

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu „FUNZO,, z pohledu animátora, režiséra a výtvarníka

Lucie Surovcová

Bakalářská práce

2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Ve své bakalářské práci popisuji proces výroby absolventského projektu Funzo. Funzo je jméno hlavního hrdiny této pohádky a je typickým příkladem domácího mazlíčka, který je často doma sám, kvůli pracovní vytíženosti jeho majitelky. Nebeská hvězda, Funzovo tajné přání a nadsázka, udělají zvířecího mazlíčka navždy šťastným a neopuštěným.

V první části práce se věnuji inspiracím, které mě dovedly k myšlence bakalářského projektu a dále samotnému námětu. V druhé části se zaměřuji na výrobu a následně zvukovou složku projektu. Samotný závěr patří dojmům a vztahu, který jsem si ke svému projektu vybudovala.

Klíčová slova:

- Láska
- Zvířata
- Pohádka
- Barvy
- Kresba

ABSTRACT

In my bachelor work I describe the process of making a graduation project Funzo. Funzo is the name of the main character of the story. It's a typical example of a pet, which is alone at home because of his busy owner. Heavenly star, Funzo's secret dream and a little hyperbole makes the pet happy forever and not forsaken.

In the first part of my bachelor work I devote to inspirations, which lead me to the ideas for the bachelor project and its theme. In the second part I analyze the film making process and the sound aspect of the movie. In the conclusion I analyze my impressions and the relationship, which I had to my project.

Key words:

- Love
- Animals
- Fairy tale
- Colors
- drawings

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou písemnou práci vypracovala samostatně a že jsem uvedla veškeré prameny, z kterých jsem čerpala.

Chci poděkovat Drahoslavu Lysákovi za spolupráci na filmu, za velkou trpělivost, kterou měl a za čas, který mně obětoval. Svě rodině a přátelům za velkou podporu a porozumění. Lidem, kteří na průběh výroby dohlíželi.

Při tvorbě bakalářského filmu a následné písemné bakalářské práce bylo mnoho okamžiků, kdy jsem své povinnosti vůči škole odkládala, ale jedna krátká větička mi byla v těchto chvílích motorem.

Stěžujeme si, že nemáme čas, ale přitom se chováme, jako když máme spoustu času.

OBSAH

	ÚVOD.....	12
I	TEORETICKÁ ČÁST.....	14
1	LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	15
1.1	NÁMĚT.....	16
1.2	CHARAKTERY.....	17
2	INSPIRACE.....	17
2.1	POHÁDKA.....	18
2.2	SERIÁL SIMPSONOVI.....	20
2.3	POP-ART.....	21
2.4	VEČERNÍČKY.....	21
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	23
3	PITCHING.....	24
4	VÝROBA.....	24
4.1	STORYBOARD.....	21
4.2	ANIMATIK.....	24
4.3	ORGANIZACE VÝROBY.....	25
4.4	ANIMACE.....	26
4.5	TVORBA VÝTVARNOSTÍ.....	27
4.6	HUDBA A ZVUK.....	31
4.7	STŘIH.....	32
4.8	POSTPRODUKCE.....	33
4.9	TITULKY A PLAKÁT.....	33
	ZÁVĚR.....	34
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	35
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	36
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	37
	SEZNAM PŘÍLOH.....	38

ÚVOD

Nedílnou součástí mého života jsou zvířata. Právě jim je můj projekt věnován. Nemyslím tím, že jsou cílová skupina, která by měla snímek sledovat, ale snímkem chci pomoci k uvědomění lidem, kteří nedokáží posoudit existenční hodnotu zvířat. Lidé ubližují zvířatům záměrně, jiní jen špatně zvážili situaci, dali nebo dostali zvířátko darem, nemohou se mazlíčkům věnovat tak jak je jim hodno. Tím vším jim ubližujeme. Ne, to nejsou hračky a neživé objekty. Mají duši, city i práva. Čím se liší od nás lidí? Jen tím, že vypadají jinak. Mezi námi je spousta lidí, kteří jen jako lidé vypadají, tak proč by nemohli zvířata vypadat jinak, ale přitom být těmi nejlepšími z nás.

Na druhou stranu můžu snad tímto projektem ukázat lidem, kteří zvířátko nemají a mají spoustu času, aby si nějaké pořídili. Znáám spousty lidí, kteří jsou sobečtí a nestrpí zvíře v domácnosti. Jsou lidé, kteří už partnery nemají, jsou v důchodě a neví o co přichází. Lidé se často mýlí a myslí si, že zvíře dělá nepořádek, není čistotné atd. To je zásadní omyl. Zvířata jsou velmi čistotní tvorové a to jak se chovají záleží na jejich pánovi. Pokud se nebudete svému zvířeti věnovat, nebude vychované. Je to jako s dítětem. Proto si nemyslete, že se zvíře nedá vychovat a nemůže být vaším přítelem. Nebojte se jich. Je spousta němých tváří, kteří potřebují kamaráda stejně jako vy. Pokud tedy máte čas, chybí vám někdo blízký, buďte odvážní. Zvíře vás nabíjí energií, radostí, dává vám přátelství a nikdo vám nebude v životě vděčný jako on. Nesmíte ho, ale zradit!

V mém příběhu hlavní postava Funza najde svou životní lásku a konečně je šťastný. I vy diváci mého snímku, můžete udělat němou tvář šťastnou a uvidíte, že se Vám dobře odvděčí.

Já se snažím ve svém projektu zachytit pocity a tužby právě takového opuštěného zvířátka. Jeho panička ho miluje, ale je příliš pracovně vytížená a Funzo tráví většinu života uvězněný sám doma. Já stavím Funza do dvou kontrastních rolí. Nejprve zaujímá postoj bezmoci, smutku a následně se stane ztělesněním samostatnosti, odvahy, síly, volnosti, lásky. Dostane se mu odměny za jeho trápení. Velkým pomocníkem jsou mi neomezené možnosti nadsázky, animace a mým motorem je, jako vždy, pohled do zvířecích očí.

Smutnou skutečnost jsem zpracovala humorně. Myšlenka je jasná i v takovém podání snímku.

Následující strany jsou tedy věnovány vzniku filmu od prvotního nápadu až po realizaci.

