

Hudba Ericha Zanna

Lucia Troppová

Bakalářská práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Lucia Troppová**

Osobní číslo: **K12450**

Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**

Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

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

2. praktická část: Hudba Ericha Zanna - koláž-papírkový animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v

tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

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

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

Seznam odborné literatury:


VACEK, Jaroslav. O nemocech duše: kapitoly z psychiatrie. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1996, 415 p. ISBN 80-204-0535-6.
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Překlad Petra Domínková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. Albatros Plus. ISBN 978-807-3312-176.
KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Jan Živocký**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 3-3-2015

LUCIA TROPPOVA
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací;

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3.

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, u něhož nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlíží k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalárska teoretická práca opisuje môj postup práce na krátkom animovanom filme Hudba Ericha Zanna. Prevádza nás všetkými fázami tvorenia filmu. V teoretickej práci približujem svoje inšpirácie a veci ktoré na mňa mali vplyv počas výroby filmu. Súčasťou práce je aj obrázková dokumentácia praktickej časti bakalárskej práce.

Kľúčové slová: animovaný film, Hudbra Ericha Zanna, H.P. Lovecraft, Lucia Troppová, 2D, kreslená animácia, smrť, hudba, šialenstvo, husle

ABSTRACT

The theoretical part of my bachelor thesis describes the work progression of my short animated film – The Music of Erich Zann. It takes us through all phases of the film's creation. In the theoretical part I describe my inspirations and influences during the film production. The thesis also includes pictorial examples from the practical part.

Keywords: animated film, The Music of Erich Zann, H. P. Lovecraft, Lucia Troppova, 2D, animated cartoon, death, music, madness, violin

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a elektronická verzia nahratá do IS/STAG sú rovnaké. Bakalársku prácu som vypracovala samostatne a použila som odbornú literatúru z prameňov, ktoré citujem a uvádzam v priloženom zozname použitej literatúry.

Dátum: 11. 5. 2015

Lucia Troppová

OBSAH

ÚVOD	9
I. TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 HĽADANIE A VÝBER NÁMETU	11
1.1 LITERÁRNA INŠPIRÁCIA	11
1.2 FORMOVANIE NÁMETU	12
2 FORMOVANIE VÝTVARNA	15
2.1 PROSTREDIE	15
2.2 POSTAVY	17
3 CELKOVÁ INŠPIRÁCIA	18
4 HUDOBNÁ INŠPIRÁCIA	22
4.1 IGORRR.....	22
4.2 LECH JANKOWSKI.....	23
5 INŠPIRÁCIA K ROZPRÁVAČOVI	24
II. PRAKTICKÁ ČASŤ	25
6 TECHNICKÁ PRÍPRAVA	26
6.1 SCENÁR.....	26
6.2 STORYBOARD	26
6.3 ANIMATIK	27
7 ZAČIATOK REALIZÁCIE	29
7.1 PITCHING.....	29
7.1.1 Štáb.....	29
7.1.2 Prvý a finálny záber	30
8 REALIZÁCIA	31
9 FINALIZÁCIA	36
ZÁVER	38
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	39
ZOZNAM OBRÁZKOV	40

ÚVOD

Táto teoretická bakalárska práca popisuje postup pri tvorení filmu Hudba Ericha Zanna. Touto cestou by som rada divákovi priblížila ako film vzniká od prvej myšlienky, technickej prípravy, až po samotnú realizáciu. Teoretická práca je rozdelená na dve časti. V prvej časti opisujem to, ako som sa dostala k námetu, čo ma inšpirovalo a ako som zvládla technickú prípravu. V druhej časti bakalárske práce píšem o samotnej animácii v procese. Priložené obrázky by mali čitateľovi ešte viac napomôcť predstaviť si tento postup. Bola by som veľmi rada, ak by sa mi týmto spôsobom podarilo presvedčiť diváka, že za šesťminútovým animovaným filmom je naozaj rok ťažkej práce, a že profesia animátora zastáva mnoho ďalších profesií ako je scenárista, režisér, výtvarný dizajnér a iné.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HĽADANIE A VÝBER NÁMETU

Dostala som sa na postapokalyptickú vlnu a nechala som v sebe rásť predstavu o filme. Sci-fi žáner alebo opis terajšej doby, kde už je technika dávno šikovnejšia ako človek. Inšpirovali ma spisovatelia *A. Huxley* a *G. Orwell*. Môžem dať varovanie, že pri väčšej konzumácii kníh na túto tému, spôsobuje kvalitnú paranoju. Začali sme všetci prednášať svoje nápady a ja som prišla na to, že táto téma je úžasná, ale rovnako ťažká a veľká rozsahom. Po rozhodnutí, že touto témou nehodlám spáchať samovraždu, som sa znovu pustila do hľadania.

Veľmi ma to bavilo, keďže som sa rozhodla môj animovaný film urobiť na základe napísanej literárnej predlohy. Rozhodnutie vyplynulo z môjho množstva útržkovitých myšlienok, ktoré by vytvorili nepochopiteľný príbeh. Prišlo mi riskantné investovať celý rok do niečoho abstraktného, tiež som si chcela konečne vyskúšať urobiť jeden celistvý príbeh, ktorý má metráž dlhšiu viac ako 2 minúty. Ponorila som sa do hľadania príbehu. Vytvorila som si hradbu kníh, ktoré som zaradom hltala. Väčšinu z nich tvorili krátke poviedky. Snažila som sa vyhovieť sama sebe žánrom a zameraním, tiež tak počtu postáv z technických dôvodov.

1.1 Literárna inšpirácia

Prvé knihy, po ktorých som siahla, boli od *Roalda Dahla* a okamžite som sa do nich zamilovala. Kniha *Príbehy neočakávaných koncov* je nekonečná studňa inšpirácie. Taktiež zbierka *Od A po Z* a *Milostné rošády*. Všetky tieto zbierky viac menej opisujú to, čo sa deje okolo nás, úplne bežné situácie a charaktery na ktoré sa stačí pozrieť s miernym odstupom a nadhľadom. Tieto poviedky sú veľmi zábavné, so strašidelným podtextom a neveriteľným záverom. Mňa osobne na tom bavila najviac tá krutá pravdivosť opisu ľudského zmýšľania.

Nechcela som sa zamerať iba na jedného autora a pokračovala som v čítaní kníh ďalej. Pre zmenu som siahla aj po inom žánri, ktorý sa hodí ku mojej výtvarnosti a samotnému môjmu zmýšľaniu. Hľadala som u otca hororu *H. P. Lovecrafta*. Keď ste čítali nejaké jeho poviedky, tak ste si určite všimli, že základ majú veľmi podobný. Vyhovoval mi podrobný opis prostredia a atmosféry. Niektorými svojimi poviedkami už zachádza do žánru sci-fi, ktorý bol pre mňa zložitý. Zaujali ma iba tie naozaj hororové poviedky, z ktorých ide strach a tečie krv.

Hodila som oko aj na príbehy zo života, konkrétne na zbierku *But' už prosím te zticha* od *Raymonda Carvera*, posunulo ma to ale v inom smere ako v bakalárskom filme. Tento spisovateľ píše poviedky, ktoré opisujú každodennú krutú realitu, či sú to už skryté tajomstva rodín, zanedbaných detí, kričiacich žien. Takéto príbehy sú úžasné, pretože dokážu opísať úplne ten živel pocitov, ktorý sa odohráva v ľuďoch. Napokon som sa rozhodla, že tému krutosť ľudí na bakalársky film nechcem spracovať, stačí že je všade naokolo. Prezerala som aj rôzne ďalšie. Zahľtenie poviedkami ma donútilo urobiť užší výber, z ktorého som mohla definitívne vybrať tú vyvolenú. Obmedzila som to na šesť rozhodujúcich poviedok.

Roald Dahl – Wiliam a Maria

- *Vzhúru k nebesám*

Waldo Carlton Wright – Líštičky spia v teplé

Edgar Allan Poe – Kráľ mor

H. P. Lovecraft – V krypte

- *Hudba Ericha Zanna*

Nasledovalo vypisovanie bodov pre a proti, dlhé konzultácie a nekonečné rozmýšľanie. Nakoniec ako samy vidíte, rozhodla som sa pre literárnu predlohu *Hudba Ericha Zanna*.

Tento príbeh som si vybrala preto, že sa zo všetkých najviac hodil k mojej výtvarnosti, keďže zatiaľ nekreslím veselé obrázky, ktoré by ste si zavesili nad jedálenský stôl. Niečo na ten spôsob, ako sú dejiny oškľivosti od *Umberta Eca*. Celková myšlienka príbehu stále dávala dostatok priestoru k môjmu vlastnému spracovaniu a úteku do fantázie. Po technickej stránke mi to tiež vyhovovalo, keďže v príbehu hrajú dve hlavné postavy a jedna vedľajšia. V mojom rozhodovaní to zohrávalo veľmi veľa, pretože s počtom postáv narastá množstvo všetkého, vymýšľania charakterov, príbehov a akcií, samotnej animácie. Vsadila som radšej na menší počet postáv, so zámerom vyššej kvality než kvantity

1.2 Formovanie námetu

Od chvíle, ako som mala poviedku definitívne vybranú, snažila som ju prečítať viackrát. Potrebovala som ju čo najlepšie vstrebať, aby som dokázala literárnu predlohu skresť na literárny scenár. Z textu som najprv vybrala všetko, čo sa mi zdalo podstatné. Pretože som

potrebovala sedem stranovú poviedku skrátiť na stranu až dve, zdĺhavé opisy atmosfér a priestorov som vynechala. Vedela som, že moja fantázia tieto opisy preniesie do kreslenej formy. Bol to náročný boj o to, čo tam ešte musí byť a čo nie a aby to stále dávalo zmysel. Vyčlenený text bol ešte stále napísaný v Lovecraftovej reči a tak prišiel môj čas ho pozmeniť a vyformovať ho do mojej predstavy .

