

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Kachna

Tereza Kučerová

Bakalářská práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Tereza KUČEROVÁ**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Kachna**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce: –Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů. – Rozsah: min. 20 stran textu. Jde o kompletní dokumentaci k Bc. filmu od scénářistické fáze až po výsledný produkt s názvem : "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Kachna " – nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.
2. Praktická část Bc.práce zahrnuje: – Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD – Propagační plakát k filmu – Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.

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

Seznam odborné literatury:


Aristoteles - Poetika, James Monaco - Jak číst film

Vedoucí bakalářské práce: Karel Trlica
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 15. ledna 2007
Termín odevzdání bakalářské práce: 11. května 2007

Ve Zlíně dne 15. ledna 2007


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

L.S.


prof. ak. soch. Pavel Škarka
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Práce popisuje průběh tvorby od nápadu až k realizaci. Od výběru námětu a utváření příběhu po literární a technický scénář. Proces hledání charakterů hlavních hrdinů, prostředí a jejich výtvarné stylizace. Postupné animování postav a vybarvování samotných ucelených záběrů. Následuje kresba titulkové listiny a její vložení do filmu. Na závěr popisuje tvorbu stříhové úpravy celého filmu a jeho podbarvení zvukem, ruchy a archivní hudbou.

Klíčová slova: nápad, realizace, námět, literární a technický scénář, charaktery, stylizace, animace, záběr, titulková listina, stříhová úprava, zvuk, ruchy, hudba

ABSTRACT


Work describes course of production from idea as far as realization. From selection a subject and molding a story to literary and technical script. Searching process of character fa-ble, environment and their creative conventionalization. Gradual animation of characters and coloration separate connected catch. Follows drawing of top paper and its inserted into film. Lastly the work describes production the cut revision of whole film and its timbre of sound, sir and archive music.

Keywords: idea, realization, subject, literary and technical script, characters, conventionali-zation, animation, catchcut, lettering, document, sound, stir, music

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpala.

Ve Zlíně 15.4.2007



podpis

Chtěla bych poděkovat panu Trlicovi za odborné rady, svým rodičům, přátelům a všem kteří mě podporovali a duševně pomáhali.

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1.1 NÁMĚT	10
1.2 DĚJ	11
1.3. Možnosti zpracování.....	12
II PRAKTICKÁ ČÁST	15
2 VÝROBA	16
2.1 KRESLENÁ ANIMACE.....	16
2.2 ROZZÁBĚROVÁNÍ.....	17
2.3 STŘIH A ZVUK.....	19
2.4.1 Hudba a autorská práva.....	21
ZÁVĚR	23
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	24
SEZNAM PŘÍLOH	25

ÚVOD

Pro svou bakalářskou práci jsem zvolila krátký ručně kreslený animovaný film Kachna zabývající se pomíjivostí v lidském životě a tím, že některé věci přeci jenom zůstávají s námi po celý život.

Jedná se o krátké animované vyprávění o životě jednoho muže, který nadevše miloval svou oblíbenou hračku, která s ním prožila důležité okamžiky jeho života od raného dětství až po stáří. Muž se stal na hračce příliš závislým, aniž by si to sám připouštěl a prožívá s ní to, co mnozí prožíváme s nejlepšími přáteli. Upřednostnil ji nad všechno ostatní ve svém životě, a nakonec je ona tou jedinou věcí, která mu v životě zbyla.

V samotné práci jsem zužitkovala poznatky získané z filmové řeči a především z kresby, které jsem za dobu svého tříletého studia získala.

Pro tuto práci jsem se rozhodla s ohledem na to, že filmy s člověkem postiženým - jakkoliv, se v dnešní době hlavně v animované podobě téměř neobjevují, a chtěla jsem se motivem kachny přiblížit i dětskému diváku. Takže cílem mé práce bylo jak poučení, že jsou i důležitější věci nežli jen materiální hodnoty, a tak i poukázání na to, že i láska k hračce může zpočátku osamělému člověku nahradit přátelství jiné osoby.

V písemné části mé práce popisují postup výroby mého filmu od literárního scénáře k samotnému audiovizuálnímu dílu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT

Úplně první myšlenka na zpracování bakalářské práce mě napadla už v průběhu 2.ročníku studia. Tehdy jsem četla knihu o Gilgamešovi. Děj by se zkrátil a přizpůsobil a výsledkem by mohla být zajímavá pohádka o lásce pro děti i dospělé.

