28
4.4. Charakterizace prostředí	29
II PRAKTICKÁ ČÁST	
5 ANIMACE	32
5.1 Animační příprava ..	32
5.2 Animace kreslená	32
5.3 Animace plošková	33
6 POSTPRODUKCE	34
6.1 Střih	34
6.2 Zvuk	34
6.3 Titulky	34
ZÁVĚR	37
Seznam použité literatury	38
Seznam použitých obrázků	38
PŘÍLOHA I : Technický scénář.....	40
PŘÍLOHA II : Výtvarné návrhy.....	52

ÚVOD

Text se věnuje dokumentaci průběhu přípravy a realizace praktické části práce podle zadání. Jejím výstupem je krátký animovaný film Dva talíře. Celý film byl zpracován digitálně, v počítači, za pomoci tabletu a příslušného animačního softwaru.

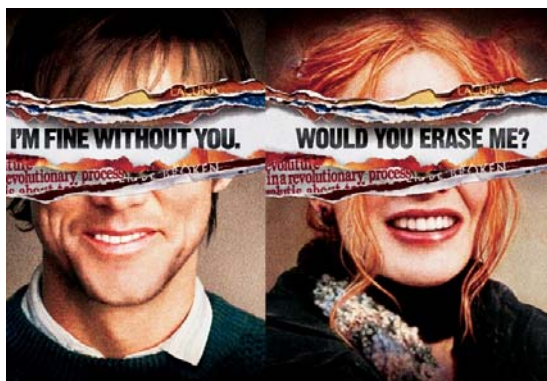
V jednotlivých kapitolách se seznámíte s podněty, inspiračními zdroji a vlivy při vzniku mé závěrečné práce bakalářského studia. Považuji jej za shrnutí dosavadních zkušeností a znalostí jak v animačních technologiích, tak i ve stavbě příběhu či filmové řeči animovaného filmu. Důležitou část práce představuje celý tvůrčí proces a výrobní postup, který vedl k výslednému animovanému filmu.

K práci je přiložen technický scénář, výtvarné návrhy a datový nosič s filmem.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT

1.1 Inspirace v hraných filmech



Obr. 1 z filmu *Věčný svit neposkvrněné mysli*



Obr. 2 z filmu *Pan Nikdo*

I když má každý filmový titul svá specifika a hraný film se od animovaného v mnohém liší (a to nejen různými aspekty filmové řeči), tak pro mě hraný film často představuje silnější inspiraci. Možná jde o paradox, ale když jsem poprvé začala přemýšlet o ideji mého animovaného filmu, začaly se mi vybavovat filmy pouze hrané, které se mi něčím zaryly do mé paměti. Když jsem o nich přemýšlela, uvědomovala jsem si, že mnohé nehodnotím jako dokonalé či výjimečné, ale uchovala jsem si je v hlavě jen díky některým prvkům, které se v nich objevily.

K zásadní inspiraci jednoznačně řadím film *Věčný svit neposkvrněné mysli* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, USA, 2004). Režisér Michel Gondry zde předvedl bravurní práci, film je vizuálně originální a herecké výkony velice kvalitní, ale nic by nevzniklo bez toho nejzásadnějšího, a to scénáře. Charlie Kaufman je scénárista a režisér z New Yorku. Mezi jeho nejzásadnější díla patří scénáře právě k *Věčnému svitu neposkvrněné mysli*, ale také filmy *V kůži Johna Malcoviche*, *Adaptace*, či *Synekdocha New York*, kterou právě i zrežíroval. Myslím, že všechny jeho díla spojuje jeho typický rukopis. Zabývá se existenčními prvky, vztahy, ale hlavně psychickým stavem. Pohrává si s lidskou myslí. Depresemi, životními krizemi. A inspiruje se vlastním životem. Nejvíce mě oslovuje uvedený *Věčný svit neposkvrněné mysli*, a to proto, že se pohybuje mezi realitou a snem. Coby divák toto vnímám, jako největší dobrodružství – skládat si dohromady příběh a odhalovat, co je skutečnost, co je vzpomínka z dětství, co je představou. Film oplývá hravostí. Zabývá se partnerskými vztahy a přichází s originální myšlenkou: vymazat si někoho z hlavy, když

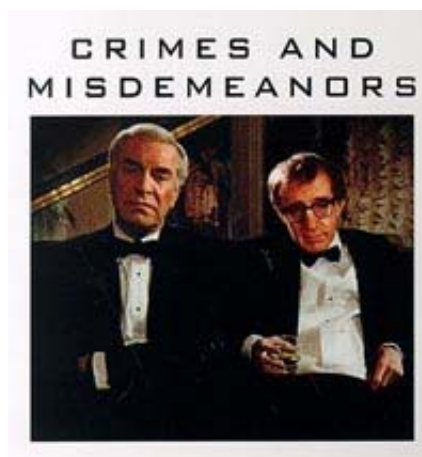
už jej nechceme znát. Tohle dílo obsahuje vše, co jsem chtěla, aniž jsem o tom kdy přemýšlela. Naprosto se s tímto dílem ztotožňuji.

Dalším filmem, který mi je velice blízký je *Pan Nikdo* (*Mr. Nobody*, Kanada, Belgie, Francie, Německo, 2009). Film natočil Jaco van Dormael. V tomto případě mám k filmu spoustu výtek, je zdlouhavý a obsahově mohl být třetinový. Tolik informací, které má divák požit během několika desítek minut, je zbytečných. Řekla bych až otravných. Nicméně učarovala mi myšlenka volby. Kdy hlavní hrdina Nemo prožívá tři různé osudy, se třemi různými ženami. Kdo vám bude garantovat, že ta která volba je ta správná? Máte na výběr, ale vybrat si můžete jen jednou.

Film *Bunny a býk* (*Bunny and the Bull*, Velká Británie, 2009) natočil Paul King. Hlavní hrdina, izolován ve svém bytě, vzpomíná na cestu po Evropě se svým kamarádem. Výjevy z cesty skládá dohromady ze suvenýrů a fotek. Oba hlavní představitelé jsou podivní, místy jsou situace vtipné, ale často pak zvláštní, nikoli však v tom dobrém slova smyslu. Děj je obsahově zmatečný. Ale čím mě dílo oslovilo, bylo nevšední prostředí, kam je děj zasazen. Kombinace hraného a animovaného filmu vytvořila scény nereálné, pohádkové, snové. Do Švýcarska se dostaneme skrze pohled na skleněnou kouli, ve které sněží, na cestu se vydají vlakem poskládaným z fotografií, cestu do Španělska lemují papírové stromy kolem. Netradiční kulisy a způsob přechodů z jednotlivých scén, právě to vytváří jedinečnou atmosféru filmu.



Obr. 3 z filmu *Bunny a býk*



Obr. 4 z filmu *Zločiny a Poklesky*

Avšak inspirací, která mě nakonec ovlivnila nejvíce, se stal Woody Allen. Již řadu let, mě jeho díla oslovují. Nedokážu zhodnotit, který jeho počin mi byl nejvíce blízký. Musela bych tu pravděpodobně zmínit nemalý výčet z jeho tvorby. V každém díle si najdu něco poutavého. Ať už je to způsob vyprávění, výborné herecké obsazení. Náhoda, která v jeho dílech zastává hlavní roli. Či nervozita a napětí, kdy se doslova obávám, co se v danou chvíli hrdinovi přihodí. Tak především pro něj typický humor, který není zaměnitelný. Hlavním tématem jsou mezilidské vztahy, zejména pak ty partnerské. Obdivuji, s jakou nadsázkou dokáže lásku podávat.