Popri práci na scenári som sa začala hlbšie venovať charakterom postáv, celkovým lade- ním atmosféry a vyjadrením myšlienky môjho filmu. Celým príbehom nás vedie hlavná postava študenta, ktorý je chudobný a hraním na husle žobre peniaze na nocľah. V najhoršom hosteli sa stretáva so Zannom, ktorý je nemý huslista. Potrebovala som vytvoriť Zannov vnútorný svet, ktorý je na šikmej ploche. Nevie, akým zázračným spôso- bom, alebo kto požehnal mojej ruke, ale siahla som po knihe od *Jaroslava Vacka O nemocech duši*. V tejto knihe som našla veľa inšpirácie a hodnotím ju ako veľmi dobrú knihu, ktorá sa číta sama. V knihe je rozobratých veľa rôznych príbehov o ľuďoch s psychickými poruchami a ich charaktermi, ich reakcie na rôzne situácie. Túto knihu ne- beriem len za podklad ku bakalárskemu filmu, ale tiež aj dobrovoľné čítanie vo voľnom čase. Našla som v nej citát vystihujúci môj film.

„ Blud človeka desí, zažije li ho u svojho bližneho.

Ide ho porovnať s hrôzou ktorú prežíva,

keď mu umrie človek najbližší.

Je to zmetenie práve tých zákonností,

O ktoré sa človek opiera v samozrejmej dôvere

V druhého človeka a na jej existencii

vo svojej vlastnej hlave sa neustále spolieha

a o nich je presvedčený, že ho neklamú

a že sú všetkým ľuďom spoločné.

Takéto znamenia s sebou nutne prináša čosi

Mimoriadne desivého, takže si človek

Nedôveruje a ani sa neopovažuje onen cudzí

Hodinový stroj ohmatať a dotýkať sa ho.

Nikdy nevie, či tu nezaznie tón ešte

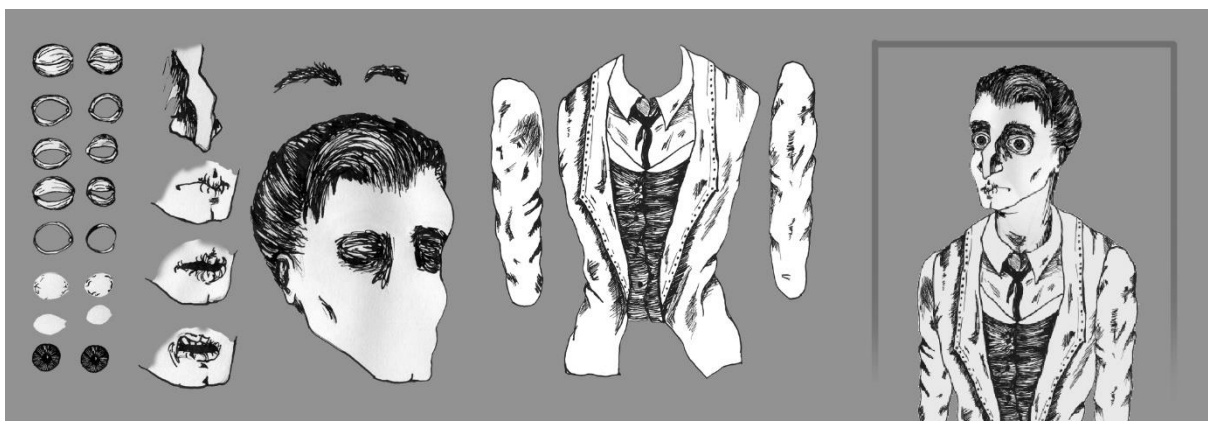
Desivejší a či potom člověk sa sám nezblázni.“

Adalbert Stifter

Stratenie seba samého , zmiešaný pocit, nedokázať sa oprieť o pravdu, pretože už nevieme čo je to pravda, cítime útok z každej strany a jediné, čo už ostalo je iba strach. Strach zo všetkého a hlavne strach zo samého seba. Človeka prenasleduje vlastný blud, vytvorený samým sebou, pretože jedine on vie, čoho sa najviac obáva. Nedokázať utiecť z tohto kruhu a ani nikoho nenechať, aby nám pomohol. Tieto myšlienky ma napadajú pri prečítaní tohto citátu a predstave môjho filmu.

2 FORMOVANIE VÝTVARNA

Postavám som vytvorila minulosť, aby som si vedela odôvodniť čo a prečo sa deje. Tiež som začala riešiť výtvarno, alebo skôr zbierať podklady k vizuálu. Vo výtvarnej forme som mala viac menej jasno, bola som rozhodnutá pokračovať vo svojom tušovom štýle. Rada by som skúsila aj nejakú novú techniku, alebo nový štýl kresby, ale mala som z toho obavy a nakoniec som sa rozhodla pre perokresbu. Keďže moja perokresba je dosť detailná, komplikovaná a náročná na prácu, vyhovuje mi animovať spôsobom falošného papierkáča. Výtvarná zložitosť sa zachová a nie je potrebné všetko prekresľovať v každom frejme. Vizuál som sa snažila skĺbiť s týmito podmienkami. K tomu, aby som naozaj mohla začať robiť vizuál, potrebovala som si určiť hlavné informácie, ako, kedy a kde sa to odohráva, charaktery postáv a technickú zvládnuteľnosť.



Obr. č. 001

2.1 Prostredie

Pri navrhovaní mesta, ulíc a budov som hlavne čerpala z rôznych starých fotografií, ktoré som prehliadala väčšinou na internete a zo stránky vintage.es. Prezrela som veľké množstvo a urobila som si najlepší výber, z ktorého som sa odvíjala ďalej. Môj film by sa mal odohrávať okolo roku 1920 až 1940, vo väčšom meste, ktoré je pochmúrne, špinavé. Hostel, v ktorom sa odohráva akcia je na periférii mesta, vo vyľudnenej ulici plnej radových domov a opustených obchodoch. Staré fotky špinavého Londýna, Amsterdamu, Paríža a tiež New Yorku mi pomohli dokresliť predstavu o meste.



Obr. č. 002



Obr. č. 003

Tiež som čerpala z filmu *The City of lost children*- Mesto stratených detí od *Jeana Pierre Jeuneta* a *Morca Caroa* z roku 1995. Od režiséra *Morca Caroa* ma inšpiroval aj ďalší film a to *Delicatessen* (obr. č. 004)- Delikatesy. Tieto filmy ma zaujali svojimi silnými charaktermi, krásnymi farbami ktoré som bohužiaľ vo svojom filme nevyužívala, a svojimi nepokojnými príbehmi.



Obr. č. 004

Nešlo iba o to, ako zvládnuť architektúru, tiež som musela tomu prispôbiť kostýmy, nábytky a všetko príslušenstvo .

2.2 Postavy

Pri navrhovaní tvári postáv som si tiež dopomáhala starými dobovými fotkami, ale aj fotografiami hercov. Tak moje postavy vznikli zmiešaním rôznych typov tvári.

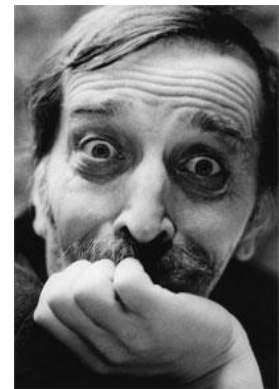
Študente mal vyzerat' zničene a otrhane, vychudnutá tvár s veľkými očami zavalenými vačkami mali znázorňovať utrápenosť, ale aj to, že je mladší ako Zann. Študentova tvár je najviac inšpirovaná hercom *Steve Buscemi* (obr. č. 005) - úžasné vypuklé oči a kostnatá tvár, ďalší bol spevák *David Bowie* (obr. č. 006) ostré črty, vychudnutá tvár a nakoniec niekto z domoviny, herec *Jaro Filip* (obr. č. 007) unavená, vychudnutá tvár.



Obr. č. 005

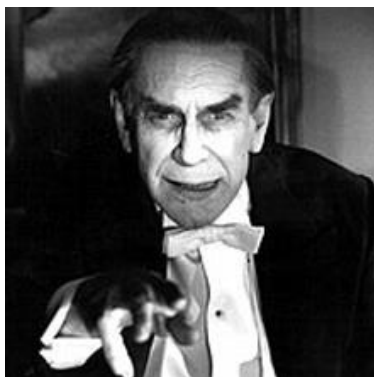


Obr. č. 006

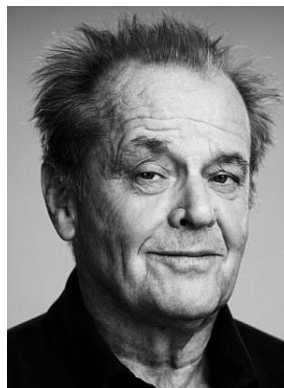


Obr. č. 007

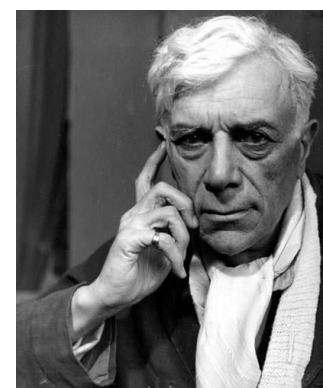
Postavy museli byť jasne rozdielne, aby som nezmiatla a nezavádzala diváka. Jednoznačné rozdiely medzi mladým a starým človekom ako držanie tela, vrásky, výraz tváre. Zann mal byť starý, uzatvorený do seba, poznačený tým, že je nemý. Jeho tvár som vytvárala na základe fotografií hercov *Martin Landauom* (obr.č.008) - neskutočné množstvo vrások, *Jack Nikolsonom* (obr.č. 009) - ostré črty a psychopatický výraz v očiach a maliara *Georgesa Braquea* (obr.č. 010) - elegancia.