Hodnota člověka je přímo úměrná tomu, jakým způsobem zachází se zvířaty.

Lucie Surovcová

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Dlouho jsem si lámala hlavu, jaký bude můj bakalářský projekt. Jasně bylo jen to, že hlavním aktérem bude zvíře. Měla jsem hodně nápadů na různé příběhy a různé techniky. Ale vždy, když jsem začala myšlenku rozpracovávat, začal mě můj nápad nudit.

Na začátku druhého ročníku jsme prezentovali témata pro trikovou kameru. Moje kamarádka mi svým námětem vnukla myšlenku. Mluvila o muži, který překonává překážky pomocí úžasných schopností svého těla. Různě se natahuje, rozpadá na malé kousičky apod. To se mi natolik zalíbilo, že jsem tomu začala uzpůsobovat svůj bakalářský projekt. Chtěla jsem vytvořit multifunkční zvířátko. Když jsem myšlenku dále rozpracovávala, vytvořila jsem si svého malého superhrdinu. I technika byla najednou jasná. Musí to být kreslenka. Má přece nejvíce neomezené hranice. Jenže příběh mi pořád chyběl. Měla jsem pouze jeden jediný charakter.

Jednou když jsem přemýšlela o námětu pro bakalářský projekt, procházela jsem kolem starého domu, kde bydlela moje sousedka. Vzpomněla jsem si na příběh, který se stal. Ta slečna kdysi vlastnila jezevčíka. Byl to moc krásný starý dům a měl obrovská okna, která sahala až na zem. Za jedním z těchto oken sedával maličký pejsek. Jezevčík. Slečna odcházela každý den brzy ráno do práce a vracela se až pozdě večer. Ten pejsek tam celé dny seděl, díval se na prázdnou ulici a čekal až přijde jeho panička domů. Naproti bydlela rodina s malým chlapečkem, která v minulosti vlastnila pejska, ale bohužel byl starý a umřel. Tuto rodinu jsem dobře znala. Měli chlapečka Boriska, který chodil do první třídy. Jeho maminka byla moje velmi dobrá kamarádka. Malý Borisek často sedával na chodníku a dělal přes okno společnost smutnému jezevčíkovi. Jednou za mnou Borisek přiběhl, v náručí měl toho nešťastného jezevčíčka a začal mi vyprávět o tom jak spadla hvězda, jak si přál pejska a druhý den ráno ho dostal. Bylo to hrozně roztomilé. Veronika jeho maminka mi pak vše objasnila. Sousedka dostala jezevčíčka darem, nemohla se mu věnovat a protože věděla, že ho má Borisek rád, darovala mu ho. Byla to taková realistická pohádka se šťastným koncem.

Příběh, který se kdysi stal se tedy začal transformovat do námětu pro můj bakalářský projekt.

Dokonce jsem napsala i pohádku, ke které mě tento příběh inspiroval.

1.1 Námět

Na zpracovávání námětu jsem se velmi těšila. Nemohla jsem se dočkat toho, až uzpůsobím svůj vlastní zážitek, mé myšlenky a charakteru, který jsem si vytvořila.

První přepis pohádky do námětu pro film, šel velmi hladce. Časem, ale nastaly komplikace. Můj superhrdina měl tolik schopností, že nebylo možné se v námětu vyznat. Bylo to velmi chaotické. Tak jsem si nastříhala malé papírové kartičky a každou scénu jsem si načrtla. Rozložila jsem pomocné obrázky na podlahu, různě jsem je přemísťovala, vyhazovala a také dokreslovala. Po pár dnech mi na podlaze vznikl ten pravý a smysluplný příběh. Byla jsem spokojená a mohla jsem pracovat dále.

Z příběhu, který jsem zažila a který mě tolik oslovil se ve zkrácené verzi vyklubal tento příběh.

Funzo je malé domácí zvířátko, které je často doma samo. Jeho panička ho má velmi ráda, ale bohužel se mu nemůže dostatečně věnovat, jelikož je velmi časově zaneprázdněná. Funzo každý den teskní doma za oknem a sleduje téměř prázdnou ulici. Jednoho dne kolem okna projde krasavice. Funzo se snaží upoutat její pozornost, mává na ni a bouchá na okno, ale krasavice ho ignoruje. Neignoruje jej záměrně. Neslyší Funza, který je doma zavřený za oknem. Funzo si, ale myslí, že se jí nelíbí. Funzo za zamčenými dveřmi je bezmocný. Jednou v noci, kdy sedí opět za oknem a sleduje hvězdy, jedna spadne. Funzo má přání. Přeje si, aby se stal superhrdinou. Jeho možnosti by byly neomezené a on by mohl být konečně šťastný, utéct z tohoto vězení ke svojí lásce. Ráno se probouzí a k jeho překvapení mu náhle zmizí předkus, naroste mu bujná kštice a svaly. Velkou silou otevírá okno a vyskočí z něj přímo před jeho vysněnou krasavici. Políbí ji a začnou se dít věci, po kterých dříve mohl jen toužit. Plují spolu v krásné krajině na lodičce. Z vody jí vytáhne nádherný náhrdelník. Věnuje jí pravý kožík zebry. Večeří spolu na střeše obrovského mrakodrapu při svíčkách. Daruje jí kytici z nebeské oblohy. Nakonec si spolu na terase zatancují vášnivý, zamilovaný tanec. Funzo je tancem nakolik unesen, že neovládá svoji sílu a Funzičku odhodí tak prudce, že padá dolů ze střechy. Funzo, ale zachová chladnou hlavu a Funzičku zachrání.

1.2 Charaktery

V mém filmu vystupují tři charaktery. Od prvopočátku námětu jsem to směřovala co k nejmenším číslům. Bylo mi jasné, že můj animátorský um na více charakterů nestačí.

Prvním charakterem je hlavní postava Funzo. Z námětu víte, že je to zvířátko, které nemá téměř žádné pravomoce. Je neustále zavřený sám doma. Je velmi smutný a nešťastný. Proto jsem zvolila jeho podobu takovou jaká je. Malinkatý, má velké zoubky, jeden jediný vlasek na hlavě. Působí na nás lítostivě. Musel vypadat trošku uboze, aby jeho proměna v superhrdinu byla markantní.