1.2 Inspirace v animovaných filmech

Animovaný film nám nabízí docela jiné možnosti. Můžeme zde využívat naprosto odlišných specifíků. V podstatě nic nadržuje autorovu fantazii na uzdě, proto lze zobrazit cokoli, nač si jen vzpomeneme. Funkce nadsázky zde má prioritu. Dá se překročit hranice nejen ve stránce výtvarné, kde velikost předmětů může být relativní, prostředí i postavy naprosto nereálné. Ale další výhodou nastává například naprosto odlišné vnímání střihu než v rámci hrané kinematografie.

Velice blízké mi jsou filmy loutkové. Jsem přesvědčena, že i v dnešní době 3D filmů mají své místo a stále co říct. Také jsem si vyzkoušela výrobní proces loutky a následné rozpočítání. Při práci v počítači, kdy vzniká animace pouze virtuálně, mi kolikrát chybí kontakt s výrobkem. V budoucnu, jestli se mi naskytne příležitost, chtěla bych schopnosti v oblasti loutky rozvinout. Ale protože se naše oddělení věnuje pouze počítačové animaci, nebyla jsem si jistá krokem téměř do neznáma, a proto jsem loutkovou animaci pro bakalářský film zcela vyloučila.

K trojrozměrné animaci mám své sympatie pouze, co by divák. Proto bylo jasné, že má bakalářská práce bude buď plošková, nebo kreslená. Nejvíce inspirace jsem se potom u animovaných filmů snažila najít ve vizuální stránce.

Snažila jsem se čerpat jak z dějin animace, tak především z produkce současnějších autorů. Z řad nejruznějších kreslených filmů chci jmenovat především jeden. A to výtvarný počin slovenské studentky VŠMU v Bratislavě. *About Socks and love* od Michaeli Čopíkové. Krátký kreslený snímek mi utkvěl především svou atmosférou, kterou potrhá střídavý způ-

sob výtvarného řešení. Není zde kladen přehnaný důraz na popis prostředí. Divák nepotřebuje vědět, kde se přesně nachází. Autorka si vystačila pouze se základními informacemi a vyobrazila je v prostých linkách a barevnosti.



Obr. 5 z animovaného filmu *About Socks and Love*

1.3 Hledání tématu

Své obsahové stránce své bakalářské práce jsem věnovala drtivou většinu času přípravy. Již dlouho předtím, než jsem vůbec k finálnímu tématu dospěla, jsem byla přesvědčená, že téma mi musí být blízké. Sama vnímám animaci jako zdlouhavý proces, kde při jejím vytváření je mnohdy těžké udržet si svou pozornost. Proto se mnohdy stává z tohoto kreativního média doslova běh na dlouhou trať a zejména pak pro sprintery jde o úkol často nadlidský. Nejednou jsem si z předchozích zkušeností při vytváření animovaných filmů odnesla poznatek, že na zvoleném tématu opravdu záleží, protože velice snadno se může stát, že vás téma zkrátka přestane bavit. A všichni víme, jak je těžké dokončit něco, k čemu už nemáme moc velké sympatie. Proto jsem se snažila přistupovat k výběru tématu pro závěrečnou práci bakalářského studia opravdu zodpovědně a prioritně najít téma takové, do kterého se můžu plně ponořit a svým způsobem jej i prožívat. Následně jsem se jako přiro-

zené vyústění takových úvah rozhodla založit svou bakalářskou práci na mně samé – na mých zkušenostech a prožitcích. Základem tématu jsem byla tedy já, ale otázkou stále zůstávalo, jakým směrem se tohle téma bude rozvíjet.

V mých předchozích pracích, vytvořených v rámci školních cvičení či semestrálních prací během studia, jsem se věnovala především vtipným pointám. Vytvořit satiru či grotesku tak, aby fungovala, není tak zdánlivě jednoduché. Avšak když se to autorovi podaří, je pravděpodobné, že sklídí úspěch u širšího záběru diváků. V případě snímků, kdy se dotýkáme vážnější tematiky, je někdy velice těžké vylíčit je tak, aby nesly dostatečnou vážnost a srozumitelnost. Ale tentokrát jsem měla chuť zabývat se něčím vážnějším.

Jedny z prvních nápadů, které ke mně přicházely, byly z oblasti problematiky mezilidských vztahů, zejména vztahů mezi mužem a ženou. Především právě proto, že jsem je právě prožívala a měla potřebu to nějakým způsobem ventilovat. Ale kdykoli jsem pak začala pracovat s myšlenkou o vztahu muže a ženy, vždy mě to nakonec svedlo k prvoplánovému věcem, které jsou omílané pořád dokola. Příběhy o zlomeném srdíčku se mi zdály být málo. Chtěla jsem do svého obsahu vměstnat něco většího, silnějšího. Ku prospěchu mi snad nemohlo víc přispět to, že jsem během vytváření tématu pro mou bakalářskou práci byla zrovna na studijní stáži v zahraničí. Tedy čtyři měsíce pro sebe samu, ty nejlepší podmínky začít o sobě přemýšlet víc. Je až neuvěřitelné, jaký vliv může mít na člověka prostředí a okolí. Začala jsem hledat a objevovat příčiny nefungujících vztahů jinde. Časem dospívát i k jiným závěrům. Až tehdy jsem si nejvíce uvědomila, jak velký vliv na nás mají rodiče. A to, co nemůžeme nazvat špatným přístupem, nemusíme zákonitě nazvat dobrým. Začala jsem se více soustředit na své dětství, vracet se do něj a reálně přemýšlet o tom, jak to celé propojit. Lásku, vzpomínky, vztah s rodiči dohromady, udělat střípky do mé mozaiky. Například už jen to, jak vnímáme své dětství.

Když jsem byla dítě, nemohla jsem se smířit s tím, že můj otec pracuje v lesnickém oboru a dříve i jako myslivec, a já jsem nenáviděla, že zabíjí zvířata. Teď vím, že v dnešním lidmi způsobeném chaosu už jen lidi musí udržovat pořádek. Vyrovnala jsem se s tím. Nicméně mě před pár měsíci otec překvapil, tím když mi řekl, že když mi byli čtyři roky, byl se mnou na posedu v lese a přišel tam nádherný jelen a otec se mě zeptal, jestli ho má zastřelit? A já jsem měla úplné jiskry v očích a volala, zastřel ho! Zastřel ho! To mi připadá fascinující, protože si dobře vybavuji, když jsme seděli u oběda a měli srnčí maso, nechtěla jsem to jíst, protože mi před očima běhala srna, které chybělo kus masa v zádech.

Dívala se na mě tázavě těma velkýma srnčíma očima, proč mám ten kus já na talíři. Samozřejmě, že teď už si tu srnu raději nepředstavuji, ale dost živě si to pamatuji.

Je zajímavé sledovat vlastní vývoj s odstupem času. Skládat si historky a zážitky s dětství dohromady a uvědomit si, že kvůli tomu jsme takový. Mám spoustu historek z dětství, o které bych se ráda podělila. Protipólem by mohlo být to, jak jedním teď a do jaké míry mě to ovlivnilo. A spoustu dalších pro mě důležitých faktorů, jako příroda, ke které mám opravdu blízký vztah. To, jak jsem nechtěla být s chlapcem, protože jsem myslela, že mi brání ve všem, a pak si po čase uvědomila, že mi vlastně ve všem pomáhal. A taky jedna věc, která v mém vztahu s mým otcem pořád visí ve vzduchu. Vyrůstala jsem v perfektní rodině, nikdy v dětství jsem o ní neměla pochyb, ale časem jsem si uvědomila, že je tu stále ta věc, se kterou jsem se ještě nesmířila a nevyrovnala a tím je postoj mého otce k výtvarnému umění. Nechci tím naznačit, ani v nejmenším, že by mě nepodporoval v tom, co dělám, nicméně dodnes to těžce nesu, když mi na střední škole otec naznačil, že to co studuji a dělám, on neuznává. Jako nejhorší věc na tom vnímám fakt, že mi nikdy nic nechybělo a přesto jsem nebyla úplně šťastná, protože jsem toužila, aby na mě mohl být otec pyšný, ale zároveň jsem věděla, že tím co dělám, se mi to nikdy nepodaří. Rodiče pro nás vždy chtějí to nejlepší, ale otázkou je za jakou cenu, kde je ta hranice?

