„Kohos a Komus“

Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Veronika Jelínková

Bakalářská práce
2008

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2007/2008

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Veronika JELÍNKOVÁ**
Studijní program:	**B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor:	**Multimedia a design – Animovaná tvorba**
Téma práce:	**1. Teoretická práce:** **dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a rešerže** **2. Praktická práce:** **"Kohos a komus", kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická práce:
Rozsah práce: minimálně 25 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané šablony rtf.) ve formátu PDF na 1 ks CD nosiči, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě, 2 ks v kroužkové vazbě.

2. Praktická práce:
Rozsah práce a pokyny k vypracování: vypracujte technický scénář audiovizuálního díla (jako příloha teoretické části) a výtvarné návrhy. Film realizujte v minimální délce 2 min. 30 vt.
Praktickou část práce odevzdejte na 1 ks DVD (výstup "nekomprimovaný" soubor avi ze střihového programu Premiere Pro 1.5: file–export–movie–settings: general: Microsoft DV AVI, video: DV PAL, 720x576, 25fps, pixel aspect ratio – dle formátu obrazu – D1úDV PAL (1.067). tj.4:3, audio: uncompressed, 48000 Hz. Dále 1 ks CD –R ve formátu mpeg. Výtvarné návrhy a obrázkový scénář jsou součástí prezentace praktické části v počtu 1 ks ve formátu 70x100 cm, v digitální podobě ve formátu PDF.

Součástí celé práce budou vyplněné formuláře pro OSA a NFA.

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

Seznam odborné literatury:

Doporučené zdroje:
veškeré odborné literární zdroje, odborné časopisy či webové stránky vztahující se k tématu

Vedoucí bakalářské práce:	**ak. mal. Michal Zeman** Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce:	**1. února 2008**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**9. května 2008**

Ve Zlíně dne 1. února 2008

L.S.

doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje popisu přípravy a průběhu práce při tvorbě animovaného filmu. Jedná se o krátký film inspirovaný básní „Kohos a Komus“. Film je animován v počítači, kombinací kreslené a ploškové animace, převažuje však animace kreslená. Práce se věnuje inspiračním zdrojům, řešení stavby příběhu, výtvarnému řešení, technologii animace a postprodukce. Součástí práce je také scénář. Animovaný film je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, kreslený film, ploškový film, kombinace technik

ABSTRACT

Bachelor’s thesis deals with arrangement and making the animated movie. The short movie is inspired by poem “Whos and Whoms” (Kohos a Komus). The computer animated movie is made in combination of drawing and cut-out animation, but mainly drawing. You can read about inspirational sources, making the storyboard, art-designing, technology of animation and postproduction. The part of bachelor’s thesis is also the screenplay. The animated movie is on the compact disc.

Keywords: animation, drawing animation, cut-out animation, combination of techniques

„věnováno mému psíkovi,

který ač neumí číst

a animovaný film mu příliš neříká,

dá najevo své nadšení, ocáskem vrtí,

kdykoliv jsem na pochybách…“

OBSAH

ÚVOD **8**
I TEORETICKÁ ČÁST **9**
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT **10**
1.1 Kniha Ostrov, kde rostou housle 10
1.2 Báseň Kohos a Komus 11
1.3 Námět inspirovaný básní 13
2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE **15**
2.1 Můj pes 15
2.2 Wallace a Gromit 17
2.3 Trio z Belleville 19
3 STORYBOARD **22**
3.1 Vývoj příběhu 22
3.2 Řešení postavy Komuse a související změny 26
3.3 Postup při tvorbě storyboardu 27
4 SCÉNÁŘ **28**
4.1 Zpracování scénáře 28
5 ANIMATIK **29**
5.1 Zpracování animatiku 29
5.2 Animatik jako podklad pro další práci 29
6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ **31**
6.1 Vliv technologie výroby filmu 31
6.2 Charakterizace postav 32
6.3 Charakterizace prostředí 35
6.4 Technika provedení 37
II PRAKTICKÁ ČÁST **40**
7 ANIMACE **41**
7.1 Animační příprava 41
7.2 Animace kreslená 42
7.3 Animace plošky 42
8 POSTPRODUKCE **43**

8.1 TITULKY 43
8.2 STŘIH 43
8.3 ZVUK A HUDBA 43
9 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE 45
9.1 ČASOVÝ ROZVRH PRÁCE 45
9.2 PREZENTACE PRÁCE 45
ZÁVĚR 46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY 47
SEZNAM OBRÁZKŮ 48
SEZNAM PŘÍLOH 49

ÚVOD

Bakalářská práce se věnuje dokumentaci průběhu přípravy a realizace praktické části práce podle zadání. Jejím výstupem pak je animovaný film Kohos a Komus. Film je inspirován stejnojmennou básní ruského autora *Borise Zachodera*. Celý film je počítačově zpracován. Jedná se o kombinaci animace kreslené a animace plošky.

V jednotlivých kapitolách se postupně seznámíte s výchozími podněty pro tvorbu animovaného filmu, tvůrčím postupem i vlastním zhotovením práce. Mezi inspiračními zdroji se objevují jak odkazy na reálný svět, jež nás obklopuje, tak i na tvorbu jiných autorů v knižní či filmové podobě. Bakalářská práce se opírá také o průběžnou práci během studia oboru, využívá dosažených znalostí a dovedností, a dále je rozvíjí. Důležitou součástí práce je bezesporu celý tvůrčí postup, který vedl k výslednému animovanému filmu. Součástí práce je námět, storyboard a scénář, výtvarné návrhy a řešení, animatik, animační příprava, vlastní animace, postprodukce a prezentace práce.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A NÁMĚT

Při výběru tématu své bakalářské práce, jsem se přirozeně řídila tím, co je mi blízké. Po tři roky svého studia v oboru animace jsem měla možnost si vyzkoušet animaci ručně kreslenou na papír s využitím prosvětlovacího stolu, animaci papírkovou snímanou pod kamerou, animaci prosvětleného písku, plastelínovou animaci v ploše i prostoru, animaci prostorové klasické loutky, animaci předmětu i pixilaci, digitální kreslenou, ploškovou a 3D animaci v počítači, a zabývala jsem se také různými kombinacemi těchto technik. Definici animace jako takové, jednotlivé animační techniky a významné autory, kteří s jednotlivými technikami pracují zpracovává například *Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace*. [1] Bakalářskou práci jsem se rozhodla zpracovat jako animaci kreslenou v počítači. Výběr této varianty mi vyhovuje zejména nenáročností na technické prostředky a také během svého studia jsem se věnovala zřejmě nejvíce tomuto zpracování, ať už bylo nosným či pouze doplňkovým v kombinaci s jinou technikou, například animací předmětů nebo animací ploškovou.

Svůj bakalářský film jsem chtěla pojmout jako hravý výtvarný počin. Soustředila jsem se tedy na výtvarné zpracování, avšak také na výběr a zpracování tématu.

1.1 Kniha Ostrov, kde rostou housle

Prvotním impulzem k práci mi byla kniha. Jak už to často bývá, když k režisérovi nepřichází námět sám, musí alespoň přijít nápad sáhnout po knize. Jelikož jsem však měla již mlhavou představu, k jakému žánru bych se ráda přiklonila, sáhla jsem po knize *Ostrov, kde rostou housle*.

Jedná se o sbírku básní, básniček a rozverných veršů, které chtějí především potěšit. Není to mapa světové dětské poezie, ani antologie moderní evropské poezie. Kniha chce představit určitý typ básně pro děti poprvé vytušený a ztvárněný koncem devatenáctého století anglickými básníky odchovanými skvělými folklorními „nursery rhymes“. V něm poezie načisto zanechala sklonů zušlechťovat dětskou duši moralizováním či rozcitlivělým přírodním lyrizováním. Všechno si to vynahradila náročnou a často i bujně rozpustilou hrou, ve které zkoumá a cvičí děti

v logice, postřehu a fantazii. Taková poezie se samozřejmě neuzavírá ani lyrismu, bez něhož by byly její příběhy i metafory přece jen holé a suché. Zdroj nového lyrismu nalezla především v humoru od nejjemnějšího až po zcela nevázaný. [2] Antologii sestavili *Josef Brukner* a *Pavel Šrut*.

Kniha je určena čtenářům od šesti let a je samozřejmě také doplněna ilustracemi, reprodukcemi výtvarných děl, opět různých autorů; na příklad *Pabla Picassa*, *Paula Klee*, *Marca Chagalla* či *Victora Vasarelyho*.

Jako malá jsem si touto knihou ráda listovala. Nebavila jsem se však tolik četbou, ale spíše prohlížením reprodukcí a ilustrací. Líbilo se mi celkové pojetí knihy, její, pro mě neobvyklý, téměř čtvercový formát, její hrubší jemně nažloutlý papír, její obálka s písmeny stylizovanými do obličejů s mírně nervózními úsměvy. Líbilo se mi její členění s grafickým oddělením jednotlivých částí, a také použití různorodých obrazů, doprovázejících text (reprodukce světových autorů vybrala a graficky upravila *Clara Istlerová*). V průběhu času jsem se ke knize pak několikrát vracela, a čas od času se mi v ní podařilo nalézt něco nového. Zaujala mě ilustrace, kterou jsem dříve přehlížela. Ve verších jsem poznala text písně jedné české hudební skupiny. Začala jsem si více všímat jmen autorů textů i jejich obrazových doprovodů. Tak, jak jsem se měnila já sama v průběhu času, tak se měnil můj úhel pohledu na jednotlivé kousky obsahu, vztah ke knize jako celku však přetrval, i když se už pomalu zanášela prachem. Snad proto jsem sáhla právě po této knize, když jsem si nevěděla rady a doufala jsem, že v ní objevím zas něco nového, že jsem se opět změnila já, ale že si pořád mohu hrát s knihou jako dřív. Chtěla jsem si hrát a našla jsem básničku ruského autora, *Borise Zachodera*, kterou doprovází grafická ilustrace *Paula Klee*, *Výbuch strachu (1939)*. Byla to přesně ta hravost, která se právě trefila do mé nálady a postrčila mě do světa představ.

1.2 Báseň Kohos a Komus

Básník, prozaik a překladatel *Boris Zachoder* (Rusko, 1918) je autorem groteskních a satirických veršů a próz pro děti i dospělé. U nás vyšla na příklad jeho kniha básniček a říkanek pro děti *Kam se ženou pulci (1980)* doplněná ilustracemi *Jana Kubíčka*, nebo kniha pohádek a zvířecích bajek *Kuřátko Píp (1984)* s ilustracemi *Petra Poše*. [2], [3], [4]

Boris Zachoder

Kohos a Komus

Vstanu až když snídaně se nosí:
mám strach abych nešláp na Kohosi.
Pod mým gaučem totiž má svou rohož
v celém světě znejmilejší Kohos.

Marně ale zkouším nakrmit ho:
Všecko jídlo z misky Kohosiho
jiné zvíře vždycky odcizí mu,
takže bříško roste Komusimu.

(do češtiny přeloženo Václavem Daňkem)

[2]

Verše mne zaujaly již svým netradičním názvem „Kohos a Komus“, jelikož slovní hříčky patří k mým oblíbeným zdrojům humoru a zábavy. Následují jemně hravé verše, popisující komorní příběh, nebo jde spíše jen o nástin vztahu mezi Kohosem a Komusem, a také vypravěčem, který zřejmě zastupuje lidský faktor. To, co mě v básni oslovilo, je především její hravost ve všedním tématu, nebo spíše nevšední pohled na svět kolem, malé a svým způsobem něžné téma zprostředkované čtenáři odlehčenou formou, hrou se slovy. Tuto atmosféru bych ráda zachytila i ve zpracování jemným obrazovým a animačním humorem a hrou.

Neopomenutelnou součástí se zde stává také jídlo, které se ve verších objevuje v podobě snídaně i krmení domácího mazlíčka nebo spíše zvířecího přítele či

vůbec přítele jako takového. Člověk má k tomuto stvoření jasně kladný vztah, jež se projevuje starostí o něj a snahou o něj pečovat. Nejde však pouze o vztah závislosti zvířete na člověku, ale spíše o vztah víceméně rovnocenného přátelství a soužití, jelikož Kohos dostává sice své místo na rohoži pod gaučem a svou misku s jídlem, avšak současně je označován za znejmilejšího v celém světě a má tedy určitý význam v životě člověka i v básni, které je nosným prvkem v dějové linii i ve slovní hříčce - je Kohosem, kterého si může čtenář vyložit podle svého. Má svoje místo a svůj malý svět, odlišný od toho lidského, pohybuje se v jiné perspektivě a jsou pro něj důležité jiné věci a momenty, než-li pro svět lidí. Avšak člověk, dostane-li se do blízkosti tohoto malého světa a najde v něm zalíbení, stává se bezděky ovlivněn jeho přítomností. Výklad Kohose, jako takového, či jeho podoba zůstávají otevřené.

Stejně tak autor ponechal plně představivosti čtenáře i postavu Komuse, která se dostává na scénu až v posledním verši básně, je přímo jejím posledním slovem, a je tak zahalena jistým nevysvětleným tajemstvím. Tam, kde je básnička završena slovní hříčkou a končí, tam se otevírá prostor pro nepřeberné možnosti vysvětlení i pokračování. A další život Kohose a Komuse záleží tedy pouze na představivosti čtenáře, který je jistě ovlivněn hravostí veršů a tedy ještě více pobízen k vlastním interpretacím onoho Kohose a Komuse, a také tajemného mizení potravin, ke kterému zde dochází.

1.3 Námět inspirovaný básní

Kohos a Komus mne inspirovali jako stěžejní charaktery, a vztah těchto dvou a mizejícího jídla jako hlavní konflikt pro animovaný film. Postava člověka, jako vypravěče básně, se v mých představách změnila do figurky spíše tragikomické, která se stává jakousi obětí skotačení Kohose a Komuse. Jde o pána poněkud roztržitého. Jsme svědky toho, jak se kolem něj dějí mírně nezvyklé věci, o jejichž pravých příčinách on sám netuší. Vzniklé situace řeší po svém, vysvětluje si je ze svého úhlu pohledu.

Prvek hravosti pak do mého pojetí vnáší Kohos, jež je zobrazen jako pes, věrný přítel člověka. Jedná se o psíka menšího a čiperného, legračně cupitajícího, velmi jemně přihlouplého v rámci jeho psí povahy. Kohos je spokojený v soužití se svým pánem a je mu oddaným, vděčným a poslušným druhem. Je však také pánem

ve svém vlastním světě, který ovšem končí u domovních dveří bytu, jež tito dva obývají.

Tajemný Komus byl zprvu i v mých úvahách zahalen tajemstvím a schovával se pod jakousi neurčitou představou stvoření, jež oběma výše zmíněným postavám vstupuje do života s mlsným úmyslem připravit je o potraviny. Vyznačuje se snahou nebýt přistižen při činu, operuje tajně a jeho chuť k jídlu stoupá přímo úměrně s množstvím jídla již snědeného.

Podoba Komuse se pak, v průběhu tvorby storyboardu a scénáře, postupně měnila, až vykrystalizovala v tajemný stín, stín hladového psíka Kohose. Stín Komus ho provází na každém kroku až do chvíle, kdy zavětří něco dobrého k snědku a objeví se příležitost, jak se jídla nepozorovaně zmocnit. Jestliže se však příležitost neobjeví, Komus neváhá si podmínky pro naplnění své touhy vytvořit sám. Hlavní příčinnou všech potíží a konfliktů se tedy stává stín Komus jako aktér, kterého si však ostatní postavy nejsou plně vědomy, a jednají až na základě rozrušení z mizejících dobrot.

Důležitým prvkem je tedy bezesporu jídlo, které vede ke konfliktům skrze mlsnou povahu Komuse. Z básničky vychází prvotní konflikt, založený na neúspěšné snaze nakrmit hubeného psíka, což překazí Komus odcizením potravy pro vlastní potřebu s následným růstem vlastního bříška. V mých představách se však Komus stává „rozežraným“ a dále následuje svou touhu po naplnění bříška za hranice prvotního konfliktu, o jídlo tak přijde nejen „majitel“ stínu, Kohos, ale i majitel psíka Kohose, tedy jeho pán.

2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

V této kapitole se zabývám dalšími inspiračními zdroji, které ovlivnily mé kroky zejména v jejich počátcích. V průběhu práce jsem byla přirozeně ovlivňována novými podněty, jež se postupně objevovaly, ať už v návaznosti na řešení vlastního příběhu, výtvarného řešení či technologie vypracování filmu nebo způsobu animace. Tyto podněty pak popisuji dále v návaznosti na výše uvedená témata.

2.1 Můj pes

Po zevrubném vyjasnění námětu přicházely inspirativní podněty, které vycházely přímo z některých jeho prvků. Zcela jistě mne neopomenutelně ovlivnil můj vlastní pes, se kterým jsem přicházela každodenně do kontaktu od svých devíti let. Nezažila jsem jej sice jako malé štěňátko, jelikož se do naší rodiny dostal až jako odrostlejší asi jednoroční pes, avšak i přesto náš život nepřetržitě obohacoval svými psími kousky. Psík je to menšího vzrůstu, nejedná se o žádnou konkrétní rasu, alespoň pokud vím. Má v sobě ale zřejmě něco z jezevčíka, a to jak svým vzhledem a stavbou těla, ale hlavně povahou. Taková „jezevčíkovitá“ povaha se projevuje zejména sebevědomím psa a jeho tvrdošíjností, ale také oddaností svému pánu.

Pes mi byl inspirací jak při hledání výtvarného pojetí Kohose, tak při ztvárnění jeho pohybové stránky a zvyklostí. Neovlivnil však příliš náhled na charakterizaci Kohose v jeho povahových rysech, které nadále vycházejí z původního pojetí, jež jsem opřela a dojem získaný z básně. V průběhu více než deseti let jsem měla nejen tu možnost sledovat vývoj a stárnutí psa po mém boku, ale také všímat si jeho zvyklostí a činností. Do animovaného Kohose se tak promítá můj vlastní pes vědomě i nevědomky.