V okamžiku kdy se promění v superhrdinu, zmizí jeho předkus, naroste mu bujná kštice a svaly. Jako správný super hrdina, má červené trenýrky. Vypadá neohroženě a sebejistě. Tak se také chová. Lítost už není na místě.

Jeho přítelkyně zpočátku vypadá jako arogantní slečinka. Nikdy jsem nechtěla, aby z toho vyplynul její charakter. Ale muselo to tak být. Je taková pouze na pohled. I to, že Funza ignoruje není způsobeno tím, že by byla středem jejího zájmu jen ona sama. Nemá to být tak, že ona ho ignoruje. Ona se jen prochází a Funza si prostě jen nevšimla. Je to milující bytost stejně jako Funzo. Ale nemá žádný zvláštní charakter, podle kterého by jsme ji mohli odhadnout.

Funzova panička má velmi ráda zvířata. Je ráda, že Funza má. Nemá nikoho jiného. Je také nešťastná. Bohužel nemá čas se o Funza starat. Její láska je zřejmá hned ve druhém záběru. Ve třetím záběru, ale vidíme, že jde očividně do práce a není možné aby se Funzovi věnovala, jak by sama chtěla. Bohužel tohle ji neomlouvá, nemá právo si pořizovat živou bytost, pokud na ni nemá dostatek času.

2 INSPIRACE

2.1 Pohádka

Nejprve bych ráda stručně popsala co je pohádka z hlediska teorie. Následně se zaměřím na svůj osobní vztah, který k tomuto žánru mám. Tento žánr chci osvětlit, jelikož mě velmi zajímá a s ním i spojená duše dítěte. Pohádka je mi zdrojem inspirace co se týče žánru. Níže popíši i další inspirační zdroje z hlediska inspirace vizuální stránky filmu.

Pohádka je obvykle krátký epický fiktivní příběh, ve kterém se ve většině případů objevují smyšlené bytosti. V moderní době se termín pohádka vžil také pro příběhy, které končí neobyčejně šťastně „pohádkovým“ romantickým koncem.

Původním adresátem, kterému byla pohádka určena, byli dospělí čtenáři. Orientace na dětského čtenáře se začala až počátkem 19.století. Jenže tato změna se nijak nedotkla způsobu utváření pohádek a ponechala se v nich tak řada prvků souvisejících s věkem dospělého. Jedná se především o drastičnost děje, někdy o motivy erotické či motivy podvodu a lsti a dokonce se zde objevuje i politický podtext.

Při hodnocení pohádky se často vychází z toho, jakou má funkci v souvislosti s působením na dětského čtenáře. Základní je funkce estetická. Ovšem jenom s ní se spokojit nemůžeme. V dětské pohádce, jako takové, se naplňují i 4 další funkce: poznávací, relaxační, didaktická (výchovná) a fantazijní. V pohádce v tomto případě převažuje fantastičnost a didaktičnost. S pedagogikou má pohádka společný zájem, jímž je morální a osobnostní růst dítěte. Není to ovšem jen etický podtext, co přitahuje děti k pohádkám. Jsou to také umělecké obrazy spojené s narativními způsoby, typickými pro pohádku.

Má-li příběh upoutat pozornost dítěte, musí je bavit a vzbuzovat v něm zvědavost. Má-li mu obohatit život, musí v něm podněcovat představivost a být v souladu s jeho vnitřním světem. Pohádka dokáže zastat obě tyto složky. Pracuje se specifickými narativními prostředky, které dítě dokáže vtáhnout do příběhu, ale prostřednictvím pohádky se dítěti dostává také morální výchova, která mu mezi řádky naznačí prospěšnost morálního jednání.

Díky těmto řádkům můj bakalářský film označuji za pohádku. Není to pohádka klasická. Spíše, jak bylo řečeno, moderní romantický příběh s dobrým koncem. Dnes tyto příběhy za pohádku považujeme. Funzo je vytvořen pro diváky jakéhokoliv věku. I když ti úplně nejmenší diváci by tomu nemuseli tak rozumět, určitě je zaujmou hezky jednoduché a barevné obrázky.

Pohádky, to je můj každodenní chléb. Pohádky miluji a neznám mnoho lidí, kteří by měli tak silný vztah k tomuto žánru. Žijeme v moderní době plné hudby, filmů a ostatních směrů umění, které dosahují každým dnem nových a velkých rozměrů. Moji přátelé takovou hudbu poslouchají, chodí do kina na filmy plné vizuálních efektů, 3D filmy apod. Ani já nevybočuji z těchto řad, ale úplného naplnění dosáhnu až v okamžiku, kdy si přečtu nebo poslechnu nesčetné množství našich českých klasických pohádek. Jak bakalářský film, tak i tato písemná práce vznikly za nepřetržitého poslouchání Spejbla a Hurvínka. Není den, který by se obešel bez našich klasickým pohádek. To byl také důvod, proč jsem se přihlásila do této školy. Chtěla jsem si vyzkoušet, jaké to je navrhnout a oživit svoji vlastní pohádkovou postavu.

Mým prvotním plánem bylo také udělat jako bakalářský projekt klasickou pohádku. Kokrétně to měla být Červená Karkulka. Nepopírám, že jsem měla v plánu tento klasický příběh trochu upravit. Možná místy zmodernizovat. Ne kvůli sobě, ale kvůli divákovi, abych mu tak známou pohádku trochu oživila a něčím zaujala. Tento nápad se, ale v mé hlavě vytvořil ještě v prvním ročníku, kdy jsem měla obrovský potenciál k tomu, vytvořit loutkový film. Jinak jsem si tuto adaptaci klasické pohádky nedokázala představit. Už vůbec ne kresbou v počítači. Bohužel moje vize se rozplynula v okamžiku, kdy jsem své závěrečné cvičení v prvním ročníku dělala loutkový film. Bylo to velmi náročné po všech stránkách. Organizace, vytvoření scény a charakterů, technika. Bylo tam tolik aspektů, které mě ovlivnily, abych se už do dalšího loutkového filmu sama nepouštěla. Bohužel jsem typ člověka, který si raději všechno udělá sám. Neumím požádat někoho, aby mi pomáhal a věnoval mi svůj drahocenný čas, když mu za to nemám co nabídnout. Také se v mé hlavě zrodil názor, že loutka už nikdy nebude v popředí a bohužel to si myslím o celé klasické animaci. A je mi to velmi líto. Je to věc, kterou nenahradí 3D animace apod. Doufám, že je to jen můj pocit, který je nereálný.