Měla jsem v hlavě zmatek a přemítala si spoustu věcí současně. Rozhodla jsem se proto oslovit někoho dalšího. Oslovila jsem tedy svého kamaráda Adama, zda by mi pomohl se stavbou příběhu. Sdělila jsem mu všechny témata, které jsem chtěla do svého scénáře zabudovat. Jednalo se o témata jako: vztah s přítelem, rozchod/návrat, vztah s otcem, vztah k výtvarnému umění, kamarádka Kamila, historka o jelenovi z mého dětství, obtížnost vyrovnat se s dospělostí, zůstat velkým dítětem.



Obr. 6 Seonna Hong



Obr. 7 Aya Takano

1.4 Vývoj tématu

Na základě již zmíněných pojmů postupně vznikla první verze příběhu, která zněla:

Dívka a chlapec sedí u stolu v restauraci. Číšník odnese jídlo. Ona muži něco pošeptá. On mávne rukou na číšníka, ten donese na stůl dva prázdné talíře. Vyndají své mozky a dají si je navzájem na talířky. Na obou stranách budou mít mozky natahovací klíčky, jaké bývají na plechových hračkách. Ona jemně pootočí, mozkové záhyby se narovnáávají, jako symbol zapomínání. On zkusí také zatáhnout, ale nejde to. Škubne pořádně - trhne. Bílý záblesk.

Náhle se objeví obraz dvou děvčátek pod dekou. Dívka z restaurace drží baterku a sedí jako malá pod dekou s její nejlepší kamarádkou. Ta povídá: „Ale budeš mi vše psát, že? Že?“ Dívka odpoví: „jo, jsi moje nejlepší kamarádka napořád. Vždycky si budeme všechno říkat, vždycky ti všechno řeknu.“ Kamarádka se usměje, uvidíme její zlaté zuby. Náhle jsou slyšet nějaké kroky z venku, děvčátka se na sebe podívají a zhasnou světlo z baterky.

Deka začne měnit tvar, a změní v zem v lese, do níž vkročí po chvilce děvčátko, to co bylo před chvilkou pod dekou, dívka z restaurace. Jde za ruku se svým otcem. Ten má flintu přes rameno. Jdou lesní cestou a malá dívka vypráví různé příběhy, ale otec jí naznačí, ať je ticho a vysvětlí, že jdou zabít jelena, kterého pak sní. Dívka se pozastaví. Představí si, jak sedí v kuchyni u stolu, rýpe se v jídle, když v tom přijde ke stolu jelen, pohlédne na svůj zadek, chybí mu kousek masa, pak pohlédne na děvčátko, protože ona ten kus masa má na talíři. Zpět v lese. Děvčátko řekne: „ale já ho jíst nebudu!“ Její otec už nic neříká.

Dojdou k posedu, otec leze nahoru, dívka zůstane stát. Klekne si a začne si kreslit v zemi prstem obrázky. Nakreslí sovu a ona vzlétne. Podívá se na otce, on už zaměřuje. Rychle nakreslí jelena, něco mu pošeptá do ucha a sotva oživne, utíká. Děvčátko šplhá za otcem po žebříku nahoru, ukáže prstem na nakresleného, oživlého jelena, a volá: „zastřel ho, tati! Zastřel ho!“ Ale když jej zastřelí, holčička je v šoku, jako by tu střelu dostala ona. Zabil kus jí, když zabil to, co vytvořila.

Přesun do další scény, kdy dívka i chlapec z restaurace spolu sedí na lavičce v parku, chlapec vypadá stejně jak v restauraci, ale dívka je stále dítě, právě jí svačinu. Ale děvčátko najednou začne růst. Je v šoku, upustí svačinu a sleduje své drobné tělo, jak se rozpíná. Praskají jí švy v oblečení. Podá příteli kabelku, on v ní najde šitíčko, začíná oblečení zašívát, jenomže sotva jen něco zašije, začne se to roztahovat a prskat dál, dívka dál roste. Až oblečení praskne, a ona vše přeroste. Je velká. Spadnu na zem. Zavřu oči. Tma.

Najednou se oči otevřou a dívka se probudí zpět v restauraci. Chlapec, který s ní seděl u stolu, prochází kolem, podává dívce ruku a říká: „jste v pořádku, slečno?“

Tak vypadalo první znění mého příběhu. Následně, postupem času, jej čekala řada změn. Ne však proto, že by se mi příběh nezamlouval, právě naopak. Přesně vystihoval mé požadavky, obsah byl víc než bohatý. Dívky pod dekou mají symbolizovat hravost, protože jsem měla velkou oblibu schovávat se do různých vlastnoručně vyrobených úkrytů. Jako druhou holčičku pod deku jsem chtěla vyobrazit mou skutečnou kamarádku Kamilu, kterou znám pouze pár let a šíleně mě mrzí, že jsme se neznaly už jako malé holky. Tak alespoň tady můžeme říct, že jsme si jako děti hrály. Příběh odehrávající se v lese má silnou pointu i beze slov. A vtip, jak svačí na lavičce, přesně zobrazuje to, jak se může zdát, že někoho přerosteme, i přesto, že jsme ještě děti. A závěr, kdy dívku chlapec v restauraci už nerozezná, protože na ni zapomněl. Všechny části mi do sebe nad míru zapadaly. Především mi učarovala pointa, kdy si něco uvědomíme, ale už je pozdě. S ní jsem chtěla rozhodně pracovat dál a rozvíjet ji. Ale nebyla jsem si jistá, zda si vezmu tak velké sousto náročnosti celkového obsahu a také jsem byla časově omezená. Rozhodla jsem se obsah trochu zjednodušit, po dlouhé úvaze jsem se rozhodla vyřadit tu část, kdy rostu, praskají mi šaty a přítel se mi je snaží zašívát.

Avšak stále nám zbyla hlavní myšlenka, která byla v tom, že na sebe dvě osoby chtějí zapomenout a když se klíček v mém mozku zasekne, konečně si uvědomím, co je špatně, ale až se probudím, už nebudu moct nic dělat, protože přítel na mě už zapomněl. A jak čas

běžel a já dělala přípravy, skeče a návrhy, začala jsem zasahovat i do této hlavní myšlenky a upravovat ji. Těch faktorů, co mě k tomu vedlo, bylo pravděpodobně víc. Jako nejpodstatnější jmenuji tyto. Nebyla jsem si jistá ohledně srozumitelnosti příběhu. Nechtěla jsem používat dialogy a vše vyjádřit pouze jen pomocí zvukových ruchů a nějaké jemné podkladové hudby. Proto by bylo těžké vyjádřit závěr příběhu. Dalším faktem, který se už tak netýkal stylu, ale obsahu, byla změna úhlu pohledu. Musím zde zmínit, že za tím stojí jeden impulz v podobě knihy *Vše o Woody Allenovi* autora Pep Aixalà. Při hledání inspirace se mi dostala do rukou a já zde tu inspiraci opravdu našla. V poslední části knihy, která byla věnovaná úryvkům z jeho scénářů a dialogů z filmů, jsem našla velice pozoruhodný text. Byla to teorie zamilovanosti profesora Levyho, který se objevil ve filmu *Zločiny a poklesky* z roku 1989. Na film jsem se následně hned podívala a věděla jsem, že to je ta správná formulace, která vyjadřuje to, co bych chtěla ve filmu obsáhnout. Teorie zní:

Povšimněte si, že když se zamilujeme, dojde k podivnému paradoxu. Tento paradox spočívá v tom, že když se zamilujeme, snažíme se znovu nalézt osoby nebo část osob, ke kterým jsme byli připoutáni v dětství. Ale na druhou stranu žádáme milovanou bytost, aby napravila škodu, kterou na nás napáchali rodiče a ostatní předkové. Takže láska v sobě nese tento rozpor. Pokus vrátit se do minulosti a pokus minulost odčinit.