Nyní stručně popíši děj této knihy: Gilgameš budoucí král se musí oženit. Podle proroků mu ženu určí znamení pod kůží právě zabitě ovce v Den slunovratu. Tou vyvolenou má být jeho známá z dětství, pasačka ovcí, která ho nenávidí nade všechno na světě, za to, v čem a jak ji ubližoval, když byly malé děti. Jenže má na výběr buď svatba nebo smrt, tak si vybírá svatbu a nešťastně žije po boku svého muže. Když se na královském dvoře propukne hladomor, snaží se domluvit Gilgamešovi, aby uvolnil obilí ze sýpek a nakrmil tak svůj lid, jenže on je zahleděn jen do své práce, které ona nerozumí, a to stavbě hradeb před sousedem - nepřitelem. Jeho žena tuto roli vzdává a utíká do vyhnanství, už déle není schopna snést manželovo ponižení, neúctu a nevšímavost vůči ní. V okamžiku, kdy Gilgameš pochopí, co ve své ženě měl, je již téměř pozdě. Uvolní sýpky, aby nakrmil lid, a vydá se hledat svou ženu. Nachází ji téměř na samé hranici království pasoucí ovce v horách. Přiznává svou chybu a vrací se spolu se svou ženou zpět vstříc lepším zítřkům.

Technika, kterou jsem tento námět chtěla zpracovat byla kombinovaná – hlavní postavy a popředí mělo být namalováno pomocí tabletu v počítači a zbytek – pozadí – to měly být fotografie. Jenže, když jsem se svým nápadem svěčila jednomu svému profesorovi, řekl mi, že na takto obsáhlý film je za potřeby přípravy delší než jeden rok, a také, že je zpracováním náročný a že bych to se svými dosavadními zkušenostmi pravděpodobně nezvládla, a ke všemu toto téma /i když přesně podle knihy/ asi tak před dvěma lety zpracovala jedna renomovaná česká animátorka. A tak se rychle rozplynul sen o Gilgamešovi. Ale nechci se ho úplně vzdát a v budoucnu bych se k tomuto tématu chtěla vrátit a zpracovat ho, byť jen pro sebe.

Bylo třeba tedy začít s hledáním vhodného námětu znovu a lépe, hledat něco méně komplikovaného, na co by moje schopnosti stačily. Velice brzy mě napadlo další téma, a to Kachna. Příběh o jedné hračce, která provází svého majitele celý život a v každé situaci, kterou mu život nabízí. To už mi bylo jako námět schváleno a dokonce mi jeden profesor doporučil leteckou katastrofu na konec, jako dramatické vyústění děje. Jenže s tím jsem nesouhlasila,

chtěla jsem vytvořit něco hezkého jednoduchého a nekomplikovaného, co by každý pochopil.

Po setkání ve vlaku s jednou paní, která si stěžovala, že ve filmu je nedostatek postižených lidí a vůbec v těch animovaných, jsem se rozhodla pro handicap hlavního hrdiny, který je vidět až na samotném konci jako výsledek jeho osobní katastrofy, něčeho, co se může stát každému z nás. Tak jsem splnila přání jedné neznámé paní a zároveň i jedno přání svoje, a to udělat i tak trochu něco pro děti.

Ústředním motivem a námětem byla tedy kachna. Kachna je ve filmu představena jako symbol – oblíbená věc, která pomohla – uklidnila – hrdinu v dětství. Kachna jako útěcha, kterou v ní našel. Kachna jako družka – kamarádka s kterou to všechno zažil. Kachna jako hračka, neživá věc, které jsou přisuzovány lidské vlastnosti. Kachna jako námět, název a film.

1.1 Děj

Příběh ve svém obsahu postihuje hezké i nehezké okamžiky hrdinova života, vypráví o lásce k prosté věci, o materiální lásce.

A o čem to vlastně je ?

Ve starém domečku za stolem sedí opřen lokty děda. Mlčí, dívá se. Hodiny nemilosrdně tikají poslední léta jehožití. S povzdechem se podívá dolů, na fotku, kterou zakrývá svou rukou. Pohladí ji. Zavře oči a zasní se. Jsou mu dva roky a vzteká se v ohrádce, dupe a bouří. Najednou z ničeho nic se objeví stín. Lekne se a ustrne. Podívá se nahoru. Podívá se. Najednou mu do ohrádky vpadne kachna, celého zakryje, je totiž větší než on, chvíli váha, a nakonec ji obejmě. Od této chvíle se od ní už nikdy neodloučí. Chodí s ní spát, hraje si s ní – i když mu nemůže být právoplatným spoluhráčem při házení míčem. Bere ji s sebou na plavárnu, do školy a do lavice. Postupně s ní vyrůstá a Kachna ho jej stále jako průvodce provází dalšími léty. Jde s ní na schůzku, hrát si s ní do parku a posléze jí upřednostní i před svou rodinou, tedy, když jedou autem a ona jako první a prioritní sedí připoutána vedle něj na sedadle spolujezdce a jeho rodina se tísni vzadu za ním. Do idylky však náhle vstoupí autonehoda. Děda se s leknutím na tu hroznou vzpomínku probere a otevře oči, zase sedí za stolem, jen vzpomínal. Ruka mu sjede z fotky a on se za stolem podívá napravo. Stojí tam, opřená o nohu postele Kachna. Je celá potrhaná, poničená a špinavá, ale je tam. Děda se za

stolem otočí a rozjede se směrem k ní. Když už je u ní na svém kolečkovém křesle, vezme ji do náruče a obejmě ji jako torzo celého jeho svého života, jako věc, která jediná mu zbyla.