Můj pes tak propůjčil Kohosovi své mladické cupitání a bystrost pohybů vyvažovanou uvolněnými a nezvyklými polohami při ležení a spánku. Psí spánek vůbec mne zavedl k myšlence Kohose, který sní o tom, co sní; tedy co by rád snědl. Psí snění se projevuje i navenek funěním a pomlaskáváním, naznačováním pohybů končetinami i pohybem uší. Dá se tedy odhadnout zdali pes sní o urputném běhu, mlsání či lovu, což, jak se domnívám, bylo hlavní náplní snů mého psa. Při stavbě

scénáře jsem se tedy pak zabývala řešením ztvárnění Kohosova snu o jídle, i jeho propojení se skutečností.

O skutečného psa jsem se mohla opřít i ve výrazových prostředcích, mimice a výrazu postojů a pohybů. V tomto mi byl živý materiál nedocenitelným zdrojem informací. Čenichání a zbystření psa při jakékoli akci, kterou si spojuje s jemu příjemnými požitky, jako je procházka nebo jídlo. Pes tak reaguje na známé zvuky, pachy a vůně nebo činnosti, například oblékání před procházkou, chrastění kovového obojku, cinkot hrnců, nádobí či příborů při manipulaci s jídlem, a podobně. Na základě těchto podnětů se orientuje v nastalé situaci a dokáže také vyjádřit svůj postoj k ní. Pes takto zpravidla reaguje na situace, které již zná z dřívějška, tudíž je možné předpokládat, že se v životě psa opakují. Tohoto momentu pak využívám i při stavbě scénáře, kdy Kohos komunikuje se svým pánem nebo reaguje na jiné podněty.

Pokud se o situaci zajímá zbystří, těžiště těla přesune dopředu, pozvedne hlavu aby dobře viděl, a také aby zlepšil orientaci v pachu umožněním lepšího průchodu vzduchu, nastraží uši i ocásek. Pokud se naopak nachází v situaci jemu nepříjemné snaží se těžiště těla celkově snížit a zaujímá submisivní postoj, přikrčený, s hlavou drženou blízko u těla, ušima směřujícíma dozadu a ocasem drženým dole. Nedílnou součástí jsou také všeobecně známé psí zvyky, jako například sledování člověka při konzumaci jídla s úžasně vytrvalým očekáváním nějakého toho dobrého kousku do tlamičky.

Psík je celkově poměrně vděčnou postavou, jelikož způsob jeho komunikace, charakteristické rysy a základní znaky promlouvání psího těla jsou všeobecně poměrně dobře známé a proto však také dobře využitelné pro vytvoření nálady a výrazu postavy Kohose. A kdo by snad psí chování neměl možnost odpozorovat na psu vyskytujícím se v jeho blízkém okolí, což zcela nepředpokládám, jelikož v počtu psích domácích mazlíčků na obyvatele je Česká Republika jednou z velmocí světa, jistě si každý vzpomene na Dášeňku *Karla Čapka*. Kniha *Dášeňka, čili život štěněnte (1933)* patří do zlatého fondu české literatury. Spisovatel popsal první dny, týdny a měsíce života štěňátka, foxteriéra Dášeňky, s tak neopakovatelným humorem, zaujetím, do té míry vřele a s láskou, že se jeho vyprávění stalo jakousi biblí chovatelů psů. Přesné postřehy, porozumění, se kterým *Čapek* sleduje svého milo-

vaného pejska, chytré a vtipné pohádky, které mu vypráví, aby už konečně usnul a přestal se svou neposedností, jsou nejen láskyplným vyjádřením onoho podivuhodného vztahu mezi člověkem a jeho psem. Kniha je doprovázena nezapomenutelnými ilustracemi a fotografiemi, které vytvořil *Karel Čapek* sám. Je třeba také připomenout *Karla Hogera*, který knihu namluvil pro Český rozhlas. Dášeňku také později zpracoval režisér *Břetislav Pojar* do seriálu Večerníčku (1979). [5]

2.2 Wallace a Gromit

Při mých úvahách jsem také neváhala sáhnout pro inspiraci a poučení k některým z mých oblíbených animovaných filmů. A to konkrétně k nezaměnitelným plastelínovým animovaným filmům a krátkým skečím studia *Aardman* s Wallacem a Gromitem v hlavních rolích. Několikrát jsem shlédla filmy *Nesprávné kalhoty (Wallace & Gromit: The Wrong Trousers, 1993)*, *O chloupek (Wallace & Gromit: A Close Shave, 1995)*, *Cesta na měsíc (A Grand Day Out with Wallace and Gromit, 1989)* nebo sérii animovaných skečí *Bláznivé vynálezy (Wallace & Gromit: Cracking Contraptions, 2002)*, kterými se studio *Aardamn* po delší době opět vrátilo na scénu, se svými plastelínovými hrdiny, v podobě krátkých televizních předělů, určených na vyplnění vysílacího času mezi hlavním programem, namísto reklam.

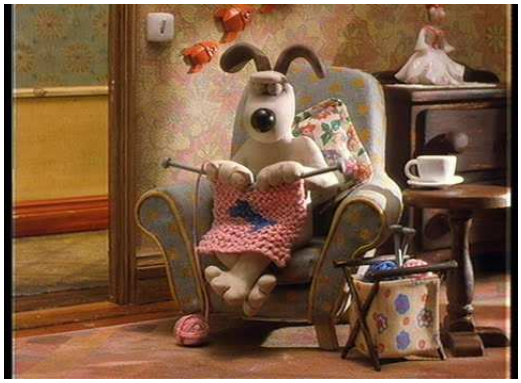
Série deseti dvou až tříminutových vypointovaných příběhů, na téma bláznivé vynálezy Wallace vymykající se kontrole, v každé epizodě přináší nový ztřeštěný nápad, který je doprovázen nezbytnými kritickými komentáři ze strany Gromita. Jeho nedůvěřivý pohled nebo nevěřícné kroucení hlavou je neodmyslitelnou součástí těchto snímků. Série byla později souborně vydána na DVD společně s krátkým dokumentárním filmem *Behind The Scenes*, který nám dává možnost nahlédnout pod pokličku tajemství týmu, který za těmito vytříbenými animacemi stojí. [6]

Ačkoli se jedná o filmy řešené prostorově a snímané kamerou, na rozdíl od mého záměru kresleného filmu, mohla jsem bohatě čerpat z pohybových stylizací, výrazů loutek a jejich významů a vztahů; také však z výtvarného řešení, ať už jednotlivých aktérů, předmětů či celkového řešení dekorace, barevnosti a prostoru, které vychází z reálného prostředí anglického předměstí.

Zaujalo mne pojetí *Nicka Parka*, kdy je pes Gromit „polidštěný“ a často důležitější než jeho pán Wallace. Gromit se s přehledem pohybuje v „lidských“ činnostech, avšak kdykoli se přemisťuje, dostává se opět na všechny čtyři. Wallace ve filmech promlouvá i slovem a tvoří tak vyvážený protiklad naopak nemluvnému Gromitovi, který však absenci slova dohání širokou škálou mimických výrazů. Sledujeme příběhy jakoby z pohledu Gromita, čehož bych se ráda přidržela i v animovaném filmu Kohos a Komus, avšak s tím rozdílem, že Kohos zůstává po celou dobu psem, bez náznaků lidských vlastností. Taktéž Kohosův pán je však nemluvný a vyjadřuje se pouze pohybovou a mimickou stránkou, komika jeho charakteru spočívá v řešení situací, o jejichž příčinách má často pramalou potuchu.

Tento fakt je také paralelou k příběhům Wallace a Gromita, kde často Wallace nemá přehled o všech okolnostech či následcích svých vlastních činů, což dává prostor pro akci Gromita, a je zdrojem komičnosti situací. Gromit je pak nucen se vypořádat s následky, které ovšem již velmi často tuší dopředu a s nedůvěřivou tváří sleduje další roztržité počiny svého pána.

Na filmech s Wallacem a Gromitem je obdivuhodná také stavba jejich scénáře a celkové pojetí dramatizace. *Nick Park* hojně využívá prvků hraného filmu, jelikož je však také vynikajícím animátorem, dokáže promlouvat přesvědčivě v rovině animovaného filmu a jeho možností. Výrazným a dobře propracovaným prvkem filmů se stává přesně odměřené předznamenávání a představování situací, které se později v průběhu děje stanou důležitým nebo i klíčovými. Divák je tak dobře orientován v prostoru a vzájemných vztazích a autor si pak může snadno dovolit si s divákem hrát a předkládat mu přesně načasované situační gagy, v promyšlených intervalech. Což se ukazuje jako nedocenitelné, zejména při tvorbě kratších animovaných filmů, kdy je velmi důležité diváka na pointu správně připravit. Tento fakt mne také vedl při stavbě scénáře, kdy se hned v začátku seznamujeme s Kohosem a jeho vztahem k jídlu, prostřednictvím jeho snu, kde je zároveň naznačen i hlavní konflikt příběhu. A při důrazu na vykreslení vztahu psíka Kohose a jeho pána, i celkové charakterizaci jednotlivých postav.



Obr. 1. Gromit

Obr. 2. Wallace

2.3 Trio z Belleville

Trio z Belleville (Les Triplettes de Belleville, 2003) je koprodukčním (Francie, Belgie, Kanada) kresleným filmem. Jedná se o melancholickou animovanou komedii, která se obejde bez dialogů i prvoplánové disneyovské roztomilosti. Film je celovečerním debutem Francouze žijícího v Kanadě - *Sylvaina Chometa*. Výtvarník, komiksový kreslíř a režisér za svůj předchozí snímek, krátkou animovanou hříčku *Stará dáma a holubi (La Vielle dame et les pigeons, 1998)*, získal řadu mezinárodních ocenění včetně ceny *BAFTA* a nominace na *Oscara* a *Césara*.

Jeho zatím posledním režisérským počinem je spolupráce na hraném filmu *Paříži, miluji Tě (Paris, je t'aime, 2006)*, na kterém se společně podíleli světoznámí režiséři, mezi něž patří bratři *Coenovi, Gus Van Sant, Gurinder Chadha, Wes Craven, Walter Salles, Alexander Payne a Olivier Assayas*, aby společně ukázali Paříž způsobem, jaký tu ještě nebyl. [7]

Film *Trio z Belleville* mne zaujal již při jeho prvním shlédnutí v roce 2003, a to nejen svým výtvarným zpracováním, téměř úplnou absencí mluveného slova, ale i neobvyklým příběhem, zpracováním charakterů jednotlivých postav a prostředí. Do paměti se mi výrazně zapsaly pasáže se psem Brunem, jeho reakce na okolí a prostředí, ve kterém se pohybuje; nejvíce mi však utkvěly scény Brunových psích snů poznamenané jeho vztahem k vlakům.

Celkový charakter psa je ve filmu vytvářen jako reakce na podněty dřívější, převážně z jeho štěněčích let, kdy se v něm probudila podmíněná nesnášenlivost vůči vlakům, díky nehodě při hře. Jeho malý pán, ve filmu bezejmenný, v té době dítě, si hraje s vláčkem na kolejišti postaveném v pokoji. Bruno se jako neposedné štěně plete kolem, a když si konečně na chvíli sedne, vláček mu přejede špičku ocásku, neopatrně ponechanou v jeho cestě na kolejišti. Pes Bruno má pak napořád pokřivenou špičku ocásku, a také nesmazatelnou nesnášenlivost k vlakům, na které od té doby neustále štěká, jakmile projíždějí kolem. A o potencionální vlaky pak samozřejmě není ve filmu nouze, ať už zůstáváme v domku madam Souzy, nebo se přesouváme v ději do příbytku Tria z Belleville, trojici starých dam Violette, Rose a Blanche, které byly ve 30. letech music-hallovými hvězdami.

Černobílé sny využívají možností kreslené animaci v transformaci předmětů či neobvyklých úhlech pohledu. Brunovy „vlakové“ sny se pak zajímavě propojují s reálným světem, který prožívá, což ovlivnilo i pojetí psího snu Kohose v mém zpracování. Film mne inspiroval také po výtvarné stránce, použitím obrysové linky a jemných barevných odstínů v kresleném zpracování; a také vykreslením charakteru prostředí, například interiér domku madam Souzy, jenž je utiskován těsně vedle stojícím mostem s železnicí, a tudíž je celý nakřivo. Barevnost jednotlivých prostředí je ve filmu sjednocena laděním do příbuzných odstínů nebo světelností jednotlivých scén.

Obr. 3. Z filmu Trio z Belleville

3 STORYBOARD

V začátcích jsem uvažovala o použití textu básničky ve spojení s animací, a to v psané formě či doprovázené mluveným slovem. Záhy mne však představivost vedla za rozsah veršů a od přímého použití textu básně jsem tak brzy upustila. Ke storyboardu jsem pak již přistupovala se záměrem vytvoření příběhu, původními verši pouze inspirovaného.

3.1 Vývoj příběhu

Při zpracovávání námětu v prvních fázích kreslení storyboardu jsem se poměrně držela stavby výchozí básně. Básní jsem se dějově pouze inspirovala, avšak stále jsem měla tendenci verše pročítat a navazovat na ně obrazy, které se mi vybavovaly. I když jsem děj rozšířila nad rámec básně a vnesla do něj zcela nové prvky, chtěla jsem zachovat některé momenty, a také do zpracování vnést jistou lyričnost, v podobě hry s různými významy jednotlivých prvků.

V začátku filmu se mísily obrazy spícího psíka Kohose, jeho sen o oblíbeném jídle a záběry, které představovaly novou postavu paní Mu. V této úvodní sekvenci jsem řešila výtvarné a významové propojování jednotlivých obrazů, k čemuž mi dopomáhaly uvolněnější výrazové prostředky ztvárnění Kohosova snu, který se obrazově a podpořen animací prolínal s realitou. Například kobereček, na němž Komus leží a sní, se proměňuje v létající koberec a unáší tak psíka do říše snů; obrazy Komusova snu o salámcích, párečcích a tlačenkách se objevují jako reklama v televizi, kterou sleduje paní Mu; obrázky jídla v otevřené kuchařce na stolku vedle sedící paní, se dají do pohybu a ze sladké rolády se nám před očima vymotá opět pruhovaný kobereček, na němž podřimuje Kohos.

Paní Mu je charakterem, který jsem se rozhodla do filmu zařadit jako protiklad k charakteru Kohosova pána, avšak bezesporu také jako potencionální oběť Komusovy touhy po jídle. Jistě ovšem tušíte, že obětí se nestane paní Mu přímo, ale pouze přeneseně, jelikož Komus ji připraví o její zásoby potravin ze spížky. Původně paní Mu byla korpulentní dámou, která bydlí o patro výš. Důsledkem její záliby v jídle tak nebylo pouze nějaké to kilo navíc, ale také fakt, že při nezbytném přesu-

nu od televize k plné ledničce a zpět, dávala svou přítomnost znát nezaměnitelným těžkopádným krokem, který otřásal nejenom lustrem obyvatelům v bytě spodním.

Moment, kdy dupot probudí ze sna psíka Kohose, byl prvkem navazujícím na první verš básně, jež praví:

„Vstanu až když snídaně se nosí,…".

Snídaní je zde tedy akce paní Mu, která sice zprvu váhá a snaží se přemoci svou touhu po jídle, avšak pod tlakem televizní reklamy, obrázků jídla nabízejících se jejím očkům ze stránek kuchařky a neodbytných představ s potravinovou tematikou (prolínajících se se snem Kohosovým) podlehne. Mlsný jazýček je silnější než ona sama a vede ji neomylně k lednici překypující dobrotami. Snídaně se tedy již nosí, což následně probudí psíka. Vytržen ze svého snu se hladový Kohos vydává probudit i svého pána v naději, že i on se dočká své snídaně.

Paní Mu působí svým způsobem jako propojující prvek všech ostatních aktérů. Patří do lidského rodu a komunikuje tedy přirozeně s Kohosovým majitelem; trpí neovladatelnou zálibou v jídle, která charakterizuje Komuse; a je spouštěcím mechanismem Kohosovy akce, ale zároveň i zprostředkovává řešení jeho problému v závěru.

S Kohosovým páníčkem se setkáváme poprvé při probouzení pána jeho přítelem v psí kůži. Psík vyskočí předními tlapkami na postel a zatahá a pošťouchne svého pána, aby už už vstával. Pán se překulí z boku na záda a otevře právě probuzené oči. Vstává z peřin, jedna noha, druhá noha se dotknou podlahy. Pruhované ponožky mu opticky splývají s pruhy na Kokosově rohoži pod gaučem. Tento moment odkazuje na verše:

„…mám strach abych nešláp na Kohosi.

Pod mým gaučem totiž má svou rohož

v celém světě znejmilejší Kohos."

Detailním záběrem na nohy spouštějící se z gauče směrem k podlaze, se zde upozorňuje na moment šlápnutí, i když možná trošku neohrabaného, které však jistojistě skončí na rohoži pod gaučem, o které již víme, že je Kohosovým místem

k lenošení. Sekvence vstávání pak dále pokračuje rozhrnutím závěsů a puštěním více světla do celé kompozice. Začíná tu den spolu s příběhem. Pán připraví snídani pro sebe i psího druha, a snad jen Kohos začíná pomalu tušit, že je něco v nepořádku.

