

Animovaný film Sidonius

**Dokumentace přípravy a realizace
bakalářské práce a rešerše**

Veronika Šikulová

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Veronika ŠIKULOVÁ
Osobní číslo: K10025
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

2. praktická část:
Sidonius – 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 práce odevzdejte:

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

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

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

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva
k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou
dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro
bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana.
Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém
souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný
název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte
svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

Animace a doba 1955–2000 Sdružení přátel odborného filmového tisku 2004, ISSN 0015-1068
Animovaný film, úvod do scenáristiky animovaného filmu Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5,
Akademie múzických umění Praha 2002
Minimum z dějin světové animace Dutka Edgar, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0 160
Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
Výtvarníci animovaného filmu Poš Jan, Odeon, Praha 1990
Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148
The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999
Škola kresleného filmu DovnikovičáBorivoj, Praha Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986
Základní složky filmu Drvota Mojmir, NFA, Praha 1994
Jak rozumět komiksu McCloud Scott, BB art 2008, ISBN: 978-80-7381-419-9
Stavba komiksu Groensteen Thierry, Host Praha 2005, ISBN: 80-7294-141-0
Mistrovství 3D animace Isaac Kerlow, Computer Press Brno 2011, ISBN: 978-80-251-2717-9
3ds Max7 – výukový průvodce, Steven Till, James O'Connell, Computer Press, EAN: 9788025109182
The Human Figure in Motion, Animals in Motion Eadweard Muybridge,
www.amazon.com

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

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 11. 12. 2012

Veronika Šikulová

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 nevydělěčně 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, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího 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 ze obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

ABSTRAKT

Ve svojí bakalářské práci popisuji vznik animovaného filmu Sidonius. Píšu o věcech, jež mne inspirovaly, původu charakterů, vývoji scénáře, a výrobním procesu a postprodukci. Shrnuji některé z věcí, které jsem se při tvorbě filmu naučila. Přikládám přípravné kresby, výtvarné návrhy a obrázkový scénář.

Klíčová slova: animace, klasická animace, kreslená animace, kreslenka, Sidonius, černobílý film, surrealismus

ABSTRACT

My bachelor thesis describes the making of my animated film Sidonius. I write about things that inspired me, about the origin of the characters, story development, the making process and postproduction. I summarize some of the things I learned while making the film. I attach sketches, character designs and storyboard.

Key words: animation, classical animation, drawn animation, Sidonius, black and white film, surrealism

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

OBSAH

ÚVOD	9
I. TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 NÁMĚT	11
1.1 VOLBA TÉMATU A VLIVY.....	11
1.2 OBHAJOBA SNŮ JAKO INSPIRAČNÍHO ZDROJE	14
2 SCÉNÁŘ	15
2.1 VZNIK SCÉNÁŘE.....	15
2.1.1 Obutí Sidonia.....	15
2.1.2 Vyzutí Sidonia.....	16
2.1.3 Ohrožování Sidonia.....	16
2.1.4 Motivace Sidonia.....	16
3 PROSTŘEDÍ A POSTAVY.....	17
3.1 PROSTŘEDÍ.....	17
3.2 POSTAVY.....	17
3.2.1 Sidonius.....	17
3.2.2 Kos.....	19
3.2.3 Kontrabas.....	19
3.2.4 Žížaly.....	20
3.2.5 Ježci.....	20
3.2.6 Robot.....	20
4 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ.....	20
4.1 BARVY.....	21
4.2 VÝVOJ VÁTVARNÉ PODOBY.....	21
4.3 INSPIRACE A VZHLED FIGUR.....	22
4.3.1 Sidonius.....	22
4.3.2 Kos.....	23
4.3.3 Basa.....	23
4.4 RUKOPIS.....	23
4.5 VYUŽITÍ DEFORMACÍ	24
II. PRAKTICKÁ ČÁST	25
5 ANIMACE	26
5.1 TECHNIKA.....	26
5.2 PŘÍPRAVA.....	26
5.3 PRŮBĚH ANIMACE.....	26
5.4 VYUŽITÍ VRSTEV.....	27
5.5 SKENOVÁNÍ.....	27
6 POSTPRODUKCE	28
6.1 ÚPRAVA ZÁBĚRŮ V POČÍTAČI.....	28
6.2 STŘIH	28
6.3 HUDBA A ZVUK	28
6.4 TITULKY.....	29
6.5 NÁVRHY NA PLAKÁT A OBAL A POTISK DVD.....	29
ZÁVĚR	30
SEZNAM PŘLOH	31

ÚVOD

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT

1.1 Volba tématu a vlivy

Témeř celý druhý ročník jsem plánovala natáčet svůj bakalářský film jako loutkovou pohádku. Kvůli zrušení Filmové školy a přesunu na U4 a náhlé nejistotě, zda vůbec bude kde loutkový film natáčet, jsem svoje plány přehodnotila a z praktických důvodů se rozhodla pro film kreslený.

Narozdíl od loňského roku se mi včas nevyskytla možnost pracovat na hudebním videoklipu, ve kterém bych se mohla odrazit od nějaké skladby, tedy od pocitů jiné osoby, nechat se inspirovat rytmem a atmosférou, a vyprávět o mém vlastním pohledu na pocity někoho jiného, což je mi příjemnější. U hudebního videoklipu zároveň odpadají starosti se zvukovou složkou. Možnosti pracovat na hudebním klipu se poté vynořily až tři, v té chvíli však už bylo o tématu mého bakalářského filmu pevně rozhodnuto a všechny tyto možnosti jdsem musela odříct nebo odložit.

Původně jsem chtěla využít spolupráce, kterou jsem, troufám si říct že zatím velmi úspěšně, navázala s kytaristou Lucianem Mayacim. Ten si ke každé své skladbě ještě před jejím vznikem vymyslí krátký příběh, obraz, jednu jednoduchou větu, jíž se pak při hraní této skladby inspirovuje. Například u mého animovaného klipu ke skladbě „O Sloních věcech“ měl představu o slonovi, který pomalu vychází z pralesa na otevřené prostranství. Tento námět mi předal, já podle něj následně napsala scénář a zrežirovala hudební videoklip. Mám se tak při psaní od čeho odrazit, aniž by mne zadání po tvůrčí stránce jakkoli omezovalo. Na svém nedávno vydaném albu je většina jeho skladeb inspirována dívkami, jak opravdovými tak fiktivními, ke každé z nich existuje kratičkový námět. Takových krátkých příběhů jsme vymysleli pět nebo šest, dohromady pak měly tvořit jediný film. Ten by však dalece překročil doporučenou délku bakalářského filmu, proto jsem jeho tvorbu odložila na později, a začala přemýšlet nad jiným, vlastním námětem.

Na workshopu Jak psát scénář nám bylo narovinu oznámeno jak má vypadat téma filmu, od kterého chceme, aby byl úspěšný na festivalech. Na workshopu mi došlo, že můj film pravděpodobně nebude úspěšný na festivalech. Žádné hlubokomyslné, filosofické či sociální, všeobjímající a nadčasové téma, která jsou v dnešní době populární, mi v době, kdy námět vznikal, nebylo blízké, a je tomu tak doposud. Takto lazené filmy se mi často ani nelíbí. Stejně tak se mě netýkají ani motivy milostné, nenapadaly mě metafora ani paralely. Jsem příliš mladá a i na svůj věk nezkušená, emocionálně se stále teprve vyvíjím, ve všem mám neuvěřitelný zmatek, nemám jasno skoro v ničem, bojuju o přežití, často sama se sebou. Nepřipadám si proto oprávněná se k těmto tématům vyjadřovat, natož na ně natočit film, který se pak setká s názory a zkušenostmi dalších lidí, kteří film uvidí. Film by měl divákovi něco dát, ne pouze odhalit, že jeho autor neví, o čem mluví.

Témata, jež jsou mi blízká, mi připadala příliš intimní a nerada bych se v nich zatím rýpala a kousky svých problémů vytahovala na veřejnost, a ani by to nemělo smysl. Příběhy, které by z těchto mých zkušeností vzešly, by neměly konec. Vymýšlet si, nebo čerpat ze životních zkušeností jiných lidí aniž bych bych si jimi já sama prošla nebo měla šanci je chápat, by bylo sprosté lhaní. Nerealistické a okamžitě zpochybnitelné. Navíc bych v průběhu produkce mohla sama se sebou přestat souhlasit, a to z minuty na minutu, a film by byl v koncích.

Co mi naopak bylo blízké vždy vždy, byla kresba, avantgarda, surrealismus, svět snů, absurdita, humor, příroda, a občas i touha vyvolat v lidech pocity, jež jim nebudou zrovna příjemné. Přimět je zasmát se, ale zároveň je uvést v mírné znepokojení.

Rozhodla jsem se proto pro téma na první pohled naprosto neosobní, které se mého vlastního emocionálního nebo společenského života netýká. Děj se odehrává ve vymyšleném, absurdním světě s vymyšlenými pravidly. Emocionální motivace postav se ve filmu neřeší, všechny postavy jsou poháněny základními pudy. Pudem přežít, najíst se a rozmnožit se, toť vše. Tyto pudy jsou samozřejmé a nezpochybnitelné. Všechno ostatní

ve filmu mělo být absurdní, surrealistické, snové. Ještě v průběhu animování sem si byla jistá, že se v něm můj život nijak nepromítá, že jde prostě o nezávaznou hříčku.

Když jsem ale nad významem filmu poději uvažovala došlo mi, že aniž bych to jakkoli předem zamýšlela, se vlastně mé současné duševní rozpoložení ve filmu přece jen odráží, a to docela zásadně. Můj film zobrazuje zmatek, boj o přežití, a jakousi bezmoc a strach z vlastní budoucnosti. Do jisté míry popisuje to, jak vnímám své prožitky, a to i bez jakékoli inspirace událostmi z mého života, bez postavy inspirované mojí osobou nebo situací ve vztazích s osobami v mém okolí.

Zároveň jsem se opět přiblížila ke svojí ideji vytvořit film o Sidoniově. Tato postava se v různých reinkarnacích objevila už v několika mých filmech a cvičeních, zatím ale její potenciál nebyl nikdy plně nevyužit, a tak úplně se tomu nestalo ani v tomto mém bakalářském filmu. Je sice hlavní postavou a film se po něm jmenuje, je ale stále spíše loutkou, jejíž vůle se moc neprojevuje, neovlivňuje děj, jímž je jen zmítána. Mohu slíbit, že Sidonius toho má ještě hodně před sebou.

S humorem by se dalo by se říct, že jsem se řídila radou z krátkého filmu Do-It-Yourself Cartoon Kit (Bob Godfrey, 1961), „Always have somebody chasing somebody else,“ přestože jsem na to v danou chvíli nepomyslela. Velkou část děje totiž nakonec představuje honička. Z mého filmu se tak v podstatě stala surrealistická groteska. Hubená černobílá postavička ve fraku, klobouku a komických botách utíká před pronásledovateli, padá na zem kvůli svázaným tkaničkám, do chodidel se mu zapichují ježci, přežívá spíš díky šťastné shodě náhod, než díky vlastním schopnostem.

Film se jmenuje podle hlavní postavy, jelikož v době, kdy se měl název filmu napevno vepisoval do smluv a prohlášení, jsem si stále ještě nebyla jistá, o čem film vlastně bude. Jediná jistota byla přítomnost této postavy. Scénář totiž vznikl tak nějak pozpátku. Místo od jednovětého tématu k detailům, měla jsem nejprve jasno v podobě některých záběrů, v obsazení, pak v ději, a až nakonec jsem dospěla k tématu, kterým je právě boj o přežití v nesmyslném světě.

1.2 Obhajoba snů jako inspiračního zdroje

Věděla jsem, že chci aby byl film trošku surrealistický, a že chci aby byl hlavní postavou filmu Sidonius. Vycházela jsem z nápadů, které jsem už nějakou dobu sbírala, a které často pocházejí z mých snů a nočních můr, nebo z obrazů, které se mi v mysli noří těsně před usnutím, kdy je představivost nejdivočejší, a které si potmě poznamenávám do bločku, jež je neustále zastrčený za matrací mé postele.

Nesouhlasím s častým názorem, že příběhy inspirované sny nemohou dávat smysl nikomu jinému, než svému autorovi, který si sen prožil. Během spánku nabývají tvar podvědomé lidské touhy a obavy. Podobné nebo stejné sny, například ty o Itání, se vyskytují u různých lidí ve všech koutech světa bez ohledu na jejich kulturní nebo sociální kořeny, a to i napříč časem. Zobrazení těchto jevů může na diváka velmi vystrašit. Jakoby se mu tím potvrdí jeho nejtemnější obavy, které si přímo neuvědomuje, jelikož nejsou reálné, má je ale uloženy v podvědomí.

Příkladem mohou být sny, v nichž hraje roli spánková paralýza, která brání člověku, jež ve snu musí utíkat před nebo za něčím, odlepit nohy od země. Spánková paralýza měla ohromný význam například pro sci-fi kultru. Právě díky ní vznikly historiky o únosech mimozemšťany. Spánková paralýza způsobuje ve spánku pocit, jakoby byl člověk nějakou silou znehybněn na lůžku, jakoby byl každý milimetr jeho těla zatížen těžkým předmětem, a ani v největší panice se nemůže pohnout. Zároveň má takto znehybněný člověk pocit, že je jeho lůžko obklopeno cizími postavami. Ty byly v minulosti označovány za démony nebo čarodějnice, v moderní době pak za mimozemšťany. O tomto jevu existují záznamy staré mnoho stovek let. Já sama jsem si spánkovou paralýzu nejednou prožila, a mohu potvrdit, že člověk je při ní ve snu opravdu naprosto bez možnosti pohybu a obklopen velikým počtem bledých hubených postav s velikými hlavami, tenkými krky a úzkými rameny, vidí přitom pouze jejich siluety, jakoby se koukal proti silnému světlu. Vskutečnosti jde jen o jakousi přehně zvlněnou křivku, která odděluje pole světlé a tmavé barvy. To, že inspirovala vzhled

takzvaných šedivých mimozemšťanů, je však nepopíratelné. Věřím, že podvědomá vzpomínka na tyto noční můry, přispívá k děsivosti sci-fi filmů. Tímto si obhajuji to, že jsem použila obrazy ze snů, kdy jsem musela prchat před obřím ptákem nebo ještěrem, kdy jsem se ocitla uvězněná ve veliké výšce, a kdy jsem musela šlápnout na ježčí bodliny. V prvních dvou případech je důvod strachu zřejmý, v posledním příkladu jde potom o kombinaci bolesti při stoupnutí na bodliny a nepříjemného pocitu, že bosou nohou drtím nevinné životy.

2 SCÉNÁŘ

2.1 Vznik scénáře

Některé záběry jsem měla vymyšlené aniž bych měla scénář nebo jen nápad na příběh. Ze svých poznámek jsem si vybrala ty nejméně podivné postavy. K Sidoniovi se tak přidali ježci, po kterých jsem v jednom snu musela chodit bosá, přerostlý kos, který se choval spíše jako obří ještěr, a který mě ve snech opakovaně pronásledoval, dále podivný kříženec hada a velblouda dvouhrbého, který byl postupem času nahrazen kontrabasem, a nakonec ještě pár žížal.

2.1.1 Obutí Sidonia

Jedním ze Sidoniových poznávacích znaků jsou špičaté zahnuté lakované boty. Z jakéhosi záhadného důvodu jsem za svůj pobyt ve Zlíně našla v botách zálibu a chtěla jsem, aby Sidoniovo osobité obutí ve filmu nesloužilo jen jako část kostýmu, ale aby sehrálo roli a nějak zásadně ovlivnilo děj. To byl můj další požadavek na scénář. Tyto prvky jsem se pak pokoušela propojit příběhem. Všechny ostatní postavy a nápady, které se na začátku objevovaly, neměly-li dostatečně důležitou roli, jsem z filmu nemilosrdně vyškrtala, byť byly třeba z mých oblíbených.

2.1.2 Vyzutí Sidonia

Aby Sidonius při stoupnutí na ježčí bodliny patřičně trpěl, potřebovala jsem jej jeho kožených bot v jistém okamžiku zbavit. Proto jsem mu poskytla živé tkaničky – dvojici žížal, které se samy zavážou na mašličku, ale následně také zase rozvážou a vzájemně zauzlují, Sidoniovi znemožní chůzi, tomu tak nezbývá, než si boty zout. Jeho chodidla jsou pak zranitelná.