Tehdy jsem o tom začala přemýšlet jinak, proč nezaložit celý příběh na problému s otcem. Kdy sama pocituji, že svým způsobem hledám někoho mému otci podobného, ale zároveň se snažím najít někoho, kdo mi pomůže vyrovnat se s tím, jaký otec je. A když si teda uvědomím, kde mám problém, proč bych měla na přítele zapomínat, nebo on na mě. Proč to nepozměnit, ukázat mu to, dát mu šanci se mnou tuhle nevyrovnanost sdílet a třeba mi pomoci? Celé ty mozky mě napadlo vyměnit za srdce, které se mi zdálo více poetické. Také vložit do příběhu jakousi symboliku. Přítel mi daruje srdce na talíři, a co mu můžu dát já? Kámen, protože mě něco tíží. Pak když do něj nahlédnete, uvidíte to. Takže bych konečnou verzi mohla nazvat pocitovou hříčkou. Tímhle tím způsobem jsem dospěla k finální verzi scénáře, které chyběl už jen název. Protože si libuji v nejrůznější symbolice, chtěla jsem takovým způsobem najít i takový název pro mou bakalářskou práci. Nazvat ji tak, aby nás nakonec obsah překvapil, ale stále si udrželi spojitost mezi názvem a dílem. Proto jsem se rozhodla ji nazvat *Dva talíře*, což mi připadalo velice vhodné. Většinou si každý dá talíř

do spojitosti s jídlem, na kterém servíruje různé pokrmy. Ale servírovat můžeme druhým také naše názory či myšlenky. Moje dva talíře jsou na začátku prázdné a na závěr se snad naplní.

2 SCÉNÁŘ

2.1 První literární scénář

Dva Talíře

Nacházíme se v restauraci, kde chlapec a dívka společně sedí u stolu. Zrovna dojedli. Přichází číšník, odnáší talíře. Chlapec podává dívce ruku, ale ona na místo jeho ruky vezme do rukou sklenici vína. Chlapec se obrací k číšníkovi a něco mu pošeptá, číšník kývne, odchází a v zápětí se hned vrací a přináší na stůl dva prázdné talíře. Dívka je zmatená neví, co se bude dít. Když náhle chlapec si sáhne do vnitř své hrudi a vytáhne srdce, které položí na prázdný talíř a přisune jej blíže k dívce. Ta je stále zmatená, skloní hlavu a podívá se na svou hrud' a pomalu k ní přisune ruku, strčí ji do vnitř a vytáhne z ní kámen, který položí také na prázdný talíř a přisune jej směrem ke chlapci. Chlapec je vyděšený, nicméně se podívá blíže k jejímu srdci – kameni.

Slyšíme zvuk čmárání tužky na papír, který je stále intenzivnější, když náhle uvidíme male děvčátko, které něco kreslí na papír, pak jej zvedne a ukáže nám, co nakreslila. Je to velká černá počmáraná plocha. V ní se náhle něco objeví. Dvě male holky, které spolu jsou pod dekou. Jedna drží baterku a svítí, proto je vidíme. Najednou uslyšíme kroky. Holky se lekrou a světlo zhasne.

Deka, pod kterou byly obě schovány, se náhle změní v lesní cestu. Na niž vkročí za ruku se svým otcem malá holčička. (Ta stejná, co byla i pod dekou). Muž - otec má flintu přes rameno. Jdou lesní cestou, která je prázdná, ale až když cestu mijí, začínají se za nimi objevovat stromy.

Malá holčička vypráví různé příběhy, to rozeznáváme z toho, že se jí od úst objevila komiksová bublina, ve které se výjevů různé obrázky (dort, dědeček, žába), sotva se jeden vyjeví úplně, začne mizet a vyjevovat se další, to má symbolizovat o čem všem malá dívenka vypráví. Ale otec se na ni zle podívá a naznačí jí ať je ticho a vysvětlí, že jdou zabít jelena, kterého pak sní. To je znázorněno z úst otce jako komiksová bublina, stejným způsobem jak u dívenky, když něco vyprávěla, ale tady se nám začínají věci objevovat postupně za sebou, jak patří. Tedy flinta, jelen, guláš.

Holčička se pozastaví a něco si představí. Od hlavy se jí vytvoří bublina, ve které se odehraje drobná scéna. Ona v ní sedí v kuchyni u stolu, před sebou má talíř s obědem a v něm maso. Rýpe se v jídle se skloněnou hlavou, když v tom přijde ke stolu jelen, dívka zbystří, jelen pohlédne na svůj zadek, ve kterém mu chybí kousek masa, pak se podívá na dívku, protože ta má ten kus masa na talíři. Bublina se rozplyne.

Jsme zpět v lese. Dívka se zamračí a pustí otcovu ruku. Jako znázornění, že s ním nesouhlasí. Přicházejí k posedu, otec leze po žebříku na posed, dívka zůstane pod ním. Klekne si a začne něco kreslit v zemi svým prstem.

Dívka jemně zarývá svým prstem do hlíny. Obrázek brzo začíná mít jemný tvar sovy. Když ji dokreslí, dívá se na ni a přemýšlí. Když najednou sova začíná mít reálnější tvar a začíná ožívat, v mžiku vzlétne a je pryč. Dívka nevěří svým očím, ale najednou si něco uvědomí. Rychle se podívá na otce, ten již sedí v posedu a zaměřuje svou zbraň. Dívka začíná pohotově kreslit jiný obrázek, po chvílce rozeznáváme, že je to jelen. Sotva jej dokreslí, začne ožívat, dívka se k němu nakloní a pošeptá mu něco do ucha. Jelen se postaví a utíká.

Děvčátko šplhá za otcem po žebříku nahoru, v okamžiku je za jeho zády. Dotkne se ho, aby upoutala jeho pozornost, a ukáže prstem směr. Otec se tím směrem podívá, usměje se a zamíří zbraň. V mušce flinty se objeví ten jelen, kterého nakreslila. Otec neváhá a střílí.

Uslyšíme ránu. Ale namísto pohledu na postřeleného jelena, vidíme obličej dívky. Je v šoku, opera se o stěnu posedu, drží se za srdce a její pohled sjíždí směrem k dlani, jež drží srdce. Najednou se změní pohled. My vidíme vše z pohledu děvčátka. To pomalu odtahuje dlaň od srdce. Ruka je od krve. Náhle se však tahle dětská ruka začne měnit v ruku téměř dospělé ženy. Díváme se nevěřicně na tu ruku. Ta se párkrát pootočí. Pohled se rozšíří a my budeme vidět i slyšet podle hudby, že jsme zpět v restauraci u stolu. Na stole je stále položená ruka chlapce. Dívka svou ruku natáhne po ni a stiskne ji.

2.2 Storyboard

Na základě literárního scénáře, jsem vytvořila scénář obrázkový, který mi hned udal jasnou představu o příběhu.



Obr. 8 ukázka ze storyboardu

3 ANIMATIK

3.1 Zpracování animatiku

Když už byl storyboard hotový, mohla jsem jednotlivé okýnka naskládat do časové osy. Využila jsem k tomu programu Adobe After Effects. Díky tomu jsem pak měla přehled nad předběžnou délkou jednotlivých záběrů. Zde pak ale také nastaly drobné formální změny. Mohla jsem vypustit nějaké záběry, popřípadě přidělat potřebné nové záběry. Pak do něj postupně zasazovat již hotové scény a tím způsobem mít přehled nad celou přípravou výsledné animace.