V prvotním návrhu storyboardu jsem stále neměla úplně jasno v prostřední, a svým způsobem klíčové, části příběhu, kde se na scénu dostává Komus lačnící po jídle. A zde se také dostáváme na konec básničky, jelikož ta končí právě představením Komuse:

„…Marně ale zkouším nakrmit ho:

Všecko jídlo z misky Kohosiho

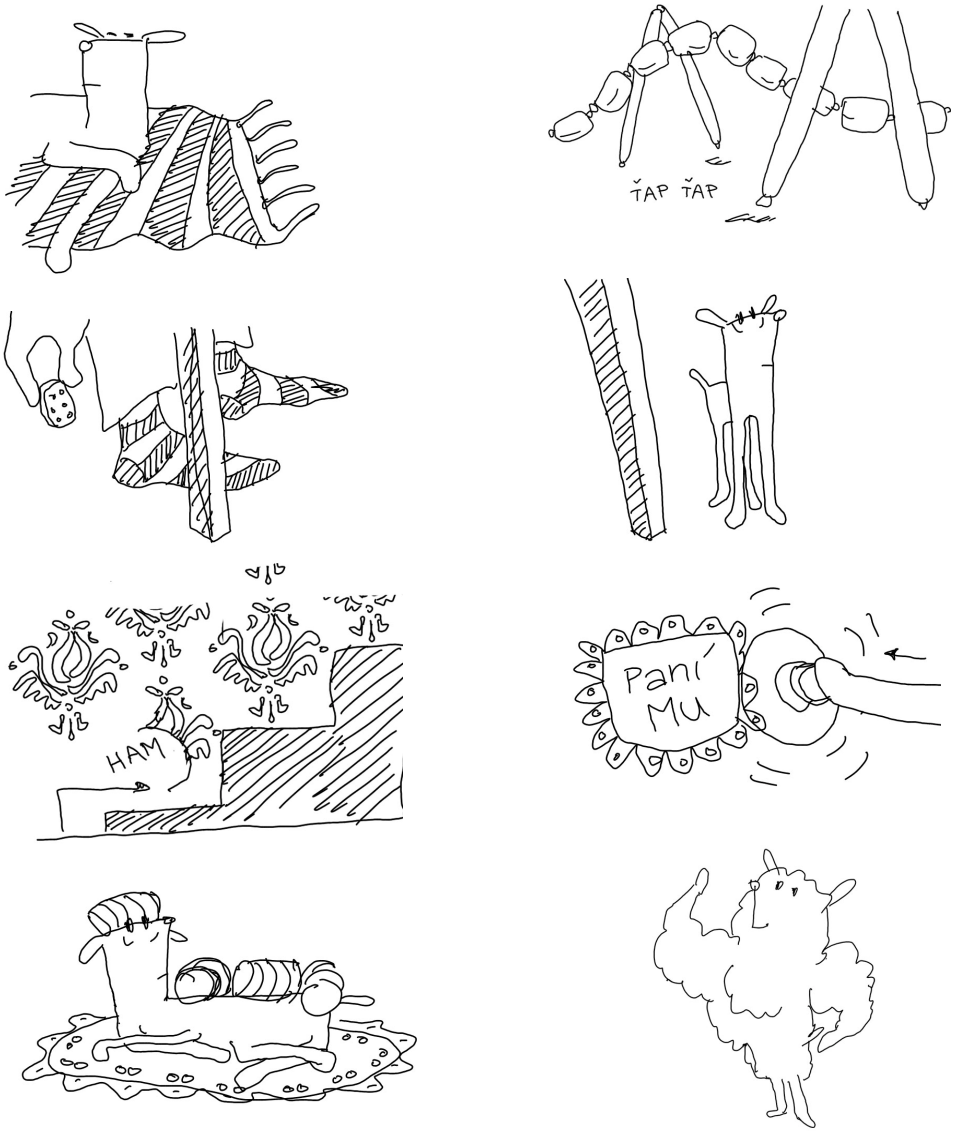
jiné zvíře vždycky odcizí mu,

takže bříško roste Komusimu.

Jelikož byla tato část děje zprvu nejasná, její pozdější upřesnění samozřejmě vedlo ke změnám ostatních částí storyboardu, ať už těm zásadním či méně výrazným. V této fázi byla však zatím postava Komuse řešena jako samostatná, nikterak spojená s postavou Kohose, jednalo se spíše o vetřelce, proti kterému by měli ostatní aktéři bojovat. Došlo zde tak nejen k narušení poklidné snídaně pána a jeho psíka tajemným mizením psích keksíků a následným postupným zmizením všeho kolem, co byl Komus ochoten pozřít, ale i k přímému střetu Kohose a Komuse jako protikladných prvků. Komus byl prozatím řešen jako tmavé stvoření, kontrastní ke světlému kožíšku Kohosovu, avšak s neurčitým tvarem. Uvažovala jsem o vzhledu Komuse, snad podobnému tlustému kocourovi, nebo o možnostech jeho původu, například jako tajemného tvora, stvořeného z nedbale rozlité kávy. Z protikladu Kohose a Komuse pak také vycházel závěr filmu, kdy se postavy snaží tento konflikt řešit.

Závěr tedy spočíval především na vypořádání se s převahou tlusťoučkého a rozmlsaného Komuse nad hubeným, hladovým a roztřeseným Kohosem. V duchu tohoto pojetí se pak pán, bezprostředně následován psíkem Kohosem, vydává ke své sousedce do bytu o patro výše. Nepozorovaně je následuje také Komus, které-

mu už v opuštěném bytě bez jídla bylo zřejmě smutno, a láká ho vidina nových dobrůtek. Zde se pak společně s paní Mu rozhodnou problém Kohosovy ustrašenosti řešit neobvyklým způsobem. Kohos tak dostane natáčky, které již od úvodu filmu důvěrně známe jako neoddělitelnou součást charakteru paní Mu. Tím se ovšem zvětší nejen objem Kohosovy chlupaté pokrývky těla, ale znatelně stoupne i jeho sebevědomí. Kohos pak neváhá a nebojácně zažene neustále hladového Komuse pod postel a jasně mu tak dá najevo, že jídlo, které patří jeho člověčím přátelům, je mu nadále zapovězeno. To by ovšem nebyl Komus, aby si neporadil, ten už si přece dávno pod postelí spokojeně listuje obrázkovou kuchařkou a svým mlsným jazýčkem si vybírá ty nejchutnější a šup s nimi přímo do stále se zvětšujícího bříška.



Obr. 4. Ukázky z verze storyboardu

3.2 Řešení postavy Komuse a související změny

Následovala samozřejmě potřeba dát postavě Komuse určitý tvar a vyřešit způsob jeho zapojení do děje příběhu. V této chvíli jsem řešila různé možnosti dramatického záměru v zásadních bodech, jako například kdy se má Komus začít objevovat pro diváka, kdy si ho všímá Kohos a jak reaguje, kdy a jestli vůbec ho vidí pán. Jednalo se také o problém řešení výtvarného. A v jakém momentu by měl být pak Komus vidět v celé své kráse, kdy naopak jen jako pokoutná šmouha či stín, která odcizuje potraviny. V důsledku postupného řešení tohoto problému se také měnily pasáže navazující či předchozí. Postupně však vykrystalizovalo několik základních bodů, kterých jsem se nadále držela. Komus byl charakterizován jako tajemný tvor, o jehož nekalé činnosti ví především divák. Ostatní postavy na jeho přítomnost zpravidla nereagují, netuší o něm, schovává se před nimi. Zároveň však je jasné, že následky Komusových činů trpí psík Kohos hladem. Tedy se zde vracím k základnímu tématu.

Změny storyboardu, které postupně následovaly, byly pak v souladu s tímto hlavním motivem. Jelikož jsem řešila i časovost jednotlivých sekvencí i celého filmu, některé pasáže jsem vypustila úplně nebo změnila do podoby méně lyrické, která se více podřídila vyprávění příběhu. Základní strukturování příběhu jsem sledovala i nadále. Díky změnám ve vzájemných vztazích postav, se nyní do jisté míry měnila i jejich motivace, a to hlavně u psíka a jeho pána. Jelikož se s Komusem, který je připravil o poklidné krmení nesetkají tváří v tvář, nemají pak žádný důvod se snažit s ním vypořádat. Co jim však na vypořádání se zbývá jsou následky, tedy absence jejich jídla.

Komus se nakonec stává stínem psíka Kohose, který sdílí jeho vlastní touhu po něčem dobrém k snědku. Již v úvodním snu, kdy se Kohos mlsně olizuje nad jitrničkami a dalšími dobrotami, objevuje se na scéně Komus, který neváhá hubeného psíka o dobroty připravit. V úvodní sekvenci snu se tak již předznamená hlavní konflikt příběhu. Kohos se následně zděšeně probudí, ale vzápětí se opět uklidní, protože jeho nosík zavětří cosi dobrého k snědku a zároveň také vidí svého pána něco připravovat v kuchyni. Vůně se nakonec ukáže být jiného původu. Přichází pode dveřmi bytu z chodby a my pak sledujeme její skutečný zdroj v bytě paní Mu. V tu chvíli však je již Kohos volán k jídlu zvukem pískající konvice s vařící se vo-

dou. Pán si zalévá čaj a to je pro psíka známka naděje, že se dočká také něčeho dobrého. Ovšem stín Komus, který po celou dobu psíka doprovází, také zavětří příležitost.

Důvodem pro návštěvu sousedky pak není řešení konfliktu mezi Kohosem a Komusem, ale problém zcela jiného rázu. Pán se vydává z prázdnou cukřenkou vypůjčit si k ní cukr. Kohos i Komus neomylně označí byt paní Mu za původ oněch vůní, slibujících plné bříško. Kohos je však přivolán svým pánem zpět domů. Komus se pak lstivě vetře do bytu paní Mu, kde se nacpe pomalu k prasknutí. Spokojen se pak vrací opět připojit jako stín ke svému psíku. S plným bříškem usne spolu s Kohosem.

Celkový rámec se pak uzavírá opět sekvencí snu, kde však najezený Komus stále spokojeně podřimuje, avšak hladový Kohos se konečně dočká vytoužené kostičky.

3.3 Postup při tvorbě storyboardu

Při vlastní tvorbě storyboardu se mi osvědčil postup kreslení jednotlivých scén na zvlášť rozstříhaná políčka, která jsem pak podle potřeby mohla přesouvat, doplňovat, vyměňovat či vypustit z celkové skladby storyboardu. Tento postup mi také usnadnil podrobnější rozkreslování klíčových scén, delších sekvencí a složitějších pohybů, nebo například změny stranovosti záběrů a jejich vzájemné navázání.

4 SCÉNÁŘ

Vypracovaný scénář je součástí této práce jako příloha P I: Obrázkový scénář na straně 50.

4.1 Zpracování scénáře

Připravený storyboard mi velmi usnadnil práci při stavbě scénáře. Zde jsem se pak zabývala řešením velikosti jednotlivých záběrů, způsobem střihu, řešení jízd a podobně. Odhadla jsem předpokládanou délku jednotlivých záběrů, sekvencí a celého filmu. Zpracování scénáře mi také usnadnilo použití již ověřené šablony.

5 ANIMATIK

5.1 Zpracování animatiku

Při zpracování animatiku jsem vycházela ze scénáře a storyboardu. Rozkreslila jsem jednotlivé záběry a umístila je na časovou osu v odhadované délce. Naznačení základních animačních fází mi pak pomohlo tuto délku upravit a provést i hrubé časování jednotlivých akcí, záběrů a sekvencí. Lépe jsem mohla pracovat s délkou jednotlivých sekvencí v rámci celku filmu, s přihlédnutím k jejich významu, a případně i upravit jejich záběrování.

V animatiku se také odhalily některé chyby, nebo se naopak potvrdila důležitost záběrů pro vyprávění děje. Animatik mi tak výrazně usnadnil rozhodování o použití toho kterého záběru či akce. V této fázi jsem také mohla zkoušet různé varianty střihové skladby nebo souslednosti záběrů a jejich navázání. Naopak se také ukázaly záběry problémové, které bylo třeba změnit či ujasnit, dovysvětlit akci, která v ději probíhá. Některé momenty, které se ve scénáři zdály jasné, byly najednou v animatiku v časovém propojení s ostatními záběry nejasné. Bylo třeba sekvence přizpůsobit pro sledování v čase, kdy divák nemá čas příliš dumat nad významy rychle po sobě následujících akcí.

5.2 Animatik jako podklad pro další práci

Při zpracování animatiku jsem se věnovala i podrobnějšímu načrtnutí jednotlivých pozadí, či předmětů důležitých pro vyprávění děje. Postupně tak vznikaly podklady pro výtvarné řešení jednotlivých scén.

Animatik mi také pomohl rozvrhnout si práci animační, podle důležitosti nebo složitosti jednotlivých akcí. Vycházela jsem z něj také při přípravě pozadí i figur, kde mi usnadnil jejich technologické řešení. V závislosti na tomto řešení i řešení výtvarném, jednotlivých postav či prostředí, jsem upravovala i velikosti jednotlivých záběrů do konečné podoby.

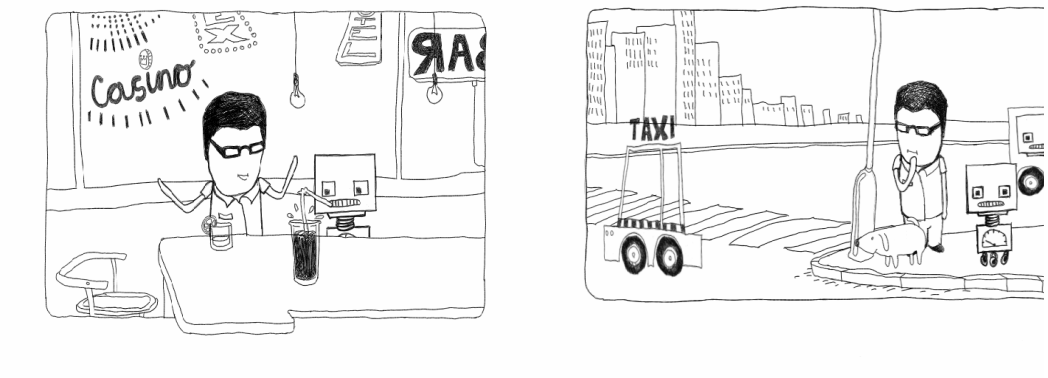
V animatiku jsem se zabývala například také způsobem navázání titulkových sekvencí, kde jsem se přiklonila k řešení klasickému. Úvodní i závěrečná titulková sekvence tak zůstává od vlastního filmu oddělená, titulky nezasahují do dě-

je, nijak se neprolínají s příběhem ani střihově ani animačně. Pouze titulek s názvem filmu je řešen jako animovaný. V animaci titulku se opět předznamenává téma příběhu i poloha jeho vyprávění. Jména hlavních hrdinů v názvu „Kohos a Komus“ začínají jako „Kohos a Komos“, avšak písmeno „o“ je záhy vykousáno do podoby písmene „u“. Je zde tedy zastoupena tématika jídla a jeho konzumace a zároveň i hravá a nenucená atmosféra celého příběhu.

6 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

6.1 Vliv technologie výroby filmu

Při výtvarném řešení jsem vycházela z původního záměru technologického a animačního, tedy použití digitální technologie kresleného animovaného filmu v kombinaci s ploškou pohybující se v prostoru. Tento způsob zpracování jsem sama již dříve použila, a to konkrétně v animovaném komiksu *Ota a robot*, s podtitulem The Urban Heroes.



Obr. 5. Z filmu Ota a robot: The Urban Heroes

Jedná se o krátkou animovanou hříčku na téma město – místo pro člověka. Jelikož hrdinové příběhu jsou postavy, které se již dříve představily v komiksu, vychází zpracování celého filmu ze stylizace komiksové. Příběh je dělen do jednotlivých komiksových oken, v nichž se děj odehrává. Výtvarně je film řešen v černobílém provedení, tmavou obrysovou linkou na bílém pozadí. Obrysová linie hlavních postav je výraznější než u pozadí a vedlejších aktérů. Jelikož jsem při zpracování vycházela z komiksu, projevilo se toto i ve způsobu animace, která odkazuje na médium komiksu, jímž je zpravidla papír. Ve filmu je tedy využita animovaná ploška pohybující se v prostoru. Upozorňuje tak na svou plošnost, která se při pohybu do prostoru projeví. Tento moment pak působí jako příjemné oživení celého filmu. Proto jsem se také rozhodla prvek použít nyní v jiném kontextu, kde podpoří hravost celého zpracování.

Pro výsledný dojem pohybu plošky v prostoru je také důležité její výtvarné řešení, kde se mi jako velmi vhodná osvědčila grafická jednoduchost v obrysové lince, která přesně ohraničuje „objem“ plošky. Ploška je pak dobře rozeznatelná při pohybu v prostoru a tento pohyb nepůsobí rušivým dojmem, ale je naopak přínosem. Postava je pak animována jednak jako kreslená v rámci plošky, a pak podruhé jako ploška v prostoru. Je třeba dbát, aby se stylizace jednotlivých druhů animace vzájemně vhodně doplňovala a ne naopak potláčela. V duchu této stylizace je pak pojato celkové výtvarné řešení, zejména postav a předmětů, jež budou následně animovány.

6.2 Charakterizace postav

Výtvarné řešení jednotlivých postav vychází z jejich úloh v příběhu. Na základě jejich vlastností projevujících se přímo v ději, jsem si vytvořila jejich charakterizaci, kterou jsem se snažila převést do výtvarné podoby tak, aby korespondovala s jednotlivými charaktery, ale zároveň obsahovala i prvek propojující celkové výtvarné pojetí. Soustředila jsem se zejména na stylizaci pomocí obrysové linky.

První náčrty a návrhy postav jsem tvořila již v průběhu řešení příběhu, kde mi také pomohly při charakterizaci jednotlivých postav, jejich motivací a reakcí. V těchto prvotních návrzích jsem měla poměrně jasno se vzhledem a výrazem paní Mu i Kohosova pána, avšak tápala jsem při hledání stylizace Kohose a Komuse. Snažila jsem se ve výtvarném řešení zachytit zvláštnost jejich jmen a jejich vzájemný vztah. Tudíž se také jejich podoba měnila, v závislosti na změnách celkového pojetí Komuse a jeho místa v příběhu.

Komus byl tak nejprve tlusťoučkým stvořením, do jisté míry podobným Kohosovi. Byl však zvířetem neurčitým, s pěti nohami a krátkým ocáskem, s ušima, které při kolíbavé chůzi náležitě plandala kolem. Rozšklebený úsměv na jeho tváři dával vykouknout zubům, a prozrazoval jeho zálibu v jídle, kterou na druhé straně potvrzovalo kulaté bříško. V důsledku dramaturgických změn se však Komus stal stínem Kohosovým, což už bylo dříve zmíněno.