2.1.3 Ohrožování Sidonia

Jak potom bosou postavu donutit vstoupit do hejna ježků? Pohrozit jí něčím ještě horším, ideálně bolestivou smrtí. Za tímto účelem se ve filmu objevuje obří kos, který je na vrcholu potravního řetězce a je hrozbou úplně všem. Odtud se pak vynořil nápad na vytvoření děje založeného na boji o přežití, na fiktivním ekosystému. Sidonius, jakožto umělec a subtilní postava, potravu nepřijímá, je hnán touhou po kultuře. Není pro nikoho trozbou, naopak všichni ostatní ohrožují jeho. Stává se ubohou groteskní postavíčkou. Podobně mírumilovnými tvory jsou žížaly. Ty nikomu ublížit nechtějí, žene je touha po lásce, bezmocní, bezobratlí tvorové, jsou všemi pojídáni. Přesto i ony jsou schopny Sidoniovi ublížit. Jejich tajnou zbraní je schopnost nechat si dorůst utržené části těla. Ježci se žížalami živí, jsou pasivní, Sidoniovi škodí. Na ježcích se pase kontrabas, a naprosto všechny ohrožuje přerostlý kos.

2.1.4 Motivace Sidonia

Jeden z posledních problémů, který jsem při tvorbě scénáře řešila, bylo proč by měl Sidonius na začátku vstávat. Co ho pohání. Proč vlastně žije. V první verzi scénáře na bílé pláni prostě jen byl, a bezcílně bloumal. To nebylo dobré. Nakonec se jeho motivací stala touha zahrát si na kontrabas, který si ale nejdříve musí obstarat. Z postele tedy vstane proto, aby se vydal na lov. Aby byl lov stylový, Sidonius místo zbraní používá smyčce. Šťastným koncem příběhu je potom přežití všech útrap, svržení predátora a úspěšné dokončení lovu.

3 PROSTŘEDÍ A POSTAVY

3.1 Prostředí

Děj se měl od začátku odehrávat na nekonečné bílé ploše bez výrazných orientačních bodů v krajině. Bílá poušť, ve které se jakékoli orientační body neustále přesouvají a krajina se mění, žádný z jejích obyvatel nemá stálý domov kam by se vracel. Připomíná trochu bílou místnost, která čeká, až ji lidská představivost zaplní, jakou jsme mohli vidět například v filmu Matrix. Svět, ve kterém postavy žijí, se teprve utváří, je ještě nestálý. Role, jaké postavy v ekosystému (v potravním řetězci) zaujmají se teprve ujasňují, nikdo si nemůže být ničím jistý, jak se také na konci filmu ukáže. Malý tuctový jezeček náhodou zapříčiní zkázu hlavního predátora.

Tento výběr jsem učinila i z praktických důvodů. Film je vytvářen technikou totální kreslené animace, kdy je každý frame včetně pozadí kreslen zvlášť. Čáry tužky se mihotají rychlostí 12,5 až 25 oken za vteřinu. Výtvarno jsem chtěla co „nejčistší“ v tom smyslu, že nebudu používat nic jiného než měkké tužky a papír. Bylo mi jasné, že na takto výtvarně pojatém, mihotavém pozadí, by postavy vytvářené stejnou technikou i rukopisem zanikaly.

3.2 Postavy

Na složení postav jsem ve svém filmu jsem docela pyšná. Vystupují zde pták, savec, bezobratlý, robot, oživený hudební nástroj a člověk. Jde o skupinu velmi různorodou.

3.2.1 Sidonius

Sidonis je jedno ze jmen, pod kterým se v mých filmech objevuje tato hubená postava inspirovaná mým kamarádem Šimonem, který ji sám ve hraných nebo pixilovaných filmech hraje. Jindy se jmenuje například Sihönz, Godot, Hlavopap, nebo prostě Blázen. Jméno Sidonius vzniklo na základě vizuální podobnosti této postavy se

Sidonií Nádhernou, českou šlechtičnou, mecenáškou a organizátorkou kulturního života z první poloviny 20. století, na kterou poukázali moji kamarádi. Podobnost je obzvláště patrná oblékne-li si Sidonius ženské šaty. I v mužských šatech v sobě má tato postava kousek ženskosti. Je velmi štíhlá, androgyní, má úzký pas, jemné vlasy, nikdy nejedná hrubě. Až na veliký nos a bradu (které však můžeme pozorovat právě i u Sidonie Nádherné), postrádá mužné rysy. Je až asexuální, přitom jeho kostým hraničí s něčím fetišistickým. Postava nosí velmi přiléhavé kalhoty a vyžívám se ve stylizování a idealizování tvaru nohou, přeháním tvar lýtkových svalů, štíhlost kotníku, ohýbám stehenní kost, přeháním celkovou délku končetin, kolena občas prohýbám i do opačného směru, než se má zdravé koleno ohýbat. I frak nebo sako má velmi vypasované, jakoby postava měla korzet. Sidonius není kdovíjak vysoký nebo vytáhlý, jeho vzrůst je spíš podprůměrný, dělá se větší nošením cylindru.

Vzhledem i povahou, jednáním a způsobem pohybu, připomíná kombinaci dirigenta nebo hudebního skladatele a kouzelníka. Do normálního světa rozhodně nepatří. Má zálibu ve starých věcech a způsobech, nepodřizuje se dnešním ideálům, a nebyl by schopen v reálném světě fungovat. Jeho základní povahové rysy by se daly přirovnat k postavám jako jsou Šílený Kloboučník z Alenky v říši divů nebo Willy Wonka z továrny na čokoládu. Je excentrický až šílený, svět si vykládá posvém, pozorovateli se jeho jednání zdá naprosto absurdní, v hlavě si vytváří vlastní svět (v tomto filmu v něm dokonce žije), nevzdává se svých romantických ideálů. I svým vzezřením se těmto postavám podobá. Obléká se příliš formálně, ve stylu jakési ošuntělé elegance.

Ve filmu sice nemá větší slovo než ostatní postavy, je ale hlavní postavou, jelikož film sleduje právě jeho příběh. Sidonius se potřebuje dostat z bodu A do bodu B, do cesty se mu postaví překážky, a my jeho příběh sledujeme. Celý děj je postaven jakoby to, co se kolem něj děje, nebylo nic zvláštního. Takhle to už zkrátka v tomto jeho světě chodí. Zbývá mu pouze doufat, že umí dost rychle běhat a že všechno dobře dopadne.

3.2.2 Kos

Kos je v prostředí, jež film zobrazuje, vrcholným predátorem. Je ze všech postav největší, je nemilosrdný zabiják. Pronásledovač a pojídač. Ani ho nenapadne myslet na dobro někoho jiného než sebe samého. Je směsí kosa, prehistorického ještěra a nadzvukového letadla. Je jako stroj s úkolem ulovit vše co se hýbe. Jeho oči zabírají celou jeho hlavu, nezbývá v podstatě žádné místo na mozkovnu. Navíc se oči nehýbou, jsou fixovné v jedné pozici, což přispívá k pocitu že kos je naprogramovaný zabiják, který se na nic neohlíží a nezná slitování. Kos projeví cit jedině ve chvíli, kdy uvidíme, že se stará o mláďata. To může v divákovi vyvolat pocit, že kos není až tak zlý, že se pouze stará o rodinu. Záhy ale z holátek vyrostou další predátoři, jakoby klony původního kosa, okamžitě žraví a nebezpeční, a veškeré sympatie opět mizí.

3.2.3 Kontrabas

V úplně původním námětu byla tato postava jakýsi kříženec hada a velblouda dvouhrbého. Na první pohled připitomělý bíložravec, který ale, je-li v ohrožení, vytasí zuby, syčí, a je dost nebezpečný. V průběhu redukce počtu postav se ale velbloud proměnil na basu se lví hlavou, které jsem přidala čtyři, jako nitky tenké nožky, tvarem připomínající noty. Toto rozhodnutí bylo jedině logické. K Sidoniovi se hodí, vypadá přece jako excentrický hudebník. Tato basa navíc v mém okolí skutečně existuje. Je černá, má nádhernou vyřezávanou lví hlavu a je asi 120 let stará. Touto volbou se zároveň částečně vyřešila otázka hudby a zvuku. Basa se lví hlavou může sama sebe dabovat. Kontrabas se stal i hlavním nástrojem v originální hudbě pro tento film.

Zároveň se mi podařilo zachovat charakter, který jsem původně zamýšlela pro velbloudohada. Basa se popásá ve stádech jako dobytek, při vyrušení se v ní v sebeobraně probudí šelma, vytasí zuby, vrčí. Dokonce i tvarem basa může velblouda připomínat. Navíc mě potěšila nadšená reakce okolí na chodící basy a housličky.

3.2.4 Žížaly

Žížaly, ač v reálu nejprimitivnější, jsou ve filmu nejlidštější. V obličejích vystřídají nejvíce emocí a za dobu filmu prožijí lásku, štěstí, utrpení i smrt. Záběry na vášnivě se líbající červy většinu diváků pohorší, diváci se smějí nebo odvracejí zrak. Kvůli tomuto efektu jsem se rozhodla přidat ještě záběr, kdy se macatá žížala zvadle pohupuje, což některým lidem také evokuje něco „pohoršujícího“. Žížaly děj ovlivní v podstatě nejvíc, víc, než samotný Sidonius. Poslouží Sidoniovi jako tkaničky do jeho špičatých bot, kvůli nim pak o boty přijde, za žížalami se honí hladoví kosi a ježci, jak se neustále dorůstajícími žížalami kosi živí, narostou do obřích rozměrů, maximalizuje se tak ohrožení všech postav, stejně pak po konzumaci žížaly vyroste i ježek, čímž se nebezpečí doslova rozpráší.

3.2.5 Ježci

Ježci jsou nejpasivnější, v ekosystému plní funkci vegetace, která se v prostředí jinak nevyskytuje. Instinktivně se sdružují v početných hejnech a vytvářejí pichlavé ostrůvky. Sidoniovi a base škodí, nikoli však záměrně. Žížaly považují za pochoutku. Neuvědomují si, že konzumací jedné ze žížal zlomí té druhé srdce.

3.2.6 Robot

Je použit k vyjádření naprosté silové převahy, jakou má obrovský predátor nad ostatními tvory. Kos se jím dělá větší, Sidonius se tak na moment dostává do nemilé pozice, jakou obvykle zažívají nejmenší tvorové v tomto ekosystému - malé a bezbrané žížaly.

4 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ

Výtvarnem jsem se v podstatě snažila co nejvíce odlišit od moderní počítačové animace. Chtěla jsem aby byl film nedokonalý a trošku připomínal staré experimentální animované filmy.

4.1 Barva

Film je četnobílý, stejně jako všechny moje dosavadní filmy. Barvy se v mojí tvorbě objevují ojediněle, a to především v digitálních kresbách, kde se dá barevnost snadno měnit a dá s ní experimentovat. Ještě si nejsem jistá svými schopnosti natolik, abych barvy ve větší míře zapojila i do svojí profesionální práce. Ráda tvrdím, že využívám všechny barvy, jež mi nabízí grafitová tužka

4.2 Vývoj výtvarné podoby

Výtvarno se od prvních návrhů brutálním způsobem změnilo. První návrhy byly realističtější, film měl celý vznikat digitálně kombinací digitální kreslenky animace kloubových loutek v programu After Effects. Využívat jsem chtěla pouze černou a bílou barvu, hrát si s kontrastem a negativem. Chtěla jsem stavět na rozdílu velikostí jednotlivých postav, s jejich různými úhly pohledu... tohle všechno jsem se změnou výtvarných konceptů zahodila. Později mne mrzelo, že jsem se některé záběry nepokusila převést do nově zvolené techniky. Film by dal mnohem víc práce a padlo by na něj několikanásobně více tužek. Zato mohl být dramatičtější, odvážnější a více oslňující co se stříhu i rukopisu týče. Není to to jediné, co jsem si v pokročilých stádiích výroby uvědomila a přála změnit, a na co už bylo pozdě. Po dokončení filmu jsem často litovala toho, jak zbrkle jsem opouštěla některé nápady a v průběhu práce se nevracela ke starším verzím scénáře. Naštěstí není všem dnům konec, chybami se člověk učí, tento film pro mě byl především cennou lekcí.

Zároveň s prvními výtvarnými návrhy jsem začala pracovat i na obrázkovém scénáři. Ten vznikl vkreslováním kompozic tužkou do předem vytištěných rámečků 16:9. Kresby ve storyboardu byly daleko volnější a působily přirozeněji, než uměle vykonstruované návrhy digitální. Lidé na těchto malých kresbičkách oceňovali moji schopnost rychlé a jednoduché kresby. Většina lidí na oboru nestrávilo studiem kresby tolik let, jako já, bylo by tedy hříchem kdybych tuto svou schopnost nevyužila. Stal se ze mě tedy jediný blázen v celém ročníku, který svůj film kreslil na papír.

Animaci jsem tedy nakonec chtěla co nejživější a co nejvíce v ní využít svého rukopisu. Spíše než abych vytvářela pevné výtvarné návrhy, snažila jsem se co nejvíce si natrénovat kreslení použitých postav. Na základě storyboardu vznikly desítky skic, které byly opět zpracovány do dalších verzí storyboardu.

Výtvarno se opět o kousek posunulo při tvorbě animatiku. Ten jsem kreslila opět na tabletu, a tyto kresby se panu Hejcmanovi líbily snad ještě více, než kresby ze storyboardu. Já už byla ale o technice pevně rozhodnutá, proto jsem obě výtvarna zkombinovala. Nedávno jsem si začala uvědomovat, jak moc moji stylizaci ovlivnilo časté kreslení na tabletu, a to i v kresbě tradičními technikami. Dříve se u mě o stylizaci ani hovořit nedalo, existoval pouze rukopis, jelikož u jednotlivých kreseb není nutné udržet jednotný tvar. Neustálé překreslování a střídání technik mi umožnilo si z obou stylů vybrat to nejlepší. Animatik byl kreslen velmi volně, rychle a lehce. Postavy v něm získaly finální podobu co se tvaru týče, a to zejména v detailech, kde bylo možné si pohrát s linkou. S lehkostí vedená linka se tužkou na papír přenést nedá, lze však zachovat její tvar, který by bez pomoci štětce nebo tabletu nevznikl. Postavy se tak stávají elegantnějšími.

4.3 Inspirace a vzhled figur

4.3.1 Sidonius

Sidonius je inspirován skutečným člověkem a mým kamarádem, Šimonem. Za bezmála sedm let, co ho znám, jsem ho kreslila tisíckrát. Jeho tvář znám nazpaměť, ve chvíli jsem schopná nakreslit jeho realistický portrét, karikaturu, pomocí jednoho tahu věrně vystihnout jeho rysy, nebo ho proměnit v animovanou postavičku. Vzhledem k tomu, že výtvarnem byl v podstatě můj vlastní kresebný projev, byla pro mne stylizace Sidonia hračkou. Zdaleka největší pozornost jsem věnovala jeho botám. Řekla bych, že je

i ve výsledku vidět, že mě na celém filmu bavily nejvíce.

Při kreslení Sidonia se často inspiroju kresbami a grafikami Picassa a Fr. Tichého.

4.3.2 Kosi

Výtvarná podoba kosů vychází z jedné mé starší kresby, která mi v době svého vzniku nepřišla ničím výrazná, ale asi po roce jsem si na ni vzpoměla. Tehdy jsem z lenosti ptákům nakreslila místo hlavy pouze obří oko. To se mi najednou náramně hodilo. Přestože jsou oči tak veliké, že kosovi už v hlavě nezbývá žádné místo na mozek, tak jimi nehýbe, nevíme, kam se kouká, nevyjadřuje emoce, což přispívá k dojmu, že jde o nelidského zabijáka jež nezná slitování a není možné ho odhadnout. Celé tělo je ztuhlé, silné, těžké a na zemi se pohybuje neohrabaně.

4.3.3 Basa

Vzhledu basy jsem se při tvorbě výtvarných návrhů pro tento film věnovala nejdéle. Mohla jsem si basu v reálu prohlédnout, byla jsem jejím majitelem poučena o její anatomii, o rozdílech ve tvarech různých smyčcových nástrojů a jejich historii, a jakákoli nepřesnost ve tvaru nebo umístění ladicích kolíků mi bylo ukřivděně vyčítáno. Jako divák jsem se účastnila mnoha koncertů, kde se basy objevovaly, včetně koncertu kontrabasistů, kde jsem byla obklopena čtyřiceti i více kontrabasy a několik hodin je kreslila, aby si tak moje ruka navykla na tvar těchto nástrojů, který mi kdysi připadal nesmírně složitý. Po tomto tréninku mi připadá kreslení ladných tvarů přirozené a uklidňující.

