

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "země ArteMida"

Pavla Michálková

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Pavla MICHÁLKOVÁ
Osobní číslo: K09006
Studijní program: B 8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba

Téma práce: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "země ArteMida"

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "země ArteMida".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "země ArteMida".

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD, formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Harold Whitaker a John Halas. Timing for animation. 2002.
Blair Preston. Animation. ČSFÚ, 1989.
Rudolf Urc. Animovaný film. Martin, Osveta, 1980.
R. Williams. The Animator's survival.
Boris Jachnin. Walt Disney. ČSFÚ, 1990.
Alois a Jarmila Koneční. Taiči. 2000.
Robert Urgela. Dějiny Kung-Fu. 2005.
Fojtík Ivan. Čchi-kung. 2003.
Théler Luc. Chun-juan Čchi-kung. 2006.
Stone Jeff. Jeřáb. 2007
Murakami Haruki. O čem mluvím, když mluvím o běhání. 2010
Lam Kam Chuen. Čchi-kung. 2007.
Edgar Dutka. Minimum z dějin animovaného filmu. 2007
Edgar Dutka. Animovaný film. 2003
Edgar Dutka. Scénaristika animovaného filmu. 2006
Jiří Šmaha. ZVÍŘE (encyklopedie). 2002
Pospíšilová Soňa. Čínské znaky. 2010
Olivová Lucie. Tradiční čínská architektura. 2008

Vedoucí bakalářské práce: doc. Vladimír Malík
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2011
Termín odevzdání bakalářské práce: 18. května 2012

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
učkanka



L.S.

doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně

19.5.2012

Barbora Michalčíková

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 nevýdělečně 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 nahlížení 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, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či 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 užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

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

ABSTRAKT

Tato písemná bakalářská práce popisuje průběh vytváření kombinovaného animovaného filmu „země ArteMida“, který byl vytvořený v třetím ročníku, oboru: Klasická animovaná tvorba. Ve své práci popisuji všechny důležité části výroby. Od tvorby námětu až po finální export. Práce zároveň zaznamenává myšlenky autora a celkový pohled na tvorbu.

Klíčová slova: námět, příběh, literární scénář, storyboard, animace, Mida, Jeřáb mandžuský, Tygr, Jeřáb královský, Adobe After Effect, hudba, jin a jang, Kata Tygra, Tai Ji Quan

ABSTRACT

This written thesis describes the process of creating a combined animated film "The land of Artemida", which was created in the third year of study: Classical animation. In my thesis I describe all the important parts of production. Since the creation of theme to final export. The work also records the author's ideas and the overall view of creation.

Keywords: story, literary script, storyboard, animation, Mida, Manchurian Crane, Tiger, Crane Royal, Adobe After Effect, Music, yin and yang, Tiger Kata, Tai Chi Chuan

Ze všeho nejvíc děkuji svým rodičům, kteří mě ve studiu podporují a bez kterých bych těžko vystudovala.

Můj dík patří Trdlovi za hardwarovou a softwarovou podporu.

A také děkuji všem, kteří se podíleli.

OBSAH

ÚVOD	11
1 NÁMĚT A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	13
1.1 NÁMĚTEM TO ZAČÍNÁ	13
1.1.1 PRVNÍ MYŠLENKY	13
1.1.2 NÁZEV.....	13
1.1.3 PSYCHOLOGIE, PSYCHOLOGIE BOJE A UMĚNÍ BOJE	14
1.1.4 CHAN-SHAOLIN-SI & DJU-SU KUNG-FU	15
1.1.5 TAI JI QUAN	16
1.1.6 JIN A JANG.....	17
1.1.7 KONEČNÁ STANICE?.....	17
1.2 ZÁKULISÍ LITERÁRNÍHO SCÉNÁŘE	18
1.2.1 JAK ZAČÍT PSÁT	18
1.2.2 ADRESÁT.....	18
1.2.3 ŽÁNŘ FILMU	18
1.2.4 HLAVNÍ MYŠLENKA FILMU	19
1.2.5 PŘÍBĚH VE VÝPRAVNĚJŠÍM BODOVÉM SCÉNÁŘI	19
1.3 POSTAVY A JEJICH CHARAKTERY	23
1.3.1 CHLAPEC – MATĚJ	23
1.3.2 PES – MIDA	23
1.3.3 BYTOSTI.....	23
1.3.4 SPOLUŽÁCI – ZÁŠKODNÍCI.....	24
1.3.5 UČITELKA.....	24
1.3.6 JEŘÁB MANDŽUSKÝ – LETEC.....	24
1.3.7 JEŘÁB KRÁLOVSKÝ	24
1.3.8 MISTR JEŘÁBA.....	24
1.3.9 MISTR TYGRA.....	25
1.3.10 ŽÁCI MISTRA TYGRA	25
1.3.11 STRAKA.....	25
1.3.12 ROSTLINA – KNIHA	25
1.3.13 ČERVENÉ MÍČE.....	25
1.3.14 SLEČNA SAKURA S ČAJEM.....	26
2 ATMOSFÉRA FILMU	27
2.1 VYPLATÍ SE VĚDĚT	27

2.1.1	SPRÁVNÝ VÝBĚR.....	27
2.1.2	NECHME JI DÝCHAT.....	27
2.1.3	PRŮHLEDNÁ KOMPOZICE.....	27
2.1.4	GRAFICKÉ PRINCIPY	27
2.1.5	SMYSL PRO RYTMUS.....	28
2.1.6	MILÁ VYMOŽENOST	28
2.1.7	CELKOVÁ NÁLADA.....	28
2.2	ATMOSFÉRA VE FILMU ZEMĚ ARTEMIDA.....	28
3	INSPIRACE	29
3.1	HAYAO MIYAZAKI.....	29
3.2	ČU TCHIEN-CCHAI.....	29
3.3	AUDREY KAWASAKI.....	29
3.4	ČÍNSKÁ TUŠOVÁ MALBA	29
3.5	ABU OSTRAVA	29
3.6	GRUS JAPONENSIS A TANEC	30
4	PŘÍPRAVA	32
4.1	VÝTVARNÉ NÁVRHY	32
4.1.1	JAK NA VN?.....	32
4.1.2	POZADÍ.....	32
4.2	STORYBOARD.....	32
4.3	TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	33
4.4	ANIMATIK.....	33
5	PRŮBĚH PRÁCE – ANIMACE	34
5.1	PLÁNOVACÍ KALENDÁŘ	34
5.2	TECHNOLOGIE.....	34
5.3	STÍNOHRA.....	35
5.4	KRESLENÁ ANIMACE A „LINE TEST“	35
5.4.1	KLASICKÁ KRESLENÁ ANIMACE	35
5.4.2	POMŮCKY PŘI KRESLENÍ	36
5.4.3	POMOCNÍK „LINE TEST“	36
5.4.4	KLÍČOVÁNÍ.....	37
5.5	MALBA	38
5.6	ADOBE AFTER EFFECTS	39
5.7	PROBLEMATICKÉ ZÁBĚRY.....	39
6	POSTPRODUKCE.....	40
6.1	VIZUÁLNÍ POSTPRODUKCE.....	40
6.2	STŘIH NEBO MONTÁŽ?	41

6.3	HUDBA, NAHRÁVÁNÍ, ZVUK, RUCHY	41
6.3.1	HUDBA	41
6.3.2	NAHRÁVÁNÍ	42
6.3.3	ŠTĚSTÍ PŘEJE PŘIPRAVENÝM!	42
6.3.4	FLÉTNA V LESE	44
6.3.5	KONTROLA NAHRANÉHO MATERIÁLU	45
6.3.6	ZVUK.....	46
6.3.7	RUCHY	46
6.4	RENDEROVÁNÍ.....	46
6.4.1	EXPORT SAMOSTATNÝCH ZÁBĚRŮ	47
6.4.2	EXPORT CELÉHO FILMU	48
6.5	VYPALOVÁNÍ NA DVD.....	48
6.6	RADY NA ZÁVĚR.....	49
6.6.1	KOMUNIKACE.....	49
6.6.2	ZÁLOHOVÁNÍ	49
6.6.3	NATÁČECÍ DOUPĚ.....	49
6.6.4	JEDEN JEDINÝ ŠANON	50
6.6.5	NATÁČECÍ DENÍK	50
7	GRAFICKÝ DESIGN	51
7.1	PLAKÁT	51
7.2	DVD OBAL A POLEPY	51

ÚVOD

Dovolte, abych vás přenesla na křídlech Jeřába mandžuského do světa mé osobité fantazie. Neboť první věc, kterou jsem musela udělat, než vznikl konečný scénář a „výtvarno“, je vrátit se zpět na pozici dítěte a vymýšlet si divotvorný svět.

Příběh, bez velké dějové zápletky, hovořící spíše svým výtvarným projevem a animovanými efekty, je různorodou koláží. A tento vymyšlený svět k nám promlouvá různými jazyky. Můžeme zde najít svůj bezcitný industriální svět, na druhou stranu svět plný kouzel a takto se prolíná i světoznámý jin - jang.

Základem mé práce je tento symbol, jin - jang, nespoutaný, krásný i ošklivý a všechny protiklady světa zde můžeme hledat. V animované tvorbě tyto protiklady se snažíme ještě podtrhnout, zvýraznit, jako gesta herců v divadelní hře.

Nepostradatelnou součástí je samozřejmě hudební doprovod, neboť bez něj by byl příběh hluchý.

V následujících kapitolách se můžete dočíst, jak jsem bojovala se všemi složkami práce na animovaném filmu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Námětem musí člověk zaujmout, to je první krok k úspěchu. Ať už se diváci v řadách mají smát či brečet, za každou cenu odejdou vámi osloveni a zanechají si z promítání určitý pocit. „*Ve filmu musí myšlenky přejít k divákovi okamžitě. Není tu možnost vrátit se zpátky jako v knize.*“ [1, str. 07]¹

Literární scénář není určen k tomu, aby se podle něj natáčelo, ale je důležitou nití mezi myšlenkou a hotovým dílem.

1.1 Námětem to začíná

1.1.1 První myšlenky

Po návratu ze studijní stáže mi hlavou běhaly tři myšlenky, ale nebyla jsem si jistá, která by mohla oslovit. První se dotýkala bojového umění. Mistr Akademie bojového umění v Ostravě, Karel Doležal, souhlasil, že mohu použít bojové techniky z jeho školy a animovat pro juniory video jako pomůcku. Druhá myšlenka „flirtovala“ s jeřáby mandžuskými a jejich tanci. Tito vzácní ptáci jsou poezií pro oko. Třetí mě oslovila teprve nedávno, animovat šikovního psa – Border kolii. Prosazovala jsem svou první myšlenku, ale bojové umění každého neosloví a zároveň vedoucí požadoval příběh.

Kolem příběhu jsem chodila jako kolem horké kaše. Konzultovala jsem s doc. Dušanem Trančíkem a ten mi pomáhal s dramatickou částí, jen mi ten příběh nepřipadal vlastní. Konzultovala jsem také s doc. Zdeňkem Storchem a ten souhlasil jen pod podmínkou, že animace bude kreslená a bude korespondovat s východní malbou.

Nakonec jsem se ponořila do neuspořádaných myšlenek a vtiskla námětu novou podobu.

1.1.2 Název

Z názvu filmu „země ArteMida lze číst, že se jedná o film smyšlený, neboť taková země na zemi není. Tento název však není původní. Pro název filmu jsem si neprosadila a tím je „KATA Tygra“. Možná proto, že mému vedoucímu připomínal dívčí jméno a zřejmě by film ani správně nevedl. Kdo někdy okusil sílu bojového umění, ví, co tato slůvka zna-

¹ WHITAKER, Harold: Timing for animation

menají. Takto bych napsala definici: „KATA“ je soustava pohybů, chvatů, technik a gymnastiky v jednom plynulém fyzickém vyjádření a „Tygra“ s sebou nese charakter vyjádření. Takže je rozdíl, když cvičíte například katu tygra, jeřába, draka nebo kudlanky. Každá tato sestava má svůj charakter. Tímto jsem vysvětlila, že většinou se člověk inspiroje pohybem zvířete. Můžu vám ale slíbit, že se KATA ve filmu objeví.

Vraťme se k současnému názvu „země Artemida“. Co znamená slovo Artemida, kde vzniklo a proč písmeno „M“ není minuskule? Jako autor, vám to mohu říct. Země Artemida je pojmenovaná podle Artemis, cituji z encyklopedie: „*v bájesloví dcera Dia a Léty, jejím bratrem byl bůh Apollón, který se s ní narodil jako dvojče.*“² Už víte? Ano, Artemis je bohyně lovu a měsíce. Je zobrazovaná s lukem a chrání les a divokou zvěř. Podle Artemis byla pojmenovaná naše fenka, které zkráceně říkáme Mida. Také se ve filmu objevuje ve vedlejší roli. Ve výsledku tedy zvítězil název, který má upoutat diváka na neznámou vymyšlenou zemi, kterou na zemi nespátíme – zemi Artemidu.

1.1.3 Psychologie, psychologie boje a umění boje

Dá-li vám někdo volnou ruku k projevu a tvorbě, zajisté se ve výsledku odrazí psychologie člověka. Každý jedinec má svůj osobitý projev a v projevu se odrazí jeho život, skryté touhy i prohry. V mém případě jsem se chtěla příběhu vyhnout. Patřím mezi méně oblíbenou skupinu introvertů, která spíše v pozadí svět pozoruje a nerada se ukazuje. Pro tuto řadu talentovaných lidí je velmi náročné absolvovat určité konzultace, pohovory či jiné zkoušky.