Jeho stylizace se tak přizpůsobila a Komus je tmavým poloprůhledným stínem, na jednu stranu kopírujícím Kohosovy pohyby, avšak také samostatně se pře-

souvajícím prostorem, či splývajícím se stíny jiných předmětů nebo postav, dle jeho vlastního uvážení. V sekvencích Kohosových snů je pak tmavým stínem, výškou a objemem několikrát převyšujícím psíka. Ve snech také dostává tvar odlišný od svého majitele, stává se tak samostatnou postavou. Je zde charakteristický svou velkou tlamou a tlapami. V závěrečné části pak svým naplněným bříškem. Postava Komuse je pak oživena objevováním se a zase mizením jeho očí, kterých má neomezený počet. Oči se objevují v sekvencích snu, kde napomáhají jednak výrazu, avšak v závěrečné fázi, kde Komus spí, upřesňují také pomocí zavřených očí jeho činnost. Oči se objevují však také v „reálných" sekvencích, a to zvláště jedná-li Komus sám za sebe, odděluje se tak jeho herecká akce od momentů, kdy „hraje" jako stín.

Ztvárnění postavy Kohose se opírá do jisté míry i o pojetí Komuse, který je jeho stínem. Jedním z požadavků na stylizaci Kohose pak také bylo, jasné charakterizování jeho obrysu v ploše, který by byl dost jednoduchý, ale zároveň i výrazný, pro jasné určení tvaru jeho stínu, aby ten byl dobře čitelný. Při hledání vzhledu Kohose jsem původně vycházela z charakteristických znaků psa rasy bullterier. Tento pes se totiž vyznačuje znaky jak typicky psími, tak i poněkud matoucími, které nejsou u psů úplně běžné, což je zejména jeho klabonos. Při tvorbě výtvarného návrhu jsem se pak snažila podtrhnout tyto znaky, které podobu psa znejišťují, a dávají tak větší volnost fantazii. Ke klabonosu jsem pak například přidala jednoduché, ale výrazné plandavé uši, a změnila jsem celkovou proporci těla, takže zvíře vypadalo jako něco mezi psem a ovečkou.

Od tohoto prvotního návrhu jsem se však ubírala dál, až ke stylizované podobě hubeného psíka na dlouhých nožkách. Rozmýšlela jsem zároveň už i o způsobu animace psa, jeho pohybových možnostech a výrazech. Kohos tedy má již zmíněné dlouhé nožky, které legračně cupitají. Cupitání vychází zejména z jeho výšky, podporuje se tím fakt, že je menšího vzrůstu. Tlapky tak musejí překonat stejnou vzdálenost ve stejném čase pomocí více kroků než pes většího vzrůstu, nebo třeba člověk. Cupitání na dlouhých a tenkých nožkách také umocňuje dojem „ratlíka", který podtrhuje hubenost Kohose. Na jeho tělíčku je jasně nasazen krk, který však plynule přechází v obličejovou část. Oči jsou umístěné na vrcholku hlavy v jedné linii společně s čumáčkem a plandajícíma ušima. Hladová tlamička je semknutá, umístěná pod čumáček v horní polovině hlavy. Čumáček a uši i krátký ocásek jsou

dobře patrné v siluetě, což napomáhá jak čtení výrazů samotného Kohose, tak následně i jeho stínu Komuse. Kohos je jakožto Komusův protiklad řešen ve světlých odstínech. Jeho grafická stylizace je vhodná pro animaci jak kreslenou, tak i následnou animaci v plošce.

Kohosův pán žije sám pouze se svým psím společníkem. Podle rčení, jaký pán – takový pes, je spíše hubený, s dlouhými hubenými končetinami. To se projevuje zejména na jeho rukou a pažích. V obličeji je základním rysem protáhlost, a to jak celého tvaru obličeje a hlavy, zvláště pak nosu. Nos je dlouhý a úzký, dole zahnutý do ostré špičky. Nos není nikterak prostorově výrazný, ale i tak napomáhá v určení směru, kterým se pán dívá. Jeho oči jsou drobné, řešené pouze jako tmavé skvrnky, bez kresby víček nebo očního bělma. V animaci se však mohou zvětšovat i zmenšovat, měnit svůj tvar do protažení či naopak zploštění, zkosit se v různém úhlu, prohnout, mrkat nebo pohybovat se v určitém vymezeném prostoru. Oči jsou navzdory absence výše zmíněných podpůrných prvků v obličeji dost výrazné, jelikož celá stylizace je poměrně graficky zjednodušená. Na okolí očí je dále upozorněno hned několika prostředky. Oči se nacházejí u kořene nosu, shora je jejich prostor vymezen několika horizontálními vráskami na čele, po stranách je obličej v úrovni očí ohraničen kudrnatými nazrzlými vlasy, jež podporují dojem roztržitosti chlapíka a jeho citového založení; snad po vzoru francouzských filmů s Pierrem Richardem, které patří mezi mé oblíbené. Drobná ústa v podobě jednoduché linky se krčí pod špičkou nosu, jsou podpořena náznakem rtu kratší slabší linkou. Jejich jednoduchá forma se dobře nabízí k animaci, stejně jako drobné oči. Hlava je vůči zbytku těla výrazná, pán je tak trochu snílek s hlavou v oblacích, což také podporuje dojem, že vidí svět z jiného úhlu pohled než Kohos, nebo i divák. Jinak je to ale slušný chlapík, oblečený v košili s pletenou vestou a dlouhých kalhotách. Barevnost jeho oblečení je spíše nevýrazná, v odstínech šedé, modré a zelené. Dominantní jsou nazrzlé vlasy upozorňující na obličej. Výraznějším prvkem mohou být snad jen pruhované ponožky.

Charakter paní Mu se svým způsobem opírá o inspiraci ze života. Dokážete si představit tu paní Mu, při vyslovení jejího jména se zpravidla rukama naznačí jak velký objem zabírá její postava a jak jí pak její ručky kopírují objem těla do stran. Paní Mu je tedy prostorově výraznější dáma s faldíky a s kolíbavým krokem na

krátkých sloních nožkách velmi mírně přetékajících z jednoduchých tmavých bot. Silueta menší postavy hruškovitého tvaru je oblečena v šatech jednoduchého střihu s výrazným vzorem, aby nějaké to kilo navíc nešlo moc vidět. Baculaté ručky s krátkými prsty a dolíčky u loktů působí oproti tělu jako krátké. V jednoduchém výstřihu mezi nevýraznými rameny sedí hlava, ale člověk ani neví jestli je krk tak mohutný nebo naopak schovaný po několika bradičkami, že se zdá jakoby hlava plynule přecházela z ramen. Pusinka se taky trošku ztrácí, ale tušíme, že to asi bude ta tenká čára nad všemi těmi bradičkami, a mezi buclatými tvářemi. Domněnka se záhy potvrdí, když paní Mu spořádá nějakou tu jitrničku nebo kremroli. Očka má malá, říká se „prasečí“, blízko bambulatého nosíku. Celkový vzhled korunuje vlasová trvalá v barvě tmavě červené, která bezpečně ladí s velkým květovaným vzorem na světlých šatech.

6.3 Charakterizace prostředí

Výtvarné řešení jednotlivých prostředí vychází z charakterů postav, jelikož se jedná o jimi obývané bytečky, které jsou bezesporu ovlivněné jejich osobním vkusem. K vytvoření odpovídajícího prostředí a také vzájemnému odlišení jednotlivých bytů a chodby mezi nimi, kde se děj odehrává, jsem využila odlišné základní barevnosti, různorodosti v tvarech, nábytku i doplňcích.

Byt paní Mu je vyveden v barvách teplejších odstínů, které podporují dojem hojnosti jídla. V barevnosti tak převažuje světle žlutá, krémová, medová, starorůžová, oranžová, červená a teplá hnědá. Obrysová linka kresby v bytě paní Mu je laděna do tmavě červeného odstínu. Základ tvoří tapety jednotlivých místností, ať už se jedná o pokoj s televizí a křeslem, kuchyni s nacpanou ledničkou spížkou, nebo předsíň, která na nás vykukuje ze dveří otevřených na chodbu. Tapety jsou ve světle žlutých nebo krémových odstínech, doplněné dekorem v oranžovém či růžovém nádechu. Dekor je tvořen opakováním vzoru s květovaným stylizovaným motivem. Byt je téměř na každém kroku zdoben textilními dečkami a ubrousky v krémových odstínech. Najdeme je v poličkách, pod televizí a samozřejmě taky v podobě rohožky přede dveřmi. Nábytek ze světlého dřeva je zdobený vyřezáváním, stejně jako rámy obrázků s vyobrazením různých pochutin rozvěšených po stěnách. Výraznými prvky v bytě jsou lednice v kuchyni a křeslo paní Mu, ze kterého sleduje tele-

vizi v obývacím pokoji. Lednice stojí na čestném místě uprostřed kuchyně na vyšívaném koberečku. Také červené křeslo s jemným květovaným vzorem, prohnuté pod tíhou své majitelky, stojí na krémovém koberečku. Vedle křesla má paní Mu pěkně po ruce stolík, na něm, na háčkovaném ubrusu, oblíbený talíř s dobrotami.

Byt, který obývá Kohos se svým pánem vychází z protikladných barev k řešení bytu paní Mu, tedy studených. Převažuje barva šedomodrá, světle zelená, chladnější odstíny hnědé, šedá. Objevují se akcenty nazrzlého odstínu, fialové nebo krémové. Obrysová linie je laděna do tmavě šedomodré. Hlavním tématem bytu jsou pruhy. Šedomodré pruhy se objevují na krémových tapetách spolu s jemným taktéž šedomodrým vzorkem. Pruhovaný je kobereček Kohosova pelíšku, ubrus na stole, utěrky, šála na věšáku v předsíni i rohožka přede dveřmi bytu. Dřevěná podlaha, se spárami mezi jednotlivými prkny, se dá svým způsobem také pokládat za pruhovanou. Pruhy se objevují jako dekorace na nádobí, květináčích, lustru. Jako pruh se dá chápat i obklad dolního okraje stěn. Byt je poměrně stroze zařízený dřevěným nábytkem v chladně hnědém odstínu. Prostředí oživuje zelený odstín sporáku nebo světlý ubrus stolu.

Chodba mezi oběma byty je strohá, laděná do šedozeleného odstínu. Výraznějším prvkem je podlaha s dekorem kachlů a tmavé kachlové obložení spodního okraje pošmourných stěn. Dveře obou bytů jsou stejné, jak už to v činžovních domech bývá, odlišuje je, mimo jejich stranového rozmístění, pouze rohožka, naznačující, co můžeme čekat za dveřmi bytu.

Při řešení jednotlivých prostředí a pozadí záběrů jsem vycházela z rozkresleného animatiku. Uspořádání jednotlivých pozadí je provedené s ohledem na umístění postav a předmětů, a velikosti prostoru pro jejich pohybovou akci. Důležitým určujícím prvkem pro uspořádání a také světelnost prostoru se stal stín Komus. Tam kde se má v průběhu děje objevit, ať už na stěně či podlaze, je umístěno minimum rušivých prvků. Barevnost je spíše ve světlejších tónech z důvodu následné dobré viditelnosti stínu.

Sen psíka Kohose, který tvoří rámec celého příběhu, se od něj odlišuje řešením pozadí jednotlivých scén. Pozadí je nekonkrétní, sjednocené do teplejšího medového odstínu. Barevnost je tak opět podřízena tématice voňavých dobrůtek. Jem-

né přechody odstínů a barevně tónované kruhy nenásilně člení prostor. Toto výtvarné řešení mi s odstupem připomíná klasickou znělku českého Večerníčku (výtvarníkem je *Radek Pilař*, režisérem *Václav Bedřich*). [8]

Charakter jednotlivých pozadí vychází z prostředí i postav, které se v něm pohybují, což se nejvíce projevuje na výtvarném řešení interiérů bytů. V druhém plánu se zde tak objevují obrázky na stěnách, vyšívané dečky, kaktusy, dekory tapet. Tyto odkazy se snaží o podtržení výrazu postav, dokreslení a utvrzení jejich charakteru. Jako například, v již zmíněných animovaných filmech s *Wallacem a Gromitem*, kde prvky v druhém plánu většinou odkazují na film samotný. Objevují se odkazy na předchozí filmy *Nicka Parka* o Wallace a Gromitovi, obrazy z jejich společného života, věci, které mají rádi. Pozadí tedy odkazuje na vlastní dílo a vytváří vlastní svět Wallace a Gromita.

Naopak *Trio z Belleville* odkazuje i na reálně existující postavy či události, zasazuje tak film do širšího kontextu, upřesňuje dobu a místo, kde se děj odehrává. Uvidíme zde tak na příklad kresleného *Djanga Reinharta,* který hraje na kytaru, jehož tvorbou je ovlivněný i soundtrack. Objevuje se zde také kanadský virtuóz *Gjen Gould*, americká zpěvačka a tanečnice *Josephine Baker,* či pětinásobný vítěz Tour de France *Jacques Anquetil*. Na stěnách bytu tří starých zpěvaček, Tria z Belleville, si můžete všimnout obrázků např. *Charlie Chaplina*, dokonce tam mají společnou fotku s Pepkovou *Olive*. Visí tam také plakát z krátkého animovaného filmu *Winsora McCaye Gertie the Dinosaur (1914).* Avšak i *Sylvain Chomet* ve filmu odkazuje na svou předchozí tvorbu, a tak se v ulicích Belleville objeví americká rodinka turistů z jeho filmu *Stará dáma a holubi.* [9]

6.4 Technika provedení

Výtvarné provedení vychází z výtvarných návrhů a podřizuje se záměru animace. Objemy jednotlivých figur jsou ohraničeny souvislou linkou, jejíž barevnost se liší, v závislosti na barevnosti prostředí. Využívám dvě různé tloušťky čáry, přičemž obrysová linie je silnější, vlasová linka je pouze doplňková. Jemná linka tak dokresluje například detaily obličeje, dekor pozadí nebo kresbu dřeva. V pozadí se barevnost linky přizpůsobuje předmětům, například při kresbě dřeva, obrysu kostek cukru a podobně, zkrátka tam, kde by tmavá linka působila rušivě. Některé prvky se

objevují také zcela bez obrysové linky, to jsou vzory tapet, malované obrazy v rámech nebo také jemně tónované stínování ať už pozadí, či postav. Bez obrysové linie je zpracována i postava stínu Komuse, nebo linoucí se proužky vůně dráždící nosík Kohosův.

Film je proveden v kresbě tabletem na počítači. Pozadí i postavy jsem kreslila přímo v animačním programu. Tablet mi dovolil detailní zpracování a čistou linku. Také jsem mohla volně pracovat s barvami, které jsem v průběhu práce měnila a hledala nejvhodnější kombinace. Barvy jsem však nepoužívala pouze jako plošnou výplň předkresleného obrysu, ale využila jsem jemného stínování či barevných přechodů. Uvažovala jsem i o postupu koláže, kde by například háčkované dečky paní Mu byly převzaté z upravených fotografií, avšak záhy jsem od tohoto upustila. Výtvarné pojetí se drží kresby a barevnosti.

V pojetí barev mne výrazně ovlivnil seriál *Pushing Daisies (Pushing Daisies, 2007; USA),* který jsem si velmi oblíbila a to jak jeho formu tak i obsah. Jedná se o seriál hraný, který však vybočuje z řady, poslední dobou oblíbených, situačních komedií. Zaujal mne především osobitou kombinací reality a určitého nádechu pohádky. Za tímto seriálem stojí *Bryan Fuller*, který má co dočinění například se seriálem *Mrtví jako já (Dead like me, 2003).* [10]

Hlavním hrdinou *Pushing Daisies* je pekař koláčů Ned. Když je Ned malý kluk, zjistí, že má schopnost přivádět mrtvé zpět k životu pouhým dotykem. Ovšem jen na jednu minutu, protože po uplynutí oněch šedesáti sekund musí jiný živý zemřít a zaujmout tak místo oživeného. Naštěstí může Ned život i opět vzít a to druhým dotekem. Díky nabídce soukromého detektiva Emersona ke spolupráci, může Ned tuto schopnost využít k řešení zločinů. Stačí přece na minutu oživit oběť vraždy a optat se, kdo jí to provedl. Jednoduché a geniální. Pak si rozdělí odměnu za zatčení viníka. Ano, šlo to krásně, než se jednou z mrtvých stala Nedova dávná láska, dívka jménem Chuck, a Ned se rozhodl, že ji nemůže nechat zemřít. To ovšem znamená, že se jí nikdy nesmí dotknout. [11]

Prostředí i charakter zápletek dávají prostor výtvarným stylizacím. Ačkoli se v příběhu objevují mrtvoly a vraždy, necáká tu krev. Kostýmy, dekorace a prostředí mají v sobě kousek ze světa *Tima Burtona* a barevných hollywoodských muzikálů.

Jasná barevnost nás přímo uvádí do světa představ. Pohádkovost příběhu podtrhuje i slovo vypravěče, které nás provází příběhem. Jelikož se seriál nedrží chladné reality, ale vstupuje jednou nohou do světa fantazie, hojně se v něm uplatňují filmové triky a animační postupy. Za výjimečný design kostýmů pro televizní seriál získal *Robert Blackman* (pracoval jako designér kostýmů na seriálech *Star Trek*) v roce 2008 cenu *CDG Award (Costume Designers Guild Awards). Pushing Daisies* byly nominovány na několik ocenění, včetně *Zlatého Globu (Golden Globes, USA),* v kategorii seriál. [12]

Obr. 6. Ze seriálu Pushing Daisies

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 ANIMACE

Jak jsem již zmínila, při realizaci práce jsem dále rozvíjela postupy, kterými jsem se zabývala během svého studia. Ačkoli technologii zpracování jsem si již více méně osvojila, celobarevný kreslený animovaný film byl pro mne novou látkou. V předchozích pracích jsem se vydávala cestou nekonkrétního pozadí, či pouze čisté kresebné linie, popřípadě s barevnými akcenty.