4.4 Rukopis

Na tužky hodně tlačím, nutí mne to soustředit se, protože vím, že už se k lince nemohu vrátit a že ji pak ani nepůjde zcela vygumovat. Vyhýbám se tak tomu, aby snad kresba byla příliš utažená, nesebevědomá a neautentická. Kreslím-li pomaleji, čehož jsem bez problémů schopna, je kresba sice přesnější, ale můj rukopis je méně patrný. Nechci se svého rukopisu vzdávat, těžce jsem na něm pracovala. Každý z mých klasicky

animovaných filmů je snahou o jeho rozanimování. Není to lehké, protože rukopis je velmi volný a často závisí na náhodě. V animaci se mi stále nedaří dosáhnout takové volnosti, jakou bych si přála. Za tu dobu, co se věnuji animaci mi ale ruka neuvěřitelně zrychlila a zjistěla.

4.5 Využití deformací

Součástí výtvarného záměru je i netradiční užití deformace figur při rychlém pohybu. U příliš rychlých pohybů, na něž nestačí framerate dvanáct oken za sekundu, se počet oken zhustí, neanimuje se pak po dvou oknech ale po okně, tedy dvacet pět oken za sekundu. Je-li pohyb ještě rychlejší, napodobuje se u animovaného filmu jev, který u hraného filmu vzniká přirozeně – rychle se pohybující objekt se rozmaže, případně se jakoby se více oken vešlo do jednoho, dochází ke znásobení objektu, a v tomto jednom okně se pak nachází třeba pět očí. Je ravidlem tyto šmouhy a deformace používat právě až už situace nelze řešit nahušťováním oken. Já však tyto prvky používala nejen v momentech, kdy si to situace vyžadovala, ale i prostě proto, že se mi tyto deformace výtvarně líbí, a to rychlostí 12,5 oken za vteřinu. Zvažovala jsem i možnost ponechat ve filmu i šipky, vykřičníky, otazníky a šmouhy, kterými jsem se ve storyboardu pomáhala.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 ANIMACE

5.1 Technika

Můj závěrečný film je realizován technikou totální kreslené animace, a to klasicky, tužkou na perforovaný kancelářský papír formátu A4 za pomoci prosvětlovacího stolu. Při kreslení jsem používala téměř výhradně tužky tvrdosti 6B a 8B, v pár vyjímečných případech jsem pro jemnější stínování použila tužku tvrdosti HB. Tužek jsem při výrobě filmu spotřebovala více než padesát a pokreslila jimi 15 kilogramů papíru.

5.2 Příprava

Fáze z animatiku, vyhotoveného na tabletu v programu TVPaint, jsem přenesla na papíry. Fáze jsem očíslovala, abych měla přehled o délkách záběrů, potřebném počtu mezifází, i kde si smím dovolit využít smyčky a ušetřit si tak práci, a kde bude naopak kvůli rychlé akci počet oken nahustit.

5.3 Průběh animace

Ke klíčovým fázím obkresleným z animatiku jsem přidávala další potřebné klíčové fáze a mezifáze. Krom černých ploch, které by zamezovaly průniku světla při práci na prosvětlovacím stole a které jsem dobarvovala později, jsem fáze kreslila přímo tak, jak měly ve finále vypadat. V případě potřeby jsem si lehounce naznačila pomocné čáry, které jsem pak do výtvarna zahrнула a ani v počítači neretušovala.

Záhy jsem si uvědomila, že ačkoli jsem se během studia věnovala především kreslené animaci a jeden třímunitový klasický kreslený film jsem už natočila, ve skutečnosti jsem nikdy nepracovala na prosvětlovacím stole. Hned v prvním semestru jsem si pořídila grafický tablet, a na prosvětlovacím stole jsem tak vytvořila pouze své úplně první cvičení, kterým byla asi dvouvteřinová smyčka chůze. Jak je to možné? Můj předešlý kreslený film O Sloních věcech jsem, stejně jako animatik svojí bakalářské

práce, vznikal v počítači. Jen jsem nezůstala jen několika u klíčových fází, ale postupně nakreslila v obrysech fáze všechny. Poté jsem všechny fáze, stejně jako fáze z animatiku u Sidonia, přenesla na papír, kde jsem je dovedla do finálního výtvarna tužkou. Odpadlo mi tak kontrolní skenování a prosvětlovacího stolu jsem se nemusela ani dotknout. Zdálo se mi ale, že každou kresbu kreslím třikrát. Poprvé v počítači, podruhé, když ji přenáším na papír, a nakonec s výtvarnem potřetí. U Sidonia jsem chtěla kresbu živou a autentickou, bez předkreslování. Svého tátu jsem přiměla vyrobit mi prosvětlovací stůl. Dobře známá a mě nejbližší technika se najednou stala novinkou, a musela jsem se vypořádat s nedostatkem praxe.

Prvních pár dní mi připadalo, že mám obě ruce levé. Několik záběrů jsem musela předělávat. Takovýto start mě v práci příliš nepovzbudil. Práce, které začaly první týden v březnu 2013, a u kterých jsem očekávala hladký průběh, se tak často zpomalovaly a občas se úplně zastavily. Byla jsem si jistá, že bude nutné, abych požádala o prodloužení studia. Mí rodiče, kteří mě během studií živí, mi ale naznačili, že „tak to teda ani omylem.“ Po pár týdnech jsem se naštěstí naučila na co si dávat pozor, mírně jsem si také přizpůsobila výtvarno a snížila své nároky na úroveň animace. V květnu, kdy měl být film dokončen, tak vzniklo daleko více záběrů, než za celý březen a duben.

5.4 Využití vrstev

Povaha totální animace spočívá v tom, že animátor kreslí zvláště každou fázi včetně pozadí. Já si práci mírně usnadnila tím, že jsem pozadí nakreslila vždy tři až šestkrát a v počítači zacyklila. Je tak animované, využívám ale možnosti vrstev. Vzhledem k nenáročné podobě prostředí bylo toto nutné jen v několik málo záběrech.

5.5 Skenování

Kresby jsem do počítače importovala pomocí stolního skeneru v rozlišení 200 dpi. S tímto časově náročným procesem mi pomáhala sestra. Tato jednotvárná činnost se ukázala být náročná i psychicky. Sestra je teď závislá na skenování, a když neskenuje, přepadá ji nervozita.

6 POSTPRODUKCE

6.1 Úprava závěrů v počítači

Naskenované fáze jsem importovala do programu TVPaint, v případě potřeby seskládala záběry z více vrstev, postavy podkreslila bílou barvou v místech, kde se překrývaly s pozadím, vrstvy sloučila, upravila barevné úrovně, záběry načasovala, ořízla na rozměr 16:9 a exportovala ve formátu JPG. Obraz jsem nepřeváděla do stupňů šeti, ve filmu jsou občas znát náznaky barev. Ráda tvrdím, že tužka grafitovou tužkou není černobílá. Toto byla veškerá postprodukce, kterou jsem považovala za potřebnou. Obraz se mírně chvěje kvůli živému charakteru kresby, a občas i poskočí, kvůli nepřesnému nakládání papíru při skenování. Tyto nerovnosti jsem se rozhodla neopravovat, přestože stačilo framy vytrackovat v After Effects podle perforace v papíře, třes by se tímto odstranil. Tyto nedokonalosti ve mě však vyvolávaly dojem starého, poškozeného filmu, což se k technice, výtvarnu, i k žánru mého filmu hodí.

6.2 Střih

Do střihu jsem se pustila sama. Vpodstatě nebylo moc z čeho vybírat, měla jsem naanimované jen nejnnutnější záběry, kdyby mi zbýval čas, některé z nich bych prodloužila, protože zacyklení nepůsobilo tak, jak jsem si přála, a záběry jsem násilím a proti plánu zkracovala. Střih je tak zbrklý a nedává divákovi dostatek času se v chaotickém prostředí zorientovat. Za důležité považuji to, že si své chyby uvědomuju a poučím se z nich v příštích projektech.

6.3 Hudba

Bohužel se nevyplnila moje romantická představa použít autentickou hudbu nahranou na skutečnou basu se lví hlavou, pro kterou byla hudba původně složena. Šimon Jakubíček, který originální hudbu složil a měl ji i nahrávat, si těsně před nahráváním poranil ruku, a hraní mu tak bylo dočasně znemožněno. Ve filmu je proto nakonec

použita

hudba psaná v MIDI, čímž byl narušen můj koncept mít všechny složky filmu vytvářené klasicky, analogově, za co nejmenší pomoci počítačů. Filmu to však příliš neuškodilo. Nesmírně mě potěšilo, jak hotová hudba seděla na můj hrubý střih. Od zhotovení technického scénáře, kdy vznikla i jakási zvuková partitura a idea o hudební dramaturgii, už obraz i hudba vznikaly odděleně, a opět se sešly až při střihu těsně před zvučením. Některé motivy z hudby bylo možné použít i jako ruchy. Hudbu považuju za úspěch.

6.4 Titulky

Úvodní titulky jsou animované, aby korespondovaly se zbytkem filmu, s hudbou, která je podkresluje, a obrazově navazovaly na úvod filmu, který začíná záběrem na vlnící se linku, ze které se následně zformuje horní lem Sidoniový peřiny.

Závěrečné titulky jsou rovněž psány vlastní rukou tužkou na papír, aby nenarušovaly ráz filmu, který je jinak kompletně provedený klasickou technikou. Nejsou již animované, jako titulky úvodní, doprovází je však kresby Sidonia a basy.

6.5 Návrhy plakátu a obalu a potisku na DVD

Návrh na plakát vychází z pohybové kresby, jež vznikla na jednom z koncertů, který jsem v rámci přípravy navštívila. Z této kresby jsem využila pózu a kompozici, a figuru překreslila taky, aby odpovídala výtvarné podobě filmu. K postavě Sidonia hrajícího na basu jsem přidala i ostatní postavy – ježky, žížaly, i kosa. Celý plakát byl vytvořen ručně, tužkou na papír, a to včetně textu. Kresba na plakátu je preciznější, učesanější, než ty ve filmu, působí klidně a důstojně.

Při navrhování obalů a potiscích jsem si hrála s umístěním různých postav z filmu i se Sidoniovými atributy, botami a cylindrem.

ZÁVĚR

Moje pocity a osobnost se v mém bakalářském filmu nakonec odrazily více, než jsem kdykoli plánovala. Film mi tak pomohl ujasnit si spoustu věcí, jež se týkají mé tvorby a směru, jímž by se snad jednou mohla vydat. Naučila jsem se, jak se nebát vymýšlet a zdokonalovat originální postavy a jak nakládat s inspiračními zdroji. Přeze svůj počáteční sebevědomý přístup jsem si uvědomila, že se mám ještě mnoho učit jak po stránce technické, tak po stránce osobní. Mým největším nepřítelem se staly mé vlastní obavy, které mě několikrát dokázaly naplnit beznadějí a chutí všechno vzdát a které nakonec zásadně ovlivnily vzhled filmu, který nakonec nevypadal tak hezky a odvážně jak mohl. Nakonec jsem ale našla způsoby, jak je překonat a zařídit, aby mi kresba a animování opět přinášely radost. Tvorba tohoto filmu byla pro mne ponaučením, a jeho stránky povedené i nepovedené, plány a přání vyplněné i nevyplněné, mi budou v budoucnu inspirací.

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA 1: Návrhy na plakát a obal a potisk DVD

PŘÍLOHA 2: Pracovní verze bodového scénáře

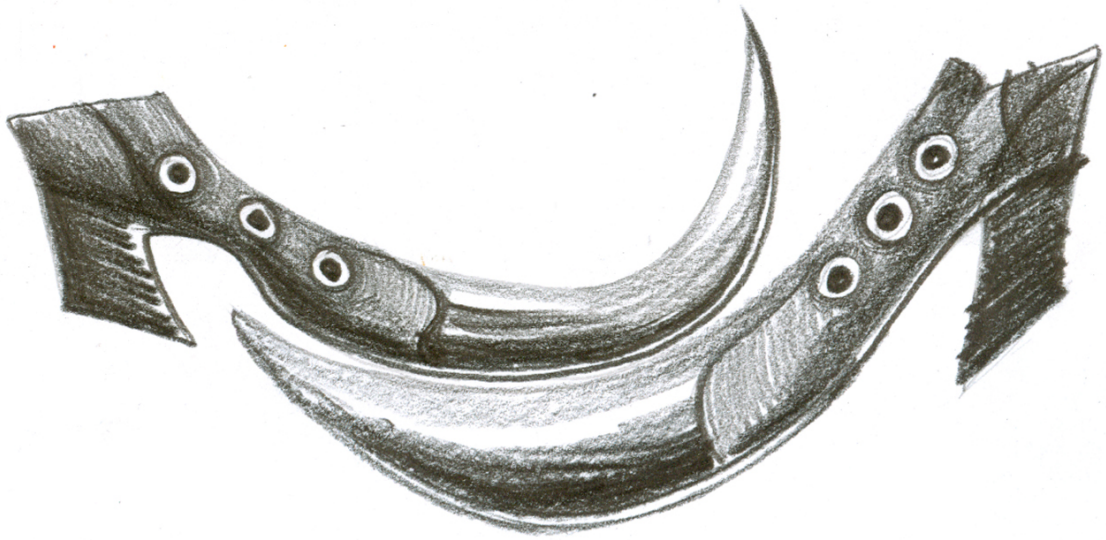
PŘÍLOHA 3: Obrázkový scénář (pracovní verze)

