

Dokumentace přípravy, realizace a rešerše bakalářského filmu „O nápad zakopnout“

Zuzana Horáková

Bakalářská práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Zuzana Horáková**
Osobní číslo: **K11016**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**
2. praktická část: O nápad zakopnout - loutkový a kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

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

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

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

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

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

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

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

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

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

Seznam odborné literatury:

Umění filmu. Česká republika: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

Základy animace. Česká republika: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. Česká republika: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-010-4.

Timing for Animation. United Kingdom: Focal Press, 2010. ISBN 978-0240521602.

Základy střihové skladby. Česká republika: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-230-5.

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Jan Živocký
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2014
Termín odevzdání bakalářské práce: 15. května 2015

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Lukáš Gregor
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek 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 27. 4. 2015

ZUZANA HODALOVÁ
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 požít 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, užití-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). Odírá-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 jim 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 přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Toto je psaná část bakalářské práce, která teoreticky pojednává o vytváření a popisu přípravné a praktické části výroby filmu. Zabývá se vznikem inspirací, námětu až po samotný závěr a podobu hotové práce. Jsou do ní vloženy i myšlenky a poznámky autora a jména lidí, kteří na práci spolupracovali.

Jde o animovaný film oboru Klasické animované tvorby, vytvořený ve čtvrtém ročníku bakalářského studia, pojatý animační technikou loutky, s kombinací kreslené 2D počítačové animace, natáčeného reálného prostředí a s klasickými a softwarovými filmovými efekty.

Klíčová slova: námět, inspirace, literární scénář, technický scénář, charakter, loutkový film, loutka, materiály, kulisy, filmové efekty, postprodukce, hudba, export filmu.

ABSTRACT

The theoretical part of this bachelor work contains descriptions of creating and preparing the preproduction and production of the practical part – the bachelor movie. It contains the beginnings of my inspiration and theme as well as the conclusion and the final version of the movie. It includes my thoughts and remarks and names of my associates.

It is a classical animation movie created mainly by puppet animation in combination with hand drawn 2D computer animation, real action and classical and software special effects. It was made in the fourth year of my studies.

Key words: theme, inspiration, literar script, technical script, characters, puppet animation, puppet, materials, props, special effects, postproduction, music, film export

Děkuji Honzovi, Honzovi a Honzovi za pomoc, podporu a trpělivost,
také svým rodičům, bez kterých bych těžko vystudovala a děkuji všem,
kteří mě vědomě či nevědomě podporovali.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	11
I. TEORETICKÁ ČÁST.....	12
1. LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	13
1.1 NÁZEV.....	13
1.2 TÉMA.....	13
1.3 NÁMĚT.....	13
1.4 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	13
1.5 ŽÁNŘ FILMU.....	15
1.6 ADRESÁT.....	15
1.7 HARMONOGRAM PRÁCE.....	15
1.8 CESTA, MYŠLENKA, INSPIRACE.....	16
1.9 BODOVÝ SCÉNÁŘ.....	18
2. POSTAVY A JEJICH CHARAKTERY.....	21
2.1 LOUTKY – HLAVNÍ POSTAVY.....	21
2.1.1 HOLKA.....	21
2.1.2 CHLÁPEK 1.....	21
2.1.3 CHLÁPEK 2.....	21
2.2 LOUTKY - VEDLEJŠÍ POSTAVY.....	22
2.2.1 PRŮVODČÍ.....	22
2.2.2 PUNKÁČ.....	22
2.2.3 DĚTI.....	22
3. STORYBOARD A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	23
II. PRAKTICKÁ ČÁST.....	24
4. ANIMATIK.....	25
4.1 TVORBA ANIMATIKU.....	25
4.2 PRVNÍ ZKUŠEBNÍ ANIMACE.....	25
5. VÝTVARNÁ A VÝROBNÍ PŘÍPRAVA.....	26
5.1 MATERIÁLY.....	26
5.2 LOUTKY – NÁVRHY A VÝROBA.....	26