1.2 Možnosti zpracování

Když jsem uvažovala nad tím, jak už vymyšlený námět zpracuji, napadaly mě různé důvody pro a proti. Myslím, že velice hezké by to bylo zpracované v loutce, ale náročnost a doba přípravy tento způsob animace zcela určitě vylučovaly. Jako další možnost se nabízelo zpracování animace v plošce, pro které jsem se nakonec nerozhodla, i když by to zřejmě obrazově vypadlo také velice dobře, ale přesto jsem se rozhodla pro druh animace se kterým jsem měla nejméně zkušeností, a to pro animaci kreslenou.

Lákala mě krása volnosti pohybu tužky po papíře, kouzlo samotné prosté kresby. V tuto chvíli jsem došla na křižovatku, zda zvolit tzv. klasickou animaci – tzn. kreslit obrázek po obrázku na papír na prosvětlovacím stole, každou opravu gumovat a závěr pak dokreslovat v počítači, nebo kreslit tabletem rovnou do počítače a ušetřit si tak čas a práci skenováním, překreslováním a gumováním, protože se všechny tyto věci odehrávají rovnou v počítači. V tu chvíli jsem měla v druhu animace již jasno. Jako nejlepší, nejschůdnější a nejrychlejší variantou se zdálo být nakonec animování pomocí tabletu, a to rovnou do počítače. Způsob této animace umožňoval práci doma, ve škole i na cestách, neomezoval mě v místě provádění, tudíž bylo možné si práci lépe časově rozložit a snadno již případné chyby opravit.

Ale i přes tyto zmíněné výhody mi samotná výroba trvala přes 4 měsíce. Nejtěžší částí bylo samotné kreslení pohybu v obrysové lince. Vypracování hlavních fází a mezifází. Samotné vybarvování se posléze ukázalo jako mnohem jednodušší a časově nejrychlejší fází výroby.

2 PODOBA HLAVNÍCH POSTAV

Jako první jsem si načrtla hlavní postavy. Inspirací mi byla má vlastní fantazie, a tak se zrodila první postava, a to roztomile hezká postava malého chlapce. Nejprve jsem si ho naskicovala v různých podobách a dávala mu tím čím dál víc jasnější podobu, až jsem dospěla ke konečnému vzhledu. Má na sobě roztomilé tepláčky s kšandami a malou kapsičkou na hrudi, které nosí malé děti a je tudíž symbolem dětství. Hlavu mu nezdobí skoro žádné vlasy, protože ve dvou letech má opravdu jen výjimečně nějaké dítě bujnou hřívu)takto staré dítě již skvělou hřívu. Barevně jsem se rozhodla pro zdánlivý protiklad k sobě vizuálně jdoucích výrazných barev, a sice – modrých tepláčků a žluté mikiny.

Chlapec postupem času rostl a tím se měnil jeho vzhled i oblečení. V dalším záběru, kde usíná s kachnou, se objevuje v pyžamu s obrázky. Později, v okamžiku, kdy si s kachnou hraje, je v červeném triku a modrých tepláčkách. Do školy pak kráčí v hnědých kalhotách a modrém triku s oranžovým batohem na zádech, poté je u bazénu a to, kde má jen zelené plavky s červeno-bílou koupací čepicí. Jako teenager a dorostenec, který čeká na schůzku, má totéž oblečení jako na základní škole. Detailem mapujícím jeho růst jsou hlavně vousy, rostou společně s ním a jsou hlavním znakem jeho dospívání. Nakonec vizáž postavy dospěje do stádia, kde film vlastně začíná, a to do věku starého vetchého dědy. Tvář má zbrázděnou vráskami, smutný výraz ovislých víček a nepřítomný výraz lesk v očích, to vše doplňují ruce, plné pahorků vrásek a vystouplých žil, chvějící se, letité jako on sám. Nemohoucnost dědy pak podtrhne vozíček, na kterém se na konci svého života ocitá, schovávajíc své nohy pod barevnou dekou.

Dalším hlavním hrdinou, nebo spíše lépe řečeno hrdinkou byla kachna. Plyšové zvířátko, vzpomínka na dětství. V barvě této hračky jsem měla celkem jasno. Odvodila jsem barvu z dětské fantazie od krásné žluté kačeny. Velké oči byly samozřejmostí, i když jsou vlastně mrtvé. Zobák pak měl být velký a dlouhý, aby vypadal komicky, stejně jako celá kachna. Zvířátko nemá takřka žádná křídla ani ocásek, hlavním jsou na ní především nohy a zobák. V celém filmu se aktivně vůbec nepohybuje, takže je taková netvárně kulatá a obrovská hlavně vůči hlavnímu hrdinovi.