Můj vztah k tomuto žánru, tedy k pohádkám bych nazvala spíše posedlostí, která naštěstí mně ani mým blízkým neublízuje. Myslím, že je to jedna z věcí, pro kterou mě mají rádi.

Pro někoho je to přitažlivé a pro někoho je můj postoj možná až strašidelný. Letos mi bude 25 let a lidem se nezdá normální můj silný vztah k pohádkám a dětským příběhům. Například nedávno jsem dostala dárkem knihu Deoduši, kterou samozřejmě dobře znám, ale až do teď jsem nebyla jejím vlastníkem. Knihu jsem položila do knihovny a čas od času ji vyndám, čichnu si k ní a pohladím její nový obal. Proč to dělám? Protože tyto knihy a příběhy si zaslouží náš čas. V okamžiku, kdy úspěšně složím státní zkoušky, bude tato kniha první kdo mě uvidí. Letos mi bude

Já sama také pohádky píši a ilustruji si je. Zatím jsem se nepokoušela žádnou knihu vydat, ale ve vhodný čas se o to s velkou vervou pokusím.

Na pohádkách a dětských příbězích zbožňuji jejich jednoduchost, nic není problém, všechno nemusí mít vysvětlení a každé uvažování nemusí být reálné a mají šťastný konec. Člověk díky nim může cestovat časem, prostorem, podívat se tam, kde nikde nebyl a kde se nikdy nedostane a vidí věci, které nikdy neviděl a které není možné vidět. Pohádky nám ukazují jak se k sobě máme a naopak nemáme chovat.

Celé mé dětství doprovázelo nejprve čtení pohádek rodičů, babičky, potom gramofon a následně magnetofon, díky nimž jsem se mohla s pohádkami tak blízce seznámit. Mé dětství bylo opravdu nádherné a možná proto pohádky tolik miluji. Je to možná jakási nostalgie, cesta časem zpět. Cesta zpět do bezstarostného světa plného nezničitelných ideálů.

2.2 Seriál Simpsonovi

Tento seriál je mi inspirací takřka ve všech směrech.

Simpsonovi jsou americký animovaný seriál. Jsou nejdéle vysílaným animovaným seriálem v historii americké televize. Letos v únoru byla odvysílána jubilejní 500.epizoda. Mohlo by se zdát, že Simpsonovi jsou obyčejná občas nefunkční rodina. Jsou obyčejná rodina s fantastickými vlastnostmi, ale rozhodně nejsou nefunkční rodina.

Na tomto seriálu nejvíce obdivuji charaktery. Každý charakter je detailně propracován. A ne jen hlavní postavy. A co je hlavní, žádný charakter se neshoduje. Typickým příkladem a mým velmi oblíbeným charakterem je pánbíčkář Flanders nebo drsný hospodský Vočko, který tajně předčítá pohádky dětem v nemocnici.

Humor v tomto animovaném seriálu je naprosto geniální. Ukazuje nám s nadsázkou skutečnost. Díky tomuto seriálu vím, že všichni lidé na světě jsou stejní. Je jedno jestli žijí v New Yorku nebo tady u nás na vesnici. Mentalita je všude stejná.

Animace je naprosto dokonalá. Musím přiznat, že kdyby byla animace více stylizovaná, možná by se mi seriál po vizuální stránce líbil více.

Hlavní inspirací do mého filmu mi bylo výtvarné zpracování Simpsonů. Všechno je velmi barevné. Používají barvy, které se reálně nepoužívají. Např. sytě žlutá barva pleti, modré vlasy. Časté používání růžové a fialové barvy.

2.3 POP-ART

Nedílnou součástí mé inspirace tvoří umělecký směr POP-ART, neboli populární umění. POP-ART je hnutí mladé generace umělců uprostřed 50. let v USA. Reagovali na nefigurativním směrem jejich izolovanost od reality. V té době převládal abstraktní expresionismus. Proto se tito mladí umělci hnutí POP-ART obrátili k prostředí, které je každodenně obklopovalo a v němž žili.

Inspirací jsou mi všední náměty a hlavně pestré barvy, které často používali. V bakalářském filmu jsem sáhla tedy převážně po barevné inspiraci POP-ARTU. POP-ART mě inspiruje v celé mé tvorbě. Jak v animaci tak i v ilustracích.

Průkopníkem, jak jistě všichni víme, je Andy Warhol. Je mi velkou ctí, že tento umělec pochází ze Slovenska. Jeho životní styl byl šílený, jako on sám, ale jeho tvorba jedinečná.

2.4 VEČERNÍČKY

Konečně se dostávám k největšímu zdroji mé inspirace. Tou jsou klasické české večerníčky.

Večerníčky jsou pohádky nebo pohádkové příběhy, které vysílá Česká televize v době, kdy se děti chystají spát. Délka večerníčku je 8-10minut. Většinou jsou tyto pohádky animované, ale objevují se i hrané. V hraných večerníčcích jsou hlavními hrdiny živá zvířata. Celková myšlenka večerníčku je skvělá. Děti se každý den těší na oblíbené pohádky. Není den, kdy by večerníček nebyl. Taková pohádka je svým způsobem uklidní a dětem se pak lépe usíná. Samozřejmě, že jim můžou rodiče přečíst pohádku, ale pro děti tak malé je vizuální stránka to nejzajímavější.

Naše večerníčky mají velmi krásnou vizuální stránku. Většina kreslených večerníčků má pevnou černou linku. Stejně tak jsem řešila výtvarno i já. Jelikož jsou to pohádky pro děti, musí mít pestré barvy, aby dětské oko zaujali. I zde jsem se inspirovala.

Obrázky naleznete v příloze PII.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PITCHING

Začátkem zimního semestru nám škola oznámila, že se musíme všichni povinně zúčastnit pitchingu. Překvapilo mě to, jelikož v minulých letech byl pitching dobrovolný. Účastnili se ho pouze ti studenti, kteří chtěli finanční podporu na svůj bakalářský projekt.