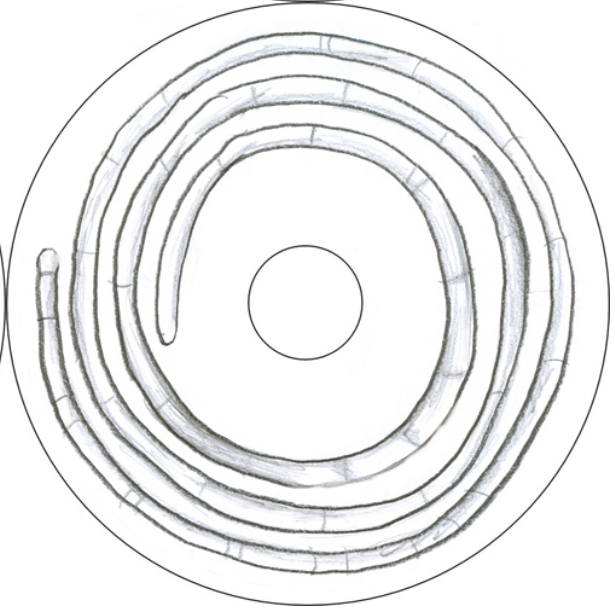
PŘÍLOHA 4: Příklady výtvarných návrhů

PŘÍLOHA 5: Ukázky z hotového filmu

PŘÍLOHA 1: Návrhy na plakát a obal a potisk DVD

SIDONIUS





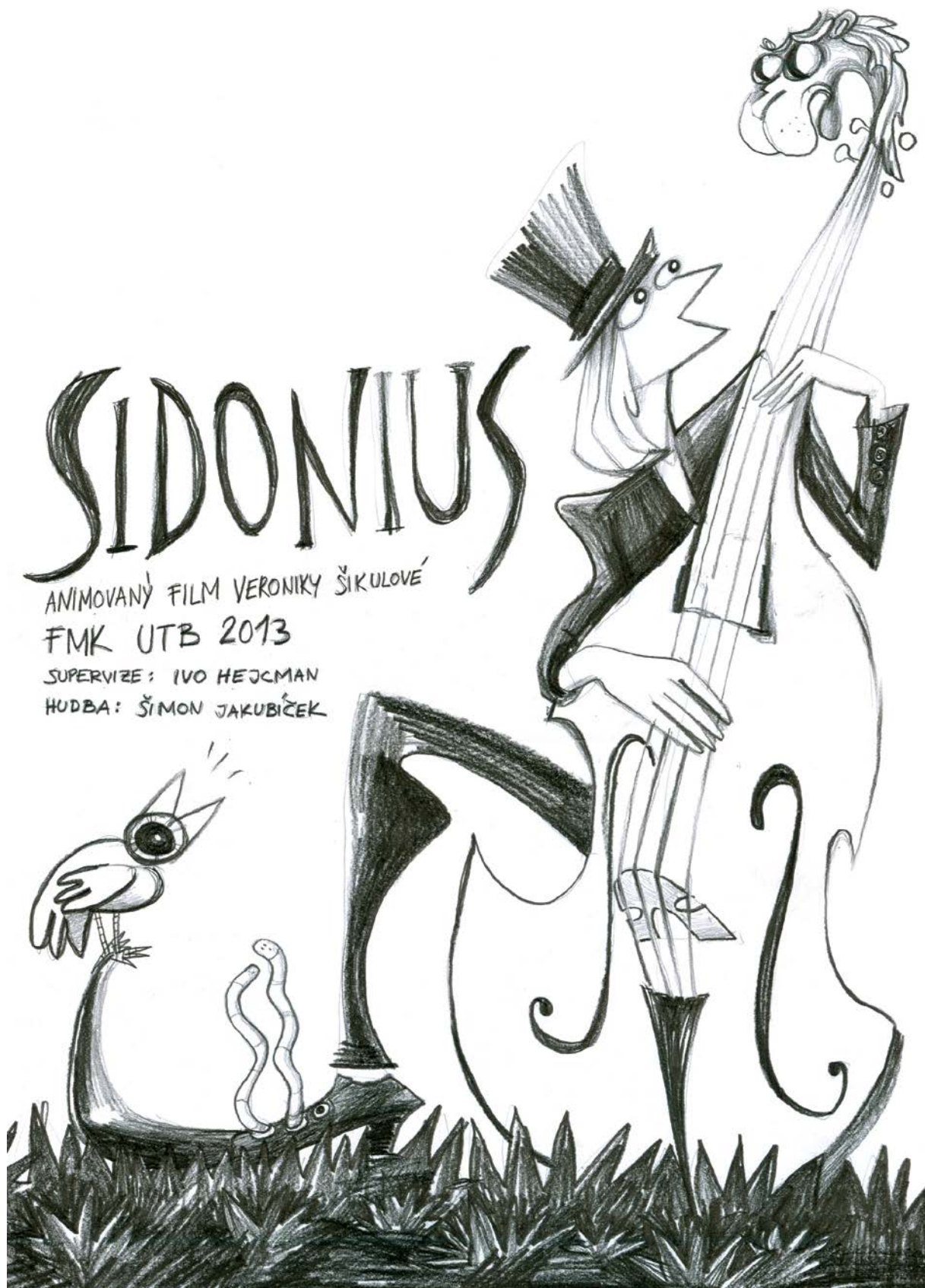
SIDONIUS

ANIMOVANÝ FILM VERONIKY ŠIKULOVÉ

FMK UTB 2013

SUPERVIZE: IVO HEJCMAN

HUDBA: ŠIMON JAKUBÍČEK



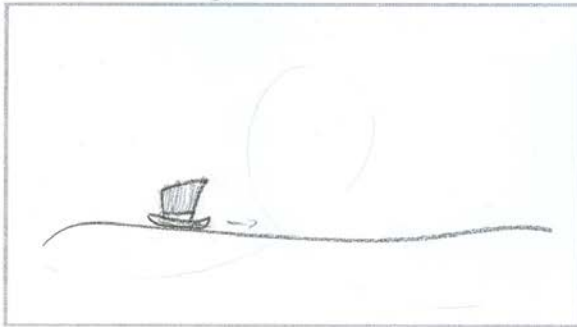
PŘÍLOHA 2: Pracovní verze bodového scénáře

- Sidonius se probouzí, vstává, protahuje se, zjišťuje že mu je zima na nohy, sedá na postel, obouvá si boty, ze země se vyklubou žížaly a zavžou boty na mašličku místo tkaniček
- Sidonius je s prací žížal spokojený, stále sedí na posteli, zvedá oči od svých bot a pohlédne kamsi do dálky, kde ho něco zaujme, z rukou si vytvoří dalekohled
- „dalekohledem kouká a vidí jak se v dálce popásá stádo bas s mladými housličkami. Najednou projde jedna basa velmi blízko, zacloní celý výhled
- Sidonius je nadšen, spouští „dalekohled“, zpod saka vytahuje smyšec a energick vyrazí směrem k base
- Kráčí, niha mívá nohu, žížala zahlédne žížalu, na první pohled se do sebe zamilují, znaží se na sebe dosáhnout, což se jim nakonec podaří zasukují se a Sidonius sebou sekne o zem, sedá si a kouká, co se mu to přihodilo. Červi se vášnivě líbají a objímají, Sidonius se pokouší je odtrhnout, neúspěšně, musí si boty zout a pokračovat bos. Zvedne ze země smyšec a pokračuje v lovu na basu
- Jak se k base blíží, postupně zpomaluje, krčí se, zastavuje (docela blízko base). Ze saka vytáhne další smyšec, jeden použije jako luk, druhý jako šíp, namíří basu, vystřelí a mine. Basa se ohlédne co to kolem ní zasvištělo, když v tom ji další smyšec zavádí o struny, basa vydá úpivý zvuk, rychle se otočí a na Sidonia zasyčí
- Sidonius se lekne, uhýbá, basa syčí, najednou se ale zpoza basy odněkud sezhora ozve jakoby dinosaurí zvuk, basa zpozorní, ohlédne se a dá se na útěk, utíká přes „louku“
- Když Sidonius uvidí před čím basa utíkala (obřího kosa) dá se také na útěk
- Musí také překonat „louku“, když se jí ale uvidí zblízka vidí že co se z dálky jevílo jako tráva je veskutečnosti obrovská skupina ježků. Za patami mu ale vřeští obří kos, nakonec mu nezbyvá než se po ježcích proběhnout
- Přeběhne ježčí pole, setřese kosa, za polem padne na zem a z bosých chodidel obere ježky, ti se vrátí ke skupině
- Sidonius pajdá dál, málem šlápne na dalšího ježka. Kousek od ježka na zemi leží Sidoniový boty, ježek se nacpává jednou z žížal, druhá je stále ještě tkaničkou a pláče. Obě boty zvedne, jednu si obuje.
- Najednou na Sidonia málem stoupne obří kopie jeho vlastní boty, z nebe se snese obří ruka, chytí ho a vyzvedne k obří robotí kopii sidoniový tváře
- Z obří Sidoniový hlavy se zvedne klobouk, odhalí se řídicí místnost obrovského robota, v ní sedí kos.
- Kos zatáhne ruční brzdu a vyskočí z kokpitu, natáhne se k vyděšenému Sidoniovu, ale jen mu velmi nežně z boty vytáhne pozůstalou žížalu. Vskočí zpět do stroje, pocestě pákou spustí z klobouku hnízdo se svými mladými a žížalu jim podá
- Ptáčata se o žížalu přetahují, trhají její tělo napůl, vždy jednu půlku snědí, druhá doroste a tak poříť dokola. Ptáčata rostou, až se do kokpitu nevejdou, začínají létat, boj o žížalu se přesouvá do vzduchu.
- Sidonius vidí že nebude dobře a snaží se co nejrychleji sešplhat zpět na zem
- Ptáčata se o žížalu perou až ho upustí a ona padá na zem
- Na zemi ji najde a začne pojídat ježek
- Sidoniovu běží život před očima, myslí že už jsou jeho dn sečteny, rodina obrovských hladových kosů organizuje nálet, najednou ale do nebe vystřelí obří ježčí bodliny (ježek se nakrmil dorůstající žížalou), bodliny je pochroumají a probodají
- Sidonius nevěřicne kouká na ježka, ježek se vrací ke svojí skupině
- Sidonius mrkne bo base a vytáhne další smyšec, basa prchá a Sidonius jde za ní.

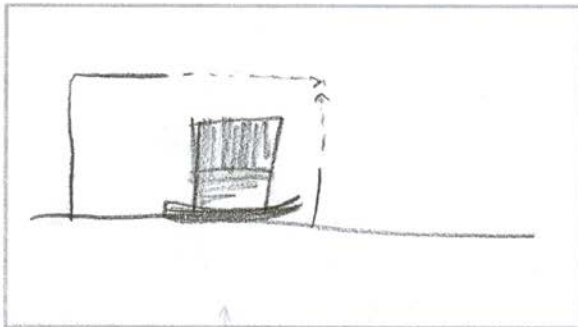
PŘÍLOHA 3: Obrázkový scénář (pracovní verze)

①

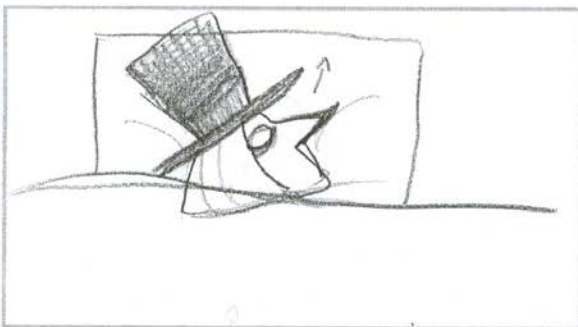
Sidonius



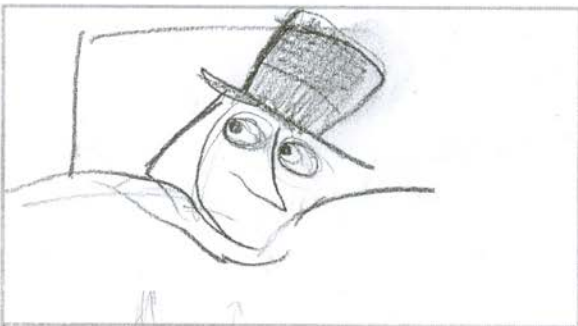
Titulky - cylinder + linka
cylinder doklonže po lince
a zastavi se



kolem klobouka se
dokreslí polštář,
linka = pařina
začne se ozývat pochrupo-
vání, zněná dechu, 700
pařinou se klobouk právě
protlačil

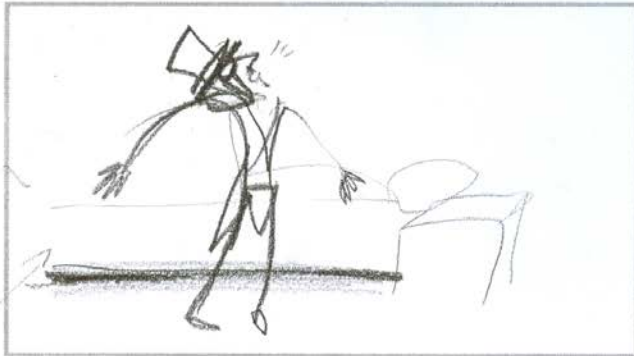


zastaví G/Lks,
zpod pařiny vyklouzne
Sidoniou hlava

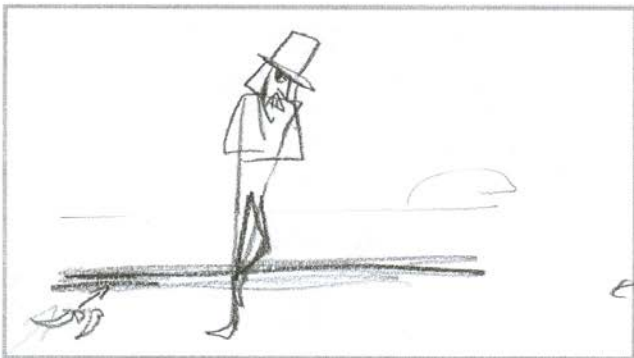


bradou odhrne pařinu,
otevírá oči a pomalu
se rozkoukává

2



Sidomino vstáva z postele a protahuje sa, žuva'



← zima od nohy



sedne na postel
nohama si podla boty
co cez, ve stinu pod posteli'

boty se odsťadva s tou obaci
holem Sidominoj palce



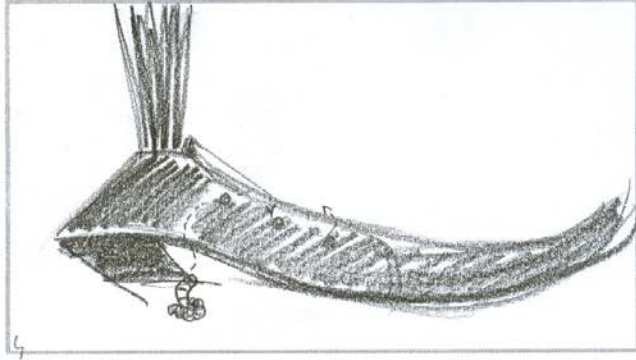
Boty si otzouva'



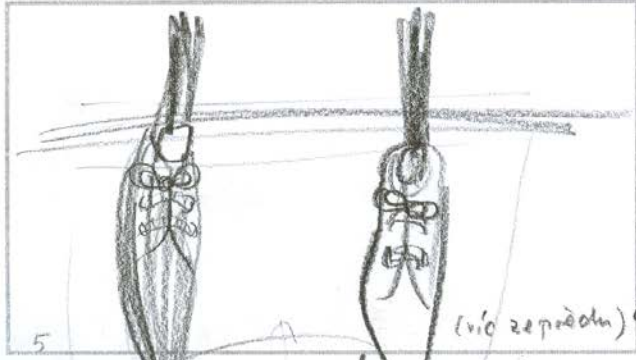
(při klouzání po zemipředměty
mírně šustí, boty kožené vršov)

3

3



vedle každé boty se ze
země vyklube zvěřáček,
která pro leze dírkami
a v botě jako +kamíčka



a v obou botách se
zavěšou na mapličku

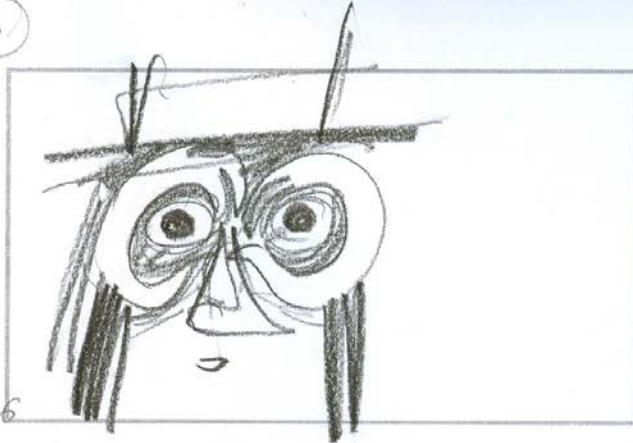


spokojenost
zvedne hlavu a koukane
před sebe, kde ho
v dále oosi sanjme



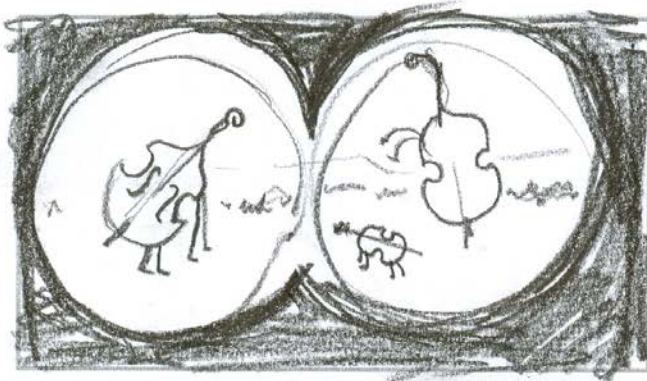
narouná sobda vytrhu krtk atd.