„Když se podíváme na filmy Bohem pomazaných tvůrců, zjistíme, že jejich filmy vypovídají něco podstatné o nich samotných, že jsou jejich otiskem. Jestli je to Fellini, Švankmajer nebo Walt Disney. Je to výpověď jejich lidské duše. Jenže nám to nevadí, ale naopak jsme jim za tu důvěru vděční.“ [2, str. 09]³

V mém životě zlomovým okamžikem byl nástup do Akademie bojových umění v Ostravě. Získala jsem jistou otužilost vůči všem spikleneckým akcím od spolužáků. Tato aktivi-

² Internetová encyklopedie – Artemis

³ DUTKA, Edgar: Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace.

ta se výrazně projevuje i v mé tvorbě a bakalářské práci. Ve filmu se objeví dvě základní sestavy, které jsem se musela naučit na začátku.

S bojovým uměním člověk nezíská jen jistotu, ale i harmonii, disciplínu a samozřejmě zdravý pohled.

Proč je důležitá psychologie v boji? Z vlastní zkušenosti vím, že mnozí urputní bojovníci a siláci si zakládají jen na své „fyzické kultuře“, aby si zajistili fyzickou převahu. Tito jedinci, jakkoliv dosahující určité dokonalosti a úspěchů v modelových či cvičných podmínkách, bývají často zklamání, když v reálné situaci neuspějí. Takový neúspěch pak pro ně bývá i důvodem k odsouzení konkrétního bojového umění jako celku pro jeho neúčinnost. Kde je tedy problém? Můžeme si být jisti, že reálná situace bude vždy jiná než ta zahraná, modelová. Člověk zapomene, že určitou techniku, kterou na tréninku pochytil a která by měla zabrat, musí určité situaci přizpůsobit. Poté se tudíž může stát, že napadený si řekne: „To nefunguje, co teď?“, a podlehe těmto nemístným obavám, které by měl raději hodit za hlavu.

Psychologie hraje velkou roli ve filmu a nejen v mém a je náročné ji správně tužkou uchopit, ale pokud si člověk něco prožil, poté už nejsou otázky a tvůrce kreslí formou automatického textu jako v literatuře.

Umění boje je často špatně chápáno, jako sport, ale o jediném bojovém umění, o kterém se dá říkat, že je sport, tak je Karate. Mohu vás ujistit, že v bojovém umění je mnohem víc, řekla bych, že s bojovým uměním, jako je Tchaj-ti nepotřebujete pro život terapeuta, neboť jste jim sám. Probouzet se ráno se sestavou a představou, že zrovna imitujete pohyb zvířete a myslíte na svou rovnováhu, je osvěžující povzbuzení.

1.1.4 Chan-Shaolin-Si & Dju-Su Kung-Fu

Kung-Fu je prvním bojovým stylem s důrazem na sebeobranu, se kterým jsem se setkala. Akademii Bojových Umění v Ostravě založil Karel Doležal a můj instruktor byl Michal Kusyn. Naučil nás nejen techniky sebeobrany, ale i sestavy, tzv. KATY Tygra a Chuen Mun. Katu Draka mě učil instruktor Tomáš Lapka, kterému děkuji za kontrolu animované sestavy „Tygr“ použité ve filmu. Na seminářích jsem znalosti prohlubovala ještě pomocí Ju-jitsu (Sakura Olomouc), Systema (Brno).

„Kdo přemáhá druhé, je silný; kdo přemáhá sebe, je mocný. Tao-te-t'ing, XXXIII“
[5, str. 8]⁴

1.1.5 Tai Ji Quan

Se školou Tai Ji Quan jsem se setkala ve Zlíně, ale k bojovému stylu Tchaj-ti jsem přišla do styku již v době, kdy jsem chodila na základní školu, ale cvičila jsem jen podle knížky.

„V bojových uměních je stále nedostatek kvalitních informací a veřejnost je často posuzuje podle filmů, které jsou od reality velmi daleko. Vystupují zde „nesmrtelní, nezničitelní, neúprosní, nelítostní“ akční hrdinové. Ti prosazují „rovnováhu“ definovanou zásadou oko za oko a zub za zub, nebo ještě lépe za jeden zub zuby všechny i s hlavou.“

V dobách nedávných u nás existoval monopol jednoho bojového umění. Dnes se ocitáme v opačném extrému, kdy bojových umění je nepočítaně a proces „destrukce“ pokračuje. Bojová umění provozovaná na soutěžní bázi, jsou relativně homogenní, protože jsou „držena“ systémem soutěžních řádů a svými řídicími aparáty.“ [5, str. 05]⁵

Tai Ji Quan zmiňuji již na začátku, neboť jednu základní sestavu jsem animovala do filmu. Pojdme nakouknout přímo do stránek klubu, kde hned na hlavní straně je psáno: *„Kdo více obětuje, ten více získává.“*⁶ Toto životní motto platí pro mnohá odvětví.

Tai Ji Quan se vyznačuje tím, že se cvičí pomalu, uvolněně, plynule a s celkovou vyvážeností. Tyto principy mě učil profesor a lektor František Gazdoš. Jsem mu vděčná za pomoc, že mě naučil celou sestavu a také mi půjčil nahrávku na DVD. Pan František Gazdoš výuku rozděluje na dvě části, nejdřív cvičíme přípravné cviky a v druhé části procvičujeme sestavu.

⁴ KONEČNÍ, Alois a Jarmila: Taiči

⁵ KONEČNÍ, Alois a Jarmila: Taiči

⁶ Tai Ji Zlín (webové stránky)

1.1.6 Jin a Jang

Tento světoznámý symbol vysvětluje celou mou práci. Vysvětlím vám jak.

Koncept jin a jang má původ v dávné čínské filosofii a popisuje dvě navzájem opačné a doplňující se síly, které se nacházejí v každé živé i neživé části vesmíru.

Zajímavé poznatky z článku: „*Každá věc se dá popsat jako zároveň jin – jang.*“⁷ Jin a jang se nevyklučují, neboť každá ze sil obsahuje základ té druhé, například zima se nemůže změnit na léto. Jsou na sobě závislé. Například den nemůže existovat bez noci. Navzájem se podporují. Obvykle jsou ve stavu rovnováhy, pokud jeden naroste, druhý ustoupí. Někdy může dojít k nerovnováze. Takové nerovnováhy znovu tvoří pár: přebytek jin způsobuje nedostatek jang a naopak. Jin a jang se mohou navzájem měnit. Například noc se mění na den. Část z jinu je jang a část z jangu je jin. Malé tečky v symbolu znamenají stopy jedné síly v druhé. Např. i ve tmě je světlo měsíce. Znamená to také, že absolutní extrém jedné síly se transformuje na opačný a to, že záleží na pohledu pozorovatele, zda je daná síla jin nebo jang. Například nejtěžší kámen se dá nejsnadněji rozbít.

Proč popisuji dvě rozdílné školy bojového umění a vysvětluji jin a jang, je vám ještě záhadou? Hned vám napovím. Země ArteMida má ve filmu tvar jin a jang. A ty dva malé ostrůvky v symbolu jsou dva altánky – mistra Tygra a mistra Jeřába. Teď už je jasné, že mistr Tygr učí sebeobranu a sestavu tygra a na druhém břehu mistr Jeřáb učí sestavu školy Tai Ji Quan.

1.1.7 Konečná stanice?

S námětem lze bojovat celé roky, ale v pravý čas se musíte zastavit. V konečné fázi jsem spojila všechny tři myšlenky. Ve filmu se objevuje Border kolie, jeřáb mandžuský i tygr. Lámala jsem si hlavu s tím, jak tyto světy propojit. Musím zde však ještě uvést, že jsem do filmu zakomponovala také jednu myšlenku ze semestrální práce tvořenou na stáži v Norsku. V kapitole „*Příběh ve výpravnějším bodovém scénáři*“ se dozvíte, jak to vše dopadlo.

⁷ Internetová encyklopedie – Jin a Jang

1.2 Zákulisí literárního scénáře

Pojďme s lupou na literární scénář, na jeho zákoutí a slabiny.

1.2.1 Jak začít psát

Literární scénář je trošku mravenčí práce. Ale pokud vše dobře rozdělíte do záběrů a sloupků, budete mít usnadněnou práci v další fázi a to je Technický scénář. Literární scénář se dělí do dvou sloupků. V prvním sloupcu rozdělují popis děje do záběrů a v druhém sloupcu k záběrům přiřadím patřičné titulky, hudbu, zvuk, ruchy. Neuvádím záměrně dialog a komentář, protože se v mém filmu nevyskytuje. Ale musím uvést, že co se týče literárního scénáře pro film hraný i animovaný, dialog a komentář je nedílnou součástí. Jak začít psát? Co mohu doporučit, tak je „Bodový scénář“. Rozdělíte si příběh do odstavců a myslíte přitom na záběry a jejich návaznost. Poté už je mnohem jednodušší kopírovat a dopisovat bodový scénář, až z něj uzraje literární scénář.

1.2.2 Adresát

Komu film „posílám“? Určitě lidem. Dospělým dětem i těm, kteří teprve dospívají. A hlavně těm, kteří mají rádi fantazii, umění boje a hravou animaci.

1.2.3 Žánr filmu

Krátký film „země ArteMida“ řadím mezi fantasy a pohádky.

Encyklopedie říká: „*Fantasy je umělecký žánr, používaný především v literatuře a filmu, ale i ve výtvarném umění, založený především na užití magie či jiných nadpřirozených prvků (bájně bytosti, bohové – obzvláště z antických dob, mimozemských technologií nebo nadměrně inteligentně vyvinuté, extrémně silné bytosti, často s vzezřením a chováním netypickým pro lidi.*“⁸

„*Pohádka je obvykle krátký epický fiktivní příběh, ve kterém se ve většině případů objevují smyšlené bytosti (skřítci, víly nebo draci). Původem se jedná o lidový žánr nejčastěji psaný v próze. O pohádkách panuje zkreslená představa, že byly určeny dětem a že musí vždy dobře končit. Je však známa celá řada (nejen autorských) pohádek, jejichž konec nel-*

⁸ Internetová encyklopedie - Fantasy

ze označit za dobrý či povznášející a vůbec nebyly určeny dětem. Tyto pohádky byly jakýmsi vzorovým příběhem o lidských vlastnostech a byly vyprávěny, když šly děti spát.“

[8, str. 254]⁹

1.2.4 Hlavní myšlenka filmu

Toto si prosím podtrhněte. Řekněte si, kolem čeho se celý příběh točí a toho se držte jako klíště, nesmíte ztratit nit s divákem, pokud to není záměr, aby pocítil chaos.

Můj příběh se točí kolem jedné hlavní postavy – chlapce. Nemá jméno, ale postupem času jsem mu začala říkat Matěj. Postava má charakter slabšího jedince, který musí snášet různá popichování. Ale začtěte se do pohádky a třeba vás konec překvapí.

1.2.5 Příběh ve výpravnějším bodovém scénáři

Země ArteMida

Film uvádí štěkající pes – Mida za společenství "nejkulat'oulinkatějších" míčků.

1. Stínohra s krajinou a skálou. Vyjde slunce a začne kvést větvička sakura. Rozvíjející vějíř a rozkvetlá sakura přivolávají titulky: (1) Filmová škola Zlín / Film school Zlin; 2) uvádí /presents 3) Bakalářský film 3. ročníku Klasické animované tvorby / Classical animation studies 3rd year Bachelor's film; 4) jméno a příjmení; 5) země ArteMida
2. Záběr se prolne přes vějíř a ocitáme se v podzimní městské obytné části, kde si hraje chlapec se psem. Pes Mida zepředu olízne obličej chlapce.
3. Matěj se směje a pohladí psa.
4. Hodí Midě míček.
5. Letící míček Mida ve výskoku nechytne.
6. Míček letí až na druhou stranu cesty do křoví.
7. Mida vběhne na cestu.
8. Přijede dodávka se značkou na autě – zákaz volně pobíhajících psů.

⁹ NOVÁK, Arne: Zvony domova a Myšlenky a spisovatelé

9. Podivná bytost sebere psa a hodí ho do dodávky. Říkám mu „Popelář“.
10. Chlapci se začnou drát do očí slzy. Kamera odjíždí stejně jako dodávka a listí padá a padá. Prolnutí – pohled na industriální město, z komínů jde tmavý kouř.
11. Švenk dolů do ulic, kamera najde školu, před kterou stojí chlapec.
12. Pohled shora na chlapce, Matěje, se zasněným pohledem.
13. Zdá se mu, že na něj škola padá.
14. Stejný pohled shora. Do chlapce strčí jeho spolužáci, kteří jdou kolem – podpořeno hudbou.
15. Pohlížíme na smějící se spolužáky poníženě zdola. Vejdou do školy.
16. Chlapec znovu pohlédne vzhůru a teď se ho snaží polapit ti tři spolužáci.
17. Se školním zvoněním sápadící se kluci prasknou.
18. Ve třídě spolužáci přilepí žvýkačkou obrázek osla Matěji na záda.
19. Paní učitelka ukazuje na tabuli s ptactvem a místo obyčejného komentáře buď houká jako sova nebo zpívá a kdáká jako ostatní druhy ptactva.
20. Posledním je straka.
21. Prolnutí. Spolužáci drží v pasáži pod domem straku a chtějí jí ublížit.
22. Matěj nechtěně shodí víko popelnice a tím se skrytý pozorovatel prozradí.
23. Spolužáci nechají straku a vrhnou se na Matěje. Ten se jim snaží utéct.
24. Proměna. Straka se promění ve velkého ptáka – jeřába mandžuského.
25. Jeřáb vezme chlapce za ucho od aktovky a vzlétne prudce nahoru.
26. Matěj se brání, málem vyklouzne,
27. ale pták se ve vzduchu zastaví a chlapce si přehodí na hřbet
28. Matěj se pevně drží.
29. Letí přes hory a údolí, chlapec je okouzlen krajinou.