Obr. č. 008



Obr. č. 009

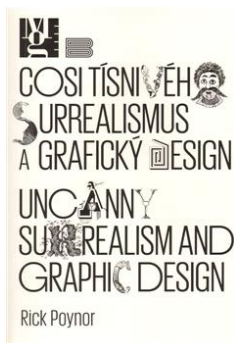


Obr.č. 010

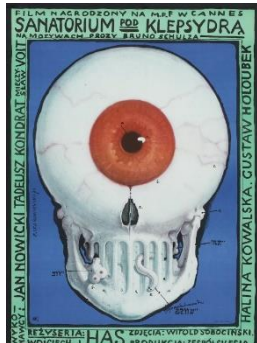
3 CELKOVÁ INŠPIRÁCIA

Mojou celkovou inšpiráciou je prostredie, v ktorom sa nachádzam a ľudia, ktorými sa obklopujem. Nieže by som bola obklopená samými smutnými vecami, alebo trpela trvalými depresiami, ale som senzitívnejšia na určité pocity, situácie alebo správanie sa ľudí, ktoré mi dokáže utkviť v hlave. Podstatné je tiež to, čo robím vo svojom živote. Keby som mala byť zatvorená vo svojej izbe a iba kresliť, tak by som nenakreslila ani čiarku, pretože môj mozog by nevidel nič zaujímavé a nemal by načo reagovať. Ja som veľmi vďačná za svoje celkové inšpirácie, ako napríklad koncerty, navštívené galérie a vyfajčene cigarety na balkóne. Za rozhodnutie, ktorým smerom sa budem uberať, alebo akým štýlom sa budem vyjadrovať, môže celková skúsenosť a výber obľúbených umelcov, kníh, filmov a hudby. Rada tu spomeniem svojich obľúbencov ako sú *Hans Bellmer*, *Renato Guttuso*, *Leonard Bramer*, *Max Ernst*, *Roland Topor* a mnohí ďalší. Moje obľúbené knihy tu už nebudem spomínať, ale jedna kniha je veľmi vystihujúca pre môj film. *Knihy Così tísnivého Surrealizmus a Grafický design* od *Ricka Poynora*, posunula a spresnila myšlienku môjho filmu. Snažila som sa zaútočiť na divácky emocionálny vnem a vytvoriť znepokojujúci tiesnivý pocit. Veľmi často sa to využíva v surrealizme, kde sa využívajú obyčajné bežné veci a osadzujú sa do neobvyklých spojení a kompozícií. Snažila som sa to využiť napríklad pri vytváraní priestorov, pokrivenou perspektívou a tiež pri fantázijských pocitoch pri hraní na husle. Symboliku som sa snažila tiež využiť pri zobrazení Zannovej mysle, ktorú som zobrazila ako okno. Oči som sa snažila tiež využiť na vťahnutie diváka, aby hľadal to tajomstvo oka, aby som oživila zvedavosť, pretože oko je oknom do duše. Zannové hranie na husle je pre mňa ukážkou túžby. Túžby po vyjadrení nepovedaných slov a pocitov svojej pokrivenej duši, jeho jediný sprostredkovateľ uvoľnenia svojej mysle. Je to podobný proces ako keď ja kreslím, tiež iba určitým spôsobom uvoľňujem ten krik v hlave. Stelesnenie akejsi tajnej túžby. Chcela som pozdvihnúť magickú silu mysle, jej povznesený stav, keď odhaľuje svoju podstatu.

Kniha *Cosi tísnivého* (obr. č. 011) ma oboznámila s grafickým spracovaním a kolážou. Zbierka plagátov, obalov kníh a titulok časopisov ma priviedla na ďalší inšpiračný zdroj. Film *Sanatórium pod Klepsydra* (obr. č. 012) má rovnako zaujímavý plagát ako film samotný, autor plagátu je *Francizek Starowieyski* a režisér filmu je *Wojciech J. Has*. Film zaradzujem medzi jeden z najlepších adaptácií na literárnu predlohu, čo bola próza napísaná *Brunom Schulzom*. Film je veľmi komplikovaný a zložitý. Zaradila by som ho do surrealistického smeru, ale má aj prvky impresionizmu, je poskladaný z rôznych časových, priestorových a atmosférických fragmentov. Pre mňa osobne je to jeden z najkrajších filmov, ktoré som kedy videla, najlepšie spracovanie farby, svetla a charakterov. Je to ako keď sa pozriete na vitráž okna, každá časť, každé sklíčko s iným nábojom energie tvorí dokopy neuveriteľné umelecké dielo. Nepodkopávajme podstatu plagátu, ktorý nás môže do viesť k úžasnému filmu a od neho nás núti hľadať ešte ďalej, až kým sa nedostanete k samotnému zdroju, čím sú pre tento film poviedky. Poviedky Bruna Schulza naozaj žijú a dokážu pocvičiť ľudskú predstavivosť, zaviesť ju na úplne nové miesta. Týmto filmom som nechala ovplyvniť Zannov charakter, postava Ojcieca (obr. č. 013) bola veľmi inšpirujúca (starček, ktorý sa stratil vo vlastnom vnútri).



Obr. č. 011



Obr. č. 012



Obr. č. 013

Určitý vplyv pripisujem aj bratom *Quay*. Veľké ponaučenia som si zobrala z ich sviatenia vo filme, ich filmy nesršia farebnosťou, väčšinou sú čiernobiele, alebo sivé a iba určité prvky sú občas farebné (obr. č. 014, 015, 016). V takýchto prípadoch je veľmi dôležité, aby sa divák nestratil v obraze a bol čisto sústredený na príbeh. Môj obdiv padol na využitie kontrastu, a nestratenie hlavného faktoru vo filme, aj keď je zamorený množstvom ďalších predmetov. Ich filmy určite nie sú pre detského diváka ako ten môj. Prekypujú pocitom úzkosti alebo rôznymi aktami, ktoré pochopí človek s určitou skúsenosťou. Využitie vnútornosti, ostrých predmetov, škaredých alebo zohyzených predmetov vytvárajú komplex pochmúrnych myšlienok na každom frejme. Okrem tohto všetkého, vysokú latku udáva

zvuková zložka filmu, ktorej hudobné prevedenie je excelentné. Film *Krokodília ulica* je tiež adaptáciou poviedky Bruna Schulza. Posledná zaujímavosť k bratom je to, že postava v ich filme má podobný vzhľad ako oni sami.



Obr. č. 014



Obr. č. 015



Obr. č. 016

Ďalšou veľkou osobnosťou pre mňa je *Jiří Barta* a jeho veľdielo *Krysař* (obr.č. 017), čo je expresionistická dráma. Mňa najviac zaujalo výtvarné prevedenie tohto animovaného film, ručná práca vyrezávania z dreva a klasická bábková animácia. Stvárňuje škaredosť ľudstva aj vizuálnym prevedením, pre mňa je to krásna škaredosť. Silne črty tvári a celých postáv sú tak silné, že musia inšpirovať každého. To isté platí aj pre znázornenie prostredia, pri ktorom využíva hranie sa s perspektívou a deformácie. Tento prvok ma naozaj ovplyvnil a snažila som sa ho využiť aj vo svojom filme.



Obr. č. 017

Film, ktorý sa zaraďuje do nemeckého expresionizmu *Kabinet doktora Caligariho* (obr. č. 018, 019), bol tiež pre mňa studňa inšpirácie. Práca s kulisami, jej prevedenie v expresionistickom štýle, neskutočná prehnanosť, výrazné charaktery.



Obr. č. 018



Obr. č. 019

4 HUDOBNÁ INŠPIRÁCIA

Ja ako človek som vo svojom osobne veľmi spätá s hudbou, dá sa povedať že hudbu počúvam stále a všade. Pri kreslení musím mať vždy pustenú hudbu, väčšinou sa to žánrovo podobá tomu, čo kreslím, tiež je to také pochmurnejšie a to podporuje a utužuje celkovú náladu. Aj keď poznám množstvo interpretov, bolo aj tak náročne nájsť nejaké inšpiračné zdroje pre môj film. Lovecraftová poviedka spomína čardáš a opisuje ho ako neuveriteľne šialenú hudbu, ktorú nikto nikdy nepočul. Keďže pointa tohto príbehu je zameraná na hudobnú stránku ktorá sa tiahne celým filmom, je neskutočne podstatná a musí byť zvládnutá na 110% percent. Bolo to naozaj veľmi obtiažne, pretože ja nemám vôbec hudobný sluch a veľa odkazov na túto hudbu sa nedalo nájsť.

Najprv som sa naozaj zamerala na čardáš, na ktoré sa už nevzťahovali autorské práva a je ich veľké množstvo na spracovanie. Úžasne komponovaná skladba, v ktorej sa striedajú pomalé a veľmi rýchle momenty, čo vytvára napätie a úplné zvraty, tú pekelnosť. Najpodstatnejšie sú husle, ktoré sú najvýraznejší prvok v tejto skladbe. Aj keď táto skladba nevyjadruje pre mňa tú šialenú myseľ, pretože v tom necítim ten výkrik človeka, ale vytvorilo základ, na ktorom som sa rozhodla stavať.

4.1 Igorrr

Môj už dávno obľúbený interpret, ktorý hudbou vytvára pocity, oživuje niečo, čo je hlboko zakopané a vynesie to do nebies a potom zase odhodí preč. Táto hudba je zážitok, je to ako keď sa dostanete do tranzu. Presne niečo také by som chcela docieľiť v mojom filme. Jeho hudbu by som písala asi takto: predstavte si kostolného organistu, ktorý sa zblázni, pritom vrčí ako besný pes, ešte pridáva elektronické efekty z počítača, hrá na bicie a okrem tohto všetkého sem tam pustí vysávač alebo zakotkodáka sliepka. Pre mňa je to dostačujúce šialenstvo zastrešene nadnesenosťou kostola. Kombinácia barokovej hudby, elektroniky a metálu. Využíva veľké množstvo nástrojov ktoré ja využívať vo filme nebudem, ale dalo mi to čistú predstavu, kam sa to budem snažiť posúvať.

4.2 Lech Jankowski

Poľský hudobný skladateľ pre film. K tejto osobnosti som sa prepracovala pomocou Brother Quay, konkrétne cez film Krokodília ulica. Využíva rôzne sláčikové nástroje, trúbky, industriálne zvuky a zvuky ulice. kľudnejšia hudba, ktorá využíva samostatnosť nástrojov, z ktorých prechádza až do navrstvenia rôznych ďalších, ktoré sa medzi sebou rušia a dostávajú diváka do nervozity a očakávania. Využíva tiež ruchy ako cinkanie, dudenie, vrčanie, vŕzganie ktoré si myseľ najviac všíma v časoch, keď sa bojí znečisťuje ho a prehlbuje v ňom strach.

5 INŠPIRÁCIA K ROZPRÁVAČOVI

V mojom filme postavy nerozprávajú a nemajú medzi sebou hovorený dialóg. Film by mal časovo vyjsť na cca 8 minút, čo nie je ani príliš dlho ani príliš krátko, ale obavy z toho, že divák nemusí pochopiť tento nemý príbeh, ma donútili sa rozhodnúť, že využijem aj komentár. Nechcela som použiť iba nejakého rozprávača, ktorý iba opisuje situáciu a nie je v nej zainteresovaný. Rozhodla som sa, že príbeh bude opísaný myšlienkovými pochodmi študenta, jeho pocitmi, jeho reakciami. Pri písaní niečoho takého by mal mať človek už načítané nejaké množstvo kníh, ktorými sa vyrysoje jeho samotný inštinkt písania. Mojimi vedúcimi osobnosťami v písaní sú *Albert Camus*, *Vladimír Balla* a *Bruno Schulz*.