Pitching byl pro mě jednoduchý. Animatik, storyboard, výtvarné návrhy i literární stránku projektu jsem měla včas hotovou aniž bych počítala s tím, že budu muset pitching absolvovat. Tudíž jsem se nemusela nijak zvláště připravovat.

Pitching byl pro mě spíše formalitou, jelikož od samotného začátku jsem věděla, že nebudu požadovat žádnou finanční podporu od školy. Můj bakalářský projekt jsem si navrhla tak, aby náklady byly nulové. Film bude kreslený na tabletu přímo do počítače. Hudbu, zvuk a vizuální efekty mi udělá můj přítel, takže i tyto náklady jsou nulové.

Hodnocení pitchingu bylo následující. Ti z nás, kteří byli hodnoceni za A, měli projekt schválen a škola jim finančně vypomůže. Někteří byli hodnoceni za C. Což znamená, že finanční podporu ze strany školy nedostanou. Ostatní studenti byli hodnoceni písmenem B. Měli ještě šanci o finanční pomoc bojovat. Stejně jako někteří mí spolužáci jsem dostala na pitchingu hodnocení B. Měla jsem tedy určitý čas na to, abych projekt více rozpracovala a bojovala tak o získání nejvyššího hodnocení a dostala také finanční podporu ze strany školy. Jelikož jsem od začátku věděla, že od školy peníze nebudu požadovat, na druhé kolo pitchingu jsem se nedostavila. Konečné hodnocení bylo tedy C.

4 VÝROBA

Samotné realizaci bakalářského filmu předcházelo mnoho kroků. Námět, scénář, výtvarné návrhy, storyboard, animatik a testy několika fází animace.

4.1 STORYBOARD

Storyboard prošel mnoha vývojovými fázemi. Sama jsem měnila spoustu věcí a hodně mi také poradil p. Hejcman s p. Malíkem.

Když jsem měla ze storyboardem největší probléma, vzpomněla jsem si na Walta Disneyho a jeho systém rozstříhaných obrázků, které různě přehazoval, vyhazoval a přemalovával. Tento systém mi vždy velmi pomůže. Takové pomocné papírky jsem použila již v počátku realizace, když jsem si nevěděla rady s námětem. Jde to snáze když člověk vidí zhruba co se děje na papíře a ne jen v představách.

Stejně jako Walt Disney i já si myslím, že základním kamenem filmu je storyboard. Ale jsou i takoví, kteří storyboard ze zásady používat nechtějí.

Nakonec jsem dostala storyboard do velmi jednoduché a jasné podoby. Celou dobu tvorby absolventského filmu jsem ze storyboardem pracovala. Naprosto přesně jsem věděla jaké prostředí a z jakého úhlu malovat. Postupovala jsem podle storyboardu tak jak šli scény za sebou. Nepřeskakovala jsem. Práci jsem měla díky storyboardu opravdu dobře zorganizovanou.

Storyboard se nachází v příloze P1.

4.2 Animatik

Animatik jsem vytvořila pomocí storyboardu. Použila jsem náčrty pozadí , hlavní fáze animace ze storyboardu . Po té jsem animato ještě obohatila o více animačních fází.

4.3 Organizace výroby

Výrobu bakalářského projektu jsem se snažila zorganizovat tak, aby to pro mě a Drahoše bylo co nejjednodušší. Musela jsem hodně pracovat s časem, jelikož Drahoš pracuje a není proto možné, aby mi věnoval svůj čas kdykoliv. Přípravné fáze jsem samozřejmě zhotovila bez jeho pomoci. Drahovu pomoc jsem potřebovala až v prosinci, kdy byly dokončeny první střípky animace.

Nejprve jsem začala tvorbou pozadí. Skici výtvarností jsem měla hotové a tak nebyl problém pustit se do realizace.

Po dokončení prostředí jsem si nakreslila tzv. rekvizity, které blíže popisují ve výrobě. Pak už následovala samotná animace, postprodukce a zvuk.

Myslím si, že jsem měla práci zorganizovanou dobře a vycházela jsem téměř přesně ze svých stanovených časových plánů.

4.4 Animace

Snad proto, že nejsem tak dobrý animátor, jsem zvolila velmi minimalistický způsob animace. Animace je snímána na 3 okénka oproti obvyklých dvou. Dochází tak k nepřiliš plynulému pohybu a celou animaci provází výrazné během fází. Na svoji obhajobu, ale musím říci, že nejsem zastáncem pokusů o realistickou animaci. Animace dává obrovský prostor naší fantazii. Reálnou chůzi vidíme každý den. Je třeba brát animaci s nadsázkou a neutlačovat ji všedními motivy. Ale to je samozřejmě pouze můj subjektivní názor. Mám ráda minimalistickou kresbu i animaci v animovaném filmu.

Z animatiku jsem si vzala základní fáze animace a zbylou animaci už jsem jen dofázovala.

Nejdříve jsem si udělala ve Photoshopu vždy novou vrstvu. Na tu jsem si načrtla, jak má daný pohyb vypadat. Potom jsem si udělala další novou vrstvu a na tu jsem překreslila předešlý načrtnutý pohyb. Takto jsem postupovala po celou dobu animace.

Ve Photoshopu je výhodou, že nemusíte každou fázi kreslit znova a znova. Stačí si jen fázi zkopírovat a udělat v ní úpravy, které potřebujeme pro vytvoření další fáze.

Se svou animací nejsem úplně spokojená. Kvalita animace jakoby v průběhu filmu padala dolů. Nevím čím to je, protože jsem se snažila od začátku do konce stejně.

Nejprve jsem animovala Funza. V průběhu animace Funza jsem si dělala záchytné body a skici, kde bude následně animovaná i jeho přítelkyně.

Funza jsem animovala jakoby ve dvou podobách. Ta první podoba byla, kdy to bylo smutné zvířátko bez života, ale potom se transformoval do superhrdiny a animace nabrala jiný směr. Byl plný života a měl schopnosti opravdu jako superhrdina. Samozřejmě se změnil i jeho vzhled.