30. Přiletí do krajiny Artemida. V přírodě jde vidět pozice jin a jang, 2 altánky a vysoká hora se siluetou psí hlavy.
31. Už je večer, když přistanou u jednoho altánku.
32. Mistr rozsvítí světlo za závěsem a předvádí katu tygra (stínohra).
33. Na konci sestavy se promění v tygra a s drápy roztrhne závěs.
34. Z bočního pohledu: Mistr katu tygra vyskočí z altánku a běží směrem k chlapci.
35. Matěj se ulekne a zakryje si oči.
36. Podívá se.
37. Před ním stojí mistr a uklání se s tradičním pozdravem (pěst v dlani).
38. Matěj ulehne ke spánku s ostatními kluky v altánku.
39. Ráno cvičí a učí se chvaty.
40. V poledne se kluci ukloní a rozejdou.
41. Chlapec zamíří do houští.
42. Záběr na ruku, která z cesty odhrnuje stébla trávy, v tu chvíli Matěj spatří jeřáby mandžuské.
43. Hejno jeřábů poskakuje a tančí zasnubní tance na sněhu.
44. Zemětřesení. Hora Artemida začala bouřit.
45. Chlapec leze nahoru na horu.
46. Z hory tryskají červené míče.
47. Míče chlapci brání v cestě.
48. Jeřábi odlétají nebo se schovávají.
49. Chlapec leze na vrcholek.
50. Uvnitř hory vidí sedícího psa, který bubnuje na buben, ne, vždyť je to jeho Mida. Za ní tančí smyšlené bytosti.
51. Chlapec zapíská. Nastane ticho.

52. Detail na zvědavý čenich.
53. Chlapec bouchne do jednoho míče, popadne Midu a skočí.
54. Bytosti mu šlapou na paty.
55. Matěj s Midou sjedou na míči kopec a hora se začne rozpadat, padají kameny a bytosti jsou možná pohřbeny uvnitř.
56. Dole již čekají zvědavě ptáci v hejnu.
57. Jeřáb královský seskočí ze stromu.
58. Z korunky mu vyskočí Mistr katy Tai Ji Quan.
59. Mistr se ukloní a pozve chlapce do altánku.
60. Pohled na altánek.
61. Chlapec se ukloní také, a jakmile zvedne hlavu, sedí už v altánku.
62. Matěj pohlédne vzhůru na strop v interiéru.
63. Slečna Sakura přinese šálek čaje a ve vlasech jí vykvetou květy.
64. Mistr vezme konvičku a podlije rostlinu.
65. Pohled shora dolů na květináč. Vyroste obrovská kouzelná rostlina.
66. Z jednoho listu se vyklube kniha.
67. Kniha se ve slunečním svitu otevře.
68. Mistr s chlapcem společně na knize odlétají střešním otvorem
69. U nebes mistr chlapci předvádí sestavu Tai Ji Quanu.
70. Matěj se přidává.
71. Na konci se ukloní tradičním pozdravem.
72. Jeřáb přiletí s Midou na hřbetě a ta na Matěje zašteká.
73. Chlapec naskočí za Midu a zamává. Odlétají.
74. Zpáteční cesta v kontrastu hory a hory města.
75. Jeřáb slétne. Chlapec se ukloní a jeřáb se promění zpět ve straku.
76. Klidnou chvílku naruší spolužáci. Vyběhnou na Matěje a snaží se ho udeřit.

77. Matěj se všem úderům vyhne a nakonec se pokloní.
78. Spolužáci stojí jako zaražení.
79. Matěj odchází se svým psem.
80. KONEC – titulky – stínohra

1.3 Postavy a jejich charaktery

Význam slova charakter: „*původně rydlo, později rytina a ražba na minci. Znamená ráz či povahu, celek podstatných a stálých rysů, které charakterizují určitou osobu nebo předmět, to znamená, odlišují od jiných.*“¹⁰

1.3.1 Chlapec – Matěj

Hlavní hrdina příběhu je Matěj, chlapec zrzavý a vzrůstem malý. Oči má větší a pronikavější než kterákoliv jiná postava. Uši má také trochu větší, ale celkově působí mile. Jeho vnitřní stránka je ale spiklenecky zasažena a netroufá si pohlédnout druhému do očí s cílevědomým a jasným záměrem. Spíše sklopí zrak, svěsí ramena a vyhýbá se komplikacím.

1.3.2 Pes – Mída

Věrný přítel člověka nechybí ani v mém příběhu. Mída je vzrůstu také menší, uši má čertovské, srst má černobílou a jen jazyk má barvu růžovou. Mída figuruje hned v úvodu, kde o ni Matěj přijde. Mída je chytrá i ve filmu a dokonce hraje na buben.

1.3.3 Bytosti

Smýšlené bytosti žijí v hoře ArteMída a někdy zavítají do města. Zprvu jsem tuto funkci dala popeláři, ale musela jsem jeho jméno očistit a již budu používat jen pojmenování Bytosti. Bytosti se nedají zařadit mezi lidi. Nevypadají ani jako člověk ale ani jako zvíře. Ve filmu se objeví jen v lince a světlém tónu.

¹⁰ Internetová encyklopedie Wikipedie - Charakter

1.3.4 Spoluzáci – záškodníci

Spoluzáci mají roli negativní, dalo by se říct záškodnickou. Nejsou to žádní „hezouni“, ale jsou nejmíň o hlavu vyšší. V příběhu škodí víckrát, když jsem konzultovala s vedoucím oboru, doc. Vladimírem Malíkem, poradil mi, abych je nechala alespoň třikrát škodit, neboť kdybych je tam nechala dělat „lumpárnu“ jen jednou, mohlo by se zdát divákovi, že chybuji.

1.3.5 Učitelka

Učitelku jsem měla nakreslenou nejrychleji. Šišatý obličej zvýrazňuje špičatý nos a přísné brýle. Vlasy má husté a sepnuté vzadu. Oblečení má volné a jednokusová šatovka se mi zdála nejlepší.

1.3.6 Jeřáb mandžuský – Letec

Role anděla strážného měla rychlé zastoupení. Jeřáb mandžuský patří mezi největší ptáky a také ve filmu dosahuje svým rozpětím okouzlujících rozměrů. Barevnost je černobílá a jen na hlavě ve skutečném světě mívá červenou čepičku. Já jsem mu nakreslila čepici trošku větší, řekla bych leteckou.

1.3.7 Jeřáb královský

Tento druh jeřába se objeví jen v závěru. Má jen jeden úkol, nosí si v chocholce Mistra Tai Ji Quanu. Tento jeřáb se liší nejen polohou, kde v reálném světě žije, ale také barevností. Jeřáb královský obývá savany v Africe. Jeho peří je sytě šedivé barvy, přecházející v antracit a bílou. Chocholka je paví chloubou a červený jazýček výrazový prostředek. Jak ve skutečnosti, tak v mém příběhu si sedá na větve stromů a navíc ve skutečnosti při hledání potravy dupe nohama, aby vyplašil kořist.

1.3.8 Mistr jeřába

V září v době příprav jsem se nechala inspirovat Maxem Švabinským a viděla jsem mistra v postavě Josefa Holečka. Michael Carrington mi poté na jednom z Auditů vytkl dva vyobrazené světy: realistický a stylizovaný. Oba mezi sebou bojovali a tak jsem se musela ponořit do své vlastní představitosti a návrhy zcela změnit. A věru jsem tomu ráda. Mistrovi jsem nechala zdvojený fous, ale pohrála jsem si více s podobiznou, s očima a hlavně

jsem vynechala brýle. Klidný vzhled mu zůstal. Mistr má tradiční kimono pro Tchaj-ti, barvy bílé.

1.3.9 Mistr tygra

Mistr tygra je opakem Mistra jeřába. Také jsem se nejdřív nechala inspirovat Maxem Švabinským, ale změna zde byla mnohem markantnější. Vlasy zrzavé a rozčepýřené jako vítr, kimono má barvy rudé a kolem pasu černý pás. Oči jsem zešíkmila a nos zvětšila. Vypadá nazlobeně, ala pod kůrkou se skrývá milý pán.

1.3.10 Žáci mistra tygra

Cvičící žáky mistra tygra bych zařadila mezi komparz. Tyto děti sehrávají roli na place před altánkem a chlapec se od nich učí chvaty a kopy. K vzájemnému kamarádství však nedojde. Děti jsou vzrůstu ještě menší a nosí volný šat ke cvičení. Mezi dětmi jsou i děvčata, což je třeba v šaolinských chrámech nepřípustné. Zde jsme však v jiné „vsi“.

1.3.11 Straka

Městský pták, který se nebojí kontaktu s lidmi a navíc se barevně velmi podobá jeřábům. Ve filmu hraje spíše vedlejší roli, ale je důležitým článkem mezi dvěma světy. Více prozradí příběh.

1.3.12 Rostlina – Kniha

Tuto myšlenku jsem přenesla ze svého semestrálního filmu „Nezralé knihy“. Z květináče vyroste obrovská rostlina s divotvornými listy a z jednoho listu se vyklube kniha. Ta se otevře a co se děje pak, to vám prozradil příběh. Napětí musí mít i psaná část. Mohu však prozradit, že tuto knihu má v altánku Mistr jeřába.

1.3.13 Červené míče

Červené míče jsou pružné a obrovské. Tryskají z hory ArteMidy jako ze sopky a hlásí zemi hrozbu.

1.3.14 Slečna Sakura s čajem

Slečnu Sakuru jsem do příběhu doplnila až při tvorbě. Hledala jsem jemnou bytost a nakonec jsem ji našla ve spanilé dívence v růžových šatech, která připravuje čaj. A jak je čaj blahodárný, vám je jistě známo. Dívce ve filmu kvetou vlasy.

2 ATMOSFÉRA FILMU

Pojďme navodit správnou atmosféru ve filmu.

2.1 Vyplatí se vědět

2.1.1 Správný výběr

Možná tato věta bude znít trochu sobecky, ale animujte tak at' se to líbí vám. Každý sice hraje tak, aby se animace líbila divákům, ale myslím si, že v tu chvíli animace postrádá autora. A navíc, když je autor zcela svůj a nenalhává si: „toto mi nejde, ale mohl bych to zkopírovat odjinud“, dostává se do fáze zjednodušení a vlastního projevu.

2.1.2 Nechme ji dýchat

Křečovitý a okleštěný přístup k animaci je nesprávný. Autorova animovaná tvorba se stále vyvíjí, než se dostane do bodu vlastní libosti, a proto nechme animaci dýchat a vyvíjet se. Lze ve filmu poznat, že si autor stavěl hranice a bál se je překročit.

2.1.3 Průhledná kompozice

Kompozice bývá „průhledná“, neboť nám o filmu hodně prozradí. Neradím, abychom vše směřovali na zlatý řez, ale je pravda, že to není chybný zákrok a z pohledu se jeví zajímavě. Kompozici hlavně musíme přizpůsobit příběhu. Správná kompozice navodí také správnou atmosféru, jen si představme, pokud by vše nebyl záměr, že bychom vše animovali od kraje pouze dva centimetry a střed by byl prázdný, anebo chodec, který nemá chodidla jen proto, že se nám nevešel do kompozice. Proto je dobré vše si rozvrhnout do takzvaného storyboardu.

2.1.4 Grafické principy

Vžitě grafické postupy a principy nám mohou pomoci. Například použití výrazného barevného aspektu pro vedení diváka a samozřejmě při plně kolorované animaci, kde je vyžadována veškerá škála barev, tam se snažme oko diváka upoutat na zvýraznění pohybu. K principům také může posloužit linka či „šrafura“, pokud se nejedná o plně kolorovanou animaci.

2.1.5 Smysl pro rytmus

Tak jako se tanečník učí správné kroky, aby se chytil hudby, tak se i animátor po krůčcích učí správnému rytmu v animaci.

Základem správného rytmu v animaci je, např. přehánění neboli přetahování pohybu. Nemůžeme obkreslovat reálný pohyb, neboť by vyzněl suše a vlastně bez pohybu. Divák musí nej dřív připravit na pohyb a poté ho vykonat. Jak jsme se třeba v předmětu „Herecká gestika“ učili, např. herec či animovaná postava nemůže jen tak přes přechod přejít. Nej dřív hezky přenesení váhu dozadu, zakloní se, poté vykročí a přenesení váhu dopředu. Jen si začněme všimati těchto detailů a svět začne být živější.

2.1.6 Milá vymoženost

Programy pro animování, jako například Adobe After Effect nám může pomoci se správným navozením atmosféry. K mému filmu jsem potřebovala například přidat mlhu k horám, a jak se mi to podařilo, dočtete se v „Průběhu práce“.

2.1.7 Celková nálada

Celkovou náladu můžete tedy inscenovat různými způsoby. Ať už k tomu použijete přírodniny nebo počítač, vždy se přiklánějte k technice, která je vám nebo danému tématu bližší.

2.2 Atmosféra ve filmu Země Artemida

Vybrala jsem si tři zdánlivě odlišné techniky k vytvoření správné atmosféry ve filmu. Stínohra je vždy na pozadí a líbí se mi, že někdy přečnívá a doplňuje se s malbou, druhou technikou. Jsem zastáncem názoru, že nemusí být v záběru vyplněna celá plocha animací. I v jednoduchosti je krása. Poslední a vůdčí technikou je kreslenka. Snažila jsem se v kreslence zanechat trošku tušové malby. Netlačila jsem se do žádné techniky zvlášť, spíše jsem záběry komponovala, jak jsem to cítila.