Albert Camus aj jeho *Zápisníky*, táto kniha je naozaj iba zápisníkom, do ktorého si zapisuje svoje pozorovania, nápady a vyhlásenia. Sú svojím spôsobom obyčajné, ale neskutočne pravdivé vyjadrenia na tému vzťahov, vlastného postavenia. Sú krátke, ale majú veľkú váhu. Z toho, že to je naozaj jeho zápisník, vieme že autor sa naozaj stretával s takýmito situáciami.

Vladimír Balla mal na mňa obrovsky vplyv hlavne dielom *Letokaria*, ktorá je zlatou tehlou mojej knižnice. Jej sila je v opise zúfalstva, hntia, chodenia dookola v jednom a tom istom kruhu, zakladania sa za živa. Často sa dá stratiť v jeho prózach, pretože sú preplátané samými metaforami, alebo surrealistickým komponovaním, každopádne na konci každej jednej divák pochopí. Mozaika sa dá dohromady a na konci sa človek nadýchne s iným pocitom, hlavne s tým vlastným. Mňa na tom najviac bavila tá krutosť, chrobačnosť života, vyprávanie človeka, ktorý cíti šikmosť života.

K *Brunovi Schulzovi* som sa dostala cez film *Sanatórium na večnosti*, ktorý je natočený na jeho motívy. Film je sám o sebe umelecké dielo, ale je veľmi ťažký a prečítanie knihy dopomôže divákovi sa orientovať v ňom. *Knihou Škoricové Krámy* som začala svoje bádanie. V tejto próze som nehľadala pevný príbeh, skôr ma zaujal spôsob písania, opisy prostredí a vzťahov, nekonečné metafory, prirovnania. Najviac ma zaujali opisy stratených izieb, ktoré vrastajú do domu a ničota v nich iba nahlodáva. Využíva obrazné pomenovania stavov. Stavov napríklad jeho otca, ktorý sa stratil vo svojej hlave a žil úplne iný život. Je to očarujúca literatúra, ktorá čitateľa zaleje medom.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

6 TECHNICKÁ PRÍPRAVA

Do praktickej časti zaradujem všetko od začiatku pátrania po námete, až do chvíle napísania bakalárskej práce a mojej obhajoby. Nie som človek, ktorý neustále škicuje a podľa toho sa rozhoduje, žeby niečo také spravil, pretože to vyzerá dobre. Svoj námet som hľadala v knihách. Bol to neuveriteľný čas, počas ktorého som prečítala za krátku dobu veľké množstvo kníh, ktoré otvorili dvere v mojej mysli a spôsobil, že som mala veľmi kreatívne obdobie v písaní svojich vlastných krátkych poviedok. Bolo to úžasne, rada si spomeniem na toto obdobie. Veľký kus času som investovala do technickej prípravy, ktorá je veľmi podstatná. Stále som tieto slová počula od našich pedagógov a teraz aj sama viem potvrdiť tieto slová. Naozaj som tie 4 mesiace iba intenzívne všetko chystala a až potom začala kresliť. Chvíľami som mala pocit, že všetku tú energiu ani nejde poznať, ale asi by bez toho film nevznikol.

6.1 Scenár

V kapitole o vyberaní námetu som začala tému, ako som námet ďalej formovala a vkladala doňho svoje predstavy. Najprv to bol obširnejší literárny scenár, ktorý obsahoval všetky opisy atmosfér, prostredia, postáv a ich myšlienkových pochodov. Veľmi podstatná časť k tomu, aby som si ja, ako autor, vedela predstaviť, ako film bude podaný, že to nebude komédia, že sa musím sústrediť na dramaturgiu ak chcem dosiahnuť napätie u diváka.

Najprv som sedemstranovú poviedku prečítala veľmi veľa krát, napokon som si vyznačila to, čo je podstatné pre mňa, vytvorila som tak literárny scenár na tri strany, ktorý bol ešte stále bohatý na opisnosť. Potrebovala som vypichnúť hlavné kľúčové akcie a zistiť, akú minútáž by film mohol mať, to viedlo k tomu že scenár som skrátila na jednu stranu a pol. Väčšinu akcie som tam ponechala, a vynechala som iba opisnosť, tak vznikol krátky literárny scénar, ktorý bol napísaný formou rozprávača. Tento literárny scenár mi vedúci mojej práce, pán Živocký pomohol načítať a nahrať, aby som mala približný timing a aby sa mi ľahšie spracúval storyboard. Vytvorila som tiež bodový scenár, v ktorom v jedenástich bodoch opíšem jednoducho a stručne, čo film ukazuje a čo sa bude diať, je to dobrá pomôcka, keď sa potrebujete zorientovať vo filme, alebo potrebujete jednoduchší náhľad.

6.2 Storyboard

Storyboard beriem ako technický scenár, ktorý nám ukazuje čo je v zábere, z akého uhla sa na to pozeráme a v akej veľkosti ho kamera zachycuje. Konečne týmto začala práca

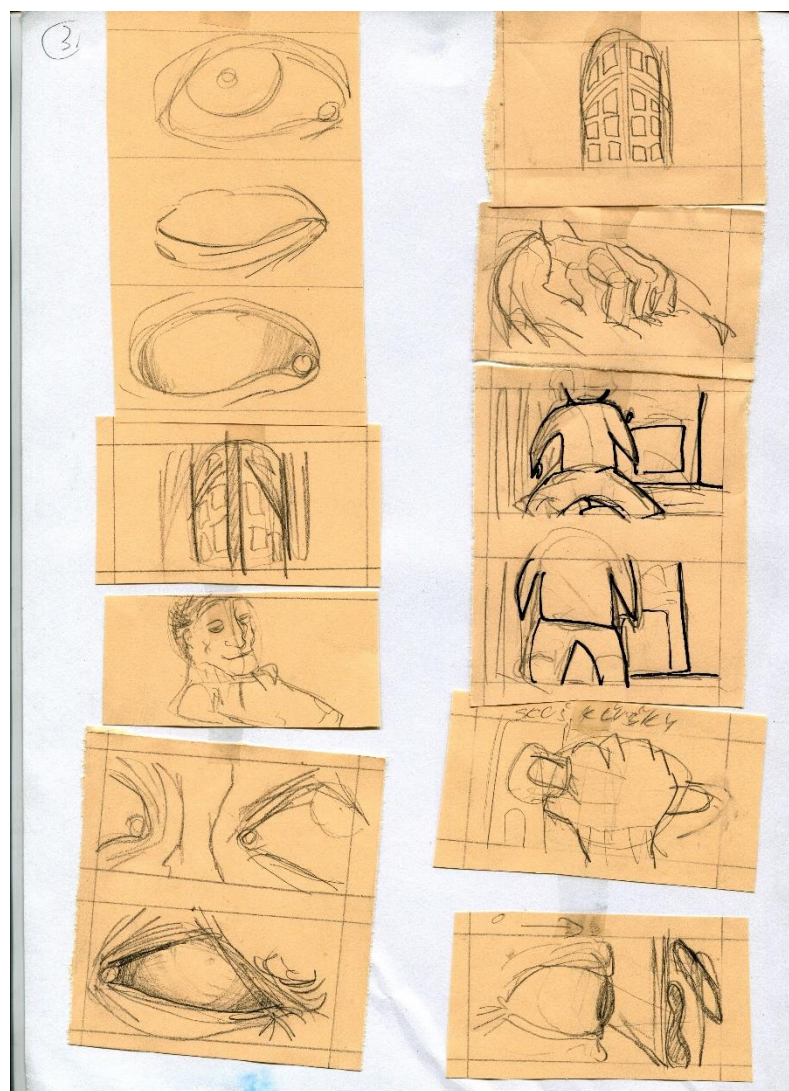
s obrazom. Bolo to neuveriteľne náročné a zabralo mi to asi najviac času z tých štyroch mesiacov prípravy. Keďže robím všetko ručne, musela som vymyslieť nejaký systém, aby som vždy nemusela všetko odznova kresliť. Preto mi nevyhovovali klasické vzory storyboardu, ktoré nám ukázali v škole. Mňa osobne znervózňovali tie presné čiary a tabuľky, ktoré vás musia obmedziť na to, aby ste v tom mali poriadok. Na každom hárku sú aspoň tri alebo štyri polička na obraz, ktoré mi prišli absolútne nepraktické, keď som potrebovala čokoľvek vymeniť alebo posunúť, musela by som to nanovo kresliť a prepisovať. Prešla som na vlastný systém, ktorý mi povoľoval sa viac hrať s obrazom a dával možnosť to skúšať zas a zas, bez žiadnych obáv. Jednoducho som si robila malé formáty rukou naškicované na papier, ktoré som potom vystrihla a malým kúskom pásky prilepila kam som potrebovala. Bolo oveľa jednoduchšie ho iba odlepiť a vymeniť za nejaký ďalší, alebo ich prepredhadzovať medzi sebou a skúšať iné verzie poradia.

Najprv som ich lepila na jeden veľký výkres (obr. č. 020), ale nakoniec tam bolo málo miesta na popisy a záberov bolo čím ďalej tým viac, musela som dať tieto malé obrázky do nejakej formy. Začala som ich postupne lepiť po štyroch piatich na A4, stále sa dali presúvať a meniť. V tejto časti procesu som už začala spolupracovať s mojím strihačom. Hlavne som sa chcela vyhnúť problémom už pri realizácii filmu. Bola to zaujímavá práca, kľúčenia dokopy uhly záberov a papierovej techniky animácie. Takže som to neustále konzultovala a menila, až mi celkovo vzniklo asi dvesto malých obrázkov. Konečná verzia ich mala okolo šesťdesiat. Horšie vyzeralo moje prevedenie, moje škicovanie častokrát bolo nečitateľné pre ostatných ľudí.