5

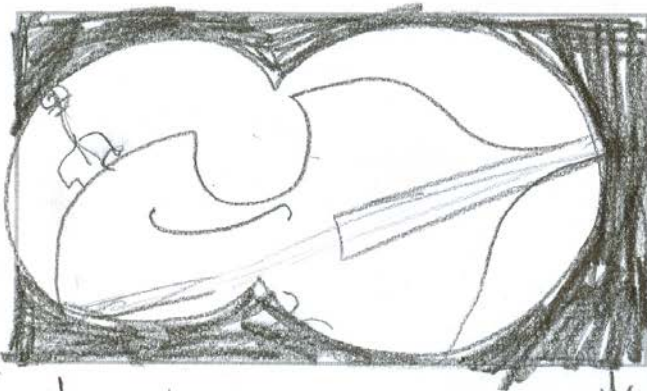


2 rukou vytvoří „dalekohled“

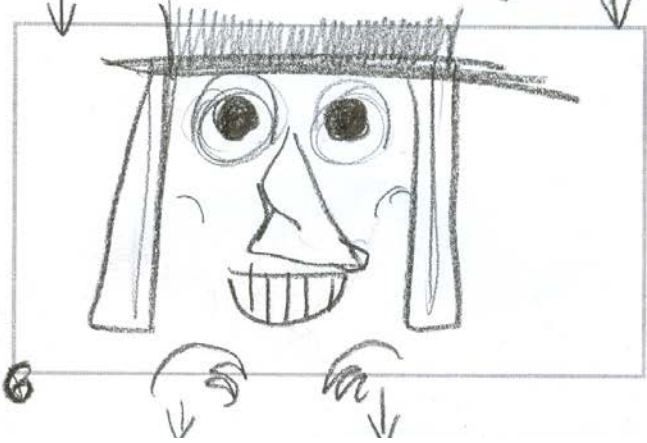
pohled skrze „dalekohled“



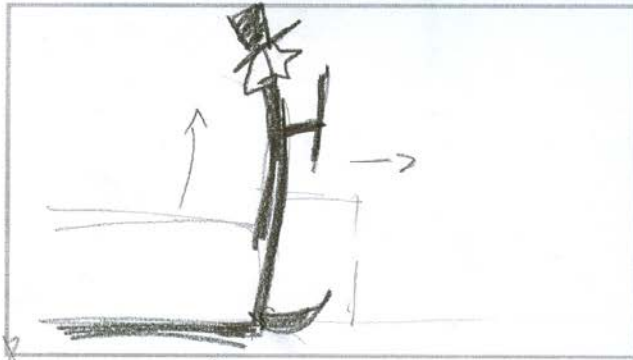
v dále vidí
popásat se stádečko
čtyřnohých basových
střevců



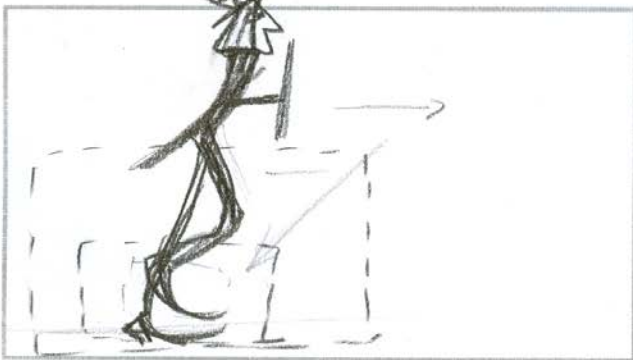
rajdnou jedno projde
blízko, začlomi pohled
Sidovius spustí ruce
a nadšeně se
usměje



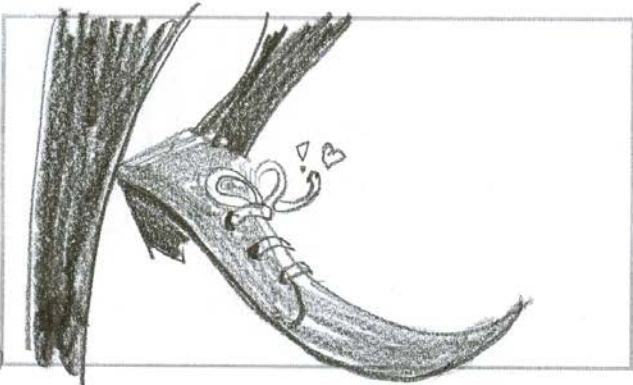
5



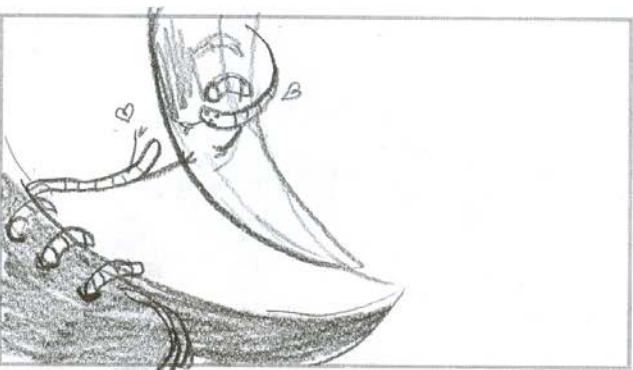
energicky se postaví,
ze svého útlazí smyčce
a vyrazí směrem k
basám



kráčí, pospícha, rychloberáčí
přibíhá, na čím dál
větší detaily nohou
až se octne
ve sféře žižal

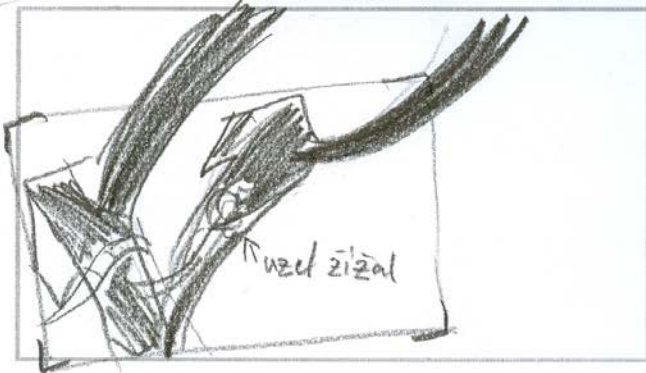


noha kují nohu,
červí si setze všimnou,
na první pohled se
zamilují,
snaží se na setze dosahnout

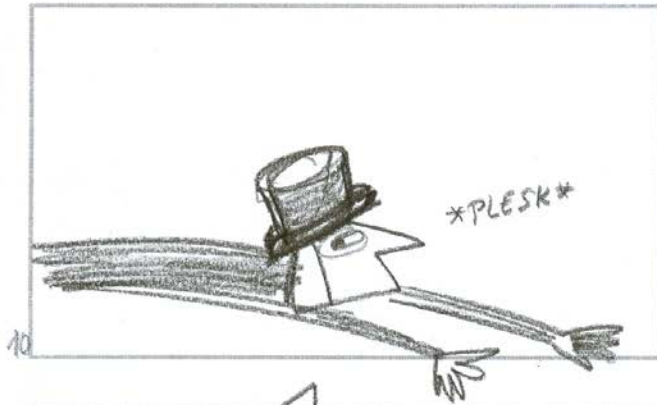


povolují smyčce, poulívají
kolem toot, všemožně se
natahují,
až na setze konečně
dosahnou

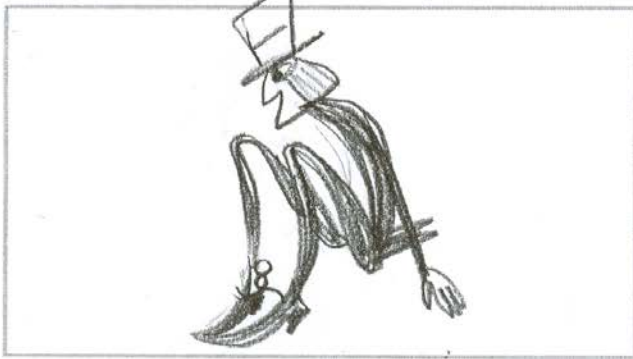
6



okej, mon
 žizal, se (zasukaj, i, i)
 (propukne vašeň)
 Sidonius padá k zemi



Sidonius se posadí,
 kouka, co se mu to děje
 s otzúbim



černi,



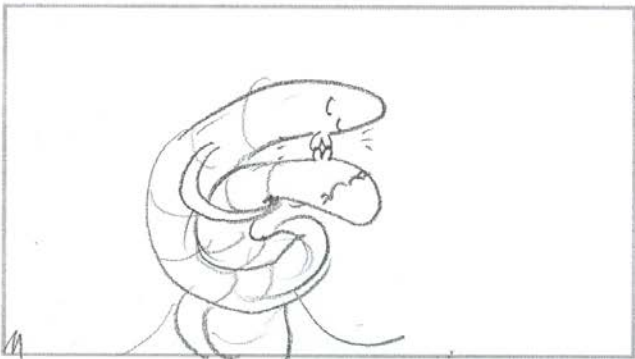
Sidonius se pokouší je
 od se tea odtrhnout, ta hne roby
 od se tee

11

4



na čerui do kama' vliv
rozhadne se zkusit je
odtrnout rukou



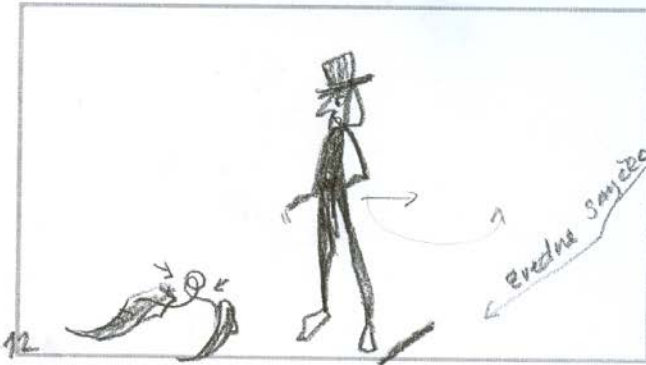
nakonec se jich ale št'í, tak
že si koby, raději zuje



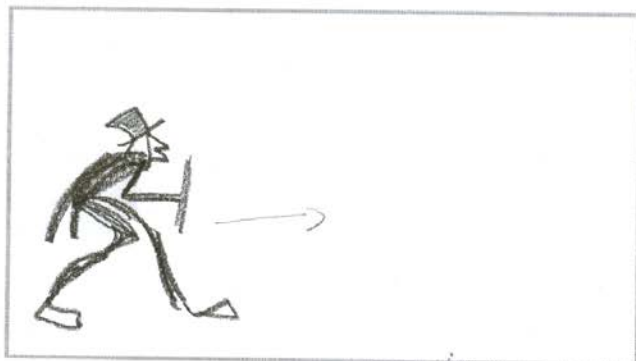
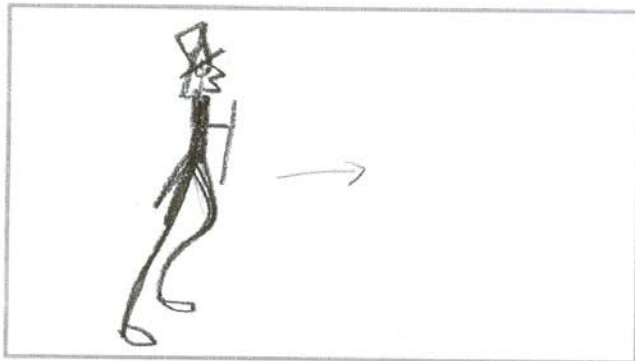
zuje je nohama aty
se jich v'itoc nuncal
dotknout

10

②

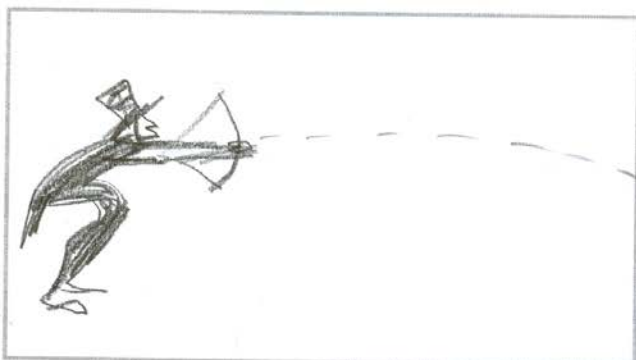


~~černi k~~
 černi k rube tady, přiklonou
 a ještě víc se zauzluje!
 Diabolus pokrácuje nos,
 couvá, otáčí se na pravo,
 čelem k zdi, ~~čelem k zdi~~
 smyčec připraven



jak se přibližuje k tance
 postupně zpomaluje,
 krčí se, plíží se
 ustatuje ze saka dnuh' smyčec,

jeden používá jako luk,
 druhý jako šíp,



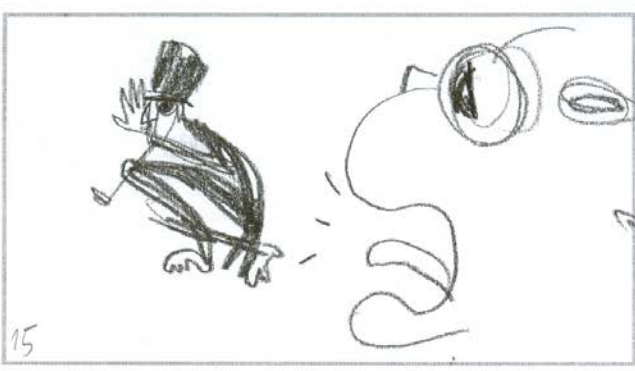
niř na pasu

9

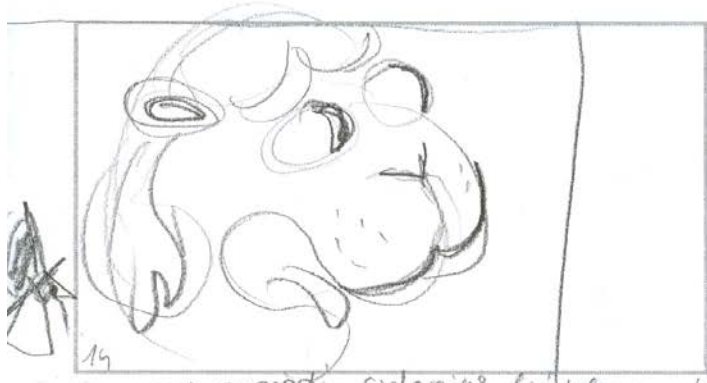


mji!
 Basa si smajece vsimra,
 kouba' co to, kdz je jej!
 struny liane dalsi smajece,
 struny v, da ji! nepr'ijemy' doh
 ("Basa se" na jezicich)

Basa se poudce otocit
 lvi hlava zasycit



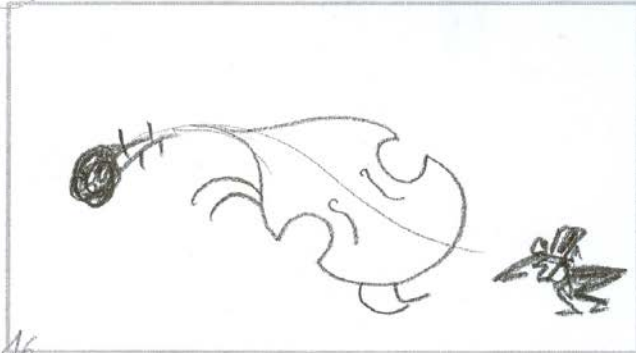
Sidomus se lekne
 az padne na zadek
~~na to...~~
 Sidomus se pokousi krot
 cilindrem



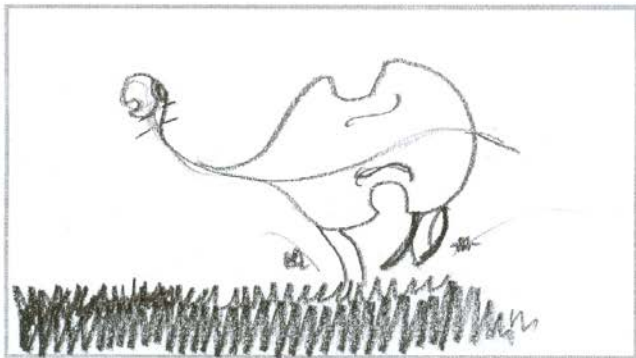
Kdz se najichow
 odkudsi, sezhora ozve
 jakoby dinogauri' chrtek,
 Basa se v, disteha otocit
 a da' se na utek

(v popredci Sidomus, lvi hlava vic upravu, mensi')

10



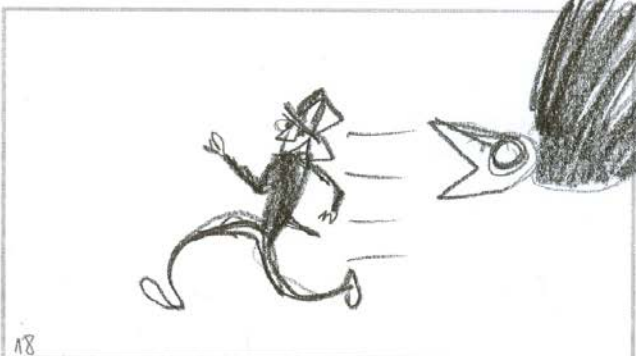
basu přeskáčí Sidoniase,
přechá směrem od zdroje
zvuku



všechna do jezika, pokouší se
o co nejmenší kontakt
se zemí, průběžně z rouchou
oklepává jazyk

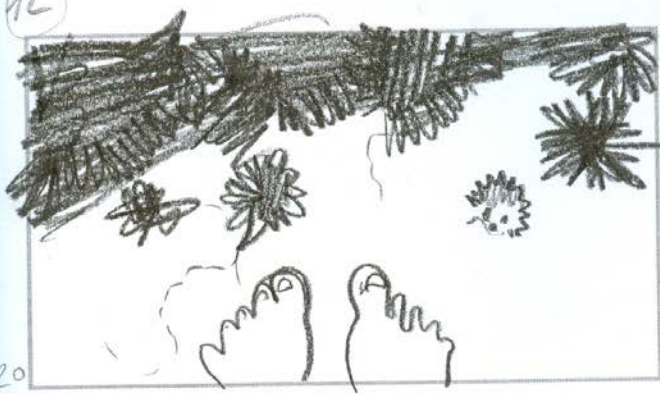


Sidoniuse se ~~střem~~ ohlétno,
konečně vidí před očima
basu utíkala



také se rychle dáva
na útek

12



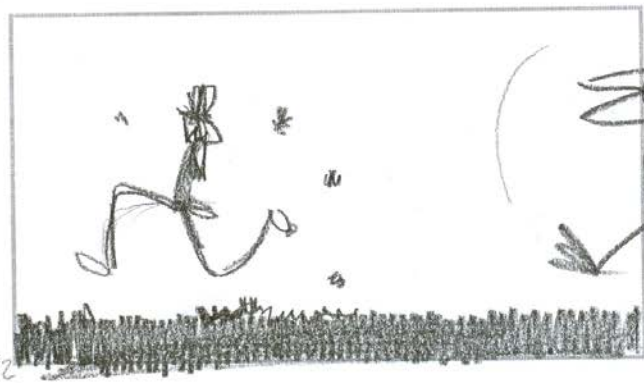
20

Sidomius kouka' pod seke,
vidi jezci (hemziva'
konzistence)
některý na nejkonkají zpa'kce,
jím se oňufavají, heko jen
klíčkejí
Sidomiuvi se na ně moc
šlapat nechce



21

kos ho ale znova dohání
režty'va' mu ne ž se
zhluboka nadechnout,
zatnout zuby, a ~~že~~
do jezka vtahnout



22



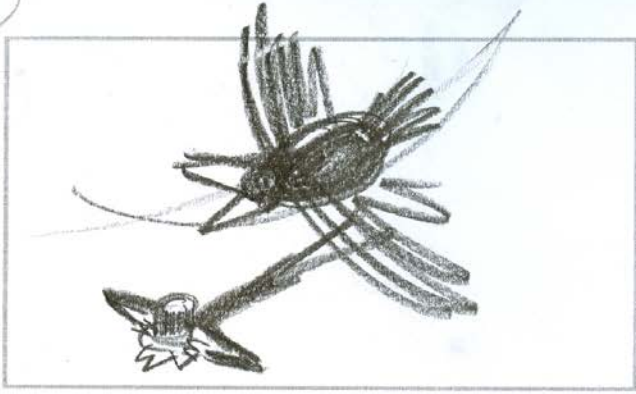
(možno' mi je kos chvilí
v pákách ?
?)