5.3	KULISY – NÁVRHY A VÝROBA.....	28
5.4	REKVIZITY – NÁVRHY A VÝROBA.....	30
5.5	MIZANSCÉNA.....	30
5.6	DIALOGY – GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ.....	30
6.	TECHNIKA A TECHNOLOGIE ANIMACE.....	31
7.	POUŽITÝ SOFTWARE A HARDWARE.....	31
8.	POSTPRODUKCE.....	32
8.1	REALIZACE V SOFTWARE.....	32
8.2	VIZUÁLNÍ POSTPRODUKCE NATOČENÉHO MATERIÁLU.....	32
8.3	PROBLEMATICKÉ ZÁBĚRY.....	33
9.	ZVUK.....	34
9.1	HUDBA.....	34
9.1.1	INSPIRACE.....	34
9.1.2	TVORBA HUDBY.....	35
9.2	RUCHY.....	35
10.	ZPRACOVÁNÍ A KOMPOVÁNÍ ZVUKU A OBRAZU.....	36
10.1	STŘIH ZPRACOVANÉHO OBRAZOVÉHO MATERIÁLU.....	36
10.2	KOMPOVÁNÍ ZVUKU A OBRAZU.....	36
11.	TITULKY.....	36
12.	EXPORT CELÉHO FILMU.....	37
13.	PLAKÁT, DVD OBAL A POLEP.....	37
14.	LIDÉ, KTEŘÍ SE NA PRÁCI PODÍLELI.....	38
	ZÁVĚR.....	39
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	40
	SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ.....	41
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	42
	OBRAZOVÉ PŘÍLOHY.....	43

ÚVOD

Dovolte, abych Vám přednesla svůj bakalářský film, který reflektuje můj osobní pohled na svět a na jeho nevypočitatelnost.

Základem mé práce je náhoda, ve kterou jako takovou, v jejím dnešním slova smyslu, ve skutečnosti nevěřím. A nevěřím ani na osud. Věřím, že věci se dějí z nějakého důvodu, který z velké části zapříčiňujeme sami, a když něco v životě chceme a hledáme, dostaneme to a tyto pomyslné „náhody“ nám v tom mohou pomoci. Věřím, že každý máme možnost volby a náš život závisí na našich rozhodnutích a chvílích pozornosti, ve kterých si nenecháme tyto „náhody“ uniknout. Věřím, že tyto situace nejsou ani dobré, ani špatné a že záleží na tom, co z nich vytvoříme my, jestli si z nich něco vezmeme nebo jestli nám něco seberou.

Ve své práci se snažím o oživení neživé hmoty a využití kouzla loutkové animace. Ty se snažím kombinovat s dalšími filmovými a uměleckými prvky.

Následující kapitoly se zabývají přípravami a vytvořením celého filmu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

Část, zabývající se literární přípravou ze které vychází tvorba dalších výrobních částí praktických.

1.1. Název

„O nápad zakopnout“

1.2. Téma

Náhoda

1.3. Námět

O tom, jak člověk může najít inspiraci na místech, na kterých by to nikdy nečekal.

1.4. Literární scénář

V potemnělé krajině jede vlak.

Ve vlaku, v prvním kupé, sedí úplně vzadu u okna Holka, se zakrytou klecí vedle sebe na zemi a vypadá to, že na něčem usilovně pracuje a snaží se něco vymyslet. Vztekle něco píše do notesu a škrťá. Všude kolem ní je poházené velké množství popsaných, poškrťaných a pomuchlaných papírů. List, na který zrovna psala, vytrhne, pomačká a zahodí. Na chvíli sleduje, co se děje za oknem.

Někdo vejde do kupé. Je to Průvodčí a chce po Holce jízdenku a když vidí nepořádek všude kolem, začne se tvářit našťvaně. Donutí Holku, aby vyhodila papíry, co se povalují všude po zemi kolem ní. Ta vezme jeden jediný a s drzým výrazem ho hodí do koše a ironicky se usměje. Průvodčí našťvaně odejde. Holka se dále věnuje svému notesu a psaní do něj.

Vlak pomalu zastaví na první vlakové stanici. Po tom, co nastoupí noví spolucestující, vidí Holka, jak Průvodčí někoho odchytila před jejím kupé a za něco ho kritizuje. Je to Punkáč, co má na hlavě číro. Průvodčí se mu snaží vlasy narovnat. Na chvíli se jí to povede. Punkáč je vysoký a musel se k ní před tím sehnout. Jeho výraz vypadá tak, že každý normální člověk by se co nejrychleji vzdálil. Průvodčí si toho však nevšímá a dokud není spokojená s tím, jak má Punkáč dokonale ulízané vlasy na pěšinku, nepřestane. Punkáč se stále tváří stejně, jí ale nic neudělá ani neřekne, prostě se jen otočí a odchází. Během toho se mu číro opět narovná a Průvodčí zůstává stát s nechápavým a překvapeným výrazem, pak se za ním rozběhne. Co se děje dál už Holka nevidí, protože odejdou z jejího zorného pole. Začne se dál věnovat své práci.