4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

4.1. Výtvarná inspirace

Protože jsem studovala malbu na střední škole, stále mě do jisté míry velice ovlivňuje. Je mým velkým inspiračním zdrojem i přesto, že se ji v dnešní době už bohužel tolik nevěnuji a svou tvorbu realizuju převážně digitálně. I přesto se snažím sledovat současné přístupy a trendy v oblasti malby. Ať už návštěvou galerií a současných výstav, tak skrz média. Zde jmenuji pár jmen umělců, jejichž tvorba mě něčím oslňuje a do jisté míry také inspiruje.

Jako velkou inspirací je mi například tvorba českého umělce Josefa Bolfa. Právě ten je blízký nejen svou formální stránkou, kdy používá většinou jen omezenou škálu barev, ale ať už v jeho malbách či grafikách si můžeme všimnout silných obsahů. Z jeho obrazů mi evokuje úzkost, bolest, deprese ale i dětství nebo hry. A právě tím považuji jeho tvorbu za velice hodnotnou, protože jeho tvorba ve mně něco vyvolává, to je pro mě prioritní. Z dalších světových současných malířů bych také ráda zmínila japonskou malířku, jejíž jméno je Aya Takano, její tvorba, převážně malby, zobrazují dívčí hříčky a z jejich prací proto číší obrovská hravost a lehkost, ale i intimita. Stejně tak jako další, mi blízká ženská zástupkyně britského současného umění a tou je Tracey Emin, která je ovlivněna silným životním příběhem. Byla ještě jako dítě znásilněna a tudíž jejím velice zobrazovaným tématem jsou především vztahy k mužům. Líbí se mi ten rozpor, kdy v jejich pracích najdeme hrubý sex, ale zároveň i neuvěřitelnou křehkost v jemných až dětských kresbičkách.



Obr. 9 Josef Bolf

Obr. 10 Tracey Emin

Z dalších zdrojů se pak mou obrovskou inspirací stává současná světová ilustrace. Jako výtvarného prostředku si jí velice cením, protože se čím dál tím víc propaguje a objevuje v médiích, což je dobře. Myslím, že ilustrace může být velmi spjatá s malbou, ilustrátor by měl mít velké znalosti z oblasti kresby a co víc, měl by být perfektním grafikem. Proto ji náležitě považuji za velice náročnou. Doslova jako bibli ilustrací považuji publikace od vydavatelství Taschen Illustration Now a kdykoli potřebuji potěšit své oko něčím vizuálně hodnotným, neváhám právě otevřít některou z těchto knih. Mezi mé favority patří německá ilustrátorka Silke Werzinger, australanka Edwina White, japonka Fumi Nakamura a američtí výtvarníci Seonna Hong či Ted Mcgrath.



Obr. 11 Edwina White



Obr. 12 Silke Werzinger

Výše jsem tedy zmínila zásadní faktory, které mě ovlivňovali při tvorbě výtvarných návrhů. Chtěla jsem se co nejvíce věnovat výtvarné stránce a to i na úkor animace. Protože již v minulých pracích jsem trochu nastínila moji cestu způsobu animování, kdy preferuji umírněnější animaci za cenu kvalitnějšího výtvarného vyjádření. Neoplývám velkou trpělivostí. Zato zastávám názor, že než napravovat všechny naše slabší stránky raději posílit naše nejsilnější.

Nejdříve jsem se snažila určit si výtvarnou stránku a později zkusit, zda to bude a jak nejlépe by to mohlo fungovat v pohybu. Protože mi bylo předem jasné, že kdybych postupovala opačným způsobem, ochuzovala bych se o možnou větší rozmanitost ve výtvarné stránce.



Obr. 13 Ted McGrath

4.2. Technika provedení

Pro zhotovení animovaného snímku jsem si zvolila 2D animaci. Kombinaci ploškové a kreslené animace. Jak jsem již zmínila, největší vliv na technologii filmu měla výtvarná stránka. Prvním krokem byly návrhy a skici a na základě toho, jsem pak řešila způsob realizace. Rozebrala jsem jednotlivé záběry a uvážila, pro které bude vhodnější který druh animace. Záběry, které byly více statické. Popřípadě ty, kde je záběr stále ze stejného úhlu jsem se rozhodla animovat ploškovou animací. Záběry složitějšího rázu, kdy se například mění úhly pohledu na postavu, jsem řešila animací kreslenou. Stejně jako výjevy, které se objevují v bublinách od úst děvčátka, když něco vypráví nebo si představuje. Vypadalo to přirozeněji. Detailnějšímu popisu principů a postupů v jednotlivých programech, ve kterých jsem animaci vytvářela, se věnuji v praktické části.

4.3. Charakterizace postav

Při typizaci postav jsem se rozhodla vycházet z reálných fotografií. Prohledala jsem rodinné alba a hledala nejvhodnější fotografie pro inspiraci podoby otce a dcery. Pro větší zřetelnost jsem se rozhodla stylizovat postavy otce a dcery stejně, rozlišit je však barevným provedením. Otce, jako myslivce, tmavým zeleným podkladem. Dceru podkladem šedým a růžovou linkou, jakožto symbolem holčičím. Postavu dívky a chlapce v restauraci jsem vytvářela na základě podoby vlastní a podoby mého přítele. Snažila jsem se postavy stylizovat, kvůli snadnější následné animaci. Charaktery zvířat, sovy a jelena, které v lese dívka nakreslí a následně ožijí, jsem se snažila navázat tím, že jsou obě animovány ploškově, čemuž předcházela kresba tužkou na růžový papír a následné skenování do elektronické podoby. Postava číšníka v restauraci je smyšlená, při její tvorbě jsem pouze jako vodítko, k přesnější zobrazení atributů, použila obrázky z internetu.



Obr. 14 a 15 Fotky z dětství

4.4. Charakterizace prostředí

Protože jsem svůj film rozdělila do několika částí, chtěla jsem pak ty jednotlivé části odlišit výtvarným řešením. Nejen z důvodu větší obrazové pestrosti, ale také kvůli lepší čitelnosti. Mezi návrhy se objevily různá výtvarná provedení. Nakonec jsem se rozhodla pro kombinaci nafocených obrázků, kterým předcházelo reálné vytvoření z papíru, se spojením kresby digitální za pomoci tabletu Wacom. Hlavní části jsou tedy tři, podle scén, přičemž každou část zastupuje typický výtvarný výraz. Komiksovým bublinám, ve kterých se pře-

mítají jednak témata, o kterých děvčátko mluví, tak její představa, jsem dala taktéž jednotný tvar. Použila jsem stejné pozadí a výjevy znázornila pomocí černé linky s omezeným doprovodem jedné-dvou barev.

PRAKTICKÁ ČÁST

5 ANIMACE

5.1 Animační příprava

Při rozhodování, který formát si vyberu pro svůj animovaný film, jsem téměř automaticky zvolila formát 16:9. Hodně předchozích filmů jsem dělala právě v tomto formátu a jsem s ním jednoduše spokojená a sžitá. Po nachystání storyboardu, animatiku a výtvarných návrzích jsem se pustila do práce. Rozvrhla jsem si ale také způsob animace. Některé záběry bylo snadnější vytvořit pomocí ploškové animace v programu Adobe After Effects, jiné zase pomocí klasické kreslené animace, kreslením jednotlivých framů. Když už jsem měla tedy ujasněné, které části budu dělat jakou formou, pustila jsem se do práce. V případě kreslené animace, jsem se většinou pustila do práce, ale v případě druhém, animace ploškové, následovala nejprve příprava jednotlivých vrstev v programu Adobe Photoshop. V množství animace jsem možná trochu spořívá, ale rozhodla jsem se, že tentokrát se pokusím udělat více kvality na úkor kvality, protože si nemyslím, že animovaný film by měl být zákonitě posuzován podle množství framů a plynulosti animace. Ať už je animace kreslená nebo plošková, každý způsob animace má svá úskalí. A proto v následujícím textu jednotlivě rozebírám postup animování obou metod.