23

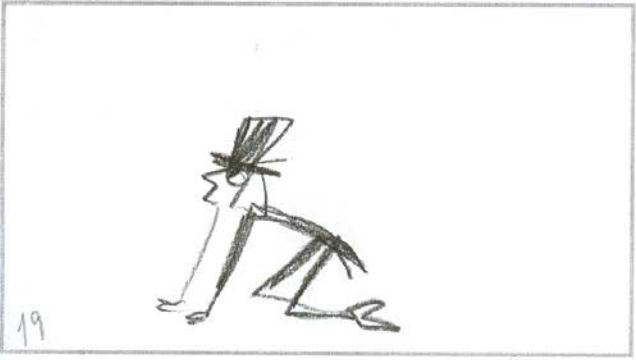
prebehe jezky, kosa
setra'se, koukne vpravo,

(M)

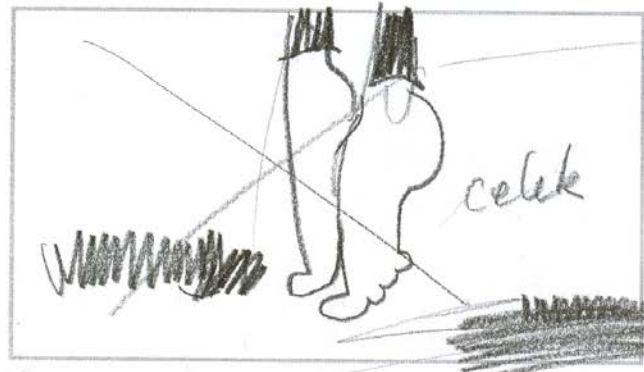
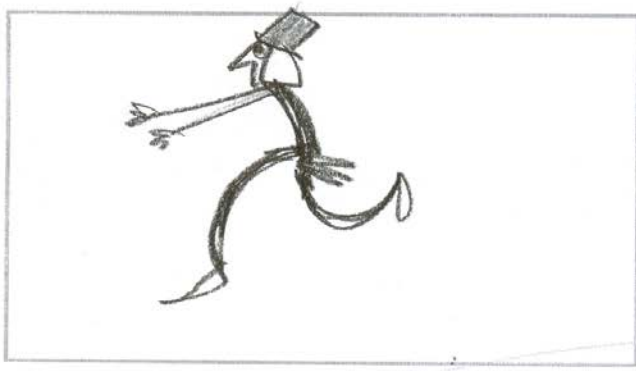


na let
(Hitchcock)

Sidonius se vtrhne k zemi



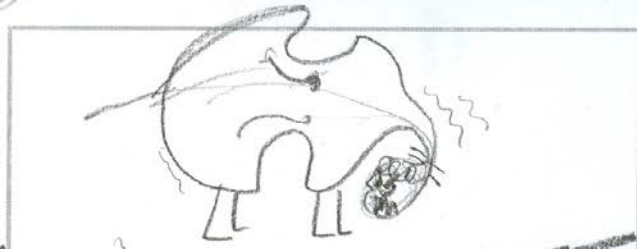
Kos přelétá, Sidonius
se zvedá, uhka' dál



Zastaví se před polem
jeztek (až tu se odhalí,
že jsou to jezci
a ne louky)

celek

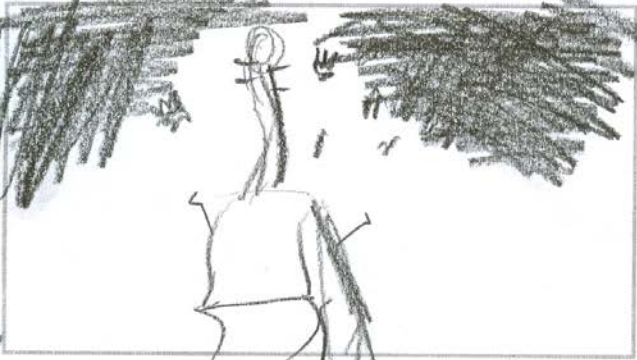
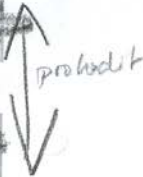
13



Vidi kam Basa,
ka ra ra; zavrči!

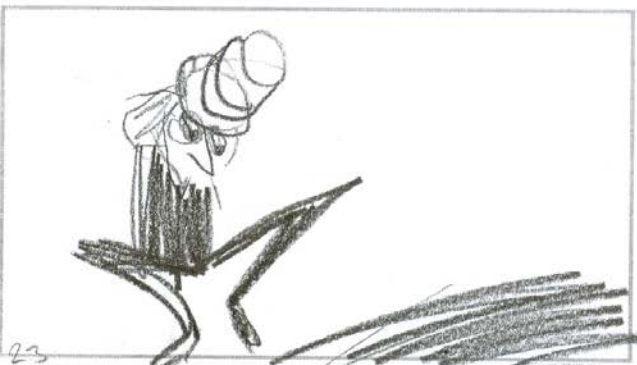


25



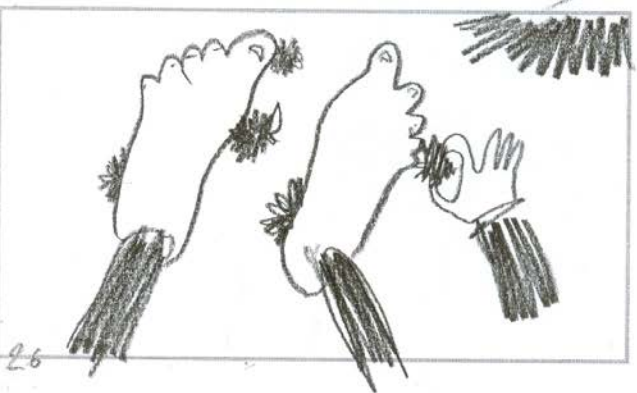
24

Basa ahňape po jezcku



23

basou se nezatajva,
koukna na svo' chodidla,

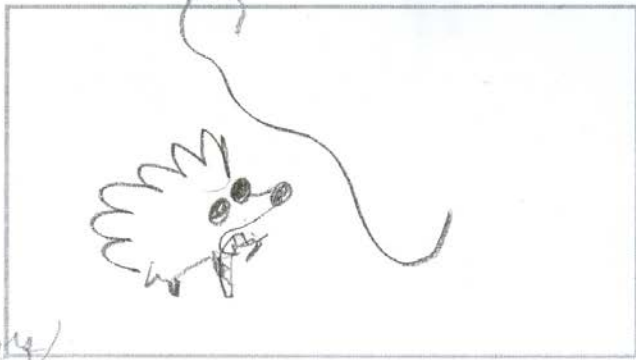


26

ka jon' plena' jezky a vlamajch
podlin

Okere jezky, ki se vrat'ke
ke stodu

45



(24) 28

Sidomius se zvedne, vykroci
malým stoupne na dalšího
jezka, který zrovna ztýká
žízalu.

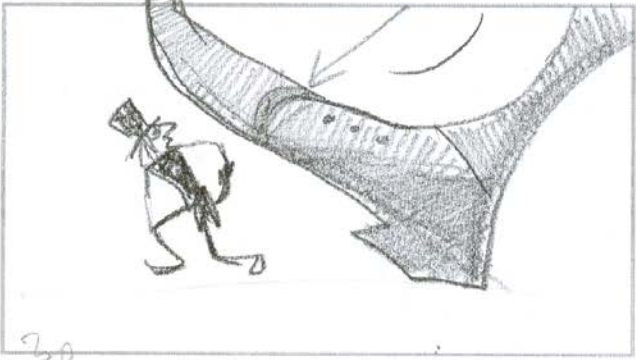
Malý kousek od něj
stojí jeho bratr (peř žízaly)
a druhá ruka s plácí
žízalu.



29

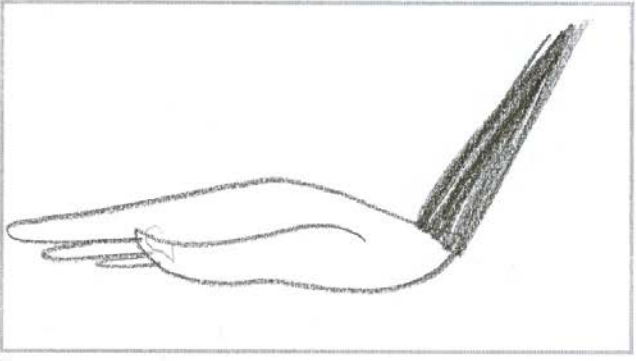
Sidomius zvedne bratry
ze země, jedním si okuje,
~~abys stáhl~~

Všim ale málen na něj
samého stoupne obrátí
ruku, ozývají se kovové
mechanické zvuky



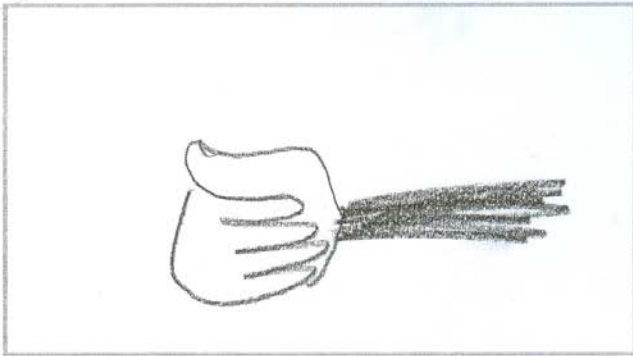
30

haha opatřní podstoupí

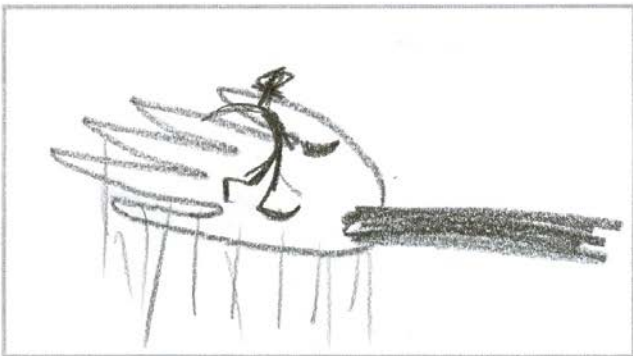


Z nete se sneze obrátí ruka,
Sidonia připláče

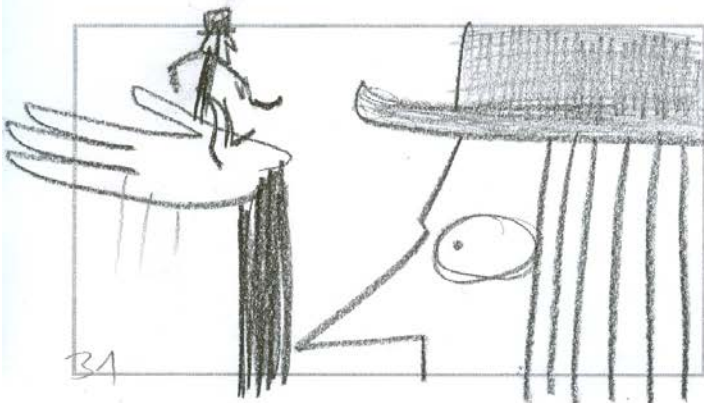
15



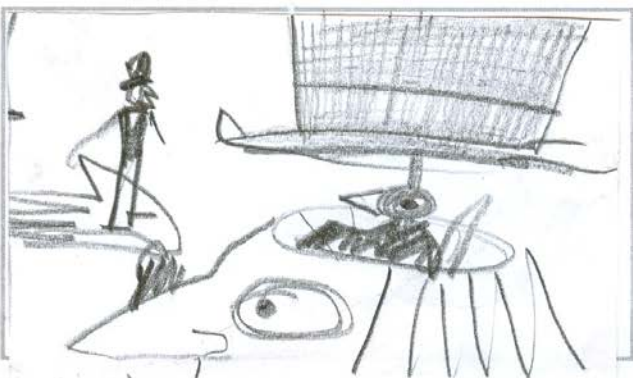
Sevrě se v pěst
a zvedá sidoniá vzhora
postupně dlaně zase rozevřít



Sidoniás vrajora'
ruka čeká stále vzhora,
Sidoniás má jedlou proto
otukou, dlouhou v ruce

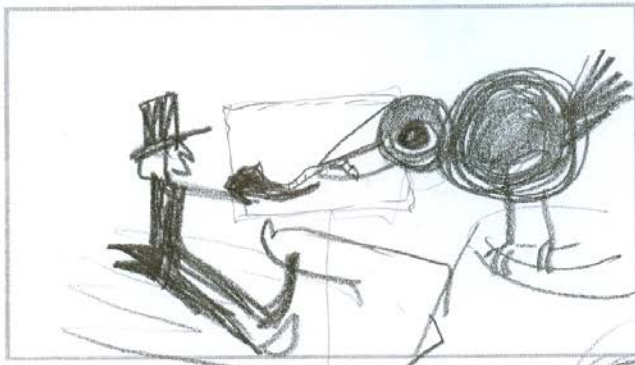


Zastaví se až dosáhne úst
otvírá potrosidoniány hlavy

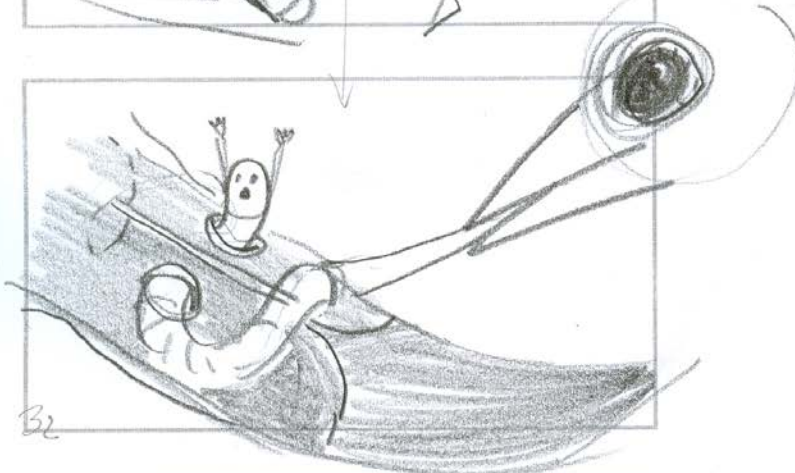


Z hlavy se zvedne klobouk,
otevře se řídicí kátsina,
kde sedí kos,
kos zaháhne pucím brzdou
a vyleze z kátsiny

16



Kor se naháline, Sidorius se kajú,
 kos im ja rižně vyháne
 žizalu a toky, Sidorius
 necha' dojt