6.3 Animatik

Animatik má byť už rozpočítaný storyboard, má ukázať hlavné akcie, pohyby. Je v ňom jasná veľkosť a uhol záberu, tiež ma byť jasné, čo je na ňom a mal predbežne určovať timing filmu. Z animatiku som mala mierné obavy, pretože som nevedela presne, ako ho mám spracovať, keďže som si vybrala techniku falošného papierkáča, nechcela som ručne prekresľovať a fázovať. Prišlo mi to ako strata času, pretože by mi to nijak neľahčilo prácu na rozdiel od tých, čo si vybrali techniku kreslenej animácie. Preto som sa rozhodla použiť už nakreslené obrázky zo storyboardu a snažila som spraviť timing podľa rozprávača, čo sme nahrali pri tvorení scenáru. Všetko to celkom fungovalo, a naozaj to bola moja pomôcka neskôr pri tvorení filmu. V ďalšej etape som sa rozhodla skultivovať obraz. Ďalšie prekresľovanie, napokon som to trochu poopravila, s tým že to malo byť hlavne pre

moju orientáciu a ja som to vedela prečítať. Animatik tiež obsahoval už aj prvky hudby, ale to iba vo vybratých pasážach na dotvorenie predstavy.



Obr. č. 020

7 ZAČIATOK REALIZÁCIE

Nevedela som sa dočkať, keď už začnem konečne kresliť, po tých štyroch mesiacoch iba plánovania, som chcela vidieť nejaký výsledok, ktorého koniec bol v nedohľadne. V tejto kapitole budem opisovať, čo sa ešte musí zorganizovať ak chcete urobiť naozaj film a chcete, aby mal úroveň .

7.1 Pitching

Pitching slúži na to, aby sa dali získať potrebné financie na podporu filmu, aby sa mal z čoho zaplatiť štáb, ktorý s vami bude spolupracovať, alebo materiál, ktorý potrebujete k jeho realizácii. U nás to prebiehalo tak, že sme mali porotu, ktorú tvorili pedagógovia z nášho odboru a my sme ich mali presvedčiť, že je náš film dostatočne dobrý, a že práve do toho môjho sa oplatí investovať plnú čiastku.

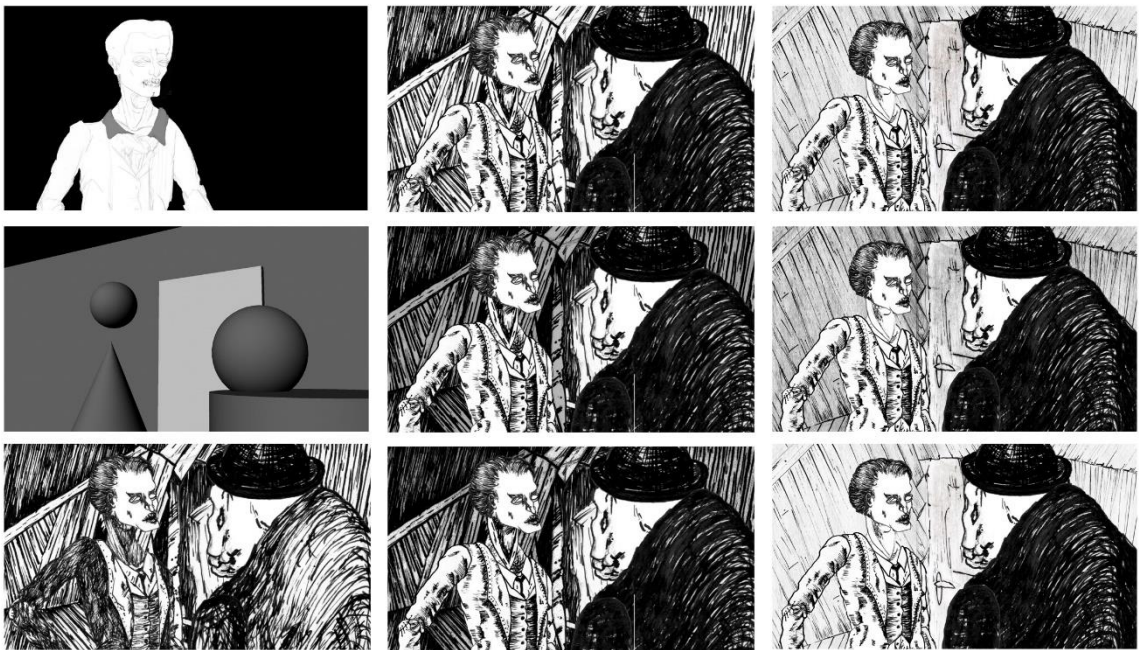
7.1.1 Štáb

Štáb som chcela vytvoriť z ľudí, ktorých naozaj zaujme to, čo robím a budú s tým sympatizovať. Chcela som, aby sa rovnako z toho tešili ako ja a aby spolupráca bola príjemná. So svojím strihačom som bola dohodnutá už minulého roku, takže som nemusela zháňať aspoň jeho. Potrebovala som zohnať šikovného zvukára a huslistu, keďže môj film ja založený na hudbe. Potrebovala som niekoho, kto nemá zábrany trochu experimentovať s hudbou, a má pochopenie pre takýto temnejší žáner. Ako zvukára som najprv vyskúšala svojho vedúceho práce, pretože bol už dávno oboznámený s tým čo robím, ma prístup k nahrávacím zariadeniam, robil už mnohokrát hudbu do animovaných filmov a vedel by skomponovať hudbu. Stálo za pokus sa ho opýtať a našťastie to prijal. Vďaka jeho pomoci sme našli do štábu huslistku Veroniku. Ostalo už len nájsť rozprávača.

Veľmi mi záležalo na tom, aby som môj film dobre odprezentovala, chcela som aby naozaj ľudia už iba pri tej prezentácii mali záujem o to, čo bude ďalej a hlavne som chcela odmeniť členov štábu. Investovala som do toho mnoho času, škice čo som mala som nafotila a použila do pozadia prezentácie, použila som tam aj prvky vlastného písma a naozaj som sa pripravila na rôzne typy otázok, ktoré by mi mohli položiť. Naozaj to bola veľmi dobrá skúsenosť. O výške honoráru som sa radila najprv s mojou produkčnou, aby som mala prehľad, v akých cenových kategóriách sa môžem pohybovať, a potom som sa dohodla aj s členmi štábu. Žiadala som si o finančnú podporu jedenásť tisíc a bola mi pridelená celá čiastka. Veľmi ma to potešilo a ešte viacej motivovalo.

7.1.2 Prvý a finálny záber

K prezentácii filmu som musela predviesť animatik, a keďže ten môj nebol najlepší, tak som to musela kompenzovať výtvarnými návrhmi a jedným záberom, ktorý mal byť už vo finálnej forme. Musela som teda vybrať už finálne návrhy postáv a držať sa jej. Nemala som na to veľa času, najprv som si spravila skúšobný návrh, ako budú medzi sebou fungovať objekty, potom som si spravila 3D návrh kompozície a nakoniec som to dala do finálnej podoby. Prišla som na to, že svoju tušovú kresbu musím nejak odlišovať, pretože mi začali splývať dokopy postavy s pozadím a bolo to ťažko čitateľné. Skúšala som rôzne varianty, ako môžete vidieť v nasledujúcich obrázkoch.



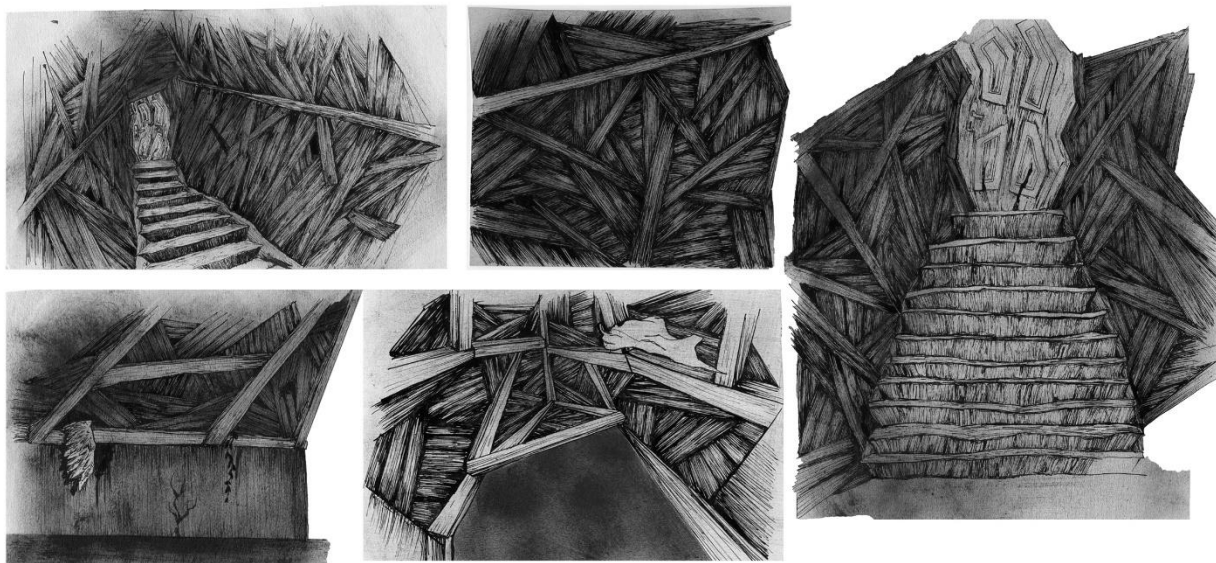
Obr. č. 021

Na animáciu mi neostávalo veľa času, takže som musela naozaj spraviť iba potrebné pohyby a nijak ďalej sa s tým nepiatať. Spomínam to tu, pretože pri ďalších záberoch som mala trochu viac času a občas som tam dávala už to, čo tam nepatriło. Tento finálny záber, napokon vyšiel a bol aj pekne čitateľný a vďaka nemu som vedela, čo mám zmeniť v tých nasledujúcich.