3 INSPIRACE

Z latinského slova „in-spirare“ znamená vdechnout. Kdo mi vdechnul všechny myšlenky a sny, kdo mě inspiroval? Oblíbený režisér a animátor, mistr tchaj-ti, má oblíbená malířka, první akademie, se kterou jsme se setkala a také nejoblíbenější zvíře.

3.1 Hayao Miyazaki

Kdo by neznal Miyazakiho pohádky. Mají neskonale hloubku a svůdnost. Je pravda, že Miyazaki má odlišné zájmy, např. letadla apod., ale mám pocit, že díky jeho tvorbě se mám pořád kam posouvat.

3.2 Ču Tchien-cchai

Tento mistr si zaslouží pár řádků, neboť je průkopníkem již zmíněného vyváženého stylu tchaj-ti. Noviny z 1. prosince roku 2006 mi stále visí na stěně pokojíku a každé ráno mi připomínají, že takoví lidé, kteří se věnují svému oboru, mění svět k lepšímu.

3.3 Audrey Kawasaki

Audrey mě oslovila nedávno. Zaujala mě hloubka obrazů v jednoduchém secesním plánu. Jen si všimněte, že podkladem je dřevo nebo obilí a jemná linka svádí stejně jako v animaci a divák má pocit, že je vtažen do příběhu. Ještě bych zvýraznila lehké nahození pastelových odstínů barev, které se stávají snovými.

3.4 Čínská tušová malba

Navštívila jsem výstavu čínské tušové malby v Praze na školním výletě a v prostorách Valdštejnské jízdárny jsme měli mimo krásné expozice také možnost namalovat si něco na památku. Doposud nevím, jestli jsem měla tu čest malovat pravou čínskou tuší, ale od té doby patří tato technika mezi mou nejoblíbenější.

3.5 ABU Ostrava

Akademie umění v Ostravě mi byla od začátku oporou, tudíž si v mé práci našla také místo. Inspirovala jsme se hlavně „katou Tygr“ a jednoduchými údery ze sebeobrany.

Všechny pohyby mám nacvičené a v animaci není nic, co bych sama neznala. Tudiž jsem nic nekopírovala z filmů.

3.6 Grus japonensis a tanec

Tento symbol štěstí a věrnosti je druhým největším druhem jeřába, žijící ve východní Asii. „*Tanec při toku: Samec a samice Jeřába mandžuského předvádějí společně na začátku toku rituální tanec. Jeden nebo oba ptáci kývají nebo trhavě pohybují hlavami a vyskakují do vzduchu. Během toku jeřáb pohazuje hlavou, uklání se, otáčí v rychlých piruetách, vyskakuje a vyhazuje do vzduchu různý materiál. Půvabný pták byl vzhledem svým složitým zásrubním tancům a celoživotnímu manželskému svazku symbolem šťastného života a vztahu.*“ [3, str. 262 a 299]¹¹

¹¹ ŠMAHA, Jiří: ZVÍŘE (encyklopedie)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PŘÍPRAVA

Příprava se nesní podcenit a většinou se člověk rychle od scénáře přesune k animování a pak třeba neví, jak by měla některá z postav vypadat z profilu nebo některá z budov apod.

4.1 Výtvarné návrhy

4.1.1 Jak na VN?

Mohu vám poradit, co mi hodně pomohlo: neomezený formát. Ve škole máme celou roli starého papíru pro kresbu a tak jsem si uřízla velký kus. I když jsem výtvarné návrhy poté překreslila na klasický formát A4, velký formát mi pomohl se rozkreslit. A hlavně pro postavu chlapce. Neměla jsem jistou představu, jak by měl vypadat a tak jsem se rozkreslovala postupně. Nejdřív jsem si nakreslila oči. Jak by mohly vypadat? Více stylizovat nebo zachovat reálnější? Poté jsem přidala nos, ústa, obrys hlavy. Vlasy jsem kreslila asi desetkrát. Obkreslila jsem si stejnou hlavu a doplnila ji různé účesy. Poté jsem měla jasno, co se mi bude dobře animovat a co se k charakteru chlapce nejvíc hodí.

4.1.2 Pozadí

Pozadí jsem precizně malovala na připravený formát 16:9. Nejdřív je dobré vyhledat si volnou desku, poté nařezat formáty, přilepit je papírovou páskou k desce a až poté malovat. Jinak by se formát vlnil a při skenování by vznikaly nechtěné stíny.

V počítači jsem nechtěné části v pozadí vyklíčovala a nahradila je stínou nebo efektem.

4.2 Storyboard

Storyboard je stejně jako literární scénář základem pro technický scénář. Tudiž další mravenčí práce pro přípravu záběru, ale oceníte tuto přípravu při animování. Budete mít přehled o všech záběrech. Vytvořila jsem si svůj vzor pro storyboard, který mi nejvíc seděl. Obrázky jsem si pokládala hustě za sebou, aby nepostrádala návaznost a nemusela hledat další obrázek.

4.3 Technický scénář

Na technický scénář existuje připravený formát, použila jsem jeden ze školy. Co všechno by měl obsahovat: číslo záběru, obraz, popis děje, dialog, hudba, ruchy, poznámky... Můžeme uvádět třeba i velikost záběru a zkratky pro střih.

Technický scénář si nejsnadněji připravíme podle storyboardu a literárního scénáře.

4.4 Animatik

Animatik je vlastně více rozfázovaný storyboard na časové ose s hudbou a můžeme přidat i střihové a kamerové poznámky.

Animatik jsem si nalinkovala v programu Adobe After Effect. Zase tak jednoduché to nebylo. Abych pravdu řekla správné načasování záběrů, střihové a kamerové poznámky dají zabrat, ale jsou základem pro dobrou animaci.

5 PRŮBĚH PRÁCE – ANIMACE



Obr. 1: Místo, kde vznikl film: Filmové ateliéry Zlín

5.1 Plánovací kalendář

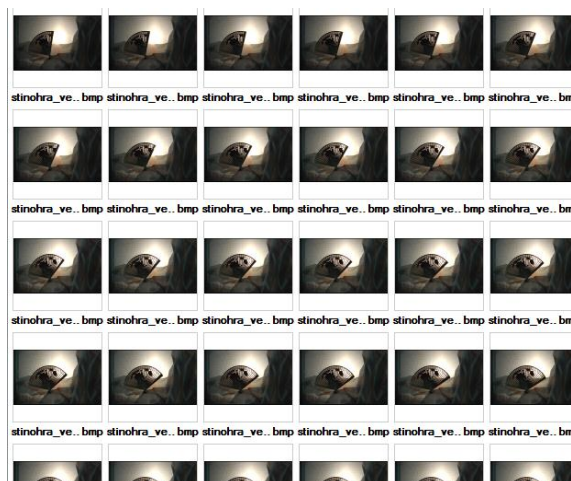
Plánovací kalendář neboli rozvrh práce je při tvorbě animovaného filmu nepostradatelný. Rozvrhla jsem si každý den a měsíc. Musíte mít čas na přípravu, tvorbu výtvarných návrhu, poté tvoříte storyboard, tech. scn. a animatik a jakmile je vaše příprava u konce, začínáte natáčet a animovat. Nechte si i rezervu nejmíň jeden týden. Mně se stalo, že zvukař byl dva týdny pryč a já pak ještě třetí týden čekala na hudbu.

5.2 Technologie

Používala jsem vybavení školy, s tím, že jsem si z domu dovezla dvě světla, látky a jiné pomůcky. Kameru mi pomohl nastavit Petr Štěpánek, kterému tímto děkuji a jelikož kvalita nebyla výborná, stínohra šla hodně do pozadí.

5.3 Stínohra

Stínohra mě oslovila již na střední, ale v hrané podobě. Zaujala mě práce se světlem a barvou plátna. Upřednostnila jsem tuto techniku před počítačově tvořeným pozadím z mnoha důvodů. Jedním z nich je láska ke klasické tvorbě aneb co svým hmatem nezkusíš, tomu doslova nevěříš. Stínohra hraje hlavní roli jen v titulcích, poté ji vystříká kreslená animace.



Obr. 2: Stínohra

5.4 Kreslená animace a „line test“

5.4.1 Klasická kreslená animace

Pro svou práci používám klasický školní prosvětlovací stav a kolíky. Na rozdíl od hraného filmu, animátoři neradi natáčejí něco navíc, aby zbytečně „nevyhazovali čas do koše“. Není divu, dvacet pět či dvacet čtyři snímků za sekundu si nenaordinuje každý. Animátoři však zvládnou tento optický jev chytře oblafnout. Existují principy, které zjednoduší práci, a také mohou podotknout, že toto bádání mě vskutku baví.

„Kreslený film je prostředek karikatury. Přirozená akce vypadá v animaci nepřesvědčivě. Dívejte se, co se opravdu děje, zjednodušte to na podstatu pohybu a tyto pohyby přežehňte do extrému.“ [1, str. 27]¹²

¹² WHITAKER, Harold: Timing for animation

5.4.2 Pomůcky při kreslení

Prozradím Vám pár šikovných pomůcek pro kreslenou animaci, které jsem odchytila od jednoho Francouze, ale možná je už používáte. První pomůcce říkám rámeček. Rámeček si můžete nachystat třeba z barevného papíru nebo klasicky "nalochovaného" a příprava je jednoduchá. Změříte si poměr stran, který potřebujete, klasický je 16:9 anebo nějaký čtveřec poté si tento vymezený prostor vyříznete z připraveného papíru. Přilepíte si rámeček na prosvětlovací stůl a nakonec zjistíte, že přeci nemusíte pokreslit celý "nalochovaný" papír, může to být přeci jen část. Pozadí se poté lehce vykličuje a animaci jen vdechnete navržený kompoziční řád podle storyboardu. Rámeček může být opravdu jakýkoliv, záleží, jakou kompozici právě animujete.

Další pomůcka jsou barevné pastelky. Každý animátor se určitě jednou ztratil ve změti jednolitéch čar při animování a proto, když budete následně kolorovat v počítači, ale jen v případě, že nebudete používat „kyblík“, ale živý štětec, použijte proto barevné pastelky pro každou vrstvu zvlášť. Samozřejmě v některých případech je rychlejší použít kyblík a barvu jen vylévat, ale tento způsob vypadá ve výsledku zajímavě. Osobně jsem ho nepoužila, ale stojí za pár řádku, nemyslíte?

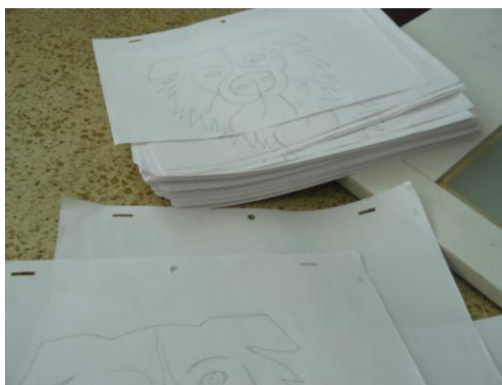
Třetí pomůcku určitě znáte a to je připravená perspektiva. Perspektiva se animuje nsnadno, a proto stačí pár kotevních bodů a čar, abyste se neztratili a plynule perspektivu animovali. A navíc, když při střihu použijete perspektivu, záběry ožijí dvojnásob.

5.4.3 Pomocník „Line test“

Line test, je výhodný pomocník. Například: máte třeba ve scénáři „člověk běží“. Běh si proto vyzkoušíte nanečisto. Musíte si však uvědomit, o jaký druh běhu se jedná. Jestliže je to běh atleta nebo běh stylizovaný. Je přeci rozdíl už jen, v jaké obuvi člověk běží. Také každý je při běhu jinak nakloněn, a jestliže člověk běží perspektivně, nebo jen dopředu a pozadí se mění anebo z profilu, vše je třeba nacvičit.

Line test, jsem ocenila u těžších záběrů. Třeba hned první záběr je vhozen do perspektivy – pes olízne nos z předního pohledu. Kreslenku jsem hned neskenovala, ale šla jsem ke snímácímu boxu, kde jsem tvořila i stínohru. Kolíky pro animování jsem si přilepila izolepou k průhledné fólii a snímala jsem fáze v horizontální poloze kamerou. Poté jsem si výsledek pustila v programu Animator DV a některé fáze jsem nahradila.

A na závěr animování, malé poděkování:



Obr. 3: spotřeba

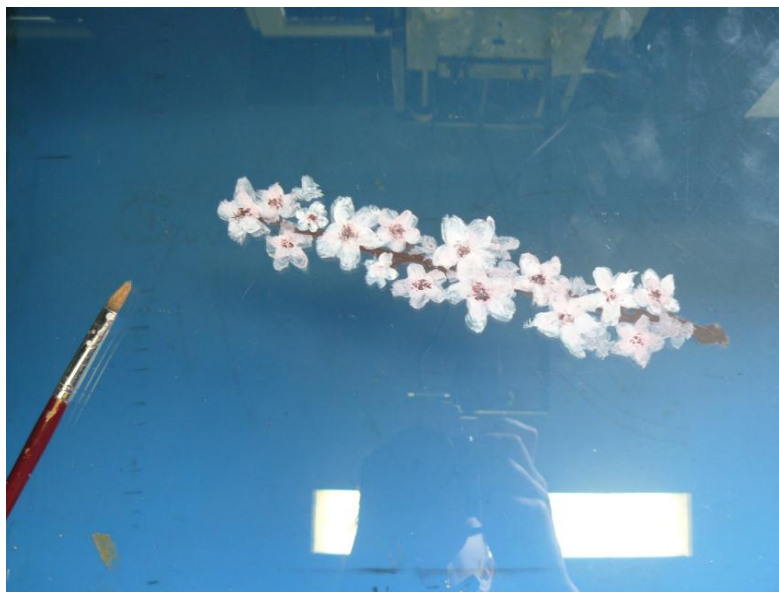
Strážcům lesa děkuji,
a za jejich podíl slibuji,
že pěkná bude animace,
s kterou dala jsem si tolik práce.