32



33

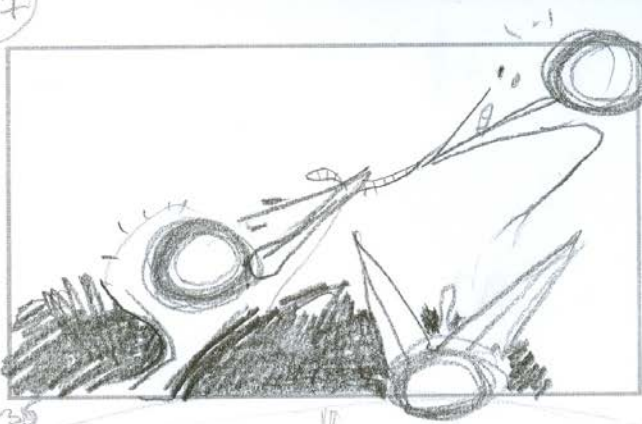
Vskoci' spátky ~~pot~~ do
~~ka~~ káim, po cestě
 stoapne na pátku a stlačí ji.
 a zpod klobozulek
 se spušh' m'zolo
 s mladými



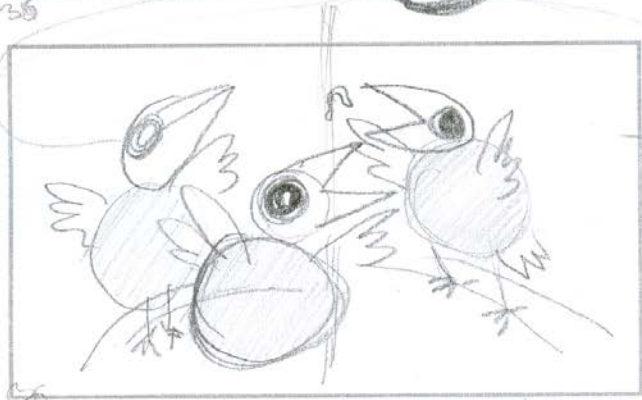
34

~~10~~ čerňka dá' mladým

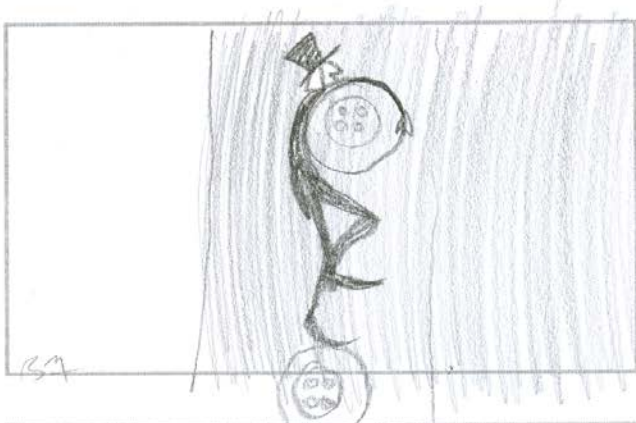
114



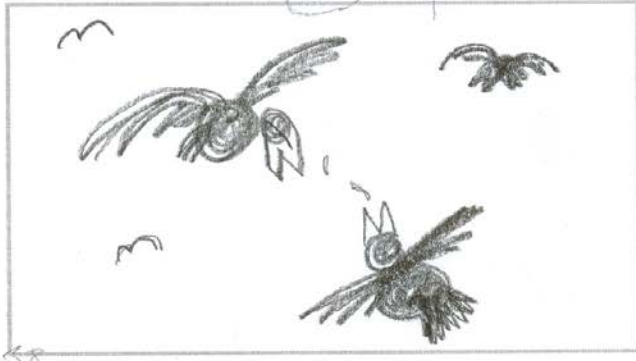
Plácala se o červa přetahují
 trháji ho napůl,
 a znova a znova dorůstá,
 plácala se jim krmí a rychle
 roste.



Vzrostou z hlízy,
 částka o červa se
 přesune do vzduchu.

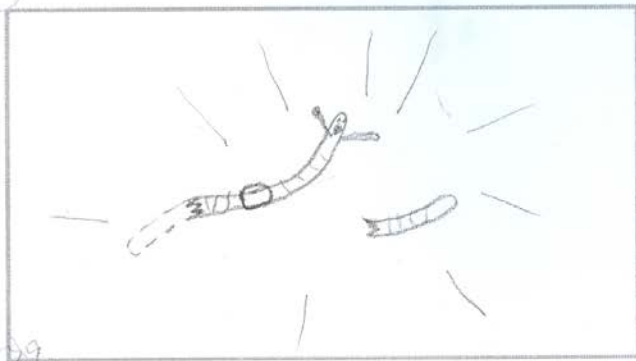


Sidomius pozvá' že nebude dolejší
 a raději se rychle jakejše,
 šplhá k zemi



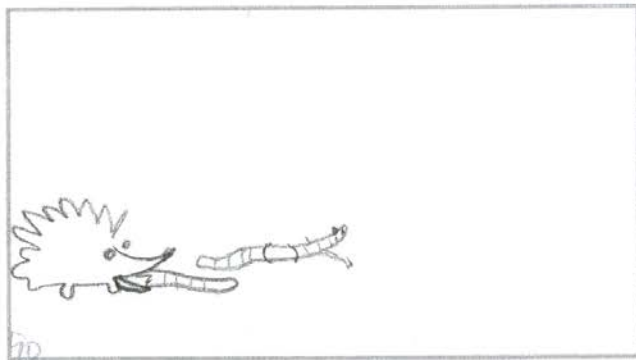
nakonec "optáčatím" červu vypadne,
 roztržený na dva kusy se říh'
 k zemi

18

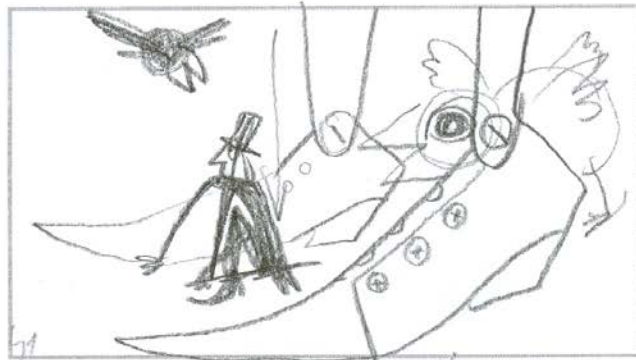


39

červ dopadne na zem,
přijde k němu ježek,
začne ho jíst



40

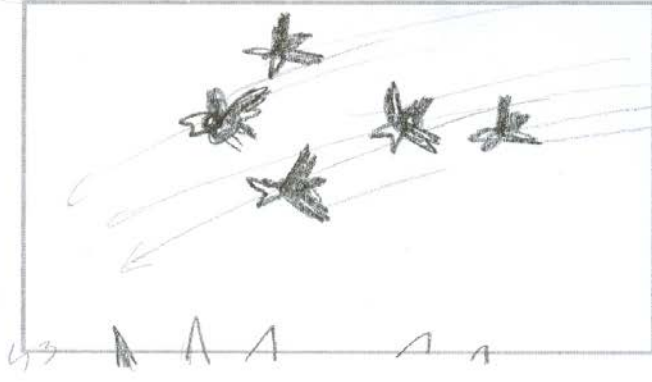


41

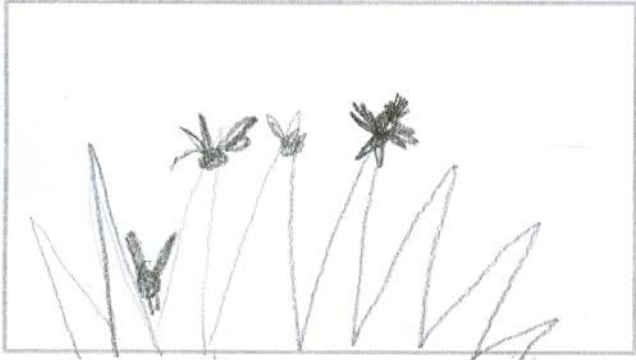
Sidonius zvedne na zem
plác na něj nahlédávaj,
Sidonius se kra' mace: sotama
Mus' útočiště opustit, plác ho
vyštrpou



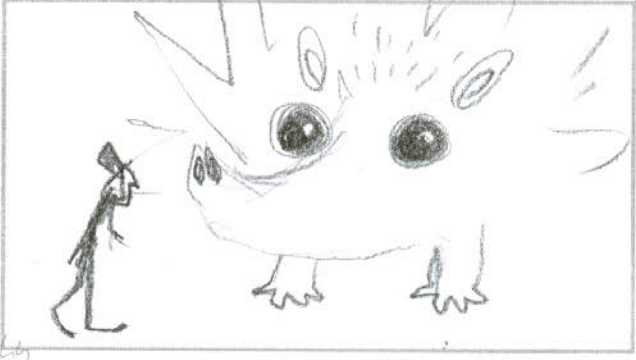
42



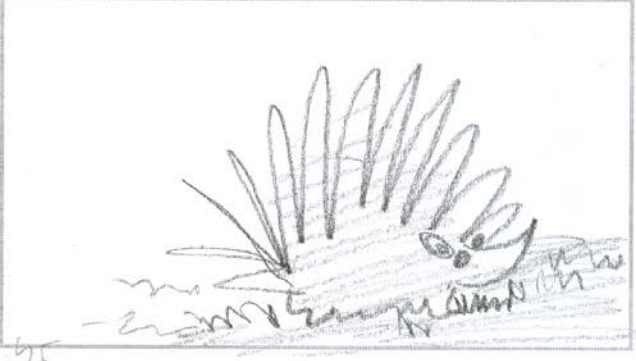
-formace praku nalikova
na sidonia
(olinosani' zubes a zubes letadel)



Sidonius myslí že už má
~~práci~~ práci
ježek zle z červa vyroste,
do nete vystrčí koolin
a kosy naplekají, pochrumočí,
daskomom, zrostkočm!

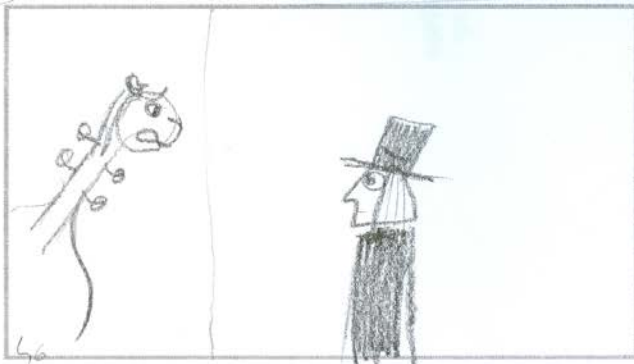


Sidonius kouka' na obrovského
ježka.
~~ježka~~

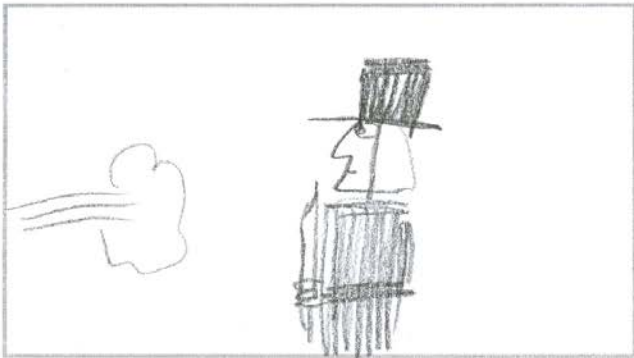


ježek se otocí zduč,
odletare se do koufu
malinkých ježek

20



Sidonius konkuro vedle rože,
tam stojí bása



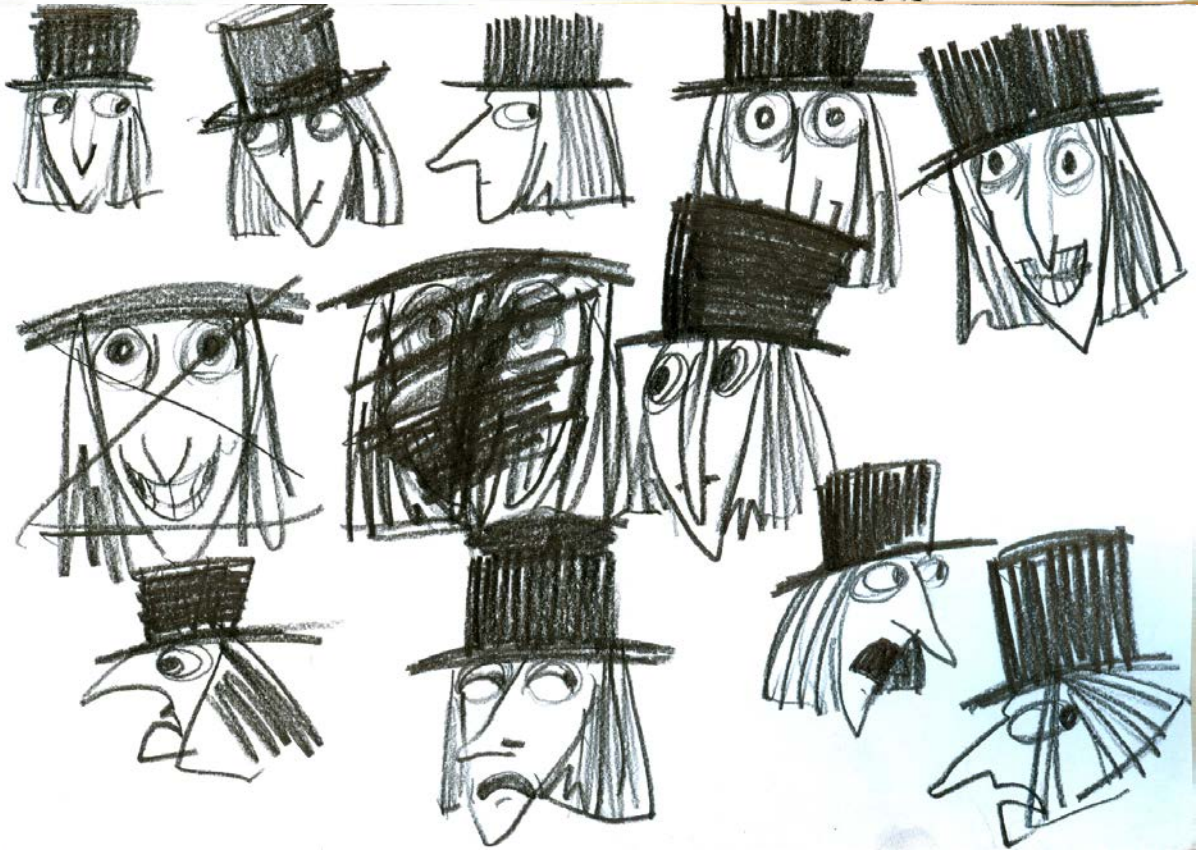
Ze saka vyháne
další smjčc,
Basa se zdeječne
Sidonius vyběhne zom!