Ve vedlejších rolích se ocitá hrdinova rodina, kterou velmi zanedbával a upřednostnil oproti ní kachnu. Jsou to žena s dcerou. Objevují se jen v jednom záběru, a to prvním a posledním. Žena má tmavé hnědé vlasy a blondatá dcera sedící vedle ní má na hlavě dva culí-

ky a na sobě růžové tričko. Jejich povahové rysy nejsou ve filmu více definovány, protože svoji roli sehrály dostály už jen tím, že v daném záběru byly.

Daly by se rozvíjet na téma jejich povahy různé teorie. Mohly by se tvářit klidně, tak jako se v daném záběru tváří, ale zároveň by z duše nenáviděly kachnu, která je stále pro jejich muže a otce na první místě, i když už má rodinu. Pravděpodobně by bylo zajímavé rozvíjet jejich zášť vůči obyčejné hračce. V rodinných situacích, při obědech, na výletech – by se snažily zbavit kachny. Jak by se náhodně kachna ztrácela svému majiteli, jak by byla záměrně poškozována a různými způsoby špiněna.

Nebo druhá varianta – a to , že by ji měly obě skutečně rády, protože dala dohromady rodiče – pravděpodobně v minulosti žena na schůzku, kterou hlavní hrdina už vzdal přišla, sice pozdě, ale přece. Takže mohla být obdivována, rozmazlována, měla by v rodině pozici hlavního hrdiny a domácího mazlíčka. Mohla by se ocitnout na prominentním místě u stolu, v posteli.

Bylo by velice zajímavé v tomto směru a okamžiku těsně před nehodou film rozvinout na samotnou postavu kachny. Zajímavé scény z obchodu – společného nakupování, jízda vozíkem po rozlehlém supermarketu a v dětské sedačce trůnící kachna, ve vozíku už naložené věci z oddělení domácí mazlíčci. Všechny možné a nemožné prvky k zdokonalení plyšového zvířete, trvalá pro psy, kosmetický salon, prvotřídní oblečení, vycházková obuv, různé podstrojování. Jenže to už by byl trochu jiný film, změnil by se hlavní motiv a námět. Veškeré tyto varianty nechám na představivosti samotného diváka, na jeho vlastní invenci a fantazii.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 VÝROBA

Pokud šlo o samotnou animaci, které nejprve předcházela literární a technický scénář, bylo nejprve třeba začít úplně od začátku - a to od scénáře - tedy jakéhosi původního comicsu, ze kterého vycházely délky a samotný vzhled konečných záběrů.

Jako druh animace jsem se rozhodla pro kresbu, jak jsem již výše zmiňovala. Bylo třeba postarat se i o ostatní složky, dávající dohromady ucelený film, a to střih, hudbu a ruchy.

2.1 Kreslená animace

Při zpracování jsem postupovala nejprve od skic, které mi ujasnily představu o vzhledu a charakteru hlavních postav, postupně až k jejich samotné realizaci.

Důležité bylo zpočátku vytvořit literární scénář, od kterého se posléze odvíjel sled záběrů již v technickém scénáři. Jeho první podoba byla velice stručná a zkratkovitá, ale dalším přepracováním a přepisováním dostával svůj konečný tvar a konečná verze byla již vyhotovena načisto, s obrázky už barevnými. Samotné záběry jsem pak nakopírovala a následně odlišně vybarvila, abych si ujasnila představu o barevnosti po sobě jdoucích záběrů, tak, aby spolu dobře korespondovaly. Od každého záběru byly tedy tři barevné varianty.

Tímto okamžikem jsem přecházela k samotné počítačové animaci a tím způsobem, že jsem postupovala od nejjednodušších záběrů po nejsložitější. Ty složitější byly pochopitelně náročnější, ale, protože jsem měla malé zkušenosti s tabletem a animací kreslenou jako takovou, usoudila jsem, že se na těch jednoduchých scénách dostanu do práce tak, že se pro mě stanou těžké záběry posléze snadnými.

Můj bakalářský film obsahuje 22 záběrů. Jedny z nejlhčích byly: chůze do školy, vztekání se malého chlapce, sezení v lavici, za stolem, u bazénu. Další byly buď pohybově náročné – i když šlo o značnou stylizaci reálného pohybu, ale i přes to vyžadovaly více času a zručnosti. Tyto obtížnější záběry jsem si ponechávala až nakonec, a k některým jsem se, původně jednodušším, nakonec vracela znovu, abych je přepracovala a udělala lépe.