5.2 Animace kreslená

Nejdříve jsem chtěla realizovat celou bakalářskou práci jako ploškovou, protože s animací kreslenou jsem realizovala téměř všechny předchozí semestrální práce. Ale časem, jsem si rozmyslela, že na kreslenou animaci ani tentokrát nezanevřu. Jednak proto, že často animace jenom plošková na mě působí trošku uměle a kreslená by ji mohla zjemnit a také proto, že při řešení jednotlivých záběrů, mi některé z nich přišli komplikovanější v ploškové animaci než v kreslené. Tak jsem se na základě toho rozhodla tyhle dvě metody animace skloubit. K animaci kreslené používám program Aura 2, protože mi připadá nejvhodnější a nikdy jsem neměla s tímto programem problém. Nejprve si nakreslím pár hlavních – klíčových fází a postupně mezi ně posléze přidělávám mezifáze pomocí prosvětlování, kdy můžu vidět několik framů najednou v jednom okně a podle toho pak dokreslit příslušnou

mezifázi. Je to založeno na klasické kreslené animaci, kdy se u prosvětlovacích stolů kreslily na pauzovací papíry jednotlivé fáze. V dnešní době jsem však vděční, že nám moderní technika usnadní tolik práce a času. Kreslím pomocí tabletu Wacom. Počet framů není vždy jednoznačný, proto používám různý počet framů pro rozdílné animované úseky. Většinou to ale je framů 12, které následně zdvojiím pomocí duplikace. A nastavím výsledný framerate (výsledný počet snímků za sekundu) na 25. Není to tím, že by bylo nemožné animovat na framů dvanáct, ale následně nakreslené animované úseky, exportuju ve formátu targa sekvence do programu Adobe After Effects, kde je pak naskládám do časové osy, tak jak jsem si již předtím rozvrhla v animatiku.

5.3 Animace plošky

Již výše jsem zmínila kroky, které mě vedly k tomu metody animování zkombinovat. K ploškové animaci používám program Adobe Photoshop a Adobe After Effects. Nejprve si vytvořím obrázky, např. postavy, se kterými chci pohybovat. Většinou je nakreslím pomocí tabletu přímo v programu Adobe Photoshop do jednotlivých vrstev. Také ale používám obrázky, které jsem si nakreslila ručně na papír, následně naskenovala a poté v programu Photoshop je rozdělila na části, aby byly schopny pohybu. Když jsem měla tedy všechny potřebné obrázky připravené ve vrstvách, otevřela jsem si program Adobe After Effects, kde jsem jednotlivé soubory Photoshop otevřela a začala je animovat. Způsob animování v programu Adobe After Effects má více způsobů, já si vybrala ten, kdy pomocí jednotlivých klíčů vytvářím pohyb nejčastěji při měnění pozice, rotace či průhlednosti. Takový proces probíhá do doby, dokud nejsem s výsledným pohybem spokojena. Animuji na dvacet pět framů za sekundu. Ve finále, stále v tomto programu, animace ploškové spojujím s animací kreslenou. Následují kroky postproduktivní části výroby animovaného filmu, kdy se zabývám střihem, titulky, požadovanou hudbu a ruchy. Konečný výsledek poté vyexportuju do formátu avi.

6 POSTPRODUKCE

6.1 Střih

Nejlepší variantou je konzultovat zvuk s profesionálním střihačem. Naneštěstí tímto způsobem to při výrobě mého animovaného filmu neproběhlo. Jako náhradu jsem však oslovila pár kamarádů, film jim předvedla a zjišťovala, které pasáže jsou moc dlouhé a naopak ty, kterým by neuškodila delší výdrž. Na základě toho jsem provedla drobné změny v délkách záběrů.

6.2 Titulky

Ve fázi, kdy jsem byla spokojena se střihem, vrhla jsem se na titulkovou část filmu. Obsah a sled titulkové části je dán podle předpisu, nikoli však způsob provedení. Přemýšlela jsem o nejvhodnějším fontu a stylu písma. Nakonec jsem se rozhodla titulky vytvořit vlastní, psacím písmem, pomocí tabletu. Psací formu písma jsem zvolila, abych podtrhla poetičnost celé práce. Přemýšlela jsem, zda mám titulky spojit a vnést do příběhu, nebo je oddělit jako samostatný prvek. Rozhodla jsem se pro variantu druhou. Napadlo mě, že by mohlo být zajímavým řešením, kdybychom titulky našli v odborné knize o jelenech. Titulky nám oznámí název dva talíře, my jsme však stále v knize. Až poté knihu zavře ruka mladé dívky, která sedí v restauraci. A příběh začne. Takovým způsobem jsem je zkusila realizovat.

6.3 Zvuk

Stejně jak jsem zmínila u střihu, vždy je nejvhodnější možností přenechat tuhle kategorii profesionálním zvukařům. Zkoušela jsem však oslovit pár z nich, ale nikdy jsem se nesečkala s úspěchem. Většina z nich byla v časové tísní, nebo neměli zájem zvučit film animovaný. Měla jsem v hlavě vizi, asi jako každý animátor, o tom kde jaký ruch si představuju a jak by měla vypadat zvuková stopa. V předchozích animovaných cvičeních jsem si

hudbu dotvářela sama. Na poslední chvíli mě napadlo oslovit kamaráda, který hudbu skládá. Není sice odborník, ale bylo to vhodnější, než si hudbu tvořit naprosto sama. Souhlasil a společnými silami jsme dali dohromady zvukovou složku mého filmu. Kompletní, již ozvučená animace, se vyrendrovala do formátu avi. Chtěla bych zmínit, že zvuková stopa, stejně tak popřípadě střih, by se dala v budoucnu upravit, třeba pak za dohledu odborníků.

ZÁVĚR

Svou práci považuji za završení bakalářského studia. Snažila jsem se předvést dosažené znalosti a dovednosti z oboru animované tvorby, které jsem postupně získávala během tří let studia ve Zlíně. Nacházím v ní znatelný posun a při srovnání se všemi ostatními pracemi, které jsem vytvořila v rámci studia, viditelný tvůrčí vývoj. Jak při rozvinutí dovedností s animačními technologiemi, tak i s přístupem a stylizací výtvarné složky.

I přesto bych však nechtěla tuhle práci nazývat jako závěrečnou, ale spíše jako menší ohlednutí zpět. V oboru animovaná tvorba se chci totiž i nadále věnovat, rozvíjet a obohacovat o nové zkušenosti. Jsem relativně na začátku a chyby jsou viditelné, ale i ty pro mě mají velkou cenu. Pokud se z nich člověk poučí, mohou být jistým krokem v rozvoji.