5.4.4 Klíčování

Klíčování je velmi praktické, jen si vezměte, že byste museli míchat barvičky a kolorovat na ultrafán. Malé cvičení byste zvládli do termínu, ale samostatnou větší práci asi ne. Proto rozvojem techniky a počítačů si dnes usnadňujeme práci klíčováním.

Potřebovala jsem vyklíčovat kvetoucí sakuru z „blue screenu“ – modrého pozadí. Použila jsem „Keying“¹³. Vybrala jsem kapátkem barvu pozadí a ta se sama vyklíčovala ze všech snímků. Nevěděla jsem si rady s tím, proč soubory, které ukládám do PNG, nemají průhledné pozadí. Poprosila jsem Honzu Živočkého o radu a ten mi ji poslal: „zkontrolujte si, že položka „Channels“ je nastavena na volbu „RGB+Alpha“. Opravdu jsem měla v nastavení pouze RGB a tudíž mi pan Živočký ušetřil spoustu práce. Tímto mu posílám díky.

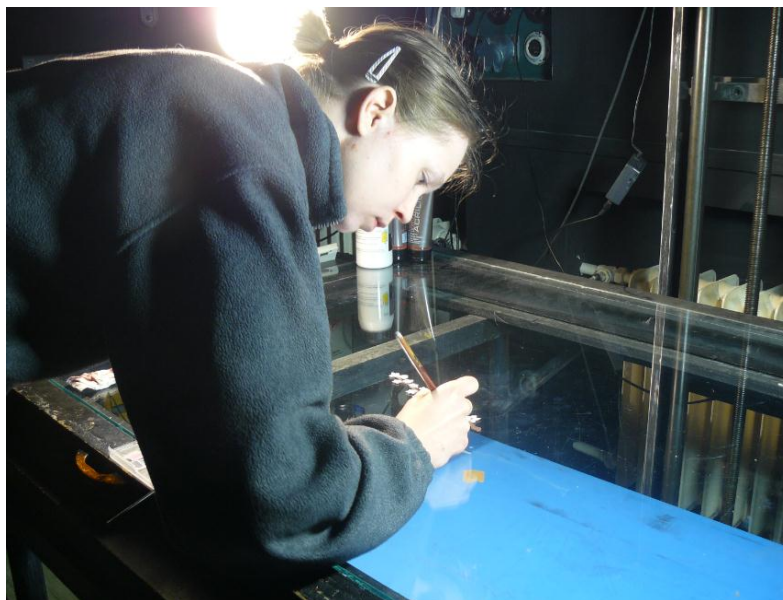
¹³ „Keying“ z angl. Klíčování



Obr. 4: Sakura

5.5 Malba

Malbou jsem oživila atmosféru, kvetoucí sakura, bílé vločky, špinavé město, podpoření živého pohybu, např. skok tygra, a naopak podpoření klidného záběru jemnými valéry.



Obr. 5: Malba

5.6 Adobe After Effects

S tímto programem jsem se setkala až ve Zlíně a zprvu byl mým hlavním nepřítelem. A nerada jsem se v něm učila, ale po stáži v zahraničí jsem změnila názor. Týmová práce v tomto programu mě přesvědčila, že AE zjednodušuje veškeré stříhové situace a samozřejmě vizuální efekty. V této kapitole bych velmi ráda poděkovala lidem, kteří mi ukázali, jak kouzlit v AE: Andy Joul a Trygve Nielsen.

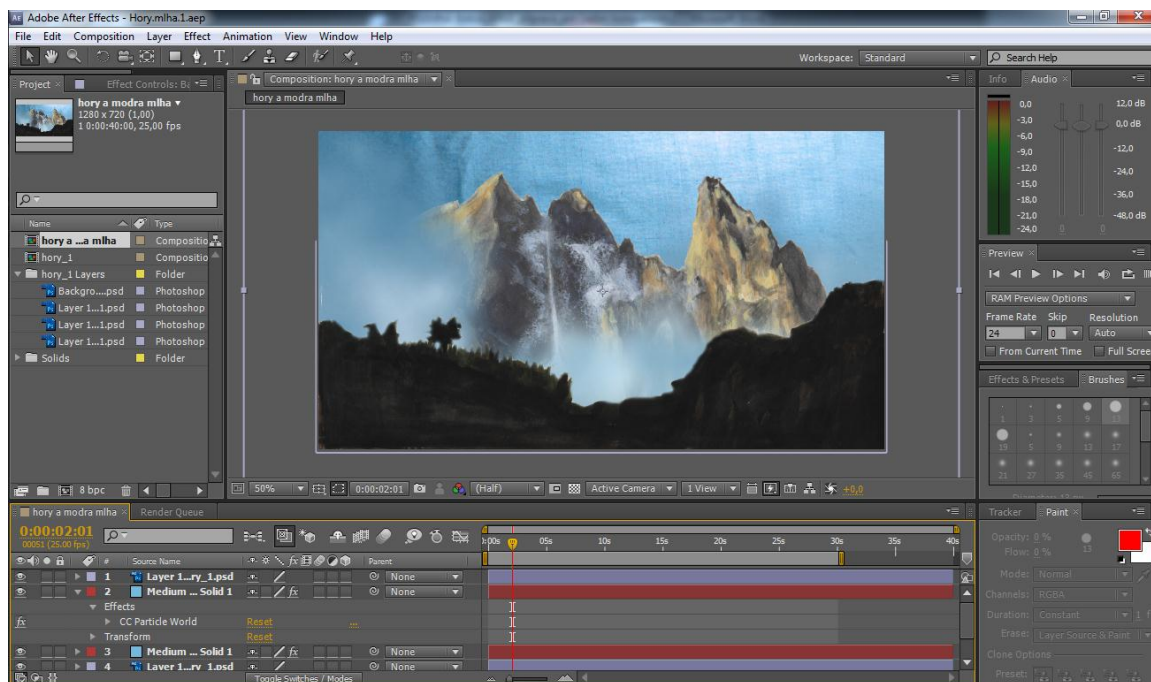
5.7 Problematické záběry

Musím uznat, že všechny problematické záběry si vytváříme sami. Snažíme se vyniknout a oživit svůj projev a přitom se ženeme do hlavolamu. Problematickými záběry pro mě byly: městské ulice, které nemohou být klidné; cvičící žáci Mistra tygra; Mida – olíznutí nosu; spolužáci a vesměs záběry, kde je hlouček lidí nebo hejno ptáků.

6 POSTPRODUKCE

6.1 Vizuální postprodukce

Vizuální postprodukci jsem tvořila v programu AE. Jednalo se o využití efektu: CC Particle World. Tento efekt je velmi šikovný pro všechny kouřové, mlhové situace v záběrech.



Obr. 6: Modrá mlha

Jedná se o nastavení, které jde více do hloubky. V prvním obrázku můžete vidět „prskavku“, které jsem změnila charakter na obláčky, změnila jsem směr, rozsah a barevnost. Poté jsem musela záběr ještě výrazně zpomalit. Další záběry byly tvořeny téměř shodně.

6.2 Střih nebo montáž?

V mém filmu vznikal střih vlastně při tvorbě storyboardu. Snažila jsem se, aby na sebe záběry navazovaly, značila jsem si předem nájezdy, "švenky" a jiné kamerové poznámky, abych nemusela vyhazovat „čas“. Jediná oblast, kde jsem musela krátit, přidávat a „stříhat“ byla hudba.

„V USA se pro sestavování záběrů filmu používá slovo „střih“, zatímco v Evropě to je „montáž“. Americké slovo naznačuje proces zkracování, při němž je odstraněn nežádoucí materiál. Michelangelo jednou podobně popsal sochu jako odstraňování nepotřebného kamene k objevení přirozeného tvaru sochy v bloku mramoru. Člověk surovinu sestřihává nebo osekává. Ale montáž naznačuje proces budování, tvoření ze suroviny.“ [4, str. 213]¹⁴

6.3 Hudba, nahrávání, zvuk, ruchy

6.3.1 Hudba

Důležitou složkou filmu je hudba. Jelikož nemám ve filmu dialogy ani komentář, zaujímá hudba roli dramatického průvodce filmu. Nejen, že musí dokreslit situaci, ale také pomáhá divákovi předvídat a celkově by neměla film potopit.

Hudbu jsem řešila zcela spontánně. Nabyla jsem zkušenosti z Norska, že hudba improvizovaná je jedinečná a dá se třeba z odpoledního nahrávání se zkušeným hudebníkem vytěžit strašně moc. Namlsaná improvizací jsem chtěla řešit hudbu stejně i na domácí univerzitě. Doposud mám z tohoto rozhodnutí jen šrámy na srdci, neboť jsem dala na rady kamarádů, kteří mi doporučili známého, studujícího v Žilině, ale prý perfektního houslistu pro improvizaci. Termíny byly domluvené a objednávka do zvukového studia poslaná. Jenže

¹⁴ MONAKO, James: Jak číst film

pan houslista byl hrubý, tvrdil, že se nedá zahrát něco z patra, požadoval tisíc korun a zaplatit cestu. Proto jsem nahrávání odvolala a místo toho nahrávala Midu.

6.3.2 Nahrávání

Z natáčecího deníku: „Je pátek 4. 5. a já volám do Zoo Lešná, kde mě přepojují do oddělení propagace. Chci nahrát zpěv Jeřábů mandžuských. Paní z oddělení propagace s mou návštěvou souhlasí a tak si domlouvám termín na pondělí 7. 5. 2012. Ještě se ptám, kdyby se nepodařilo zvuk v ten den nahrát, jestli mohu přijít i v jiný den? Na to mi paní u telefonu řekne, že si poté mohu domluvit přístup do výběhu, za doprovodu chovatele, ale to bych musela domluvat přes ředitele Zoo. S nadšením volám zvukaři. David Kaláč mi oznamuje, že zatím nahrávací zařízení má zmluvené režisérka Pinkavová a že mi ještě zavolá. Nakonec jsem odpoledne letěla pro zařízení a přes víkend nabíla baterie. Nebyl to zrovna lehký kufřík. Zde je obsah kufříku: 2x kazety, 4x baterie, 1x nabíječka, 1x mikrofon, 2x kabely, 1x kufr.



Obr. 7: Nahrávací zařízení

6.3.3 Štěstí přeje připraveným!

Z natáčecího deníku: V pondělí jsem se vydala do Zoo nahrávat. Před Asijskou částí zoologické zahrady mě čekalo nemilé překvapení – bagr a červenobílé pásky se zákazem vstupu. Řekla jsem si, že asi lidé z oddělení propagace pořádně nevědí co se v Zoo děje, neboť

jsem zašla za chovateli a ti mi řekli, že mě do uzavřené části pustit nemohou, neboť samička jeřába sedí na vejci a oni by neradi abych ji vyrušila.



Obr. 8: Zákaz vstupu

Naštěstí mě jeden z chovatelů zavedl po bahnitě cestě do bezpečné vzdálenosti od jeřábů. Zrovna když jsme přicházeli, začal Jeřáb antigonin zpívat a jeřábi mandžuští se přidali. Bohužel neměla jsem připravený mikrofon ani zapnuté zařízení, takže jsem uvítací koncert zmeškala. Chodila jsem, natáčela a čekala na další zpěv šest hodin, ale vyplatilo se. Vrátila jsem se k nim napotřetí, chvíli jsem čekala, ale byla jsem připravena. Začali zpívat!



Obr. 9: Asijská část

6.3.4 Flétna v lese

Poněvadž mě hudebník zklamal, sáhla jsem po své flétně, na kterou jsem hrála naposledy na základce, ale „co se v mládí naučíte...“

Z natáčecího deníku 9. 5. 2012: Je středa brzy ráno a já se vydala vyvenčit Midu a nahrávací zařízení hluboko do lesa. Musím přiznat, že město jsem slyšela probouzet se i v kilometry vzdáleném lese, což neznělo dobře. Naštěstí jsme objevily klidné místo, vybalily jsme zařízení, upevnily mikrofon a já si začala zkoušet noty, ze kterých vznikala improvizace. Noty jsem v předvečer nahrávání sehnala na internetu mezi čínskou pentatonikou a jinými.