Pracovala jsem v programu Aura 1 ve vrstvách kvůli praktičtějším užití při samotném vybarvování, kdy jednotlivé vrstvy nabízejí větší šanci a možnost opravy bez následků. Nejprve jsem si naskicovala samotný pohyb blíže nekonkretizované osoby. Pak jsem se snažila jeho načasování co nejvíce zdokonalit, aby výdrže seděly. Když jsem byla s pohybem spoko-

jená, upravila jsem obrys a zkonkretizovala obličej. Takovýmto způsobem jsem pokračovala záběr od záběru. Jednotlivé sekvence byly zhruba kolem 3 sec dlouhé. Za tuto dobu se v každém záběru odehraje takový malý mini příběh z dědova života, ať už smutný nebo veselý, tak, jak to k životu patří.

Práce mi trvaly zhruba 3 měsíce. První měsíc jsem se zabývala hrubou animací bez vybarvování, další měsíc jsem tyto obrazy postupně kolorovala, a poslední, třetí měsíc zbyl na postprodukcii, která zahrnovala střih, ozvučení a doplnění hudby.

Než jsem měla dokončenou černobílou verzi musela jsem postupovat ve vrstvách. První vrstva – zpravidla hýbající se figurka – hlavní hrdina, druhá byla kachna – která se po většinu času nehýbe, třetí bylo pozadí jehož vybarvování bylo nejsnážší a u některých záběrů bylo těchto vrstev i více – například v scéně s bazénem – 1.vrstva člověk, 2.kachna na lehátku, 3.pozadí, kachličky u bazénu, 4.samotná voda.

Když jsem pak záběry postupně vybarvovala, musela jsem postupovat po zvláštních vrstvách, abych nenarušila kresbu a nemusela ji pak předělávat nebo dokreslovat, takže jsem okénko po okénku vybarvovala postavu hlavního hrdiny – na samostatné vrstvě, a ostatní vrstvy. Jen vrstva pozadí jsem vybarvila v prvním obraze, pak jsem ji natáhla přes celý záběr, nebo se nakopírovala.

2.2 Rozzáběrování

Popis rozzáběrování samotného filmu bez titulků.

Záběr č.1: Polocelek (dále jen PC): Děda sedí za stolem, sklopí oči, levou rukou pohladí fotografii ležící před ním.

Záběr č.2: Detail: Děda hladí rukou fotografii.

Záběr č.3: Detail :Zavře oči, usměje se pro sebe.

Záběr č.4: PC: Dítě se vzteká v ohrádce, dupe a máchá rukama. Jakmile si všimne, že k němu někdo přichází, zastaví se, ohlédne se nahoru, pootevře pusou. Přejede přes něj stín. Spadne na něj plyšová kachna. Obejme ji.

Záběr č.5: PC: Dítě spí na posteli s kachnou, přitulí se k ní. 3sec

Záběr č.6: Celek: Dítě na louce, háže si s míčem. Hodí ho směrem ke kachně, ta spadne, dítě se chytí za pusou, co to provedlo.

Záběr č.7: Celek:Škola, dítě se objeví v popředí a jde směrem ke škole, táhne za sebou kachnu. Vstoupí do dveří a zmizí v nich.

Záběr č.8: PC: Dítě sedí v lavici, kachnu má vedle sebe.Píše do sešitu pravou rukou písmenko A, levou si podpírá bradu. Zvedne hlavu a usměje se.

Záběr č.9: PC: Chlapec sedí na břehu bazénu, koupe si nohy a otáčí hlavou ze strany na stranu. Kachna plave v lehátku na vlnách.

Záběr č.10: PC: Dospívající chlapec sedí na dece, otáčí hlavou a přežvykuje stéblo trávy, vedle něj leží kachna.

Záběr č.11: Celek: Mladý muž stojí na chodníku s tulipánem v levé ruce, v batohu na zádech má kachnu. Rozhlíží se. Je šero. Sklání hlavu, pouští kytku na zem.

Záběr č.12: PC: Mladá rodina jede v autě, vpravo sedí řidič, vlevo po svém boku má kachnu, vzadu sedí jeho žena s dcerou. Muž řídí, auto se chvěje.Výkřik, zděšení, tma.

Záběr č.13: Detail: Děda otevírá oči, podívá se směrem dolů.

Záběr č.14: Detail: Ruka odkryje fotku. Na ní je dítě s kachnou.

Záběr č.16: PC: Děda se otáčí za stolem směrem doleva, ruce mu mizí ze stolu.

Záběr č.17: PC: Kachna ležící u nohou postele.

Záběr č.18 : PC: Děda se vydá směrem doprava.

Záběr č.19: Celek: Děda přijíždí na vozíčku ke kachně, zastavuje u ní, sklání se, bere jí do náruče, obejmě ji a tiskne.