8 REALIZÁCIA

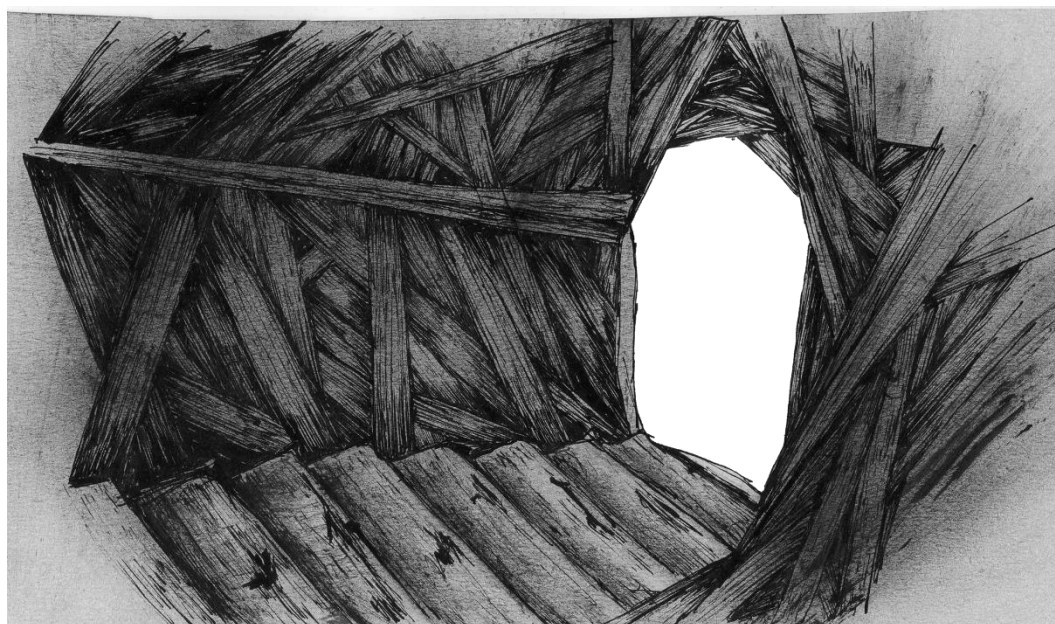
Koncom januára som začala pracovať výhradne na kreslení a animácií záberov. Musela som vymyslieť spôsob, ako to budem kresliť. Spôsob falošného papierkáča spočíva v tom, že všetky pohybujúce sa objekty sa musia nakresliť oddelene a potom sa v programe spoja a vytvoria tak dvojrozmernú bábku s ktorou sa animuje, pri pozadí sa navrstvia jedna na druhú. Kresby, ktoré som vytvárala, som si potrebovala odkontrolovať, či na seba nadväzujú bezproblémovo. Ich škicovanie iba ceruzkou, skenovanie do počítača a spájanie dokopy mi prišlo neuveriteľne zdĺhavé, potrebovala som rýchlejší spôsob. Už pri škicovaní som chcela mať istotu, že to robím dobre. Celý zaber som si naškicovala na veľmi tenký papier ako celok a potom som každý jeden objekt osobitne ceruzkou silno obtiahla cez ten tenký papier, že sa otláčil na výkres pod ním. Na výkrese ostali vyryté obrysy objektov, ktoré som potom obtiahla a mala som istotu, že spolu budú tvoriť fungujúci celok. Potrebovala som vyriešiť ďalší problém a to, ako oddeliť bábky aby mi nesplývali s pozadím. Šrafúra na pozadiach tomu nepomáhala dostatočujúco, pretože bola aj na postavičkách. Rozhodla som sa pozadie stmaviť. Postavičky som napokon kreslila na biely kartón a všetko ostatné som kreslila na sivý kartón. Aj keď to je dvojrozmerná animácia, nechcela som, aby to pôsobilo tak strašne plošne, začala som pozadia tieňovať. Tieňovanie som nechcela robiť ceruzkou a ani uhlíkom, chcela som ostať iba pri používaní tušu. Vyskúšala som použiť suchý hrubý maliarsky štetec namočený do tušu, z ktorého som najprv potrebovala dostať zbytočne množstvo čiernej. Keď bol štetec už napoly suchý a naozaj jeho sýtosť bola tak na päťdesiat percent, mohla som s ním začať tieňovať kresby. Naozaj to malo svoj efekt, aj keď som pri tom využívala veľké množstvo tušu. Musela som si aj určiť, aké veľké to budem kresliť, najprv som to kreslila zbytočne obrovské, ale potom som to prispôsobila rozmerom. Postupovala som postupne podľa storyboardu, väčšinou som mala rozrobené maximálne dva- tri zábery naraz. Po nakreslení všetkých objektov, ktoré som potrebovala do jedného záberu, som ich potrebovala oskenovať. Využívala som školský skener. Manuálne som si ho nastavila, aby skenoval iba do stupňov sivej, aby som nemala žiadne farebné odchýlky v obraze. Použila som rozlíšenie 600 dpi aby to malo vysokú kvalitu, pretože niektoré objekty som mohla použiť vcelku ale aj v detaile, snažila som sa hocijakým spôsobom uľahčiť si prácu a využívať objekty medzi sebou. Skoro všetky zábery som musela prekresľovať aj tak. Pozadia boli v každom zábere iné a každé sa dalo teda použiť iba raz. Vytvorenie pozadia mi zaberalo najviac času, väčšinou tak štyri hodiny, podľa toho čo bolo na ňom. Množstvo z nich tvorí drevený interiér Zannovej chodby a izby (obr. č. 022,

023), vyzerá veľmi podobne na všetkých záberoch, ale každý jeden som musela prekresľovať a šrafovať znova a znova.



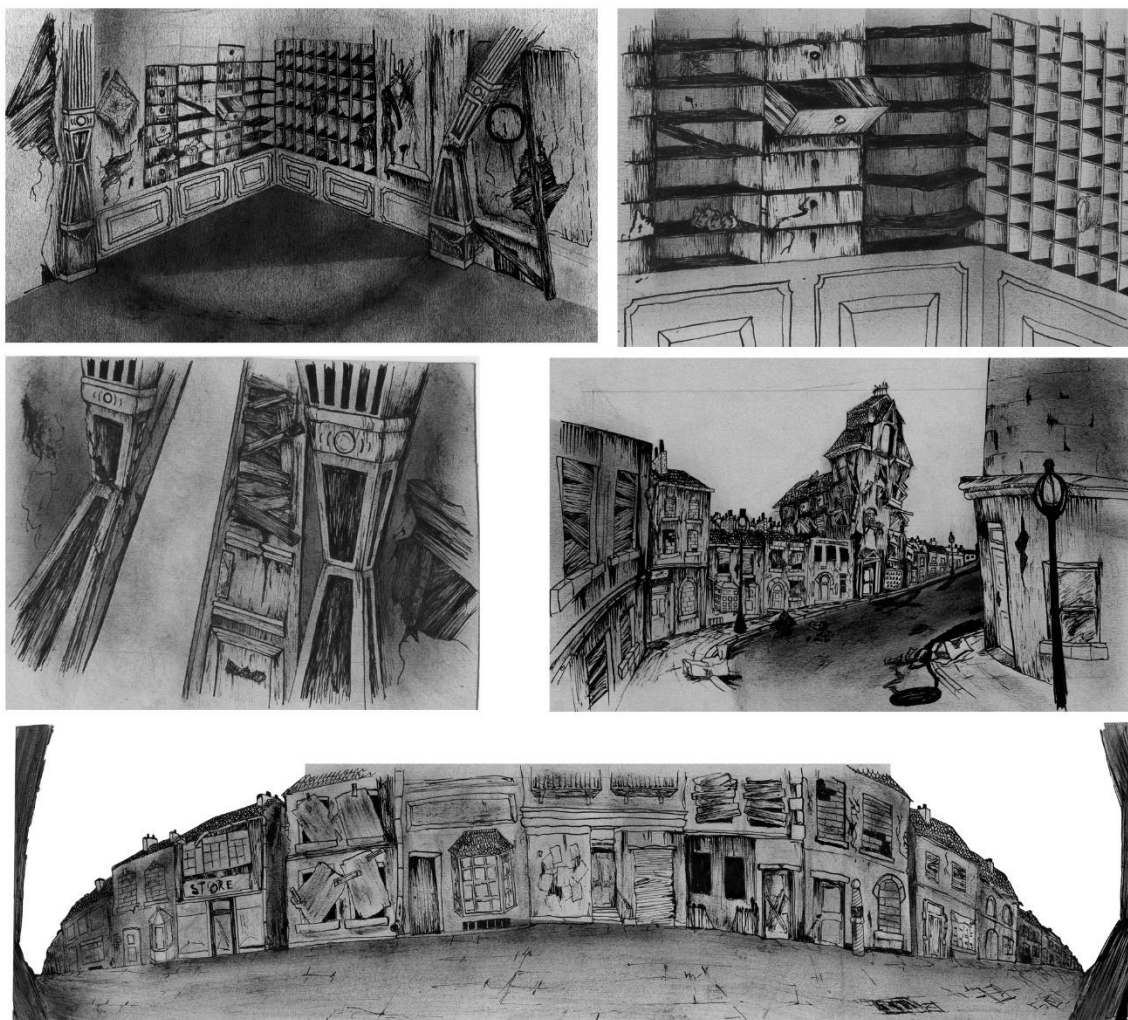
Obr. č. 022

Tento typ pozadia bol skôr náročný na čas, než na samotnú kreativitu, pretože keď už som si raz určila ako má vyzerat' toto prostredie, ostávalo mi ho iba prekresľovať.