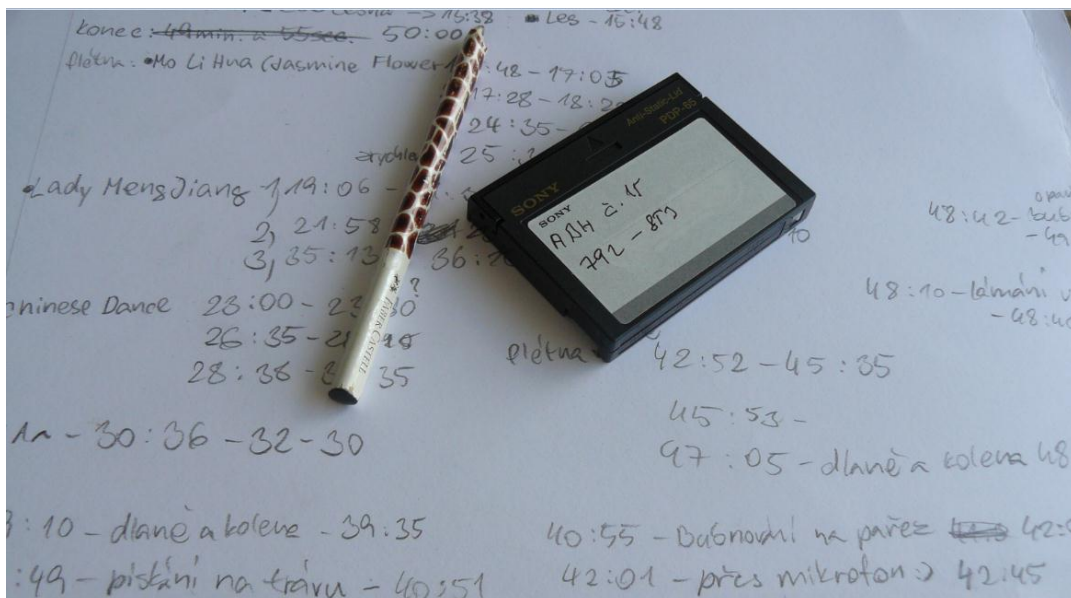
Přes rok nepotká člověk v lese ani živáčka a zrovna v době nahrávání přijíždí traktor. Nejspíš si každou část filmu musím vychutnat se vším všudy.



Obr. 10: Flétna v lese

6.3.5 Kontrola nahraného materiálu

Důležitou částí je kontrola nahraného materiálu. Sedly jsme si s Midou do „nudle“, tak říkáme jedné místnosti v ateliéru Karla Zemana. Přehrála jsem si stopu a hned si napsala poznámky v jaké minutě, která část začíná a končí. Jistě mi to usnadnilo práci před stříháním padesátiminutového záznamu.



Obr. 11: Poznámky

6.3.6 Zvuk

Zvuky, konkrétně: štěkání, vrčení, kňučení a zpívání pejska jsem nahrávala přímo ve zvukovém studiu. Naštěstí naše Mida štěkne na ukázání, tudíž bylo nahrávání celkem rychlé. Jen zpívat se jí moc nechtělo a tak jsem jí musela do sluchátek pouštět hudbu z mobilu.



Obr. 12: Mida ve studiu

6.3.7 Ruchy

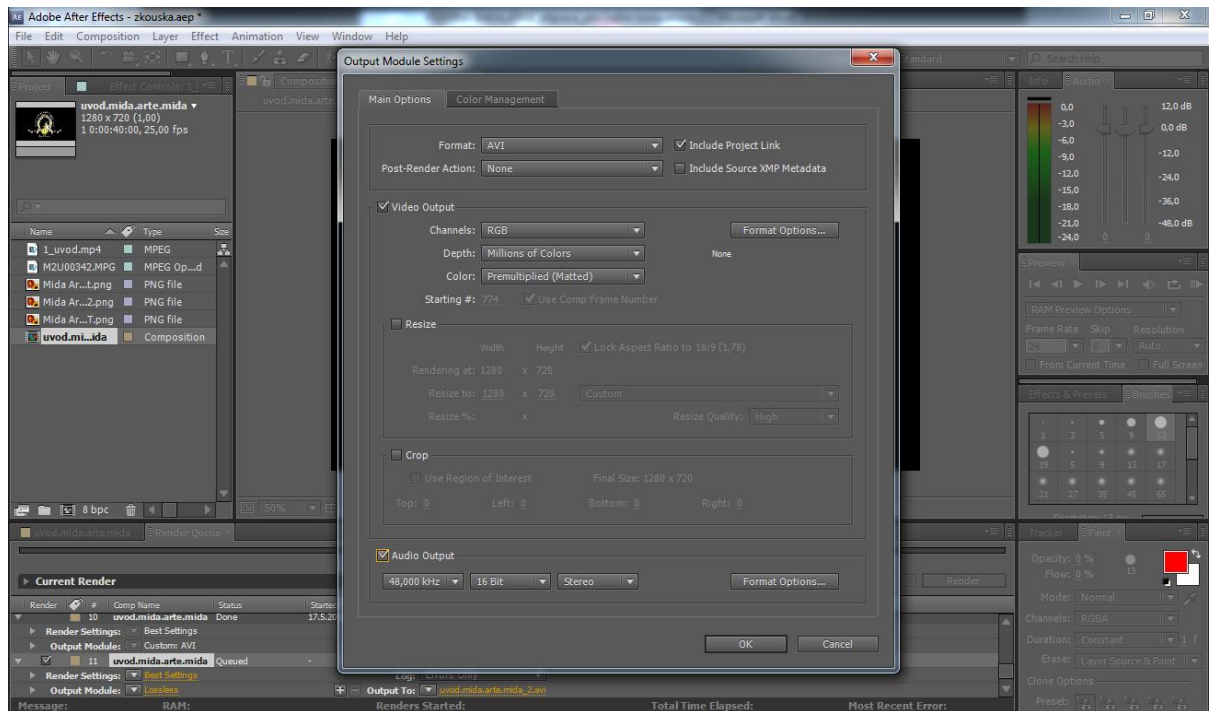
Nejspíš se mnou budou všichni zvukaři souhlasit, když řeknu, že komponování ruchů do filmu je ze všech tří částí časově a také poslechově nejnáročnější. Ale tato složka filmu může být i zábavná. Myslíte, že všechny ruchy ve filmu jsou reálné? Právě naopak, byly vytvořeny uměle, pokud se nejedná o natáčení třeba na velkém prostranství louky či lesa.

Osobně jsem některé ruchy pokryla hudbou a některé vytvořila uměle. Např.: místo bubnu jsem bouchala na starý pařez a mikrofon jsem musela mít samozřejmě blízko, ale i takto se dají lehce nahradit ruchy. Samozřejmě toto natáčení se neobešlo bez zpěvu ptáků v lese. Většina ruchů se také proto mixuje v počítači nebo vytváří ve studiu.

6.4 Renderování

„Renderování je tvorba reálného obrazu na základě počítačového modelu.“

Pro renderování jsem použila program Adobe After Effect. Jen si dávejte pozor, aby při nastavování formátu obrazu jste nezapomněli na Audio část.



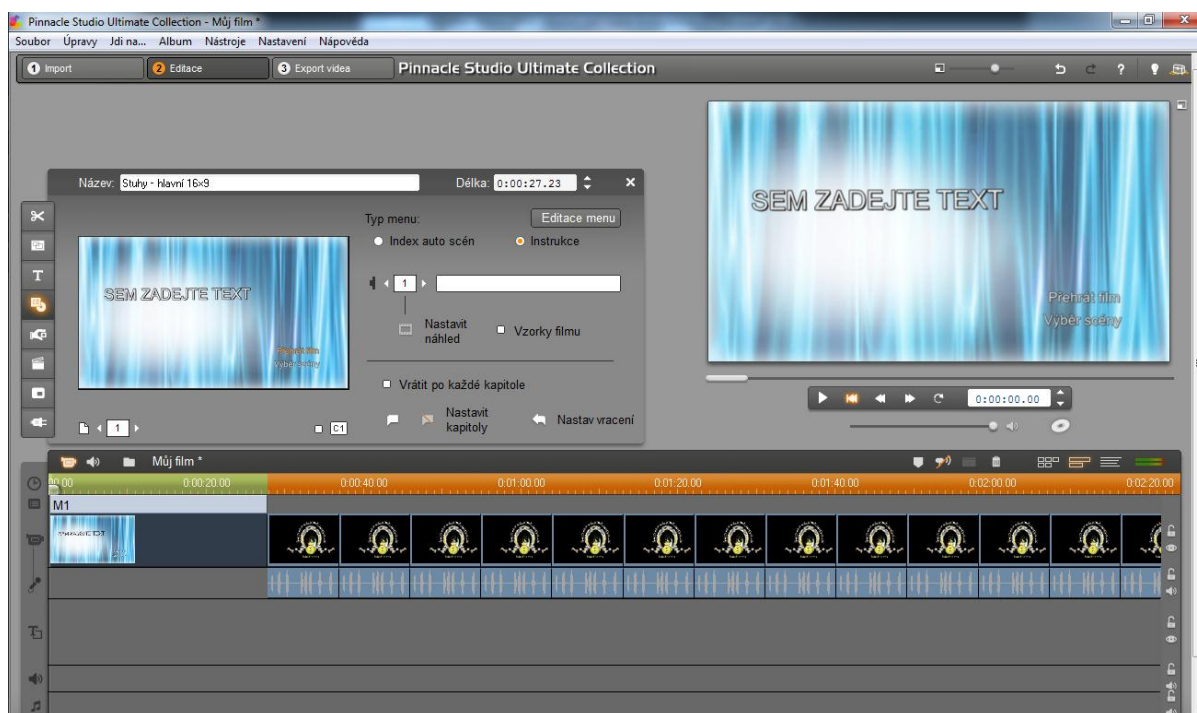
Obr. 13: AE

6.4.1 Export samostatných záběrů

Export samostatných záběrů je vhodné realizovat v programu AE. Výborným programem k dokončení filmu z řad Adobe je Premiere Pro.

6.4.2 Export celého filmu

Pro export celého filmu do formátu DVD jsem zvolila jednoduchý Pinnacle Studio.



Obr. 14: Pinnacle Studio

Zvolila jsem tento program také pro střih hudby a zvuků a celkovou kompozici. Sice umí jen ztlumit, zesílit, zrychlit a zpomalit stopu, ale pro předem připravenou hudbu to zcela postačí. DVD formát se vytváří, tak že si můžete i nemusíte zvolit kapitoly. Pozadí na obrázku je univerzální, ale můžete ho editovat a zvolit si své, to si myslím, že je docela výhodné. Program zvládá také prolínačky, titulky a další. Při práci na animovaném filmu jsem ho použila jen v konečné fázi.

6.5 Vypalování na DVD

Pro vypálení DVD program Pinnacle Studio spolupracuje s vaší vypalovací mechanikou. Používám ImgBurn.

6.6 Rady na závěr

6.6.1 Komunikace

Při tvorbě bakalářského filmu je důležitá komunikace. Tímto se chci omluvit svému vedoucímu práce a oboru panu Vladimíru Malíkovi, že jsem ho neinformovala dostatečně o průběhu práce.

Svou práci jsem vedoucímu posílala, ale ve velkém, tak toho se vyvarujte. Nikdo nebude stahovat dvě hodiny megabajty souborů.

Ukládala jsem také práci na internetovou stránku, ale soubory se nemusejí vždy dobře otevřít. Tudíž z osobní zkušenosti vyplývá: posílat soubory po částech a průběžně anebo osobně komunikovat.

Rada pro studenty. Mějte na paměti, že čím víc váš vedoucí uvidí a čím více s ním budete debatovat, tím vaše hodnocení bude lepší. A neuslyšíte, že je znepokojen.

6.6.2 Zálohování

Nejdůležitější částí práce je zálohování, neboť když svá data ztratíte, nebo vám disk selže, neobstojíte s tím, že nemáte místo na zálohování.

Svou práci jsem zálohovala na externí disk, připojitelný přes USB a zbytečně jsem ho nepřenášela. Jedna nevýhoda byla, že jsem disk neměla pořád u sebe, jen aktuální scénu na počítači.

6.6.3 Natáčecí doupě

Vyberte si místo, kde po celou dobu budete pracovat. Z mé zkušenosti není vhodné neustále přenášet věci a stěhovat se každý týden. Stalo se mi, že mnoho věcí zůstalo na starém místě anebo se ztratily.

Je dobré mít ve škole nebo v prostoru kde animujete skříňku s klíčem pro odkládání věcí. Ze začátku jsem nosila těžkou krosnu, ale pak jsem si našla skříňku u ateliéru Hermíny Týrlové a o klíč jsem poprosila Petra Štěpánka.

6.6.4 Jeden jediný šanon

Co Vám mohu zcela doporučit, stejně jako je mít své doupě pro natáčení, tak je velmi praktické mít jeden šanon na papíry, výtvarné návrhy a storyboard, aby se vám nepoztrácely. Šanon si necháte ve skřínce a slouží jako zálohovací disk, kdyby se náhodou naskenované papíry ztratily.



Obr. 15: Šanon

6.6.5 Natáčecí deník

Od samého začátku si veďte natáčecí deník. Mně nejdřív posloužil bloček formátu A5, který jsem jednou dostala, a úplně stačil. Ale výborný je diář s daty a prostorem na psaní, vleze se všude, neboť je formátu A6 a mám s ním nejlepší zkušenosti.

Do deníku si pište vše, neboť po pár měsících je těžké si vzpomenout na drobnosti a poslouží vám nejen k plánování, ale i k písemné bakalářské práci.

7 GRAFICKÝ DESIGN

Reklama a propagace je v dnešní době vůdčí smečky a vy ty diváky musíte něčím pozvat a hlavně hodit k tomu názvu poutavý obrázek a nejlépe i slogan.

7.1 Plakát

Plakát samozřejmě nedělá film, film se bez plakátu obejde, ale plakát bez filmu nikoliv. Plakát je jen komunikační prostředek mezi autory filmu a davem filmových nadšenců.

Jak dnes tak i před desítky lety se vylepovaly plakáty, ale tehdy měly mnohem větší propagační hodnotu. Lidé se na procházkách zastavovali a četli si nabídku kin. V dnešní době si spíš každý sedne k internetu a podívá se na tzv. trailer filmu, upoutávku.

Plakát jsem tvořila pomocí programu Adobe Photoshop, který dobře znám. Plakát je složen z výtvarných návrhů. V hlavičce je název filmu a pod ním je jin a jang krajina přikrášlená dvěma světy.

Na plakátu nesmí chybět krom názvu také základní informace o filmu.