2.3 Střih a zvuk

Střih jsem měla ujasněn už v technickém scénáři, zbývalo jen převést ho do praxe. Použila jsem k tomu program Pinnacle Studio 10 ve kterém jsem dělala později i úpravu titulků. Tento program sám nabízí velké množství různých prolínaček, zatmívaček, stíraček a jiných alternativ střihu.

Postupně jsem exportovala do tohoto programu záběr po záběru. Následně jsem mezi ně vkládala prolínačky, roztmívačky a zatmívačky. Někde jsem ponechávala ostrý střih. Při prolínačkách jsem musela zkrátit základní dobu a to na 2sec z původních 4sec. Zatmívačky a roztmívačky jsem použila na konci a na začátku dědova vzpomínání a na konci celého filmu jsem aplikovala konečnou zatmívačku.

Titulky jsem vytvořila pomocí programu Aura I. Použila jsem font Trendy, velikost 50 -74 (74 má hlavní titulek Kachna). Barevně jsem je sladila do tónu zelené, která korespondovala se zelenou užitou při vybarvování samotného filmu – objevuje se tam v tomto odstínu téměř v každém záběru, v různých obměnách, ne jen jako barva trávy. Žlutou barvou, kterou jsem si pomocí nástroje kapátko natáhla ze samotné postavy kachny, jsem pak vybarvila nápis Kachna. Pozadí bylo černé, aby napsané písmo hodně vyniklo. Pomohlo mi to při prolínačce z této černé do samotného prvního obrazu, vypadá to přirozeněji než z jakékoliv jiné barvy. Pomocí tabulky, která mi pomáhala zachycovat text na střed stránky, jsem přichytila jednotlivé texty doprostřed stránky. Problém nastal až u posledního obrazu, ve kterém se měly nacházet loga obou škol. Jenže jedinou předlohu, kterou jsme měli, byla černobílá a v tištěné papírové formě. Nejprve jsem tuto předlohu naskenovala do počítače. Vytvořený obraz ve formátu jpg jsem si importovala do programu Photoshop CS2, kde jsem ho pomocí masky vyčistila od nechtěných odstínů šedé. Úprava písma u log je nepřípustná, tak jsem tuto černobílou variantu převedla do negativu. Tímto jsem problém s neexistující variantou požadovaných log ve formátu PDF vyřešila.

Všechny tyto titulky jsem uložila v programu Aura ve formátu jpg, aby se s nimi dobře pracovalo. A následně jsem je importovala do programu Pinnacle Studio 10, kde jsem je poskládala v pořadí za sebou jdoucím a to v následujícím pořadí :

Filmová škola Zlín / Film school Zlin

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně / Tomas Bata University in Zlín

Uvádějí / Present

Bakalářský film 3.ročníku studia klasické animované tvorby / Classical animation studies
3rd year bachelor film

Kachna / The Duck

Na konci filmu byly závěrečné titulky ve stejném provedení jako úvodní:

Námět, scénář, režie, střih / Written, directed and edited by Tereza Kučerová

Hudba / Music by T- Sonic, www.t-sonic.net

Zvuk / Sound Tereza Kučerová

Poděkování / Thanks to Jaromír Kuchař

Pedagogické vedení / Consultants Martin Kublák, Milan Šebesta, Michal Pančoška, Karel Trlica

Supervize / Project Supervisor Martin Kublák

Úplně na závěr je obraz s logy obou škol a ochrannou známkou.

Každý tento titulek zůstává v obraze 4sec. Na tento čas jsem přišla díky panu profesorovi, který mi doporučil toto autorské pravidlo: pro přečtení titulku je nutné, aby si ho autor jednou přečetl nahlas a podruhé potichu a tato doba je dostatečně dlouhá, aby byl divák schopen i delší text bez problémů přečíst.

2.3.1 Hudba a autorská práva

Hudbu jsem chtěla použít archivní, abych se tím vyhnula složitým domlouváním se skladateli. Pro mé účely stačilo – cca 1 min. hudby. V technickém scénáři jsem popsala tuto hudbu, jako smutnou, lyrickou, vzpomínkovou. A takovou jsem pak posléze hledala v nabídce instrumentálních skupin a skladatelů na internetu. Hned první odkaz byl na webové stránky skupiny T- Sonic. Za tři skladeb nabízejících ke stažení, jsem si stáhla všechny tři. Jedna z těchto skladeb byla velice lyrická, smutná, nástrojově velmi bohatá – i když skupina pracuje především na klávesových nástrojích, které jí nahrazují širokou škálu jednotlivých hudebních nástrojů.