Animace je zpracována v počítači. Výhodou zpracování je například možnost rychlé kontroly během práce, možnost úprav a změn prakticky v kterékoli fázi výroby. Nevýhodou je absence reálné kresby, vše existuje pouze virtuálně v datech. Proto nejsou například možné kamerové nájezdy či odjezdy na kresbu, jelikož obraz, tvořený z pixelů, by se rozpadal. Náhražkou kamery může být do jisté míry také scanner, kdy se reálná kresba převedena do pixelů, avšak při scannování můžeme měnit její rozlišení v datové podobě, tedy velikost obrazu. Z důvodu volby technologie zpracování se ve filmu nájezdy a odjezdy neobjevují. Bylo by sice možné vypracovat pozadí a figury ve větším rozlišení a to následně přibližovat. Problémem se však ukázalo být zejména použití tenké obrysové linky, která by měnila, při změně šířky záběru, svou tloušťku, na jedné straně se ztrácela či naopak rozpadala.

7.1 Animační příprava

Výtvarné návrhy jednotlivých postav jsem postupně vsazovala v odpovídajících pozicích do kresleného prostředí podle scénáře. Po naznačení hlavních fází a provedení několika animačních zkoušek pohybu postavy v prostředí jsem upravovala výtvarnost postav, aby působili jako součást filmu. Upravila jsem tak jejich barevnosti a stínování v jednotlivých záběrech. Výtvarné řešení postav se tak přiblížilo řešení pozadí a napomohlo sjednocení atmosféry. Avšak postavy zůstávají na pozadí stále jasně čitelné ve své kresbě i barevnosti.

V rámci animační přípravy mi v další práci pomohly předkreslené klíčové pozice postav v jednotlivých záběrech i animační zkoušky stylizovaných pohybů charakteristických pro jednotlivé postavy, například čiperné pohyby psíka Kohose, jeho krok nebo čenichání vůní.

7.2 Animace kreslená

V animaci jsem následně vycházela z připravených podkladů výtvarných a rozkreslení hlavních fází jednotlivých pohybů. Při základním časování jsem se držela předběžného časování v animatiku. Jednotlivé postavy jsou však animovány odlišně vzhledem k jejich charakteru. Psík Kohos je čiperka, jeho pohyby jsou bystré, uplatňuje se změkčení začátku a konce pohybu. Naopak pohyb paní Mu je nemotornější, těžkopádnější, pohyb má méně jednotlivých fází.

Kreslenou animaci jsem zpracovala v programu *Aura 2.0*, kde mi vyhovuje způsob práce s časovou osou i možnosti nástrojů kresby. V jednotlivých záběrech jsem pracovala s několika vrstvami pozadí i animace. Obrysová linie je oddělená od vrstev kolorovaných, plně barevných nebo poloprůhledných. Obraz je animován na 12 fází pohybu ve vteřině.

7.3 Animace plošky

Ploškovou animaci jsem zpracovala v programu *Adobe After Effects*. Ploška je zpracována jak v ploše tak i prostoru. Animaci je možné provádět několika způsoby, například pomocí klíčů hlavních fází, kdy dále pracujete s křivkami pohybu mezi jednotlivými klíči; nebo je možné pracovat na podobném principu jako pod kamerou, kdy animátor vytváří každou fázi pohybu zvlášť. Volila jsem druhou možnost, která mi lépe dovolila přizpůsobit se kreslené animaci a vytvořit tak jednotný celek. Animace je provedena na 12 fází, stejně jako kreslené části.

Pomocí plošky jsou řešeny jednotlivé animované prvky v pohybu v prostoru, kamerové jízdy s pohybem jednotlivých vrstev pozadí, nebo také další efekty (zelenobíle blikající televizní obrazovka v pokoji paní Mu; vkládání stínu, Komuse, do obrazu s použitím filtru, apod.).

Tyto dva druhy zpracování, animace kreslená a plošková, jsou různě kombinovány v jednotlivých záběrech podle potřeby. Různé možnosti uplatnění jednotlivých programů usnadňují práci animátora, avšak je také nutné vědět, v kterém místě je vhodné použít tu kterou variantu.

8 POSTPRODUKCE

8.1 Titulky

Titulky jsou zpracovány v návaznosti na animaci příběhu. Úvodní titulek s názvem filmu je kombinací barevně různorodých písmen vybraného fontu (*Ravie*) a kresbou dobrůtek, které tak uvozují téma celého filmu. Titulek je animovaný, koláč zastupující písmeno „o“ ve slově Komos je ukousnut do tvaru písmene „u“ a vzniká tak slovo Komus. Jména hlavních postav, Kohos a Komus, jsou umístěna pod sebou, spojka „a“ uprostřed mezi nimi, což tvoří skrytou slovní hříčku. Čtemeli shora dolů, odhalí se „HAM“ jako citoslovce pojídání. Titulek je umístěn na pozadí, které přímo navazuje na začátek příběhu, divák tedy vstupuje přímo do děje.

8.2 Střih

Jelikož jsem zpracovávala film jako celek, vychází střih z verze animatiku. Jednotlivé střihy jsou přizpůsobeny rytmu časování animace. Využívám také spojení jednotlivých záběrů střihem v pohybu akce, což umožňuje stříhat i po ose záběru, tedy z celku či polocelku na detail nebo polodetail. Střih v pohybu přispívá také k plynulosti jednotlivých akcí i celých sekvencí. Zpracování je provedeno ve střihovém programu *Adobe Premiere*, který umožňuje pracovat s měkkými střihy, prolínačkami, setmívačkami i s titulkovými sekvencemi, hudbou a zvukem, či úpravami barevnosti.

8.3 Zvuk a hudba

Již u předchozích mých prací jsem na zvukové části filmu spolupracovala se zvukařem. Nastínila jsem atmosféru filmu, a konečné ztvárnění zvuku pak vyplynulo ze společného dialogu. Zvuková stránka se drží obrazu volně, snaží se ho však vhodně doplnit a podpořit. K animované tvorbě se hodí stylizovaný zvukový doprovod, který podporuje svět představ a dává obrazu další rozměr.

Jelikož se mi práce s *Martinem Bartošem* osvědčila již v minulosti, při své bakalářské práci jsem ho opět oslovila. Martin má oblibu v hudbě a zpracování zvuku již delší dobu. Mezi jeho prioritní žánry patří abstraktní instrumentální hip-

hop, japonská folktronika a 8bitovou elektronika. Zajímá se o zpracování hudby a zvuku v digitálních postupech. Na filmu se podílí jako zvukař. Doporučil mi také k další spolupráci svého kamaráda, nejen na hudebním poli, *Vojtu Smetanu*, který ztvárnil hudební složku filmu.

Vojta, dříve působící pod názvem *Dustman*, vydal koncem roku 2006, už jako *Projekt Anhedonia*, debutové album *Destructive Forces* na Slovenské značce *Aliens producition*. Zvuk tohoto albe lze popsat jako experimentování s digitální špínou a hledání neobvyklých zvuků propletené v temných plochách a zvláštních melodiích. Důraz je kladen především na rytmiku která vychází ze zlámaných beatů v poklidnějším tempu, avšak se značně porušeným zvukem. Inspirace je patrná z kyberpunkových vizí, románů a surrealistických obrazů. Vojta vystupuje také živě, kdy hudba je podpořena vizuálním uměním obrázkáře *Shivakiho (optica nakashi)*. V současné době pracuje na novém albu a také se věnuje spolupráci na několika projektech.

9 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE

9.1 Časový rozvrh práce

Při realizaci práce jsem postupovala v jednotlivých, výše popsaných krocích. Při časovém rozvržení postupu práce jsem vycházela ze zkušeností s předchozí vlastní tvorbou. Bohužel se mi nepodařilo dostatečně odhadnout náročnost vypracování celobarevného animovaného filmu ve výtvarnosti a technologii, kterou jsem si zvolila. Ačkoli jsem měla zkušenosti s použitou technologií a v tomto směru mi zpracování nečinilo větších problémů, časová náročnost výtvarného vypracování ať už jednotlivých pozadí či fází pohybu v animaci, mne zaskočila. S celobarevným vypracováním pak také souvisí větší objem dat, se kterými jsem v počítači pracovala, což vedlo k mírnému zpomalení práce, tudíž jsem vždy byla krok za mým plánem. A mrzí mne, že jsem neměla na práci více času. Myslím, že se mi však přesto vyplatila podrobná příprava před vlastní animací.

9.2 Prezentace práce

K výstupu animovaného filmu patří i obal na CD či DVD nosič a plakát. Zpracování vychází z výtvarnosti filmu, i použitého písmového fontu. Barevnost je opět laděna do teplých odstínů, plochy jsou laděné do jemných žlutých a narůžovělých odstínů. Layout dává vyniknout obrazu i písmu. Doprovodný text vychází opět z tematiky jídla, mlsný, chutný; objevují se citoslovce mlask, chramst, ham.

Viz. Příloha P II: Výtvarné návrhy plakátu na straně 74, této práce.

ZÁVĚR

Bakalářská práce vychází ze zadání a prochází kroky, potřebnými k vypracování animovaného filmu ve zvolené technologii.

Práci jsem průběžně konzultovala, a tímto bych ráda poděkovala vedoucímu práce, i dalším konzultantům, za věcné i humorné připomínky a postřehy, jež mi pomohly vytvořit si svůj vlastní názor a tvůrčí záměr. A doufám, že se mi alespoň částečně podařil zachytit do podoby animovaného filmu. Ačkoli bych si dokázala představit i jiná řešení, například přizpůsobení výtvarnosti ploškovému filmu, nebo určité změny ve scénáři, například naznačení dalších potencionálních obětí mlsného stínu Komuse v činžovním domě; jsem s výslednou podobou filmu spokojena. Tedy spokojena do jisté míry, jak bývá autor spokojený se svým dílem; vždy je co zlepšit, co změnit, co přidat. Práce mi však rozšířila můj rozhled v oboru a obohatila mne novými zkušenostmi, a to jak na poli teoretickém tak i praktickém, což je možné pokládat za její hlavní přínos.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace; Praha, Akademie múzických umění, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004; ISBN 80-7331-019-8

[2] Ostrov, kde rostou housle; Praha, Albatros, nakladatelství pro děti a mládež, 1987, 1. vydání; s. 1, 174, 207

[3] Zachoder Boris: Kam se ženou pulci; Antikvariát a Galerie Bastion (online), citováno 12.4.2008, dostupný z: http://www.antikvariatcz.com, sekce dětské knihy

[4] Zachoder Boris: Kuřátko Píp; Knihovna Vincence Priessnitze v Jeseníku (online), citováno 12.4.2008, dostupný z: http://katalog.knihovna-jesenik.cz, katalog

[5] Dášeňka, Pudlenka, nejmilejší společníci Čapka; Čítarny CZ - Dobré knihy nejen pro děti (online), citováno 12.4. 2008, dostupný z: http://www.citarny.cz, beletrie

[6] Read Review of Wallace & Gromit: Cracking Contraptions (online), citováno 12.4.2008, dostupný z: http://www.epinions.com, sekce movies

[7] Česko-Slovenská filmová databáze (online), citováno 12.4.2008, dostupný z: http://www.csfd.cz, Trio z Belleville, Stará dáma a holubi, Paříži, miluji Tě - oficiální texty distributora

[8] Česká televize, Večerníček, Radek Pilař (online), citováno 24.4.2008, dostupný z: http://www.ceskatelevize.cz/program/vecernicek/radekpilar_vecernicek.html

[9] Česko-Slovenská filmová databáze (online), citováno 24.4.2008, dostupný z: http://www.csfd.cz, Trio z Belleville, zajímavosti

[10] The Internet Movie Database (online), citováno 24.4.2008, dostupný z: http://www.imdb.com, Bryan Fuller – filmography

[11] Seriál Pushing Daisies, SerialZone.cz (online) citováno 24.4.2008, dostupný z: http://www.serialzone.cz/serial/pushing-daisies/, informace, popis seriálu

[12] The Internet Movie Database (online), citováno 24.4.2008, dostupný z: http://www.imdb.com, Pushing Daisies - awards

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Gromit 19

Obr. 2. Wallace 19

Obr. 3. Z filmu Trio z Belleville 21

Obr. 4. Ukázky ze storyboardu 25

Obr. 5. Z filmu Ota a robot: The Urban Heroes 31

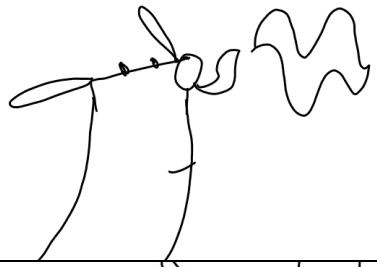
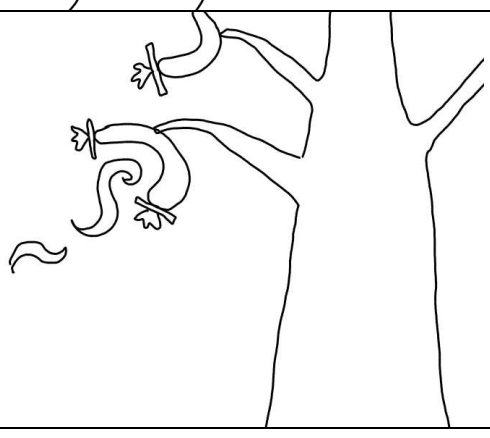
Obr. 6. Ze seriálu Pushing Daisies 39

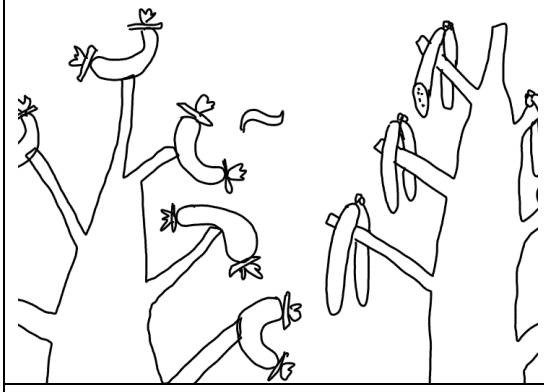
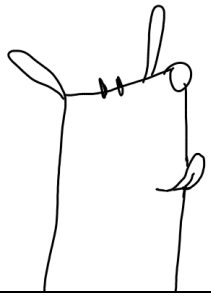
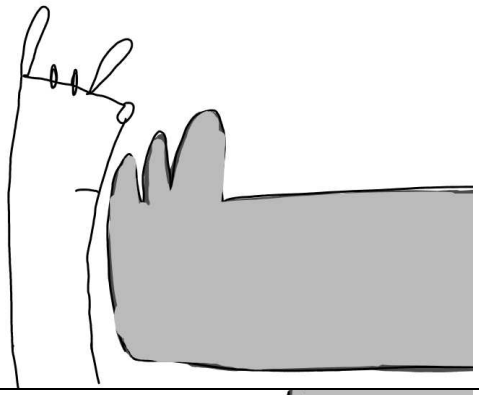
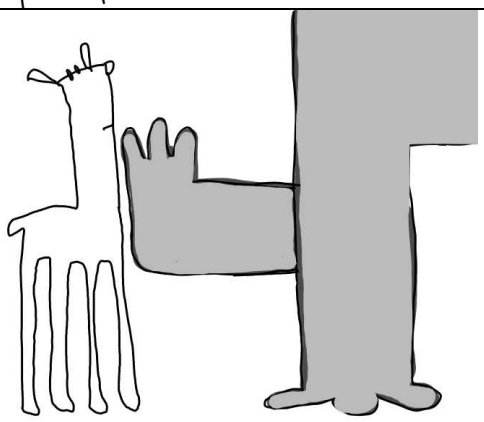
SEZNAM PŘÍLOH

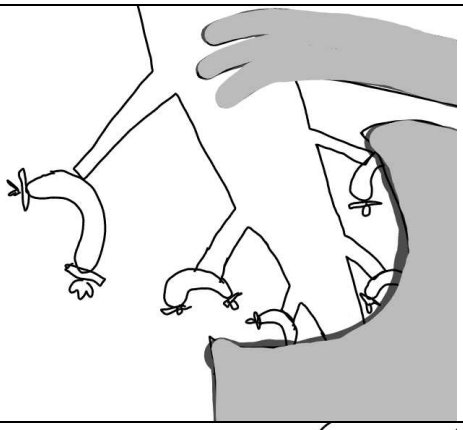
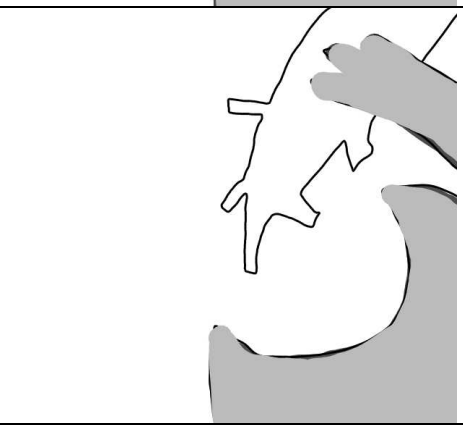
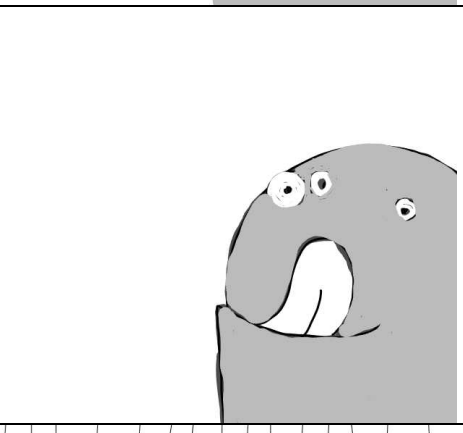
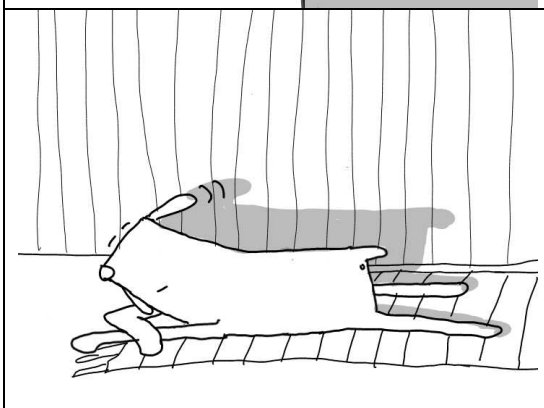
Příloha P I: Obrázkový scénář 50