Obr. 4

V mém bakalářském filmu se objevuje, ale také plošková animace. Plošku jsem animovala v programu Adobe After Effects. Jsou zde animovány například mraky plující po obloze, auta, západ slunce, pád hvězdy, voda, loďka houpající se na vodě atd.

Ve svém budoucím animovaném filmu bude animace určitě jiná. Velmi ráda bych si vyzkoušela animaci prolínáním. Animátor nenakreslí zdaleka tolik obrázků jako při animaci fram by fram, ale zato se může dostatečně vyhrát s výtvarnou stránkou projektu a myslím, že celkový dojem takového filmu je velmi zajímavý.

4.5 Tvorba výtvarností

Velmi důležitou složkou animovaného filmu je samozřejmě jeho výtvarná stránka. Výtvarnou stránku filmu jsem si kompletně zhotovila sama.

Jak už jsem se zmínila, nejprve jsem začala tvorbou prostředí. Skici jsem měla hotové už od prázdnin minulého roku. Když jsem si totiž svůj příběh vymyslela a rozhodla o tom, že to je ten pravý námět mého absolventského filmu, nemohla jsem to nechat jen tak ležet na stole. Chtěla jsem vědět, jak asi moji hrdinové budou vypadat a jaké prostředí je bude provázet.

Jak skici, tak i realizace výtvarností, probíhala v programu Adobe Photoshop Cs4. V tomto programu, mimo jiné, také animuji. Kreslím na tabletu. Ten přenáší křivky do počítače v reálném čase.

S výrobou výtvarna to šlo velmi hladce. Byla jsem spokojena hned s prvními náčrtky a ve škole mi byly také první skici schváleny. Dá se tedy říci, že se mé výtvarné návrhy dále nijak nerozvíjely. V minulých projektech jsem vždy výtvarnosti velmi rozpracovávala a kombinovala, ale vždy jsem sáhla po těch prvních skicích.

První skici se chovaly jako finální předloha pro výtvarnou podobu mého projektu.

S tvorbou prostředí nebyl velký problém. Myslím, že jsem si to opravdu užila. Což nemohu říct o samotné animaci.

Měla jsem jasně zhotovený storyboard, tudíž jsem věděla jaké prostředí pod jakým úhlem pohledu kreslit. To nebyl vůbec žádný problém. Ať už animaci, tak i výtvarnosti jsem vyhotovovala postupně podle storyboardu. S čím jsem, ale měla malý problém, byla barva prostředí. Tu jsem několikrát změnila. Což ve photoshopu není žádný problém. Věděla jsem, že prostředí a vůbec celý film musí být velmi pestře barevný. Mám ráda pestré barvy v animovaných filmech a také různé vzory a textury. Jak ale udělat, aby z toho nebyl jeden velký zmatek a hlavní charakter v takové prostředí nezanikly. Nakonec jsem zvolila

následující variantu. Prostředí bude velmi barevné. Barvy vyberu jen podle toho, jak je sama budu cítit. Aby charaktery nezanikly musí být ještě barevnější a výraznější jako prostředí. Oddělila jsem barevné prostředí od charakterů tím, že Funzo a jeho přítelkyně byli kolorováni ve fosforových barvách. Nyní hezky vystupují z prostředí.

Skici byly tvořeny také ve photoshopu jako samotný film. Při výrobě jsem postupovala takto. Skicu jsem ve photoshopu otevřela jako vrstvu č.1. Následně jsem vytvořila novou vrstvu, na kterou jsem kreslila finální konturu. Vrstvu č. 1 jsem zprůhlednila na 65%, aby byly jasně vidět taky ty, které jsem za sebou zanechávala. Jakmile jsem měla vytvořeny černé kontury, začala jsem kolorovat. Obrázek byl vybarven, chyběly už jen malé detaily. Jako byly stíny apod.



Obr. 5



Obr. 6

Tímto způsobem jsem v mém projektu vytvářela úplně všechno. Jak pozadí, tak i animaci a také tzv. rekvizity.

Rekvizity byly předměty, které jsem si zvláště nakreslila, abych je mohla používat v průběhu celého filmu. Když jsem například kreslila stejné pozadí v jiném úhlu, jen jsem přenesla rekvizitu z předešlého pozadí a nemusela ji znova kreslit.

Charaktery byly samozřejmě také dávno naskicovány a jejich finální podoba i animace vznikala stejným způsobem jako realizace prostředí. V případě Funza a jeho přítelkyně jsem zvolila fosforové barvy. Funza v barvě fosforově zelené a ji – Funzičku , v barvě růžové.

Obr. 7

Je to typická barva mladé dívky. Její ženskost jsem podtrhla mašličkou sytě žluté barvy. Takto jsem naanimovala celý film. Když jsem, ale charaktery pořád sledovala, řekla jsem si, že funzo je trochu plochý. A tak mě napadlo, jak by vypadal, kdyby na sobě měl

výrazně fialové fleky. Vytvořila jsem si návrh nové podoby Funza a moc se mi to líbilo. Samozřejmě jsem si zlámala ruce, jelikož jsem postupně fram po framy, dokreslovala fleky na Funzovo tělo. Tato práce mi trvala několik dnů, ale nakonec jsem to dotáhla do zdárného konce. Bohužel jsem si neuvědomila, že není možné nakreslit v každé fázi fleky stejně. V celé animaci se skvrny na Funzově těle mírně pohybují.

Posledním charakterem, který jsem pro tento film vytvořila, je Funzova panička. Její vzhled vznikl velmi přirozeně. Jako velmi pracovně vytížená žena musí vypadat upraveně, ale nesmí působit usedle. To by se do mého filmu nehodilo. Kreslila jsem ji ve dvou oblečeních. V domácím i pracovním.

Obr. 8

Celý film dostal z hlediska výtvarna nakonec ještě trošku jiný kabát. Na finální verzi filmu se ještě nasazoval filtr, o kterém se zmíním v kapitole postprodukce.

Ukázký pozadí se nachází v příloze PII.