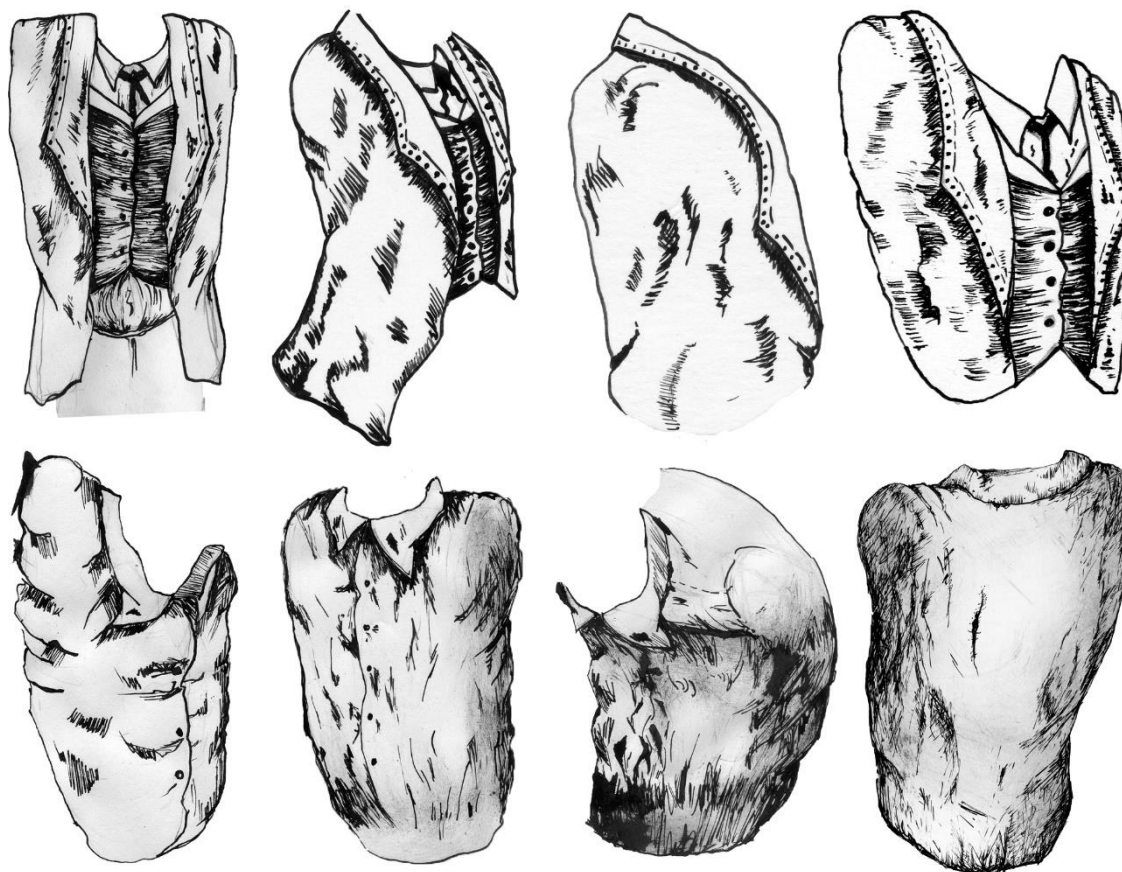
Obr. č. 023

Náročnejšie bolo, keď som mala vymyslieť ulicu a do nej dosadzovať rôzne typy budov, alebo vymyslieť interiér recepcie a vchodové dvere. Nakreslenie recepcie mi zabralo skoro deň, kvôli skrinke s množstvom malých poličiek. Musela som stále uvažovať, či to má správnu perspektívu, veľa času mi zabrali aj prvotné náčrty.



Obr. č. 024

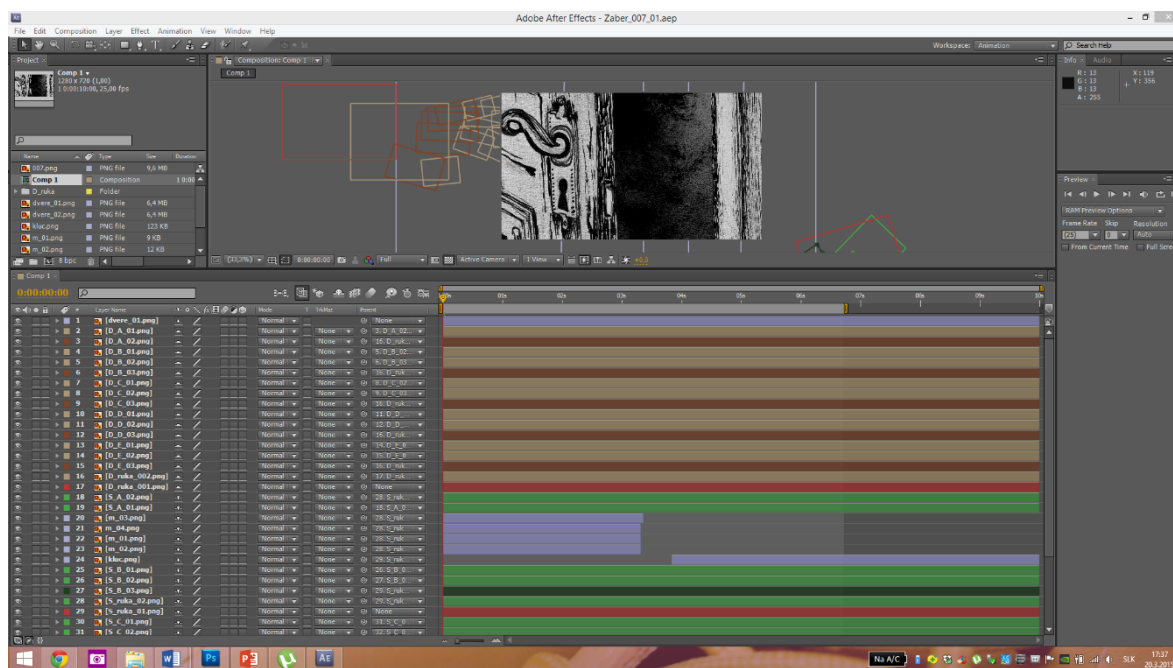
Pri tvorení postavičiek, som sa snažila využívať objekty medzi sebou v záberoch, ale keď už som mala tridsať záberov, začala som sa v tom strácať a začalo byť jednoduchšie rovno nakresliť to, čo potrebujem. Tiež som musela premýšľať nad každým záberom, že čo mala postava oblečené, aj keď boli iba dve možnosti a to so sakom alebo bez, ale takýto detail vám jednoducho nemôže utiecť.



Obr. č. 025

Ukážka typov trupu pre postavu študenta, veľmi si želám aby divák pochopil že otáčať trupom nie je až také jednoduché v tejto technike animácie. Každá zmena uhla sa musí prekresliť, z tohto hľadiska je animácia trochu obmedzená ak to robíte sám a máte vyhradený čas.

Od náčrtov, kreslenia a skenovania som sa pohla už do digitálneho spracovania. V programe Adobe Photoshop som si upravila iba kontrast a objekty vyrezala, pomocou orezávacieho nástroja a oddelila od ostatných. Stačilo to už iba uložiť a správne pomenovať, aby v priečinku nenastal chaos. Dobré pomenovanie objektov je základ a veľmi uľahčí robotu, keď už projekt tvoríme v programe Adobe After Effect (obr. č. 026). Po vytvorení projektu som ďalej pokračovala nastavením hierarchie, to je nadväznosť objektov jeden na druhý a určenie rodičovského objektu, podľa ktorého sa orientujú ostatné pod neho zoradené. Pri postavách som využívala plug in Duik, čo pomáhalo vytvoriť prirodzenejší pohyb končatín. Väčšinou som používala základné parametre ako rotácia, pozícia a veľkosť. Puppet animáciu som nevyužila vôbec a ani nejaké špeciálne efekty, výnimkou boli jedine závesy v Zannovej izbe, tie som chcela aby mali naozaj pohyb látky. Stále som chodila na konzultácie, pretože som potrebovala poradiť s pohybom, aby vyzeral čo najlepšie. Snažila som sa to dosiahnuť pomocou dynamických kľúčov, ktoré dodávajú pohybu prirodzenosť a znižujú pocit mechanickosti. Väčšinu záberov som prerábala na trikrát, kým som dosiahla lepší výsledok, mnohokrát som opravovala rýchlosť, lebo všetko bolo príliš pomalé.