Na závěr bych chtěla poděkovat svým rodičům a příteli za podporu. Kamarádovi Adamovi, který mi pomohl jak zformulovat a usměrnit mé nápady do podoby scénáře, tak i přispěl k podobě zvukové stránky. Velký dík patří celému pedagogickému vedení ateliéru animované tvorby, které na mě celé studium dohlíželo a především pak vedoucímu mé bakalářské práce Lukáši Gregorovi, který dohlížel na celý vznik práce. Dal mi potřebný prostor, užitečné rady a hlavně důvěru.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Vše o Woody Allenovi, Pep Aixalà, ze španělského originálu přeložila Veronika Pšenková, nakladatelství KMa, 2008

Illustration Now 3, Julius Wiedemann, Taschen, 2009

Illustration Now 2, Julius Wiedemann, Taschen, 2007

Illustration Now, Julius Wiedemann, Taschen, 2008

Josef Bolf, Josef Bolf a Pospiszyl Tomáš, nakladatelství Divus, 2009

Animation Now, Julius Wiedemann, Taschen, 2007

SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ

Obrázek 1: plakát k filmu Věčný svit neposkvrněné mysli

Obrázek 2: z filmu Pan Nikdo

Obrázek 3: z filmu Bunny a býk

Obrázek 4: z filmu Zločiny a poklesky

Obrázek 5: z animovaného filmu About Socks and Love

Obrázek 6: Seona Hong, ilustrace

Obrázek 7: Aya Takano, malba

Obrázek 8: ukázka ze storyboardu

Obrázek 9: Josef bolf, malba

Obrázek 10: Tracey Emin, malba

Obrázek 11: Edwina White, ilustrace

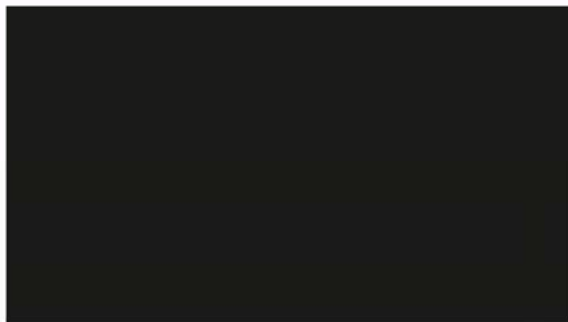
Obrázek 12: Silke Werzinger, ilustrace

Obrázek 13: Ted Mcgrath, ilustrace

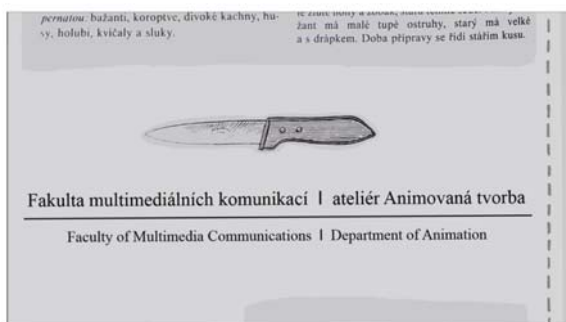
Obrázek 14: fotka z dětství

Obrázek 15: fotka z dětství

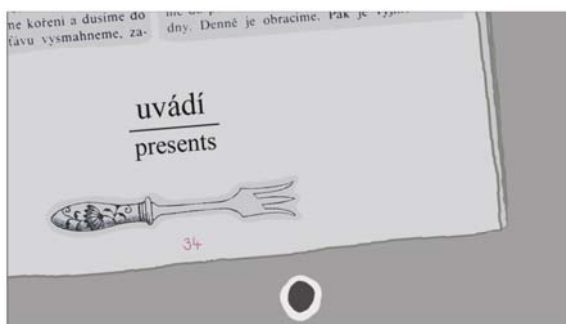
PŘÍLOHA I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ



00:00 Roztímiváčka
bez ruchu



Titulky
bez ruchu
úvodní titul
vidíme jej v knize



pokračuje titulek uvádí



hlavní titul Dva talíře se objeví na talíři a zmizí



slyšíme hudbu z restaurace
ruch odložení příborů
nad talířem se obejví ženské ruce, odloží příbor



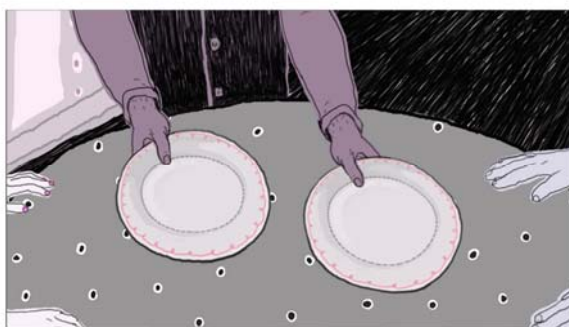
střih
jsme v restauraci
mladý pár po jídle
číšník odnáší talíře
zvuk v restauraci bude doprovázet stejná hudba
po celou dobu, co v ní budeme



chlapec se na dívku usměje, podává jí ruku.
Ona tu svou odsouvá a dívá se směrem pryč.
Zatímco číšník sbírá talíře ze stolu



dívka namísto přítelovi dlaně tiskne skleničku
vína a pije
číšník už poklidil stůl, chlapec na něj mávne,
číšník jen kývne hlavou, ví o co se jedná



střih
detailnější záběr stolu
číšník pokládá dva čisté talíře na stůl
chlapec s dívkou posunou ruce, aby udělali prostor



střih
rychlý záběr na detail obličeje dívky
má tázavý výraz ve tváři



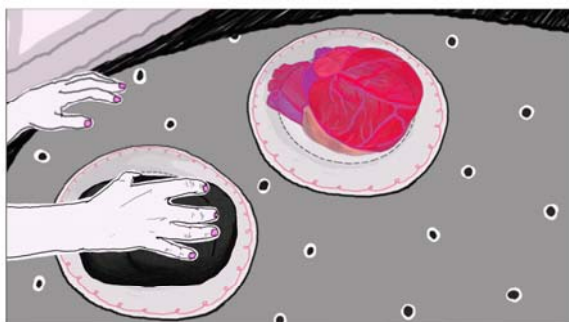
střih
záběr na chlapce, sjedeme jej od hlavy po pas,
vidíme, že jeho košile je rozepnutá a ruka je vražená
v hrudi
Nic víc však nevidíme
kamera se posouvá směrem k dívce



dívka má zděšený výraz
chlapec jí postrkuje talíř na kterém je jeho srdce
slyšíme tlukot



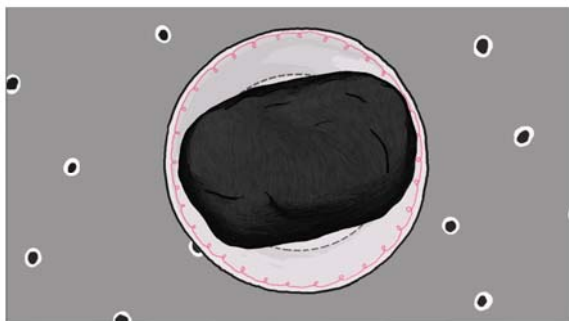
kamera se posouvá, aby zabrala jen dívku
ta sklopí hlavu a šáhne si také do hrudi
kamera sjíždí od hlavy ke stolu, na kterém je bijící
srdce a prázdný talíř



ruka dívky pokládá na prázdný talíř kámen
slyšíme ruch, když jej položí na talíř
ruku dává pryč



střih
krátký záběr na výraz v chlapcově tváři
je zmatený, pozoruje



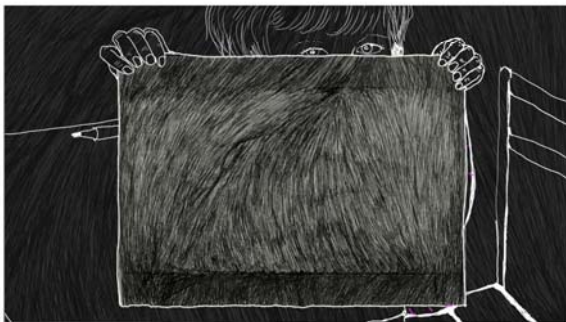
střih
vidíme kámen na talíři z jeho pohledu



přiblížíme pohled na kámen
vidíme jeho detail přes celý formát
zvuk z restaurace utichá
slyšíme zesilující se zvuk kreslení