4.6 Hudba a zvuk

Z hudby a zvuku jsem měla od samého začátku největší strach. Neznám mnoho lidí, kteří by hudbu komponovali, i když není problém získat nějaký kontakt. Vzpomněla jsem si na svého velmi dobrého kamaráda. Je to profesionální hudební skladatel ze Švédska. Robert Wahlstrom komponuje hudbu do Švédských a evropských celovečerních filmů. Je to velmi zajímavý člověk. Oslovila jsem ho a on souhlasil, jelikož jsme již v minulosti o spolupráci spolu uvažovali.

Bohužel se naše spolupráce nevyvedla. Robert měl všechny podklady. Měl storyboard, animatik, výtvarné návrhy i scénář. Hudbu chtěl komponovat až v okamžiku, kdy bude film ve finální podobě.

Poslala jsem mu finální podobu filmu a Robert obratem reagoval. Doslova řekl, že je to naprosto šílené. Ty barvy a ta animace. Údajně by to byl pro něj velmi těžký oříšek. Jak jsem se zmínila, Robert je velmi zvláštní člověk. Miluje ticho. Když s ním kdokoliv mluví, musí šeptat. Nechodí tam kde je mnoho lidí, kde štěkají psi a zkrátka tam, kde je hluk. Nebylo možné k mému filmu udělat poklidnou hudbu. Chtělo to opravdu něco šíleného. Robertovi jsem navrhla, že momentální spolupráci zrušíme. Mám ho velmi ráda, respektuji to co má rád on a nechtěla jsem, aby pracoval na něčem, co mu není příjemné. Velmi se omlouval a souhlasil. V našem kamarádství se samozřejmě nic nezměnilo.

Drahoš mi poradil, abych si koupila hudbu z internetu. Doporučil mi internetový web, kde seženu jakoukoliv hudbu. Hudbu jsem vybírala dlouho, ale nakonec jsem vybrala tu správnou. Alespoň já to tak cítím, že je to ta správná. Je stejně barevná a veselá jako můj film. Myslím, že komponovaná hudba je určitě lepší. Je prostě filmu přesně na míru, ale já jsem spokojená.

S hudbou i se zvukem jsme s Drahošem pracovali v programu Adobe Premiera.

Atmosferické ruchy jsou z archivu. Ostatním ruchům jsme s Drahošem vypůjčili své hlasy. Nahrávali jsme je přímo doma na profesionální mikrofon, který Drahoš vlastní.

4.7 Sřih

Sřih byl nejjednodušší částí realizace mého filmu. Celý film byl naanimován tak, že ve sřihu nebylo téměř co dělat. Pouze se zkracovalo a prodlužovalo několik výdrží.

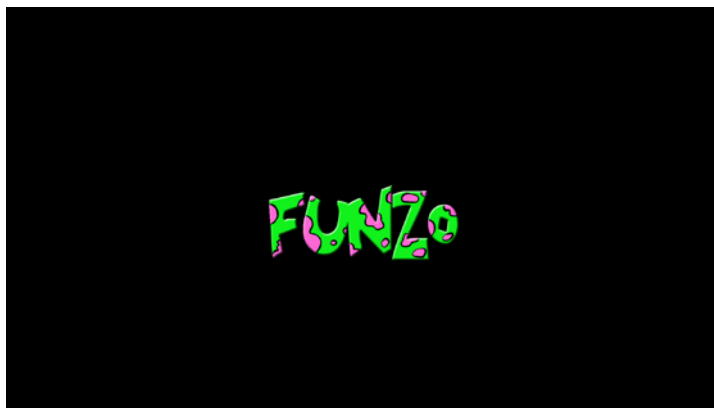
4.8 Postprodukce

Podobně jako sřih byla i postprodukce Funza velmi nenáročná. Přesto jsem ji, ale nechala na Drahošovi. Já si bohužel s některými počítačovými programy moc nerozumím, ale rozhodně se v nich budu zdokonalovat, jelikož dnešní doba si toho žádá. Postprodukcí jsme dělali v Adobe After Effects. Vznikly zde titulky, zatmívačky a roztmívačky a také finální filtr.

Na film jsem filtr vyžadovala, jelikož se mi zdál výtvarně trochu plochý a čistý. Vybrali jsme filtr, který pochází z galerie filtrů Photoshop CS6. Na malé obrazovce to není tak jasné, ale na větším formátu tento filtr evokuje filmové zrno.

4.9 Titulky a plakát

Titulky jsem tvořila také ve photoshopu. Jsou psány bílým písmem na černém pozadí. Název filmu Funzo padne shora doprostřed obrazovky. Písmo je stejné jako u předešlých titulek, jen je kolorováno do zelenofialových barev stejně jako Funzo. V Afterech jsme udělali efekt, kdy se nápis Funzo na chvíli nafoukne jako bublina a zase splaskne. Titulky jsou psány fontem Bevues.



Obr. 9

Při tvorbě plakátu jsem chtěla použít fram z animace. Plakát byl, ale dost prázdný. Nakonec jsem zvolila jinou variantu. Vytvořila jsem si šablonu srdce a dovnitř umístila kolem 30ti framů z filmu. Jsou ledabyly poskládané v šabloně srdce. Srdce je uprostřed bílé plochy. Kompozici jsem doplnila světle růžovým pruhem. Na plakát jsem použila stejný filtr jako na celý bakalářský film. Filtr, který evokuje dojem televizního zrna.

Plakát se nachází v příloze PII.

ZÁVĚR

Díky své bakalářské práci jsem se naučila spoustu věcí a také zjistila, že opravdu spoustu věcí se musím ještě naučit.

Naučila jsem se pracovat s časem. Začátky byly krušné. Měla jsem tendence nechávat vše na poslední chvíli, ale čím více jsem pracovala, tím jsem byla zodpovědnější. Nikdy předtím jsem časem a termíny tolik svázaná nebyla.

Jsem také velmi ráda, že jsem mohla svůj film vytvořit sama. Nebude patřit mezi ty nejlepší, ale vznikl mi pod rukama krátký animovaný film a na to jsem opravdu pyšná. Tímto u mě umění animace nekončí. Je to jen začátek. Považuji to za jakýsi test a zkoušku k dalšímu projektu. Myslím, že se nikdy nebudu živit jako animátor. To mohou dělat jen ti nejlepší a to já nejsem. Drobné zakázky už ale mám ale díky bakalářskému filmu vím, že neudělám v dalších projektech takové chyby, jako bych udělala před tímto filmem.