Vybraná skladba se jmenovala Neverdowing sun, ve své celé délce měla přes 3 minuty. Staženou jsem si ji uložila do svého počítače. Kontaktovala jsem e-mailem agenturu Animal farm. Obratem mi odepsali, že mi nabízejí svou skladbu zdarma, protože se jedná o autorský studentský film. Poslala jsem jim ukázkou, aby měli představu, v jakém filmu a v jakém zpracování se jejich skladba ocitne. Souhlasili. Dále bylo jen třeba podepsat jimi poslanou licenční smlouvu s jejich podmínkami, kterou podepsali oni a vyšší odborná škola a tím bylo autorské právo ošetřeno a vyřešeno.

Nástup trvá asi 0,5 sec, kdy hudba pomalu přehluší tikání hodin. Úsek doprovázený hudbou trvá 44 sec, tzn., že končí v 1:36 min filmu. Píseň opět utlumuje skoro 1 sec, kdy ji postupně přehlušuje tikání hodin.

V programu Pinnacle je nastavení hudby poměrně snadné, lze ji rovnou přichytit na záběr – na konec nebo začátek, případně pomocí časové osy umístit, kam je třeba.

V samotném „ruchování“ jsem vycházela z vlastní zásoby ruchů, která je v mém osobním vlastnictví a zbývající, které má vlastní sbírka neobsahovala jsem si stáhla na internetu z webových stránek www.dogsound.com. Byly to ruchy – lidský povzdech starého pána, skřípání kol, šramot ruky po papíře nebo stole. Tato internetová adresa nabízela hned několik variant zadaného tématu. Postupným poslechem a dosazováním do záběru, pro který jsem je potřebovala, jsem z daných možností vybrala nejvíc vyhovující ruchy.

Jmenovala bych některé z užitých ruchů – tedy specifikovala bych je: povzdech staršího člověka – muže, zpěv ptáků, šplouchání vody, dětský smích, šustění, rachot motoru, prudký náraz, zvuk projíždějících aut – pouliční rámus, tikání starých pendlovek, vrzání kol.

Jednotlivé ruchy mají délku necelé 1 sec. Nejprve jsem je nasazovala přímo na obraz, ale to se nakonec zdálo příliš nepřesným, takže jsem je přidávala k obrazu pomocí časové osy.

Takto získané ruchy jsem společně s hudbou dosazovala do časové osy pod samotný obraz. Titulky jsou bez jakýchkoliv ruchů a hudby.

ZÁVĚR

Z mého pohledu se mi film jeví jako zdařilý, nic bych zásadně neměnila. Jen se mi po procesu tvorby a nabitých zkušenostech nabízí a také mě láká jiný způsob animace. V plošce, která by mi nabídla téměř odlišné výtvarné zpracování bych ráda film udělala znovu v této ploškové verzi.

Pokud jde o samotný proces tvorby, pravděpodobně bych začala se samotnou prací o něco dříve, zhruba tak o měsíc, abych si mohla práci lépe rozložit a měla určitou časovou rezervu a dostatek času na postprodukci. Možná bych se více zaměřila na samotné charaktery hlavních postav a protáhla děj do dalších odboček. Určitě by bylo zajímavé zvětšit obsah a film o krátké epizodky sžití kachny se stávající rodinou.

Tento film mi velice pomohl v mém vývoji s ohledem na kreslenou animaci, kterou jsem si vybrala záměrně proto, že jsem s ní měla nejmenší zkušenosti. Dal mi mnoho, přestala jsem se bát uvolněných tahů a konečně i samotné realizace. Přinesl mi spolupráci s dalšími lidmi a novou zkušenost v přijímání dobře míněných rad.

Samotný film, jako výsledek mého tříletého studia, mě utvrdil v tom, že animovaný film je velice dynamické médium, které bohužel stále hledá více či méně své uplatnění v reálném životě, ale přes to je to zábavná a poučná forma komunikace s divákem.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] ARISTOTELES, *Poetika*. OIKOYMENH, 1999. ISBN 80-86732-08-8.
- [2] JAMES MONACO, *Jak číst film*. Praha : Albatros, 2004. ISBN 80-245-0778-1.
- [3] www.t_sonic.net