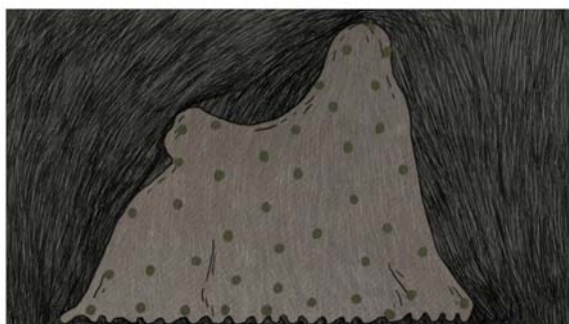
posuneme se pohledem do prava
vidíme malou holčičku, která něco kreslí,
spíše čmárá



po pár vteřinách pokládá tužku
zvedá výkres a ukazuje nám jej
kamera se přibližuje



v momentě, kdy se objeví výkres roztažený přes
celý formát obrazu, objeví se v něm dvě malé dívky,
které jsou schovány pod dekou a svítí baterkou
usmívají se
pár sekund slyšíme jen hudbu v pozadí
náhle uslyšíme ruch někoho přicházet
dívky se leknou



dívky zhasnou světlo
my je teď vidíme přykryté dekou



deka se začne rozpínat
až se napne přes celý formát obrazu



puntíky, které ji zdobily začnou náhle padat dolů
začínají se přetvářet v půdu, ze které rostou stromy
kroky zesilují
začínáme rozeznávat i ruch lesa



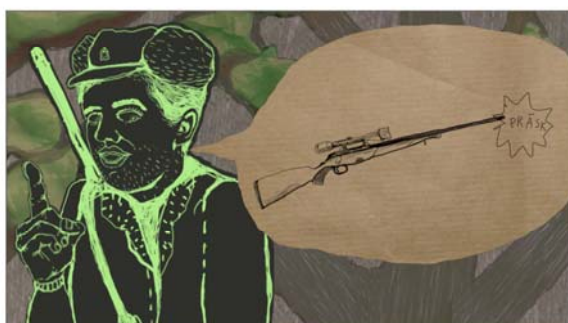
celý obraz se přetváří ve stromy a zem



náhle do obrazu vstupuje muž - otec s dítětem
 drží se za ruce
 muž je podle atributů myslivec
 dítě - holčička má od hlavy bublinu, ve které se mění
 různé obrázky (děda, babička, dort)
 přicházejí do půlky obrazu, pak už jen jdou jakoby na
 místě, pohybuje se už jen pozadí za nimi
 stormy jsou bez listí, když je mijejí, stromy se zaze-
 lenají



stříh
 záběr jen na otce
 otec pomocí bubliny od úst naznačí dceři ať nemluví



a pokračuje
 vysvětluje jí (nám pomocí pbrázků), že jdou zastřelit
 jelena, kterého pak uvaří
 bublina se rozplyne



kamera sjíždí na dceru
 ta sklopí hlavu a něco si představí
 představí si, jak sedí u stolu a musí jíst maso, když
 v tom se tam objeví jelen, kterému chybí kus masa na
 zádech, podívá se jí do talíře a zamračí se
 bublina zmizí



holčička pouští ruku otce



střih
záběr na celek
vidíme les a v něm posed, ke kterému jde holčička s
otcem



střih
jsem u posedu
holčička zůstává stát pod ním
sleduje otcovi nohy, které mizí z jejího dohledu,
když stopá po žebříku nahoru



kamera se přiblíží k holčičce
ta si kléká
začne prstíkem hrbabat v zemi a kreslit



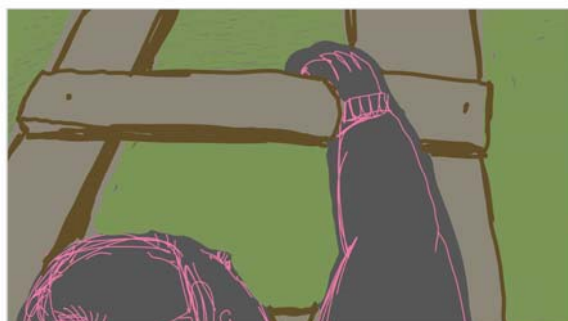
zvuk pořád stejný
to, co kreslí, brzo dostává tvar
je to sova



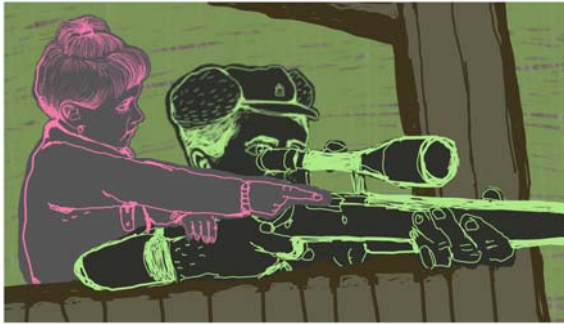
sotva ji dokreslí, sova začíná mít reálný tvar
promění se ve skutečnou a vzlétne
holčička ji pozoruje s úžasem
rychle však sklopí hlavu a začne kreslit znovu
tentokrát jelena



i jelen ožívne
mu něco pošeptá do ucha
jelen mrkne a odchází



střih
vidíme ruce holčičky, jak šplhají nahoru po žebříku



střih
otec již zaměřuje svou zbraň
holčička ho chytne a ukáže směr
otec se podívá do dalekohledu
pousměje se



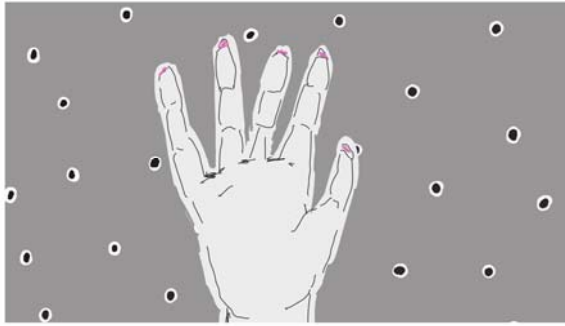
střih
vidíme v celém záběru jelena skrze dalekohled flinty
slyšíme ránu - výstřel



střih
je ticho
záběr na holčičku do půl pasu
drží se za srdce



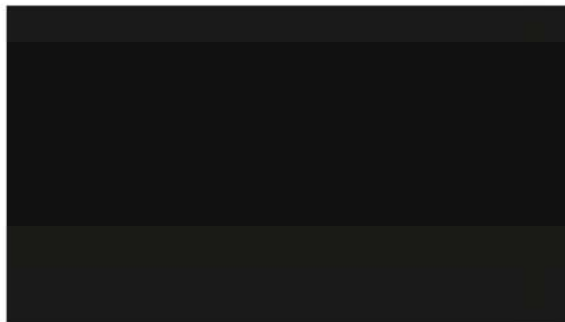
střih
vidíme její tělo z vlastního pohledu holčičky
pomalu oddělová ruku od svého srdce
soustředí se na ruku
je od krve



pomalu začínáme slyšet hudbu
stejnou jako v restauraci na začátku
ruka holčičky se proline v dospělou ruku dívky z res-
taurace
dívka si svou ruku prohlédne



stále vnímáme vše z jejího pohledu
podívá se před sebe
sedí u stejného stolu, jako předtím
naproti se její přítel
má vedle sebe talíř s dezertem
její ruka se natáhne k jeho a chytne ji
chlapec se usměje



doznívá hudba
závěrečná zatmívačka



závěrečné titulky
bez hudby

PŘÍLOHA II: VÝTVARNÉ NÁVRHY



K A M Ā A





Oh my deer, oh my dear... I can't keep my head clear.