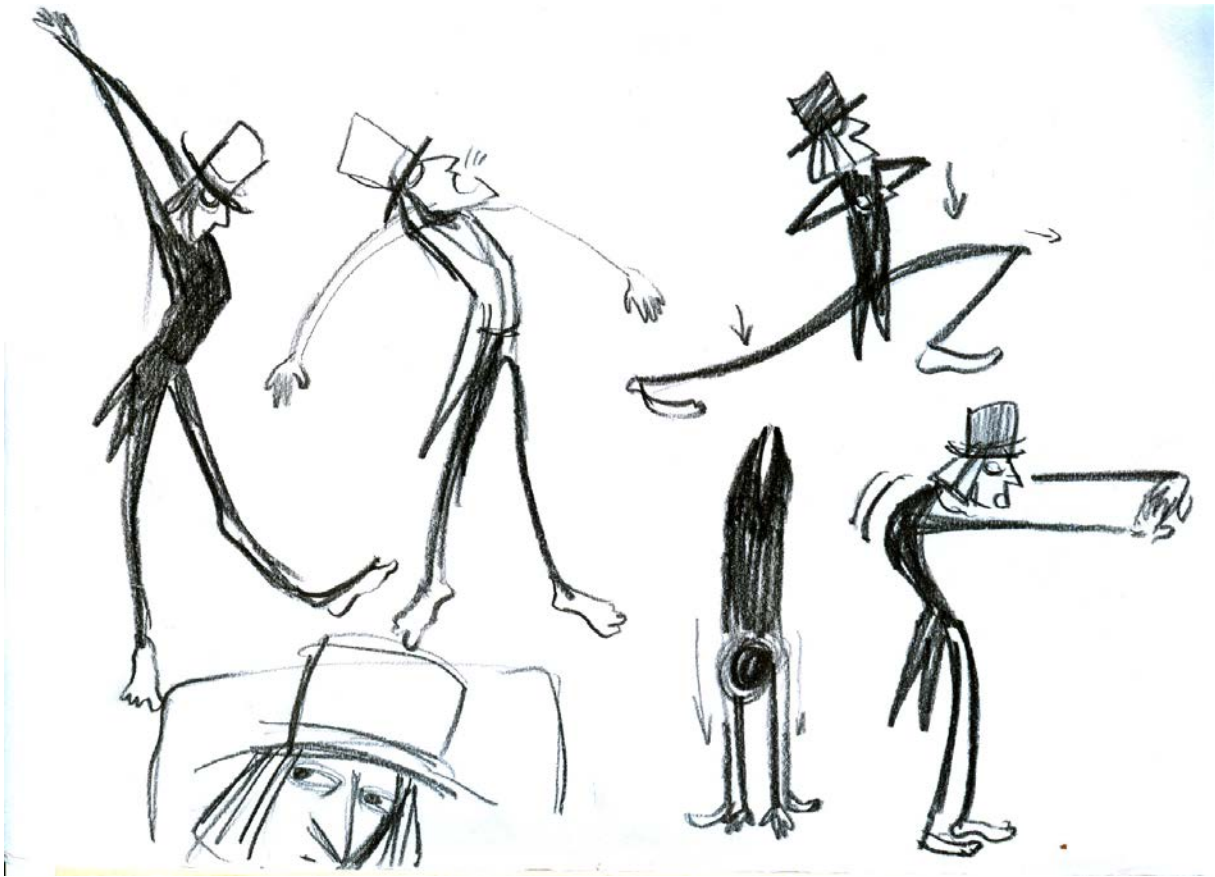
Konce



PŘÍLOHA 4: Příklady výtvarných návrhů

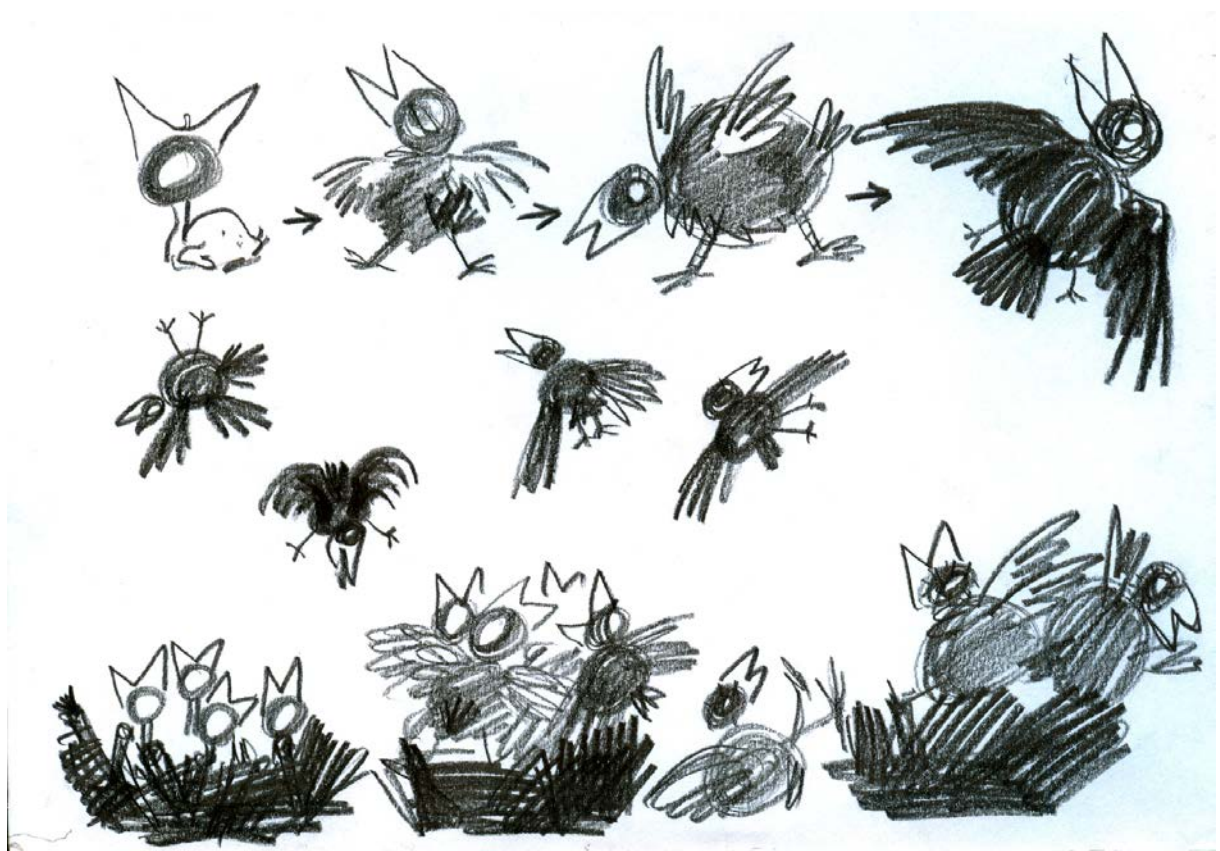
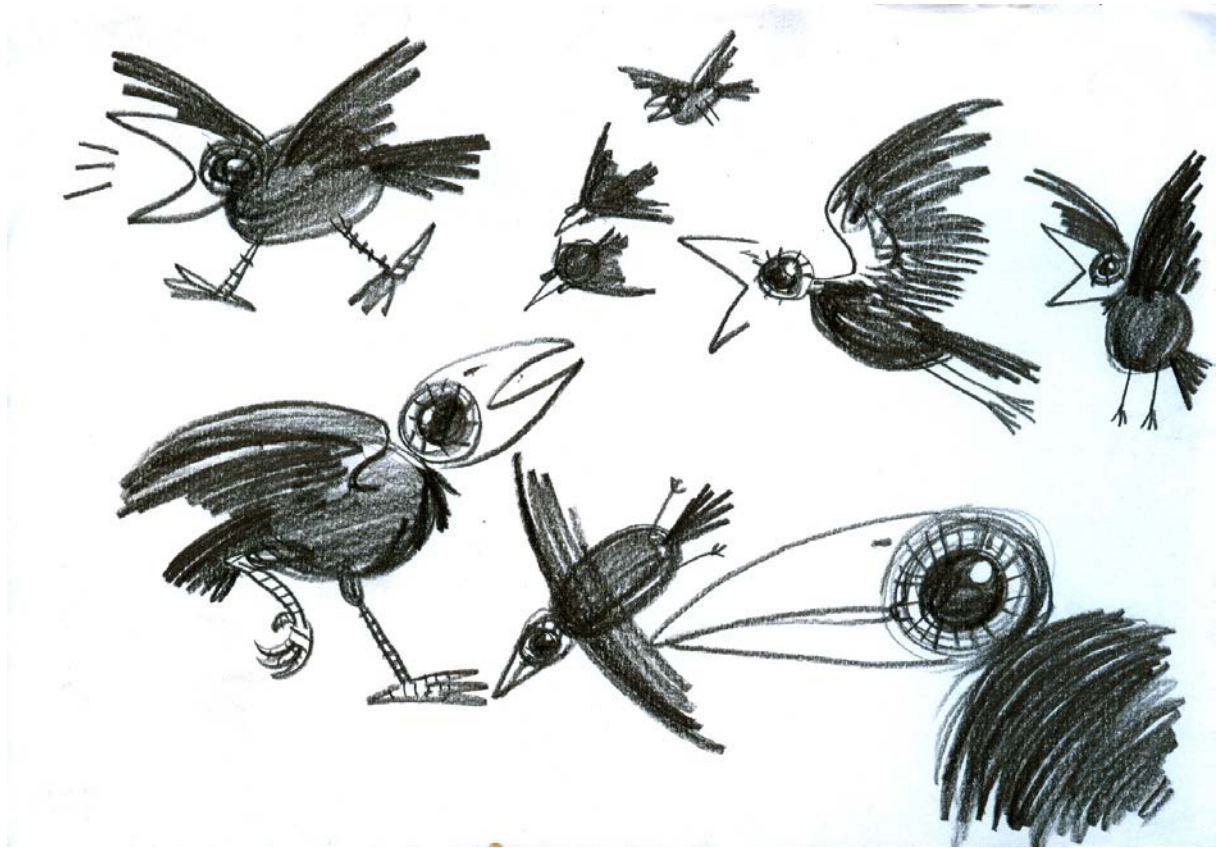


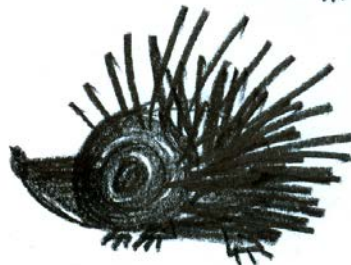
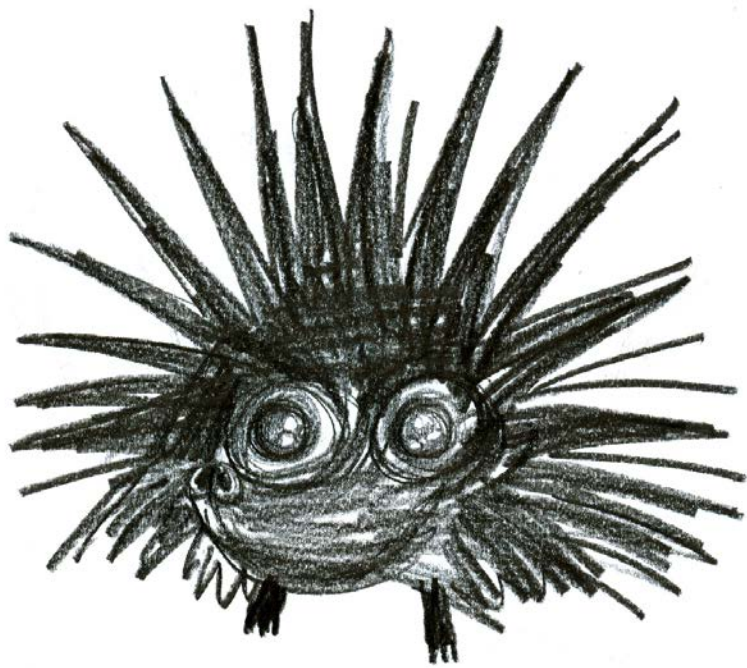


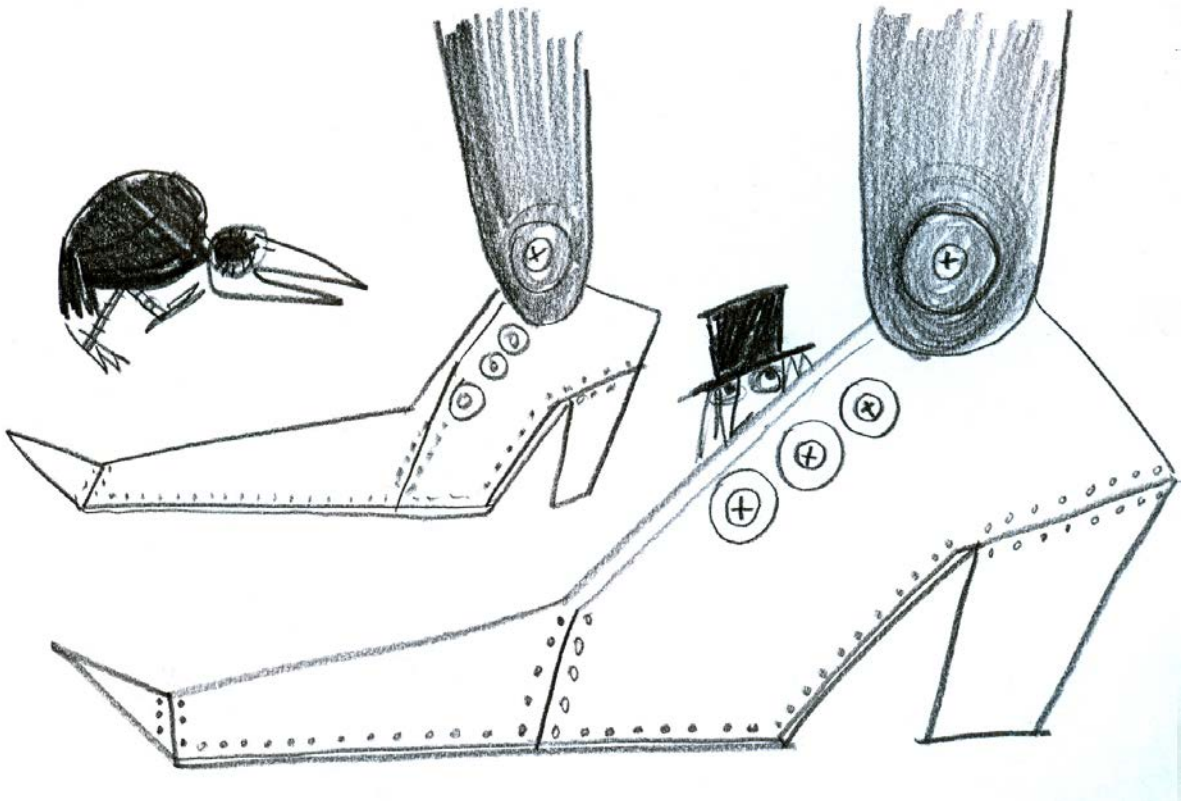
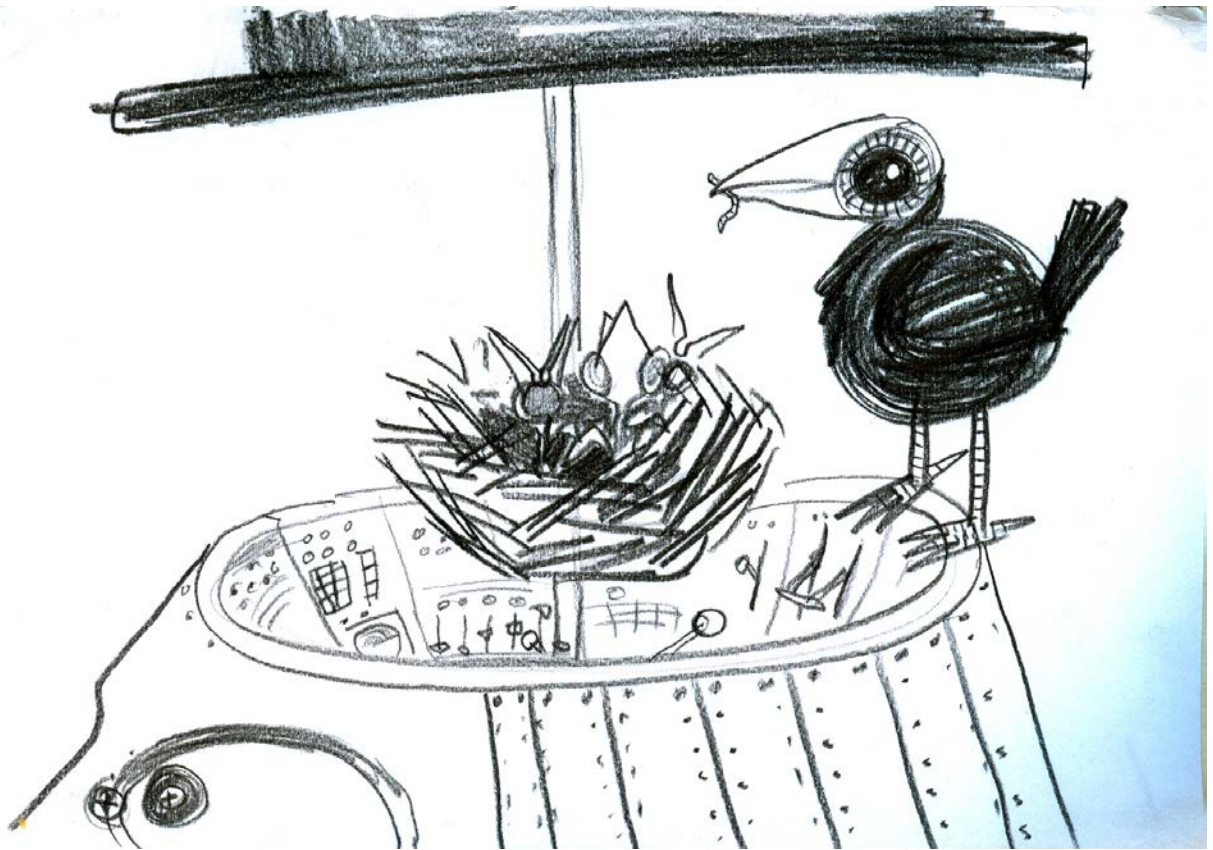














PŘÍLOHA 5: Ukázky z hotového filmu