7.2 DVD obal a polepy

Pro DVD obal jsem se inspirovala plakátem, a myslím, že jednotný grafický design jim více sluší. Rozměry jsem si naměřila a rozvrhla v programu AI. Bitmapové obrázky jsem upravovala v AP a vektorové objekty a písmo v AI. Konečný obraz vyšel v PDF.

Na polepy pro DVD je více formátů, někdy tiskárna nabídne svůj vlastní formát anebo vám postačí znát, že se musíte vejít do čtverce 12,5 x 12,5 cm, počítat s ořezem a v tiskárně si již připravený návrh jen vloží do svého formátu. Je dobré si naznačit kružnici a nechat si rezervu pár milimetrů od kraje, ať vám neoříznou písmo.



Obr. 16: HOTOVO

ZÁVĚR

„Aristoteles v sedmé kapitole zmiňuje, že dílo by mělo být „krásné“. Pod „krásné“ chápe dílo, které není příliš složité k pochopení a které má nějaký vnitřní řád.“ [6, kap. 07]¹⁵

Co myslíte, měla tato práce vnitřní řád anebo byla příliš složitá? Toť otázka pro diváka.

Odlétám na křídlech Jeřába mandžuského zpět do skutečného světa a moc se mi nechce, abych pravdu řekla. Pár měsíců jsem žila ve svém příběhu a věděla jsem o každém vlásku, který se pohne. Žila jsem v barvách a papírech u snímacího boxu a nevnímala okolní svět. Jsem jen zvědavá na večerní zprávy, jestli se svět nějak změnil.

Tečkou mého filmu byla stínohra, stejný záběr s vějířem jako v úvodu. Ale tu tečku vnímám jako nový začátek, jen jsem v mnoha ohledech zkušenější, než na začátku, díky této práci.

¹⁵ ARISTOTELÉS: Poetika

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] WHITAKER, Harold: Timing for animation. British Library Cataloguing in Publication Data. 1981 Focal Press Limited. ISBN 0-240-50871-8
- [2] DUTKA, Edgar: Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace. Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby/katedra scénáristiky: Praha 2006, 2. Rozšířené vydání. 139 s., ISBN 80-7331-069-4
- [3] ŠMAHA, Jiří: ZVÍŘE (encyklopedie), 2009 DK, ISBN 80 – 242 – 862 – 8
- [4] MONAKO, James: Jak číst film. Albatros, Praha 2004, 1. vydání 735 s., ISBN 13-844-005-09
- [5] KONEČNÍ, Alois a Jarmila: Taiči, 2000. ISBN 80-7198-422-1
- [6] ARISTOTELES: Poetika, Praha: Oikoymenh, 2008. 292 s. ISBN 80-7298-131-1
- [7] VALUŠIAK, Josef: Základy střihové skladby. 3. Rozšířené vydání. Praha, nakladatelství AMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2
- [8] NOVÁK, Arne: Zvony domova a Myšlenky a spisovatelé. Praha: Novina, 1940, Dostupné online - kapitola národní pohádky, s. 253 – 260

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

VN	Výtvarné návrhy
Např.	Například
Apod.	A podobně
Stb	Storyboard
Tech. scn.	Technický scénář
AE	After Effect
AI	Adobe Illustrator
AP	Adobe Photoshop
Poz.	Poznámka
Obr.	Obrázek
Kreslenka	Kreslená animace
švenk	„smyk“ prudký pohyb kamerou
str.	strana
tzv.	takzvané
ABU	Akademie bojových umění
angl.	anglického

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: Místo, kde vznikl film: Filmové ateliéry Zlín.....	34
Obr. 2: Stínohra.....	35
Obr. 3: spotřeba.....	37
Obr. 4: Sakura	38
Obr. 5: Malba	38
Obr. 6: Modrá mlha.....	40
Obr. 7: Nahrávací zařízení	42
Obr. 8: Zákaz vstupu.....	43
Obr. 9: Asijská část	44
Obr. 10: Flétna v lese	45
Obr. 11: Poznámky.....	45
Obr. 12: Mida ve studiu	46
Obr. 13: AE.....	47
Obr. 14: Pinnacle Studio	48
Obr. 15: Šanon	50

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

<http://slovník-cizich-slov.abz.cz/>

<http://www.abuostrava.cz/>

<http://www.sakura-jujitsu.cz/>

<http://www.audrey-kawasaki.com/index.php>

<http://www.csfd.cz/tvurce/3892-hayao-miyazaki/>

<http://www.zoozlin.eu/cz/zvirata-a-expozice/zvirata.html?zvire=jerab-mandzuský>

<http://www.zoozlin.eu/>

<http://www.taijizlin.cz/>

http://cs.wikipedia.org/wiki/Jin_a_jang

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P1: Z kapitoly „Inspirace“

Příloha P2: Výtvarné návrhy

Příloha P3: Ukázka Obrázkového scénáře

Příloha P4: Ukázka Technického scénáře

Příloha P5: Obrázky a fotografie z natáčení

Příloha P6: Plakát

PŘÍLOHA P I: Z KAPITOLY „INSPIRACE“



Hayao Miyazaki

Ču Tchien cchai

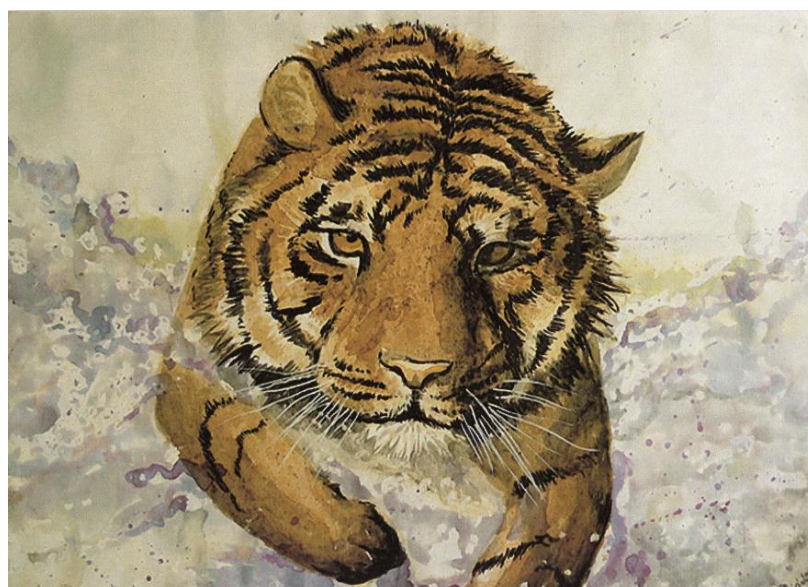


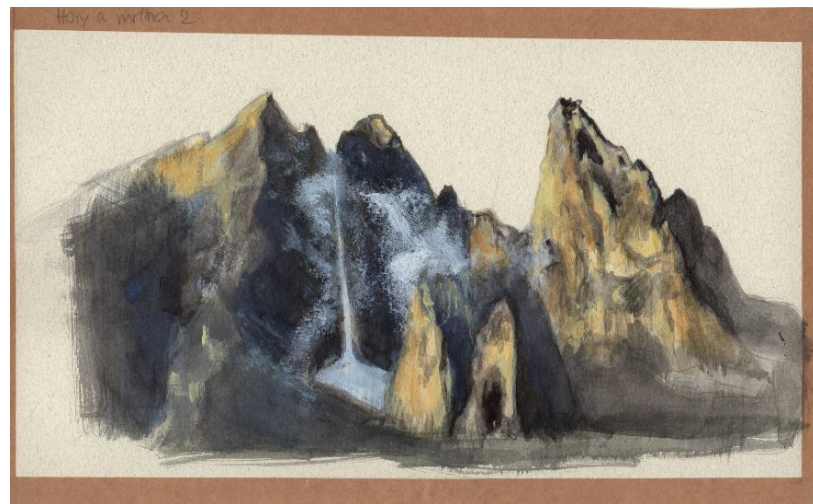
Audrey Kawasaki

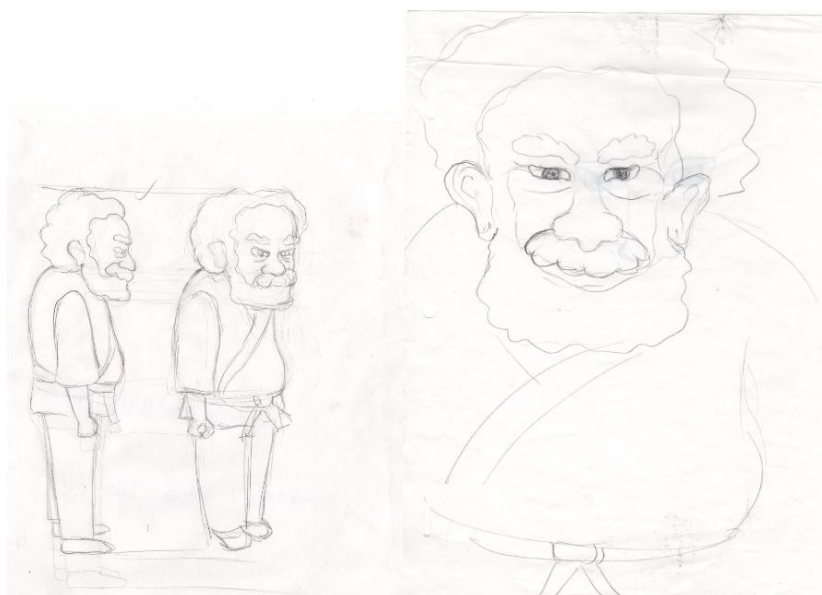
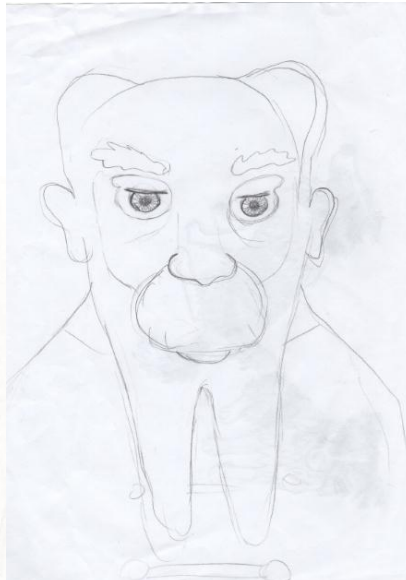
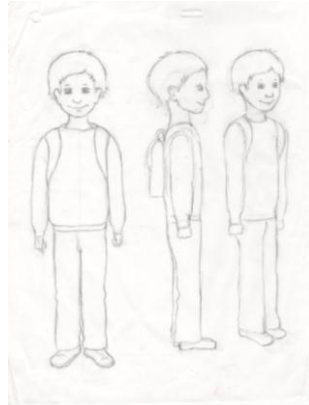