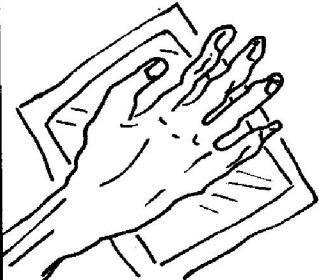



SEZNAM PŘÍLOH





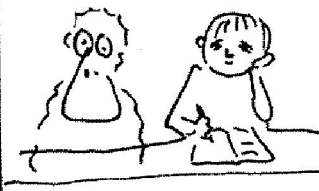
Technický scénář




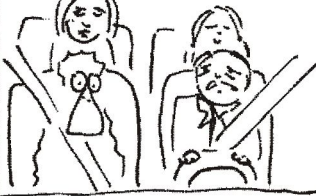

Charaktery a typy postav

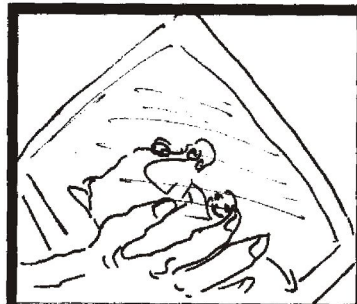

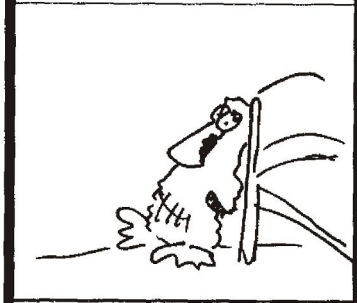
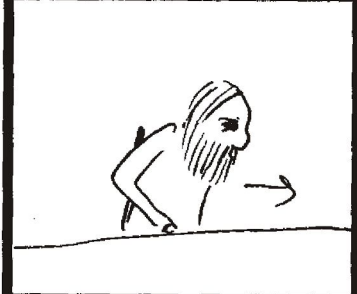
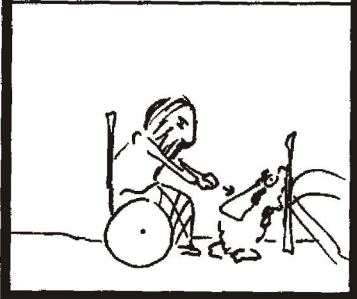
Návrhy na plakát a obal CD

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

	<p>PD</p> <p>Děda sedí za stolem. Ruku má položenou na fotce</p>	<p>Tíkot pendlovek.</p>
	<p>D</p> <p>Ruka pohladí zarámovanou fotografii. Nevidíme, co na ní je.</p>	<p>Tíkot pendlovek.</p>
	<p>D</p> <p>Dědovo obličej. Zavře oči.</p> <p>><</p>	<p>Tíkot pendlovek. Povzdech. Nástup melancholické hudby, citové, srdcervoucí.</p>
	<p>PC</p> <p>Dítě v ohrádce brečí, dupe nohou a rozčiluje se.</p>	<p>Dětský pláč, křik. Hudba pokračuje.</p>
	<p>PC</p> <p>Přes dítě přeběhne stín. Už je ztícha, dívá se nahoru. Do ohrádky dopadne obrovská kachna.</p>	<p>Měkký dopad. Hudba.</p>

	<p>PC</p> <p>Dítě ji obejmě.</p> <p>><</p>	<p>Spokojený povzdech. Hudba.</p>
	<p>PC</p> <p>Dítě s ní spí v posteli. Trochu se zavrtí pod dekou.</p> <p>><</p>	<p>Hudba.</p>
	<p>PC</p> <p>Háze si s ní míčem. (Hodí ho po oní a ona spadne.)</p> <p>><</p>	<p>Ptáci - zpěv. Hudba.</p>
	<p>C</p> <p>Tahá ji za nohu s sebou do školy</p> <p>><</p>	<p>Hudba.</p>
	<p>PD</p> <p>Sedí s kachnou v lavici a píše.</p> <p>><</p>	<p>Psaní tužky. Hudba.</p>

	<p>C</p> <p>Je s kachnou na koupališti. Kachna se pohupuje na vínách. Kluk si koupe nohy.</p> <p>><</p>	<p>Šplouchání vody, dětský křik. Hudba.</p>
	<p>C</p> <p>Jako puberťák sedí na dece a přežvykuje stéblo trávy.</p> <p>><</p>	<p>Zpěv ptáků, hudba.</p>
	<p>C</p> <p>Čeká na schůzku.</p> <p>><</p>	<p>Ruchy ulice, hudba.</p>
	<p>C</p> <p>Řídí auto. Jede se svou rodinou. Údiv, šok, tma.</p> <p>></p>	<p>Zvuk motoru, Hudba zatmívačkou končí.</p>
	<p>PD</p> <p>Děda otevře oči. Podívá se dolů.</p> <p>><</p>	<p>Tíkot pendlovek.</p>

	<p>D</p> <p>Jeho ruka odhalí fotografii.</p>	<p>Tikot pendlovek.</p>
	<p>PD</p> <p>Děda se otáčí doleva.</p>	<p>Tikot pendlovek.</p>
	<p>C</p> <p>Kachna leží u nohou postele.</p>	<p>Tikot pendlovek.</p>
	<p>C</p> <p>Děda se rozjede směrem doprava.</p>	<p>Vrzání, tikot.</p>
	<p>PC</p> <p>Děda jede na křesle ke kachně. Obejme ji.</p>	<p>Vrzání, povzdech.</p>

PŘÍLOHA P II: CHARAKTERY POSTAV



CHLAPEC



PŘÍLOHA P III: NÁVRHY NA PLAKÁT

PLAKÁT