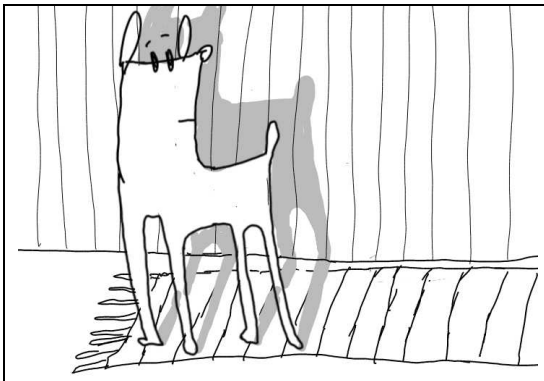
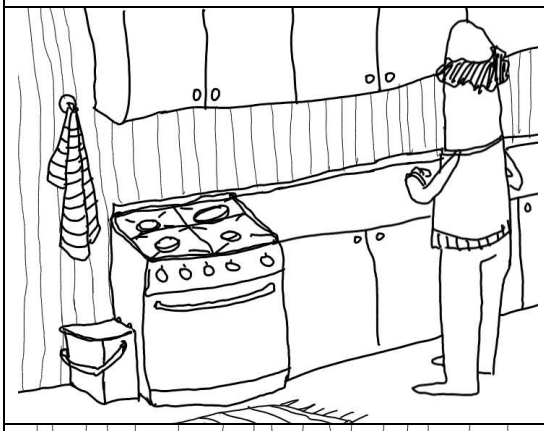
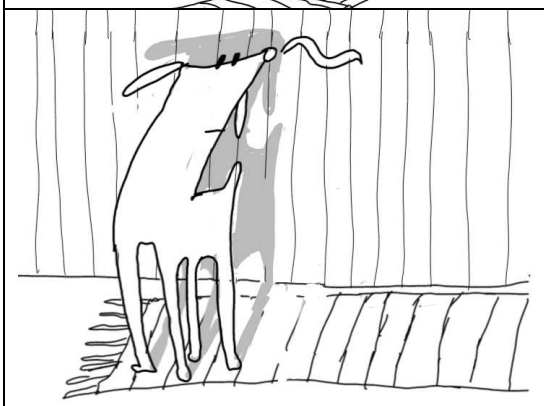
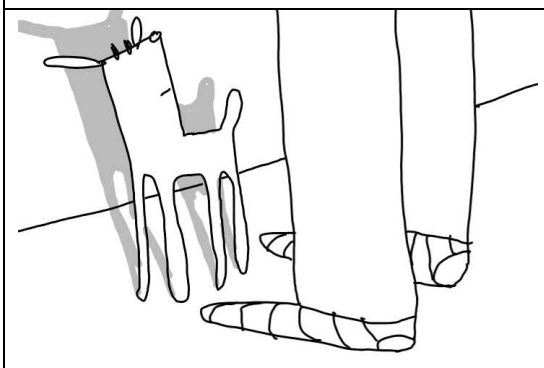
Příloha P II: Výtvarné návrhy plakátu..... 74

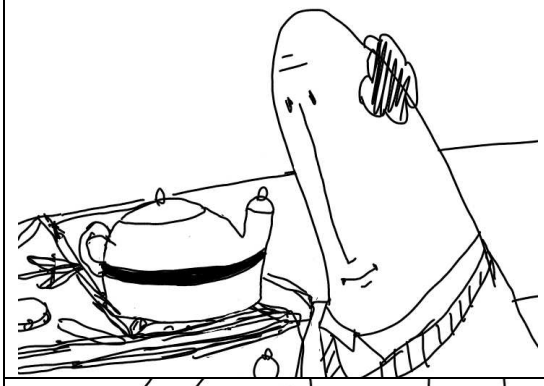
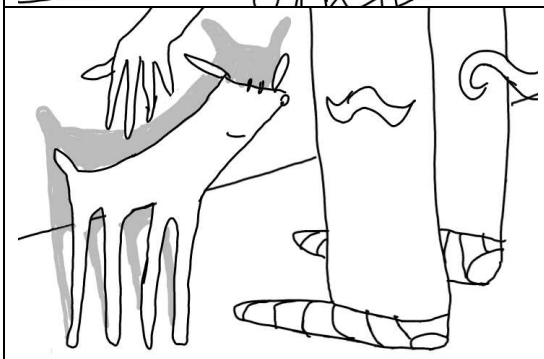
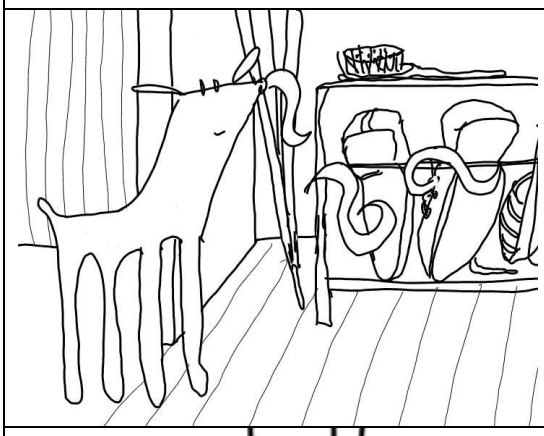
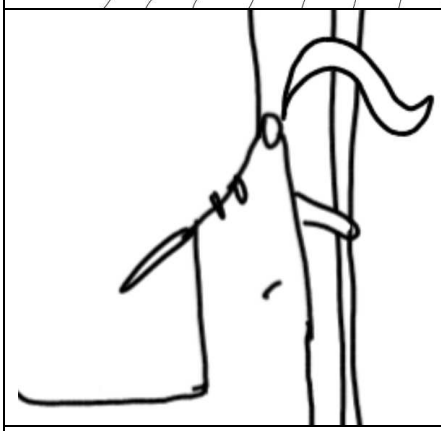
PŘÍLOHA P I: OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

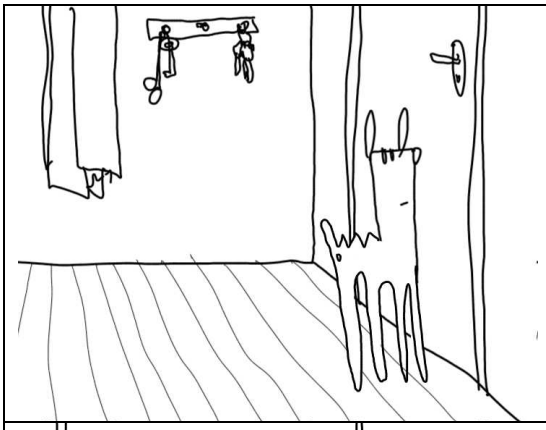
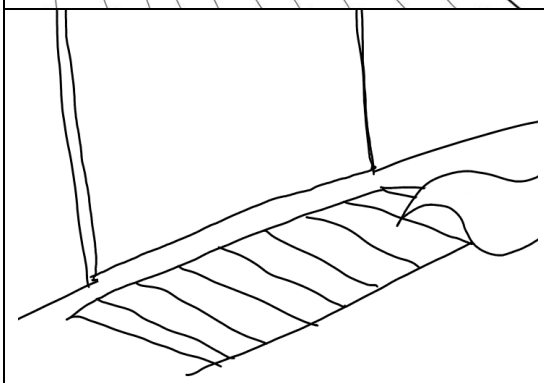
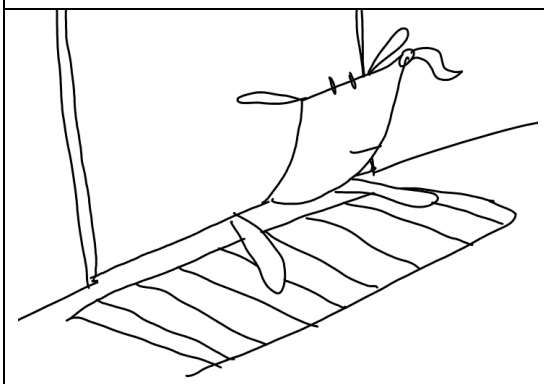
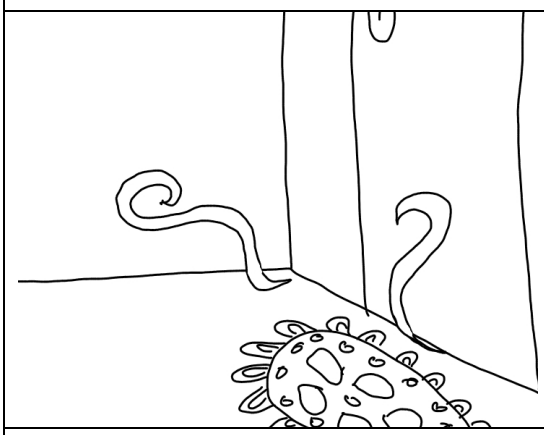
		1 - úvodní titulek (animovaný)
		2 - sen - zprava se do obrazu line vůně
		2 - objeví se Kohos a čenichá - natáhne nos směrem odkud vůně přicházela
		3 - jízda na strom s jídlem - od jídla se line vůně
		1

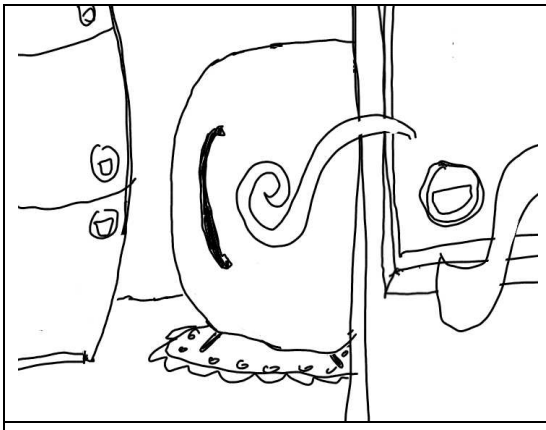
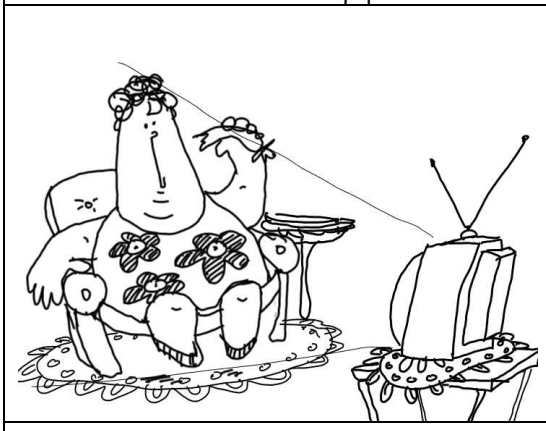
		3 - jízda pokračuje doprava, přes řadu stromů - stále se od jídla line vůně
		4 - Kohos se oblízne
		4 - Kohos je odstrčen tlapou
		5 - střih v pohybu - tlapa dokončí pohyb - Kohos se podívá nahoru - následuje jízda směrem nahoru
		2

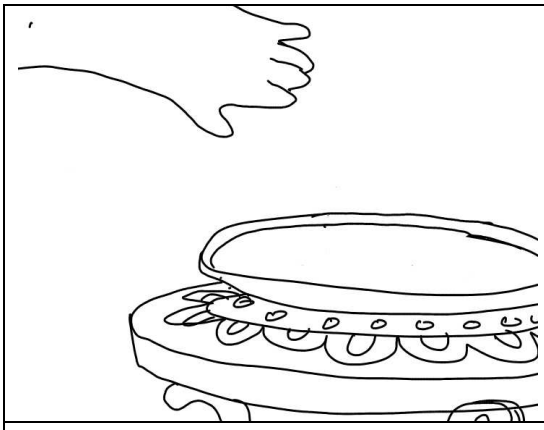
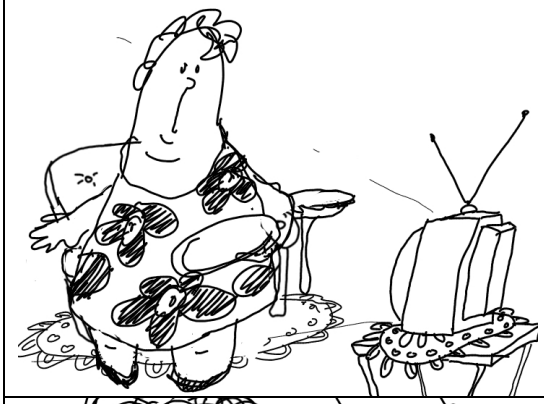
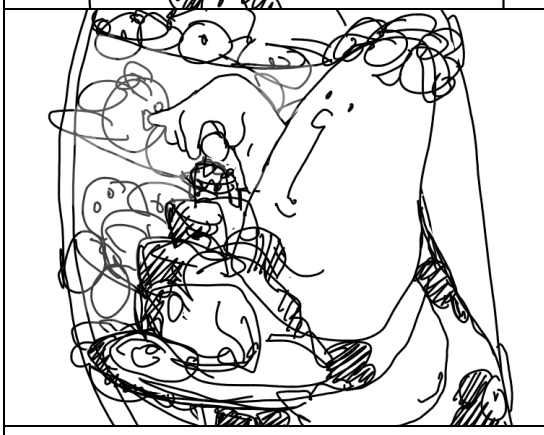
		5 - jízda končí - otevře se tlama - tlapa vsune do tlamy strom s jídlem
		5 - tlapa vyndává strom bez jídla
		5 - tlama se zavře - postupně se objeví tři oči - tlama se olízne
		6 - interiér bytu - na koberečku spí pes - pes má stín - pes se převalí - zatřepe se ouško
		3

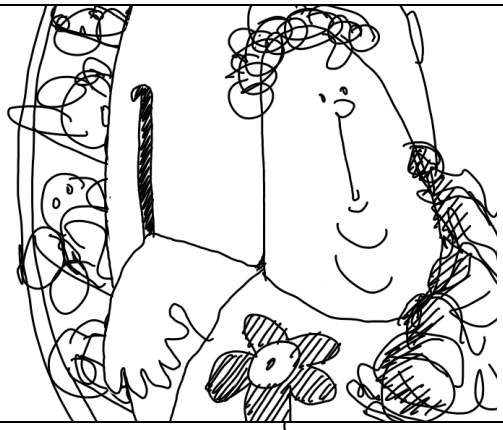
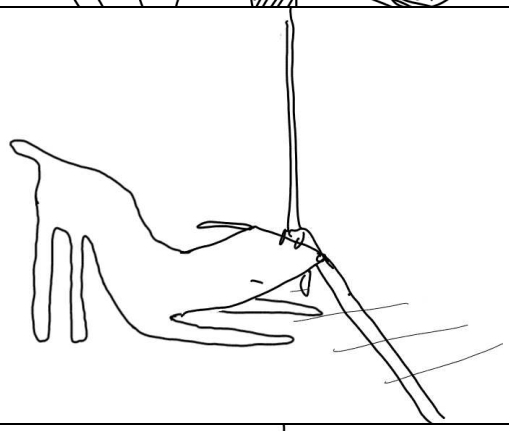
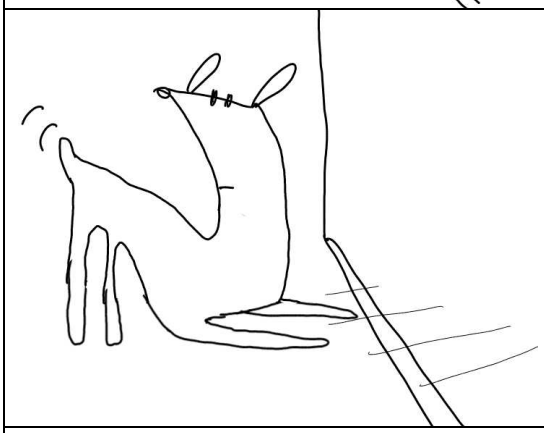
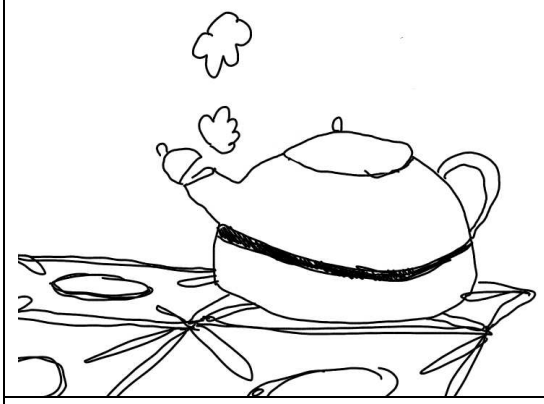
		6 - pes vyskočí na všechny čtyři - pes má stín - pes se rozhlíží
		7 - pohled do interiéru kuchyně - u kuchyňské linky stojí pán
		8 - zprava se line vůně - pes čenichá - pes má stín
		9 - pes přijde zleva - pes má stín - pes obejde kolem nohou - pes se zastaví a dívá se nahoru
		4

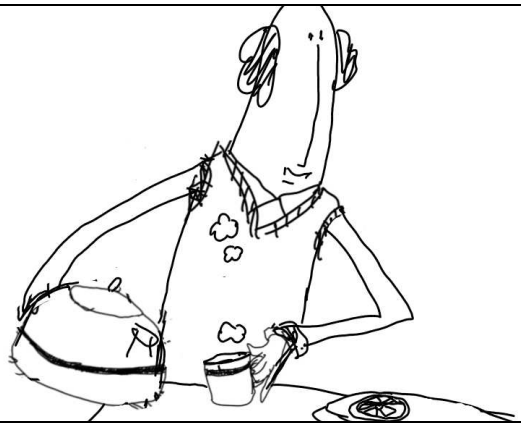
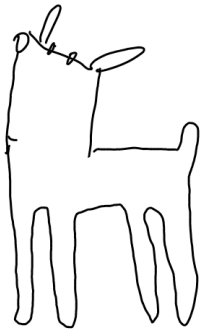
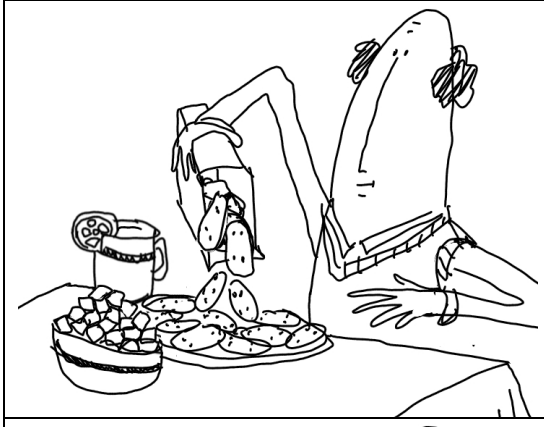
		10 - pán postaví konvici na sporák - pán se otočí dolů (na psa)
		11 - pes má stín - pánova ruka hladí psa - zprava se line vůně
		12 - zprava se line vůně - pes přijde do záběru zleva - pes má stín - pes čenichá
		13 - zprava se line vůně - pes přijde do záběru zleva - pes má stín - pes čenichá - pes narazí do dveří
		5