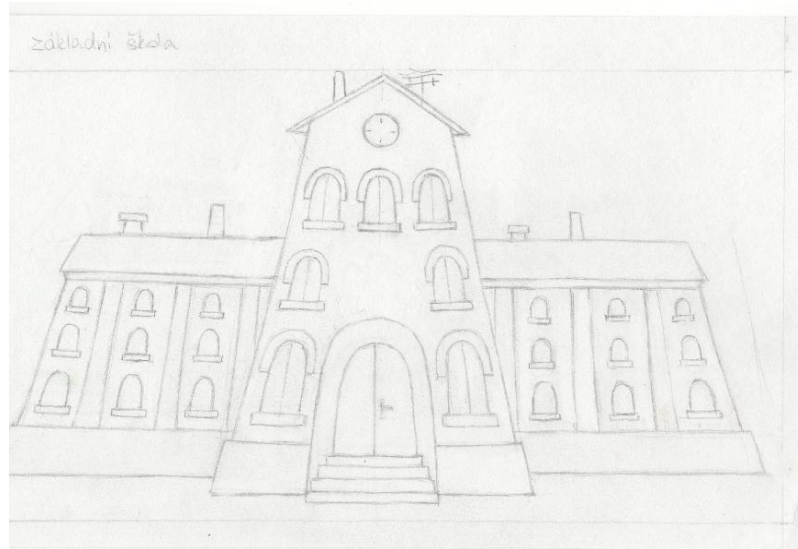
ABU Ostrava

PŘÍLOHA P 2: VÝTVARNÉ NÁVRHY

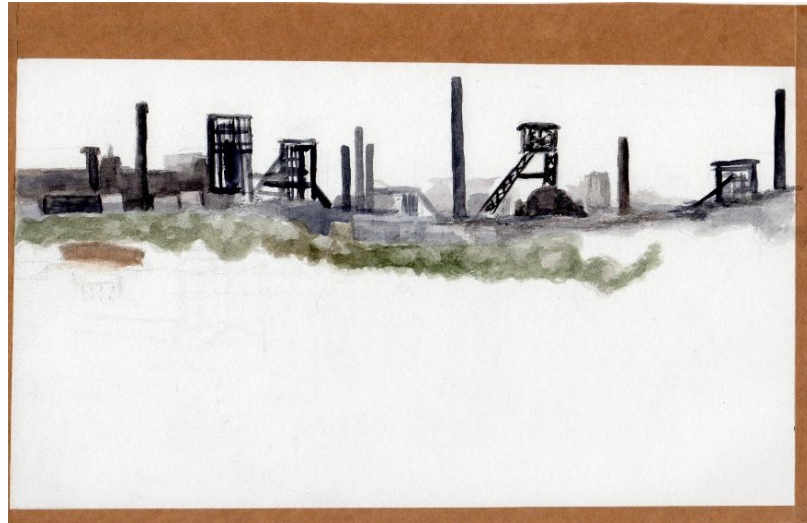


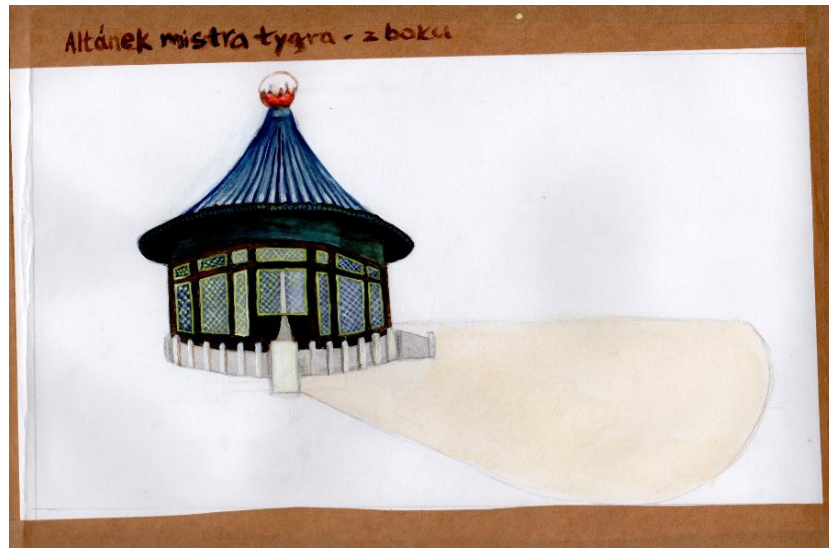




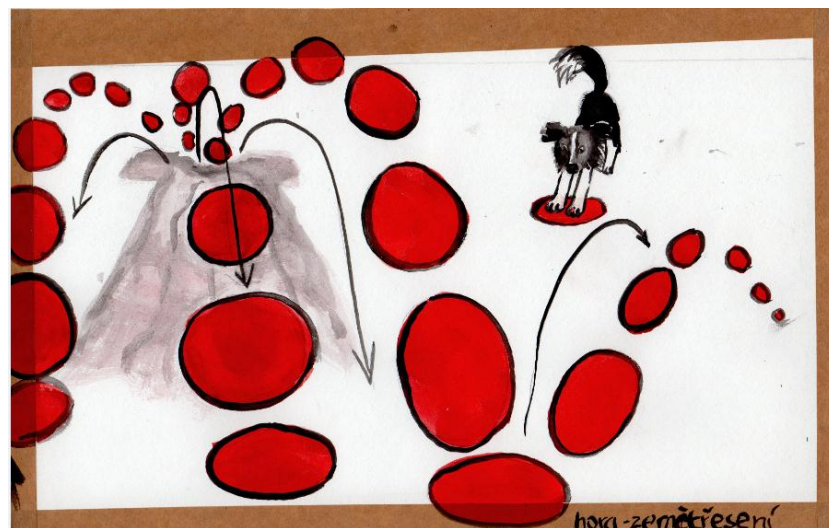


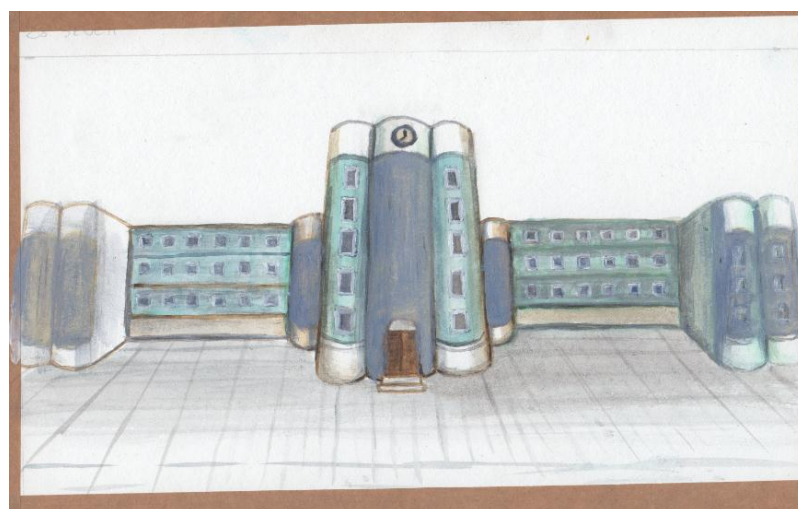




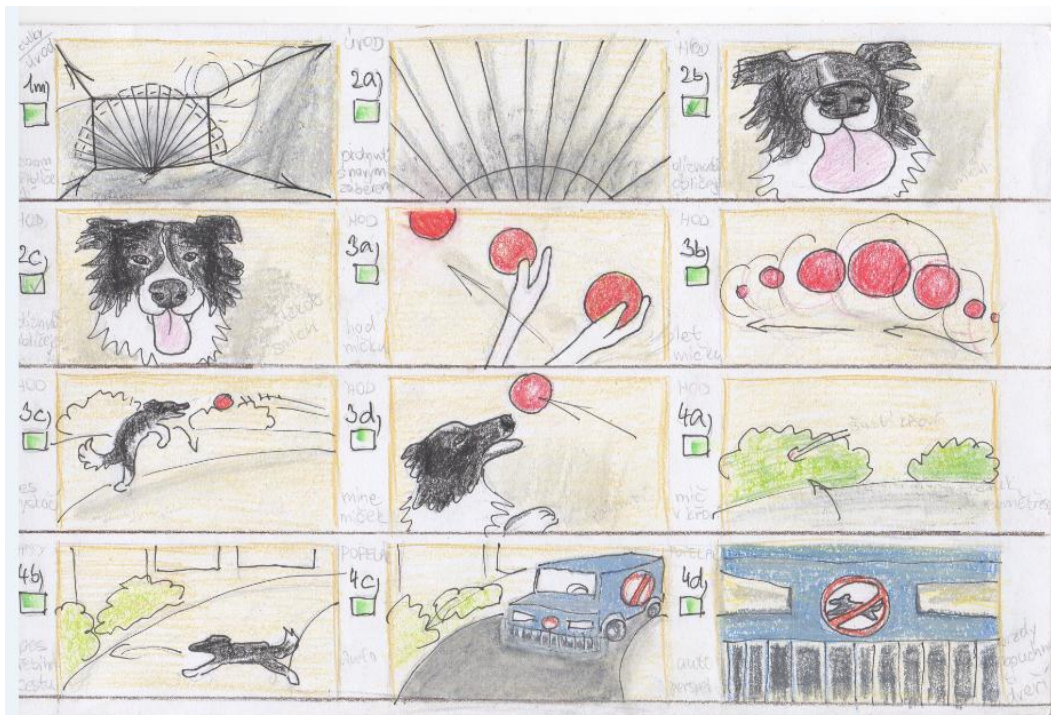
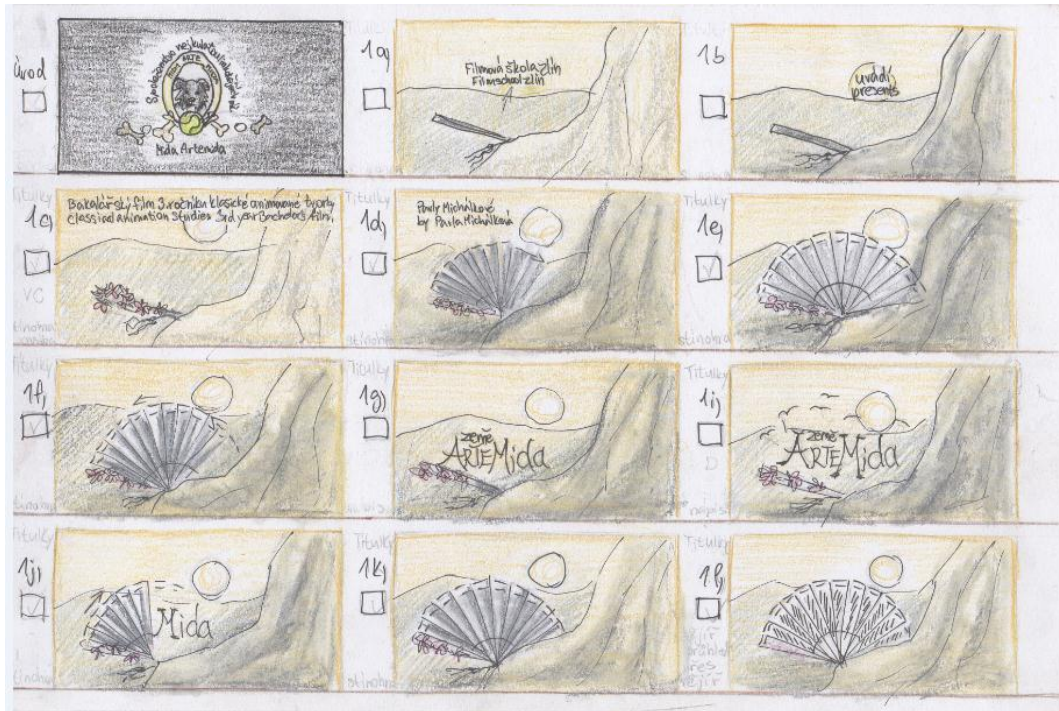





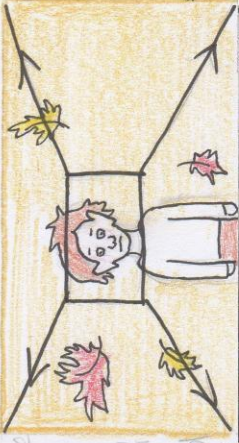
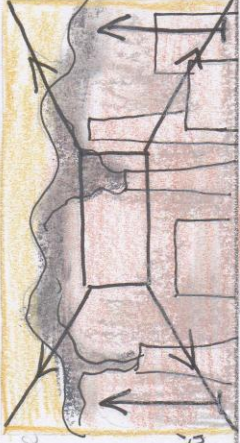





PŘÍLOHA P 3: UKÁZKA OBRÁZKOVÉHO SCÉNÁŘE

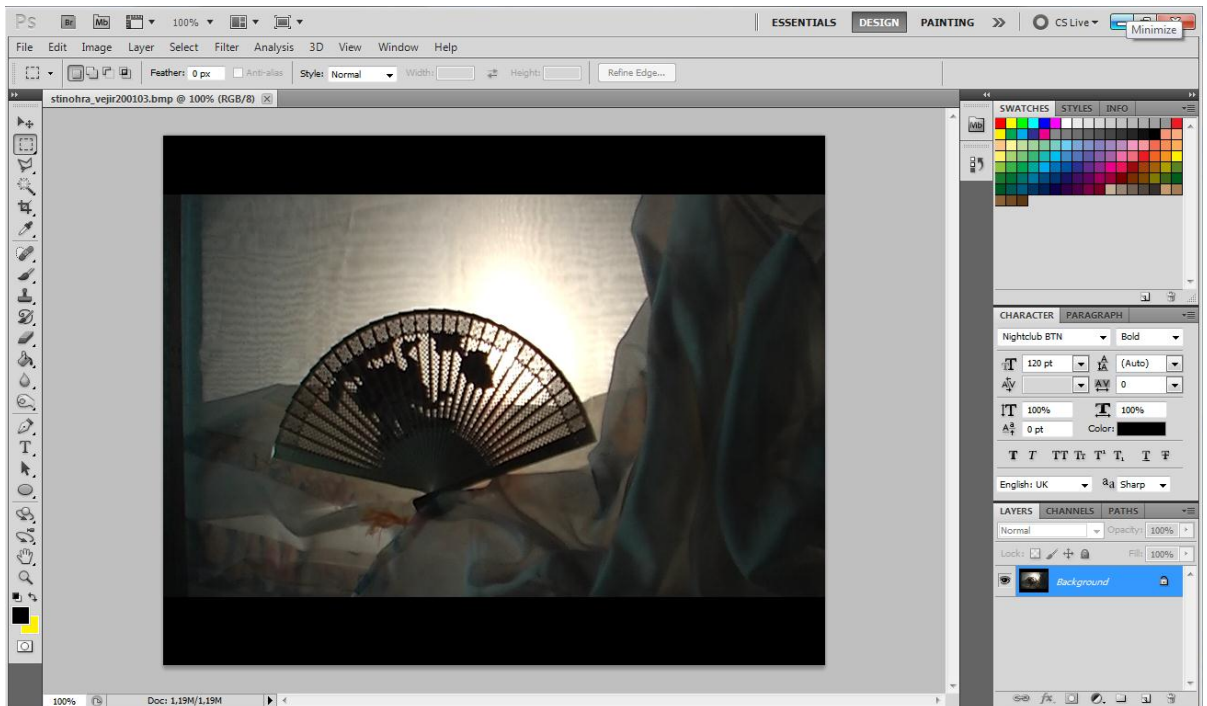


PŘÍLOHA P 4: UKÁZKA TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE

Č.Z	OBRÁZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY
Chlapce 60a		Chlapci se začínou drát do očí slzy	X	Flétna: velmi pomalu	štěkot psa
Chlapce 60b		Kamera odjíždí stejně jako dodávka a listí padá a padá.	X	doznívající flétna	vítr, štěkot psa
Chlapce 60c		Prolnutí – pohled na industriální město, z kominů jde tmavý kouř.	X	hluk města přehluší hudbu	troubící auta a továrny
Město 70a		Pohled na nevzhledné město. Následuje nájezd do ulic.	X	hluk města přehluší hudbu	město v dáli

PŘÍLOHA P 5: OBRÁZKY A FOTOGRAFIE Z NATÁČENÍ







PŘÍLOHA P 6: PLAKÁT