Největším díkem za čas strávený nad bakalářským filmem jsou mi zkušenosti, kterých jsem při jeho tvorbě nabyla. Teď budu směřovat své kroky výš.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- 1.) Škola kresleného filmu, Borivoj Dovnikovič, ISBN 978-80-7331-105-6
- 2.) Úvod do estetiky animace, Jiří Kubíček, ISBN 80-7331-019-8
- 3.) Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4
- 4.) Vizuální myšlení, Mark Wigan, ISBN
- 5.) Jak číst film, James Monaco, ISBN 80-00-01410-6

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Atd. A tak dále

Např. Například

Tzv. Tak zvaně

SEZNAM OBRÁZKŮ

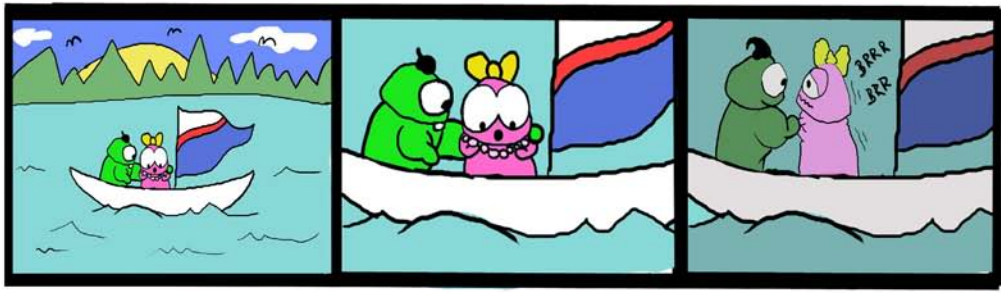
- 1) Simpsonovi
- 2) POP-ART
- 3) Bob a Bobek
- 4) Funzova proměna
- 5) Skica pokoje
- 6) Kolorovaný pokoj
- 7) Funzo a jeho přítelkyně
- 8) Funzova panička
- 9) Titulky
- 10) Prostředí 1 – Pod vodou
- 11) Prostředí 2 - Domy
- 12) Prostředí 3 – Noc na mrakodrapu
- 13) Prostředí 4 - Savana
- 14) Testy animačních fází
- 15) Prostředí 5 - Město
- 16) Plakát

SEZNAM PŘÍLOH

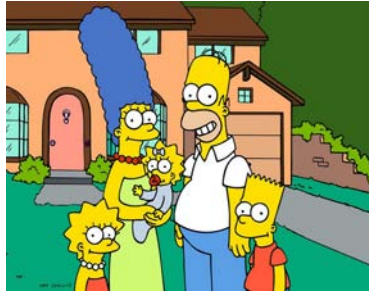
- Storyboard
- Obrázky

PŘÍLOHA P I: STORYBOARD





PŘÍLOHA PII: OBRÁZKY



Obr. 1 – Simpsnovi



Obr. 2 – POP-ART



Obr. 3 – Bob a Bobek



Obr. 10 – prostředí 1



Obr. 11 – prostředí 2

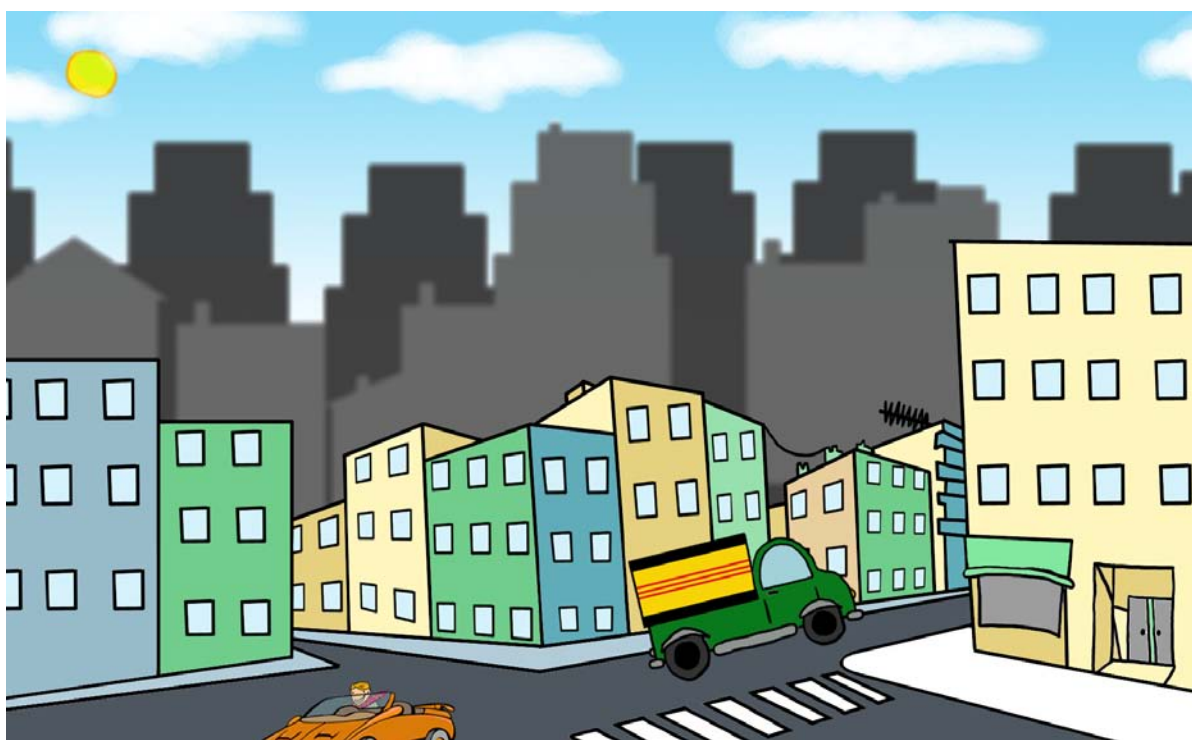


Obr. 12 – prostředí 3



Obr. 13 – prostředí 4

Obr. 14 – testy animačních fází



Obr. 15 – prostředí 5

Obr. 16 - plakát