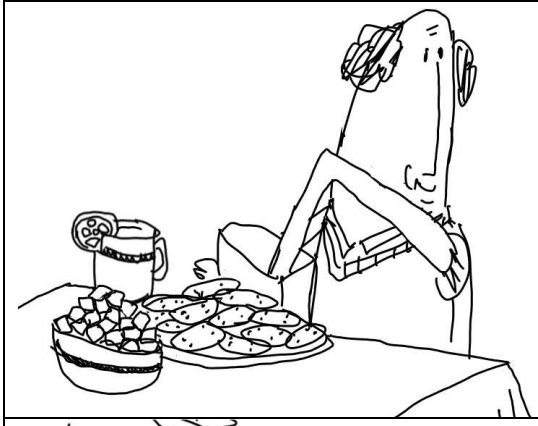
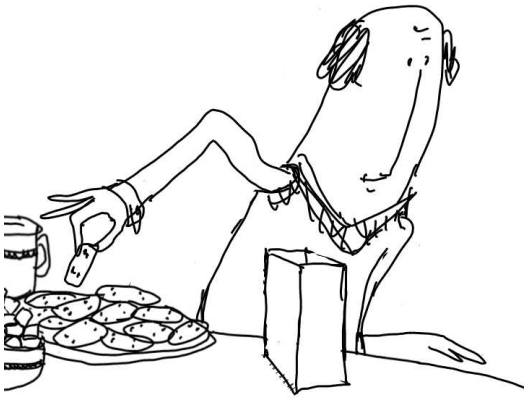
		14 - střih v pohybu - pes narazí do dveří - pes má stín - pes dopadne na zadek vedle dveří
		15 - chodba, detail dveří - zprava se line vůně
		15 - zpod dveří proklouzne psí hlava - pes má stín - pes čenichá - jízda doprava přes chodbu
		15 - konec jízdy - zpod dveří se line vůně
		6

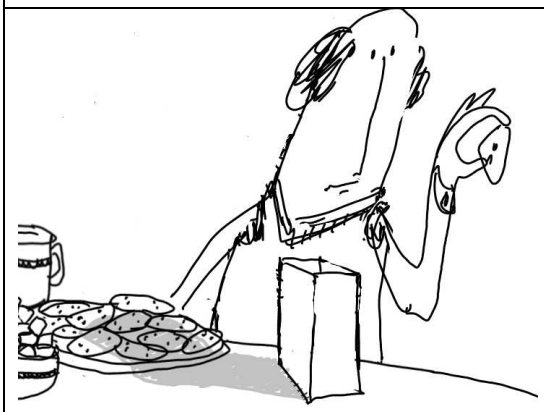
		16 - interiér bytu paní Mu - jízda - zprava se line vůně
		17 - paní sedí v křesle - ruka s jitrnicí směřuje k puse - bliká obrazovka televize
		18 - střih v pohybu - ruka dokončuje pohyb - od jitrnice se line vůně - paní nasaje vůni - druhá vůně se line dál doleva
		18 - paní sní jitrnici
		7

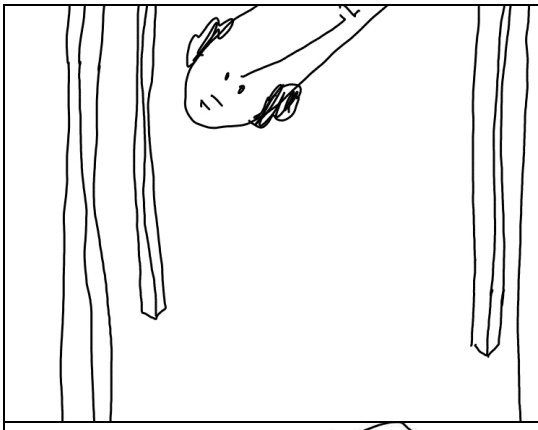
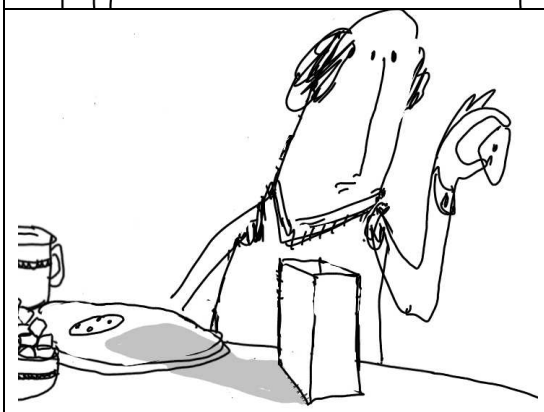
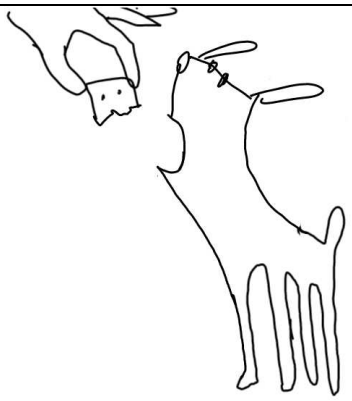
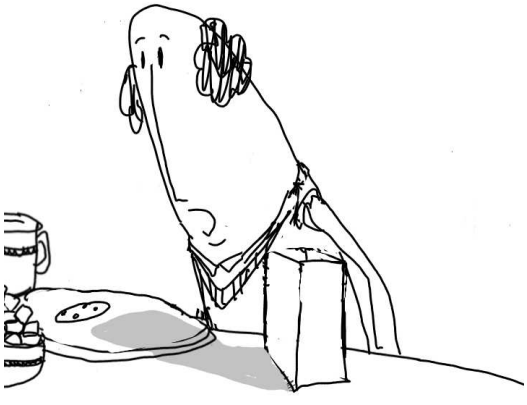
		19 - ruka šmátrá po prázdném talíři
		20 - paní má v ruce talíř - paní se zvedá z křesla - paní odchází směrem doleva - paní sleduje očima televizi - bliká obrazovka televize
		21 - paní stojí zády - ruce v lednici
		21 - paní se otočí s plným talířem jídla v ruce - z lednice si ještě přidá kousek navrch
		8

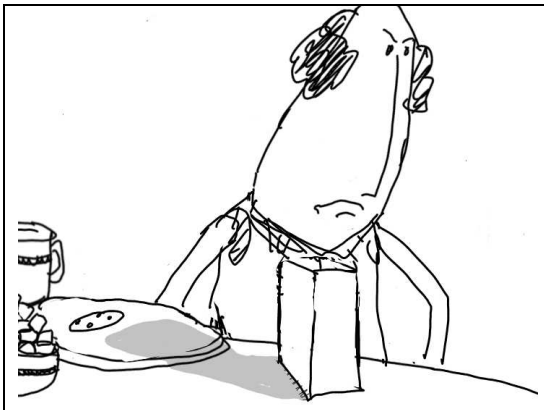
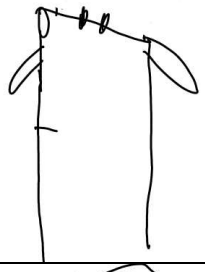
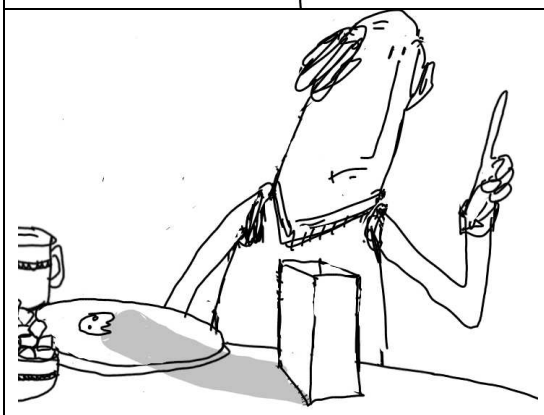
		21 - paní odchází - zavírá loktem lednici
		22 - interiér bytu - pes čenichá u dveří - pes má stín
		22 - pes otáčí hlavu za zvukem - pes má stín
		23 - poskakuje pískátko konvice - z konvice vycházejí obláčky páry - zprava ruka bere konvici
		9

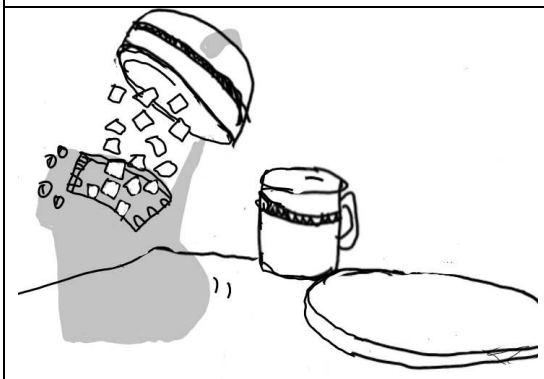
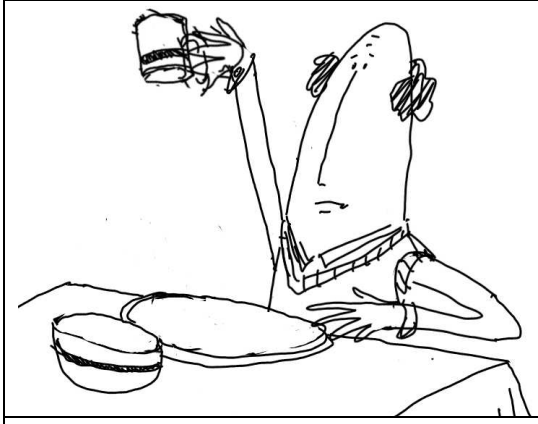
		24 - pán lije vodu z konvice do hrnku - podívá se doprava (na psa)
		25 - pes kouká (na pána) - pes má stín
		26 - pán sype keksy z krabice na talíř
		26 - pán si bere jeden keks - pán jí keks
		10

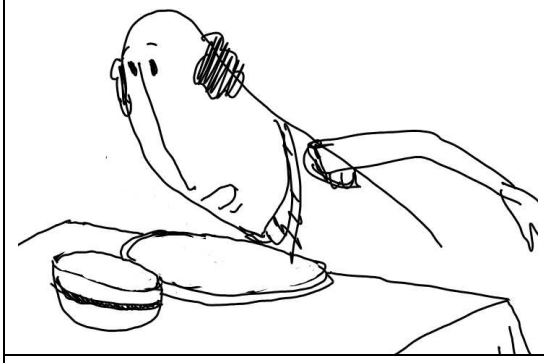
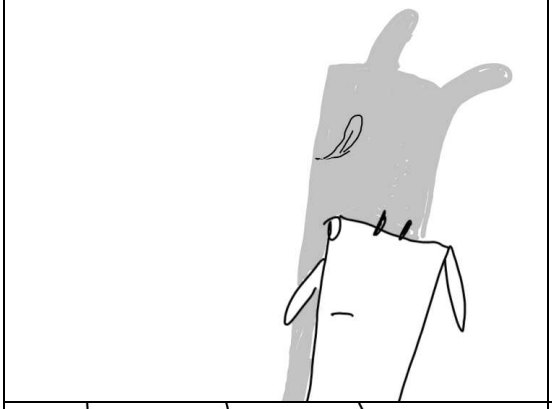
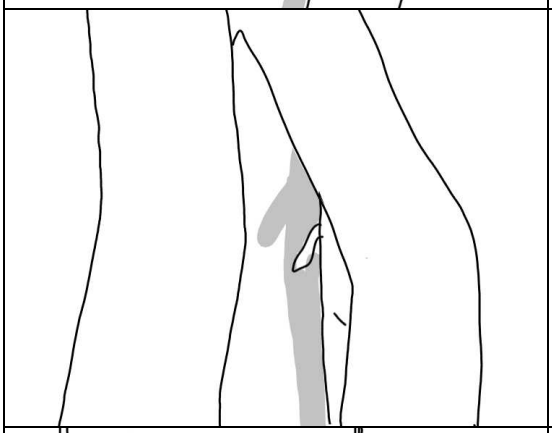
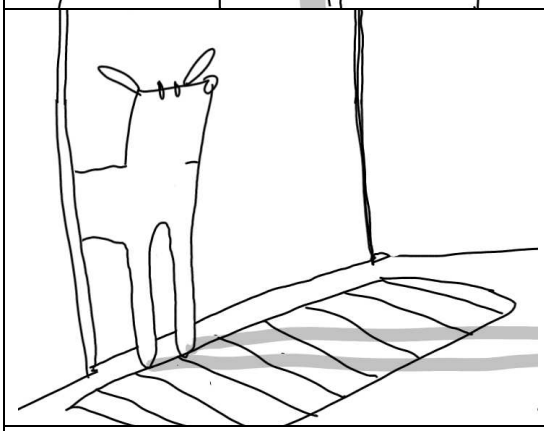
		26 - pán bere keks z krabice - pán se otáčí doprava (na psa)
		27 - ruka podává keks - pes jí keks - pes má stín - stín kopíruje pohyb psa
		28 - pán bere z talíře keks - pán se stále dívá na psa
		29 - ruka podává keks - pes jí keks - pes má stín - stín se snaží sníst keks - stín čenichá směrem ke stolu
		11

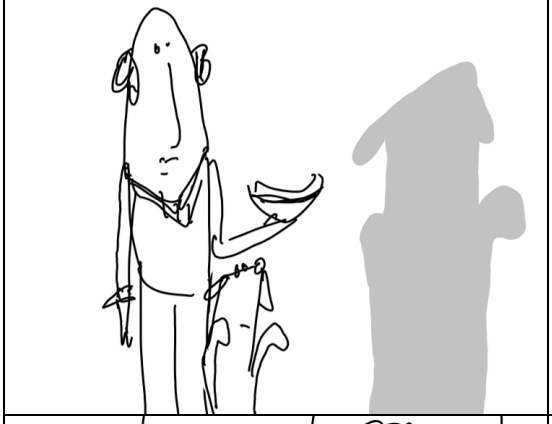
		30 - pán bere další keks, půlí jej - na stůl vyleze stín
		30 - pán jí polovinu keksu - stín se maskuje jako stín krabice - pán se otáčí doprava (na psa)
		31 - pozadí stejné jako u 25, 27, 29 - pes nestojí na svém místě
		32 - pán zamrká - pán se shýbá pod stůl směrem vlevo - stín se natahuje na keksy
		12

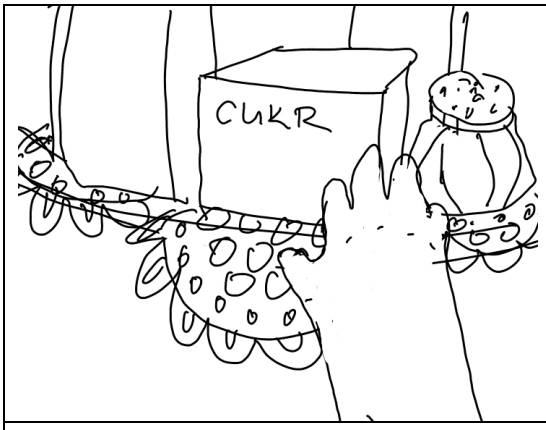
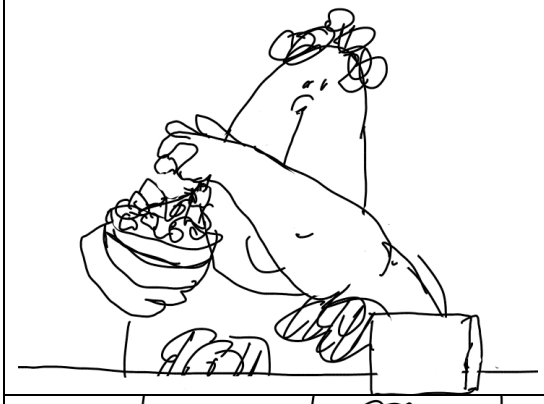
		33 - hlava pána se objeví pod stolem
		34 - pán se zpod stolu narovná, otočí se směrem doprava (na psa) - pán stále drží v ruce polovinu keksu - na talíři je jeden keks
		35 - ruka podává keks - pes jí keks - pes nemá stín
		36 - pán se otočí zprava doleva (od psa na talíř) - otevře pusu, pozvedne čelo, zamrká
		13