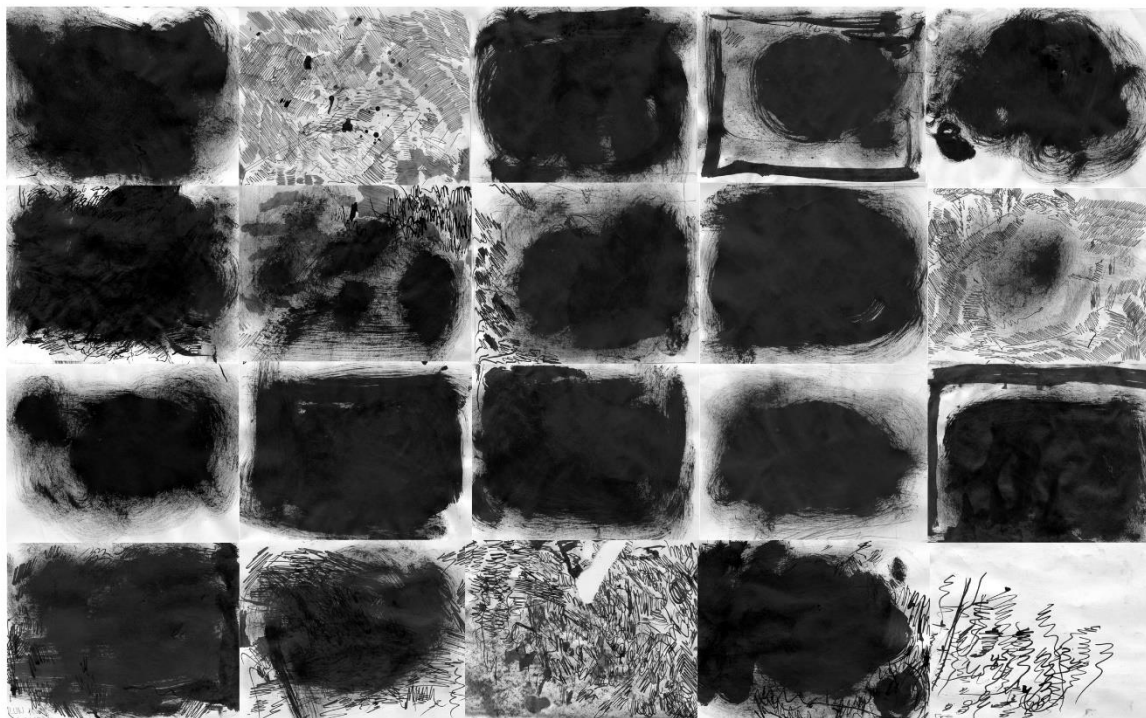


Obr. č. 026

9 FINALIZÁCIA

Za finalizáciu rátam posledné tri týždne, ktoré boli najnáročnejšie. Okrem toho, že ma tlačil čas, bolo veľmi ťažké pre mňa kresliť, pretože už som tých liniek mala plné oči a začínala som sa cítiť veľmi vyčerpaná. Energia sa veľmi ťažko dobýjala, a pretože všetci navôkol sa cítil rovnako. Stále to zachraňovali konzultácie, ale už som začínala mať pocit, že všetko robím úplne zle, ale tak také veci sa dejú, keď robíte jednu vec tak dlho, takže treba vždy vydýchnuť a pozrieť sa na to s nadhľadom. Nakoniec sa to všetko prevrátilo, uvedomila som si, že za pár týždňov je koniec a začala som vidieť svetlo na konci tunela. Slnko opäť vyšlo a podarilo sa mi všetko dokresliť. Ďalšia vec, ktorú bolo treba vyriešiť bol rozprávač, ktorého reč som mala napísanú už dávno, ale prišli sme na to, že to tam vôbec neseďí, že je to príliš útržkovité. Bola tiež veľmi metaforická a neopisovala veľmi dej, nechala som si poradiť od vedúceho mojej práce, a prepísala som to celé, aj keď sa mi prvá verzia páčila najviac. Nechcela som riskovať, že to pokazí celý film. Vyskladala som nového rozprávača, a keď bol čas na nahrávanie, prišla som na to, že môj rozprávač, ktorý to mal nahovoriť je na chate a príde až ďalší týždeň. Z dôvodu časového sklzu to nakoniec môj zvukár (vedúci práce) nahral sám. Pravdepodobne som to nezvládla z organizačného hľadiska. Jeho hlas mi vyhovoval, takže v tomto probléme nebol, jedine to, že by som to mala radšej v slovenskom jazyku. Nič sa nedá robiť, aj tak to bude dobré a aspoň tomu budú rozumieť všetci Česi. Zvukár potreboval mať aspoň hrubý strih film, aby mohol začať komponovať hudbu. Strihač urobil hrubý strih, v ktorom ešte chýbalo približne päť záberov ktoré som ešte dokončovala. Keď som už finálne dokončila všetky zábery, mohol sa spraviť finálny strih. Bola som neskutočne šťastná, že som už doanimovala, a že moja práca je hotová. Postrihané to bolo za jeden večer, ja som mala ešte nejaké výhrady z predošlého strihu, zdalo sa mi, že je všetko strašne rýchle a chýbajú tam výdrže. Snažili sme sa tomu vyhnúť vo finálnom strihu. Nechali sme si prestávku jeden deň aby si oči odýchli a potom sme urobili posledné úpravy. Film bol pripravený pre zvukára. On mal už pripravené nejaké podklady, väčšina z nich boli úplne podľa mojich predstáv, atmosféra bola presne vystihnutá tak ako som chcela. To ma veľmi potešilo, pretože si myslím, že je celkom ťažké preniesť svoju predstavu na niekoho ďalšieho. Výhrady som mala jedine k tomu ako študent hrá na husle, a dúfala som že sa to zmení podľa mojich predstáv. Nakoniec som sa tomu nevyhla, ale musela som dopraviť ešte tri zábery. Ďalšou podstatnou zložkou filmu sú titulky, ktoré vlastne uvádzajú diváka do filmu. Táto časť ma veľmi bavila, chcela som ich spraviť naozaj úžasné a neobvykle. Počas kreslenia vecí na film, vzni-

kalo množstvo pomaľovaných papierov ktoré nemali využitie, naozaj ich bolo hodne a ja som sa rozhodla, že ich použijem v titulkovej časti. Nechcela som, aby boli titulky rovnako uhladené ako celý film, chcela som aby znázorňovali čisté šialenstvo a chaos. Tiež som použila vlastný font, ktorý som ručne naškriabala.



Obr. č. 027

Titulky pôsobili agresívne a rýchle, musela som ich dať dohromady s filmom, ktorý začína veľmi kľudne a má ponurú atmosféru. Vsadila som na to, že hudba to všetko pekne prepojí. Bola som veľmi spokojná s tým, ako vyzerajú, a dúfala som že aj ostatným sa budú páčiť tak ako mne.

ZÁVĚR

V závěre by som sa chcela poďakovať všetkým, ktorí so mnou pracovali na tomto filme. Som veľmi rada, že mi škola umožnila túto spoluprácu. Veľká vďaka patrí ľuďom okolo, ktorí má stále podporovali, dobíjali energiou a znášali moje pochmúrne nálady.

Aj keď som mala občas pocit, že tento rok nikdy neskončí, pri pohľade naspäť to všetko zbehlo ako lusknutie prstami.

Tento film nebol mojou povinnosťou, ale mojou radosťou. Technika falošného papierkáča nie je už v tejto dobe až taká populárna a chcela som ju vrátiť späť, čo sa mi aj podarilo. Film naozaj splnil moju predstavu, či už po výtvarnej stránke a zachovania jej jednoty počas celého filmu, alebo hudobné spracovanie, ktoré byť už lepšie ani nemohlo. Je to úžasný pocit poskladať všetky tieto prvky dokopy a vnímať to ako jeden celok. Počas práce na filme som nemala žiadne väčšie technické problémy. Občas som mala tvorivú krízu, ale to máme občas všetci. Myšlienkou: nie každý deň je nedeľa, som sa ubezpečovala že je to v poriadku. Som rada, že sa mi film podarilo dotiahnuť dokonca a že splnil moje očakávania.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

- KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004. 110 s., [12] s. barev. obr. příl. ISBN 8073310198.
- DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004. 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 8073310120.
- VACEK, Jaroslav. *O nemocech duše: kapitoly z psychiatrie*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1996. 415 s. ISBN 8020405356.
- BORDWELL, David. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. 639 s. ISBN 9788073312176.
- *Dějiny ošklivosti*. Vyd. 1. Editor Umberto Eco. Praha: Argo, 2007, 455 s. ISBN 978-80-7203-893-0
- GOYA, Francisco de. *Francisco de Goya: lepty : sbírka Moratova institutu [pro umění a vědy o umění]*. [Cheb: Galerie výtvarného umění v Chebu, 2005]. 168 s. ISBN 8085016761.
- CAMUS, Albert. *Zápisníky II: leden 1962 – březen 1951*. [Sv. 2.]. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1999. 297 s. ISBN 8020407111.
- CAMUS, Albert. *Zápisníky. Sv. 1: Květen 1935–únor 1942*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1997. 198 s. ISBN 8020406530.
- PINERA, Virgilio. *Studené povídky*. Vyd. 1. Brno: Julius Zirkus, c2005. 230 s. Artigas, sv. 9. ISBN 8090337767.
- LOVECRAFT, H. P. *Vyděděnec a jiné povídky*. Praha: Dokořán, 2010. 132 s. Netopýr, sv. 6. ISBN 9788073633134.
- CARVER, Raymond. *Bud', prosím tě, zticha: a jiné povídky*. 1. vyd. Praha: Argo, 1996. 233 s. Edice anglo-amerických autorů, Sv. 13. ISBN 8072030000.
- DAHL, Roald. *Milostné rošády*. Prague: Nakladatelství Josefa Šimona, 1995. 141 s. Český klub. ISBN 8085637235.
- DAHL, Roald. *Příběhy nečekaných konců*. Vyd. 1. Praha: Volvox Globator, 2005. 311 s. ISBN 8072075810.
- DAHL, Roald. *Roald Dahl od A do Z: souhrnné vydání nejlepších povídek*. Sv. 1. Vyd. 1. Praha: Volvox Globator, 2010. 500 s. ISBN 9788072077939.
- LOVECRAFT, H. P. *Měsíční močál: příběhy a sny z let 1921–1925*. 1. vyd. tohoto souboru. V Praze: Plus, 2011. 343 s. Sebrané spisy, sv. 2. ISBN 9788025900932

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok číslo 001 – ukážka spracovania materiálu

Obrázok číslo 002 – New York, <http://www.vintag.es/search/label/architecture>

Obrázok číslo 003 – Londýn, <http://www.vintag.es/search/label/architecture>

Obrázok číslo 004 – Ukážka z filmu *Delicatessen*, <http://lnk.sk/xXT>

Obrázok číslo 005 – Steve Buscemi, <http://lnk.sk/xXU>

Obrázok číslo 006 – David Bowie, <http://lnk.sk/xXV>

Obrázok číslo 007 – Jaro Filip, <http://lnk.sk/xXW>

Obrázok číslo 008 – Martin Landau z film *Ed Wood*, <http://lnk.sk/xXX>

Obrázok číslo 009 - Jack Nicholson, <http://lnk.sk/xXY>

Obrázok číslo 010 – Georges Braque, <http://lnk.sk/xXZ>

Obrázok číslo 011 – Cosi tísnivého- surrealizmus a grafický design, <http://lnk.sk/xYa>

Obrázok číslo 012 – Plagát filmu *Sanatorium pod klepsydra*, <http://lnk.sk/xYc>

Obrázok číslo 013 – Postava (ojciec) z filmu *Sanatorium pod klepsydra*, <http://lnk.sk/xYe>

Obrázok číslo 014 – Quay Brothers, Krokodília ulica, print screen

Obrázok číslo 015 - Quay Brothers, Krokodília ulica, <http://lnk.sk/xYf>

Obrázok číslo 016 - Quay Brothers, Krokodília ulica, print screen

Obrázok číslo 017 – Ukážka z filmu *Krysař*, <http://lnk.sk/xYm>

Obrázok číslo 018 – Ukážka z filmu *Kabinet doktora Caligariho*, <http://lnk.sk/xYh>

Obrázok číslo 019 - Ukážka z filmu *Kabinet doktora Caligariho*, <http://lnk.sk/xYj>

Obrázok číslo 020 - Ukážka storyboard *Hudba Ericha Zanna*

Obrázok číslo 021 – Ukážka prvého finálneho záberu, *Hudba Ericha Zanna*

Obrázok číslo 022 – Ukážka pozadia, *Hudba Ericha Zanna*

Obrázok číslo 023 – Ukážka chodby vedúcej do Zannovej izby, *Hudba Ericha Zanna*

Obrázok číslo 024 – Ukážka pozadí a ulice, *Hudba Ericha Zanna*

Obrázok číslo 025 – Ukážka fázy študentových trupov, *Hudba Ericha Zanna*

Obrázok číslo 026 – Ukážka projektu v programe After Effects, *Hudba Ericha Zanna*

Obrázok číslo 027 – Ukážka machúľ ktoré vznikali počas kreslenia filmu, *Hudba Ericha Zanna*

Príloha P I: Název přílohy