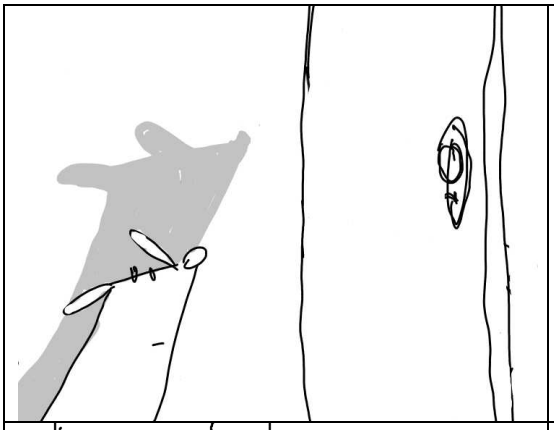
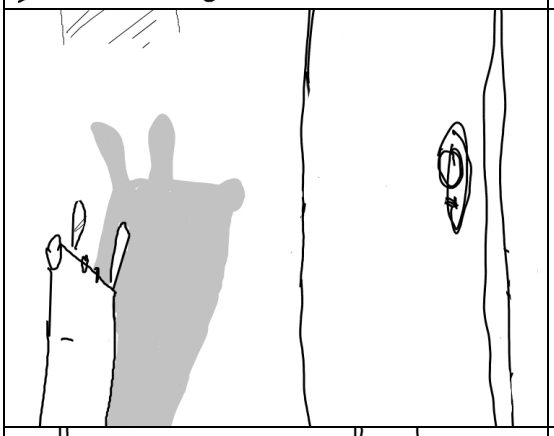
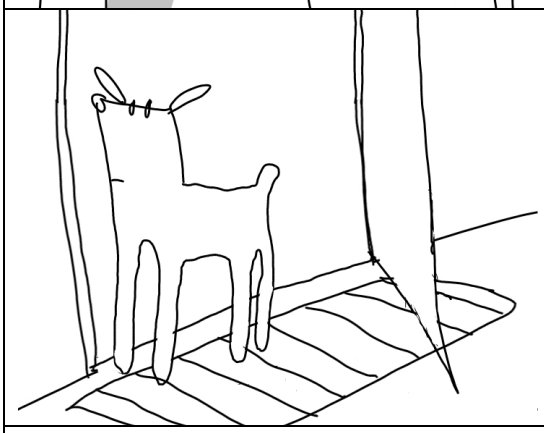
		36 - pán se otočí doprava (na psa) - pán se zamračí
		37 - pes svěsí uši
		38 - pán hrozí prstem - stín sní keks na talíři - stín se odsouvá směrem doleva (k hrnku)
		39 - střih v pohybu - stín se doplazí za hrnek - stínu se objeví oči - stín spolkne citron
		14

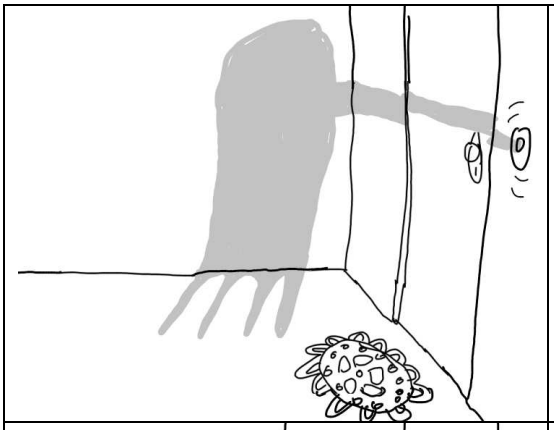
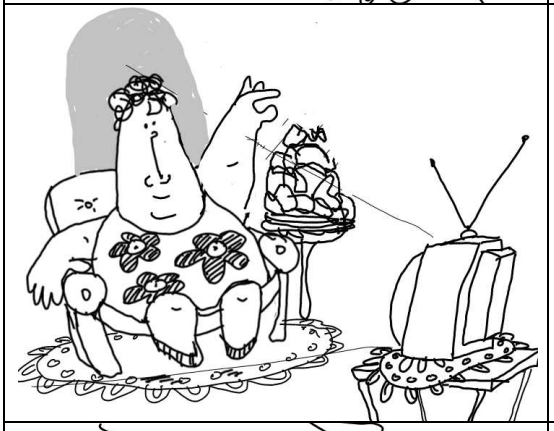
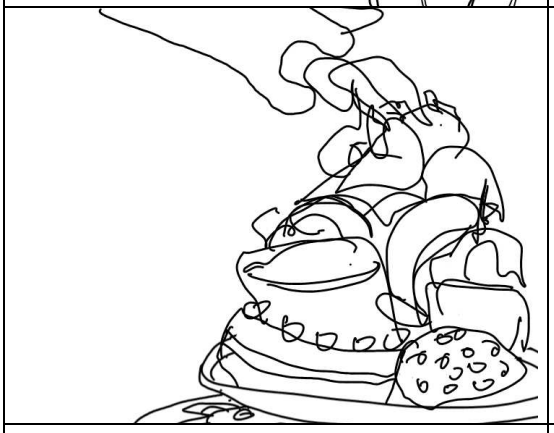
		39 - stín vyplivne citrónovou slupku
		39 - stín si vysype do tlamy cukr z misky
		40 - pes má svěšené uši
		41 - pán se otočí od psa - pán otočí hrnek dnem vzhůru
		15

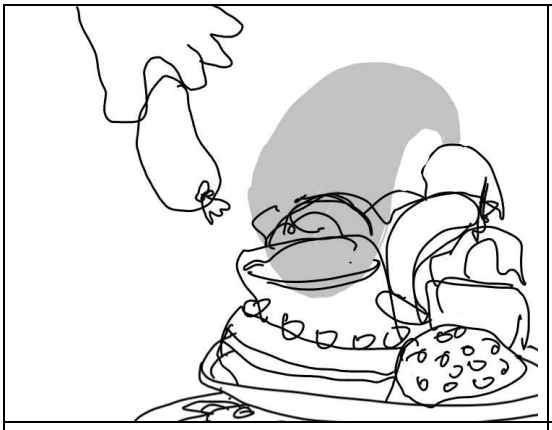
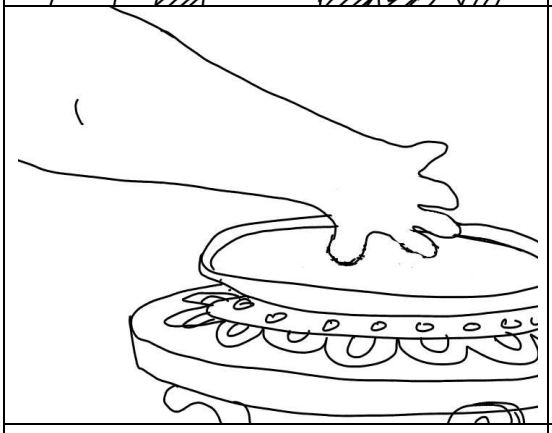
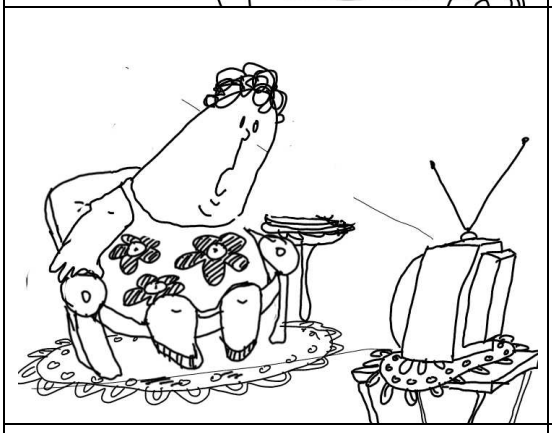
		41 - pán se nakloní na prázdnou misku od cukru - pán zamrká
		42 - pes má svěšené uši - pes má stín - stín se olizuje
		42 - nohy pána přechází zleva doprava přes obraz - pes je sleduje - stín kopíruje pohyb psa
		43 - otevřené dveře na chodbu - pes kouká směrem doprava (na pána) - pes má stín
		16

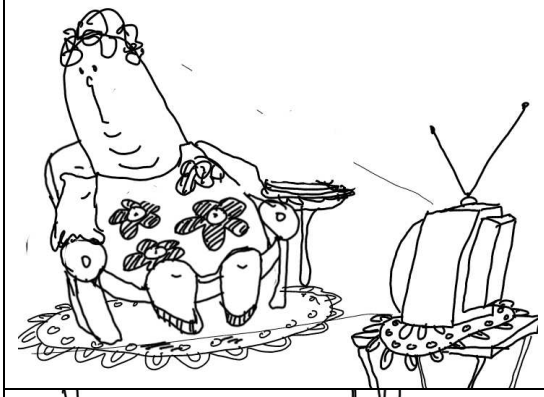
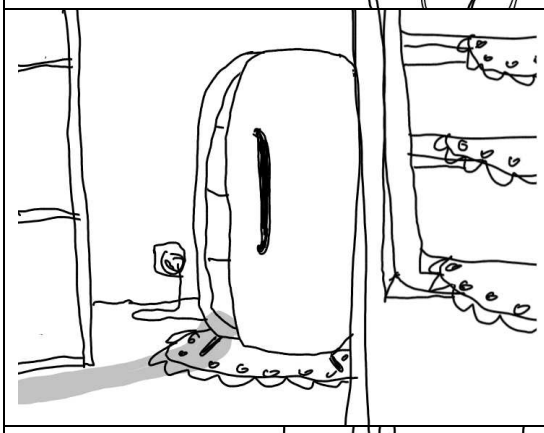
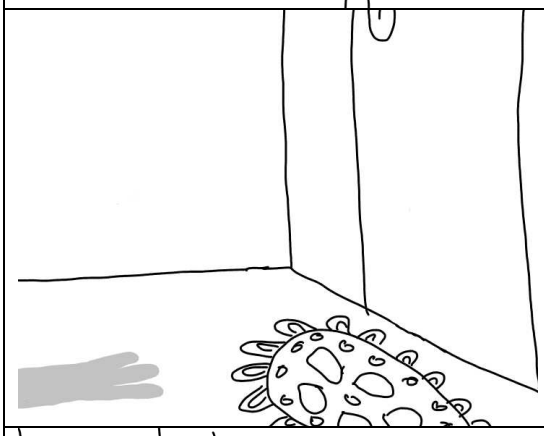
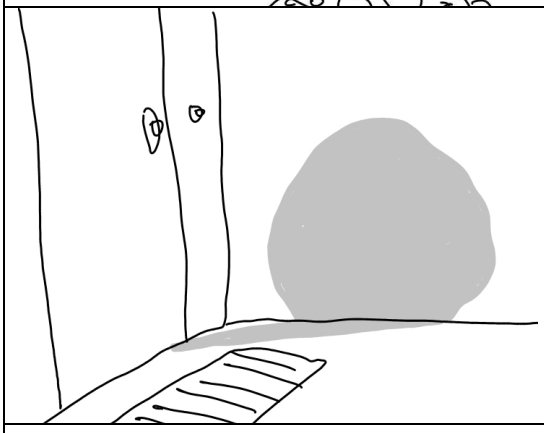
		44 - chodba, dveře bytu paní Mu - pán zvoní na zvonek - pán má v ruce prázdnou misku - stín je vržený na zdi
		45 - otevřou se dveře - ve dveřích paní - otočí hlavu nahoru (na pána)
		46 - pán drží v ruce prázdnou misku - pes prosí - stín kopíruje pohyb psa
		47 - paní kývne hlavou - pán podává paní do ruky prázdnou misku
		17

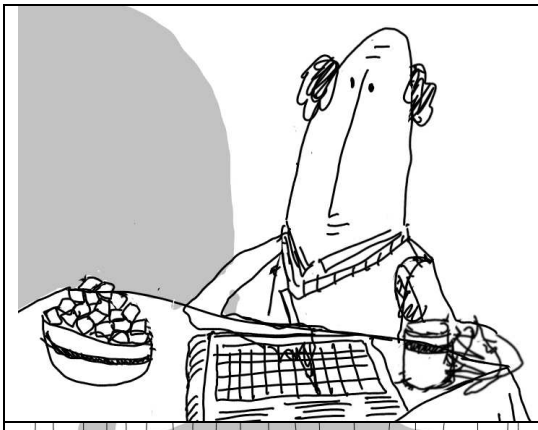
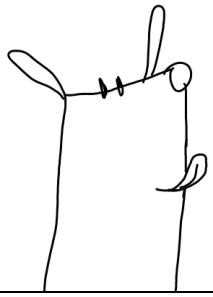
		48 - interiér bytu paní Mu - ruka bere z poličky krabici s cukrem
		49 - paní sype cukr z krabice do misky
		49 - paní bere z misky jednu kostku cukru a dává ji zpět do krabice
		50 - paní podává misku s cukrem pánovi - paní zabouchne dveře
		18

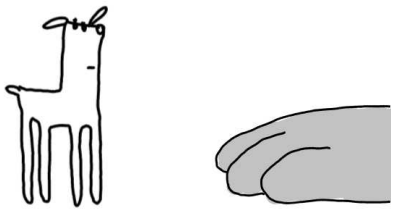
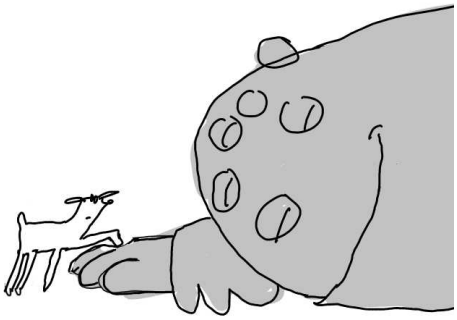
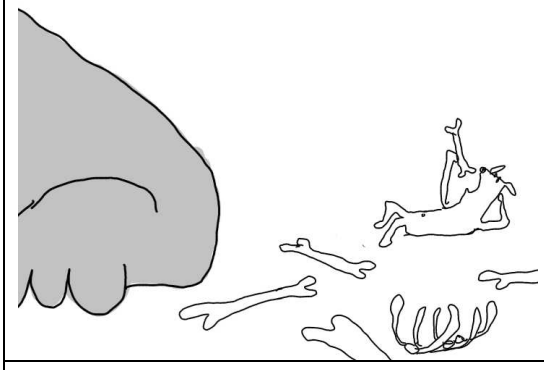
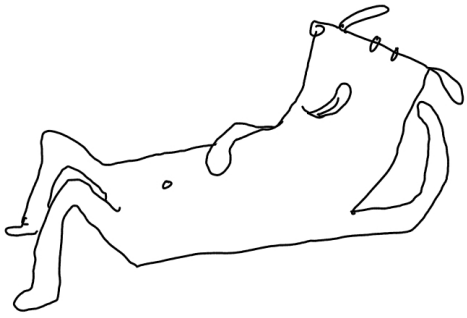
		50 - pes se natahuje směrem ke dveřím - stín kopíruje pohyb psa
		51 - pán u otevřených dveří druhého bytu stojí s miskou plnou cukru
		52 - pes se otočí doleva (na pána) - stín zůstává
		53 - pes vchází do bytu - zavírají se dveře
		19

		54 - stín je velký - stínu se objeví oči - stín zazvoní na zvonek
		54 - paní otevře dveře - paní zamrká - stín proklouzne do bytu - paní zavře dveře
		55 - interiér bytu paní Mu - paní sedí v křesle - paní natahuje ruku k jídlu na talíři - za zády paní se objeví stín - obrazovka televize bliká
		56 - ruka bere jídlo z talíře - střídavě stín bere jídlo z talíře, vždy však více jídla najednou
		20

		56 - ruka bere jídlo z talíře - střídavě stín bere jídlo z talíře, vždy však více jídla najednou
		57 - paní dává sousto do pusy
		58 - ruka šmátrá po prázdném talíři
		59 - paní se s otevřenou pusou naklání nad prázdným talířem - paní zamrká - bliká obrazovka televize
		21

		59 - paní se v křesle otáčí doleva (směrem k lednici) - bliká obrazovka televize
		60 - podhled na lednici - otevřené dveře, rozházené prázdné krabice, bez jídla - z lednice vyklouzne stín - lednice se otevře, je prázdná
		61 - chodba, dveře paní Mu - pod dveřmi proklouzne stín - stín se pohybuje směrem doleva
		62 - chodba, dveře bytu - stín se sune pode dveřmi
		22

		63 - interiér bytu - pán luští křížovku - na stole je miska s cukrem - nad stolem svítí lampa - stín projde zprava doleva přes obraz
		64 - pes leží - stín se připojí k psovi - pes zvedne ucho, otevře oko - pes položí ucho, zavře oko - pes i stín oddechují (zvedá se pravidelně hřbet), spí
		65 - sen - line se vůně zprava
		66 - pes se olizuje - pes natahuje krk doprava (odkud šla vůně)
		23

		67 - jízda doprava - ležící tlapa
		67 - jízda doprava - pes šťouchá do ležícího Komuse - Komus spí, oddechuje - pokračuje jízda doprava přes spícího tlustého Komuse
		67 - jízda končí - pes leží - pes si dává do pusy kostičku
		68 - střih v pohybu - pes si dá do pusy kostičku - pes se olízne
		24

PŘÍLOHA P II: VÝTVARNÉ NÁVRHY PLAKÁTU

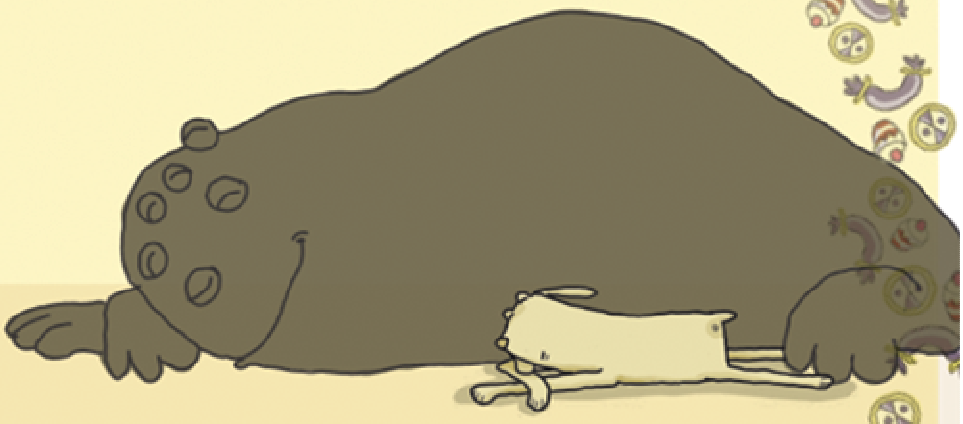
BAKALÁŘSKÝ FILM
VERONIKY JELÍNKOVÉ

KOHOS A KOMUS

MLSNÁ

ANIMOVANÁ ETUDA

o jídle, a kam se vlastně ztrácí..



BAKALÁŘSKÝ FILM
VERONIKY JELÍNKOVÉ

MLASK

CHRAMST

KOHOS A KOMUS

V MŇAM

MLSNÁ
ANIMOVANÁ
ETUDA

BUDE VÁM CHUTNAT!