Vlak zastavuje na druhé vlakové stanici. Do kupé, kde sedí Holka, vejdou dva Chlápci. Sednou si ke dveřím naproti sobě. Během sedání se jeden z nich letmo rozhlédne po kupé a všimne si píšící Holky, která je vůbec nevnímá. Kývne hlavou k ní, aby ji zaregistroval i druhý Chlápek a zasměje se tomu, že tam Holka něco píše. První řekne něco nesmyslného s koňmi a dívá se někam nad hrubého. V tu chvíli je Holka zaregistruje a trochu se podiví, že tam někdo je a ona si toho nevšimla. Akorát zvedne obočí, ohlédne se po nich a věnuje se zase své práci. Chvíli se tomu věnuje, pak se na oba letmo podívá a všimne si, že na ni oba vyloženě zírají a když vidí, že se na ně dívá, oba se na ni usmějí. Tohle ji trochu vyděsí a pokouší se tvářit, jako že tam vůbec není a věnovat se svému. Najednou se jeden z Chlapů přisune směrem k ní. To už Holka neví, co má dělat. Vyvalí oči a jen sleduje, jak se k ní natahuje Chlapova ruka. Ta nakonec chytne jen jeden z papírů, který se válí před Holkou a vezme ho. Chlápek se na něj podívá a s tázavým pohledem se zeptá Holky, co že to dělá. Ta stále ještě vyděšená a s vyvalenýma očima neví, co se děje, vypadá zmateně, ale po chvíli jí dojde, na co se jí Chlápek ptá a vyhýbavě odpoví, že práci do školy a vrátí se k tomu, co dělala předtím. Chce se jí na něco zeptat dál ale vejde Průvodčí, která po nich chce lístky. Ta se začne vztekat, že je v kupé pořád nepořádek a začne Chlápkovi, co je blíž dveřím upravovat nějaký odznak na hrudi a vestu, aby je měl rovně. Ten dělá jako že nic a řekne něco nesmyslného o koni, během toho se dívá někam mimo, a Průvodčí řekne druhému chlápku o lístky. Druhý Chlápek se odsune od Holky a podá průvodčí lístky. Ta se zamračí na něj, pak na Holku. Vráti všem lístky, zabouchne za sebou dveře a odejde. Chlápek sedící blíž ke dveřím řekne zase něco o koni. Chlápek, sedící blíž k holce se jí zeptá, co že to má v té kleci, co má na zemi, a jestli to není papoušek. Holka odpoví že ne, že je v ní potkan. Chlápek se tomu podiví a řekne, že on má doma zase psa. Druhý Chlápek opět prohlásí něco o koni. Holka z nich už není tak vystresovaná, chvíli na ně hledí a pak se začne věnovat zase své práci, ale nějak se jí nedaří na to soustředit a proto si začne kreslit přímo ty dva Chlápkovy.

Vlak pomalu zastaví na třetím vlakovém nádraží. Tentokrát všichni tři z kupé sledují, jak průvodčí tyranizuje nějaké tři Děti a snaží se je seřadit podle velikosti a donutit, aby v tomto pořadí šly i dál. Povede se jí to a spokojeně se za nimi dívá. Holka a Chlápci v kupé se tím dobře baví. Průvodčí se najednou pohledem otočí na ně a oni se snaží dělat, jakože nic. Pak jeden z Chlápků vytáhne z batohu tyčinku, rozbalí ji a nabídne kousek druhému Chlápkovi. Ale zdůrazní, že jen kousek. Druhý Chlápek si strčí do pusy celou tyčinku i s rukou prvního Chláпка a pokusí o nevinný výraz, na což mu druhý Chlápek odpoví pohledem „ale no tak...“. Tak nakonec všechno pustí z pusy a uždibne si malý roh tyčinky. Ta je celá oslntaná. Tu stejnou nabídne i Holce, která se na to celé tváří lehce znechuceně a s díky odmítne. První Chlápek do své oslntané tyčinky kousne a po

chvíli ji celou sní. Holka to celé nevěřicně sleduje, pak najednou, jako by se probrala z tranzu se podívá z okna, a uvědomí si, že za chvíli musí vystupovat a začne se narychlo balit. Pokouší se co nejvíc papírů poházených kolem nacpat do koše, ale je jich mnoho, proto spousta vypadne ven a vytvoří velkou hromadu.

Vlak pomalu zastavuje ve čtvrté zastávce a Holka se má k odchodu, v ruce drží svůj zápisník. Vezme si své věci a vykročí směrem ke dveřím, ale cestou zakopne o hromadu papírů, která leží u koše a upadne. Spadne přesně tak, že v jedné ruce stále drží svůj zápisník a před ní na zemi leží její kresba dvou Chlápků. Chvíli to pozoruje, zvedne se ze země ze které zvedne i papír s kresbou. Chvíli se dívá na kresbu, vypadá že nad ní přemýšlí, pak se podívá na zápisník a pak na dva Chlápků. Když se podívá na toho, který stále celou cestu říkal něco o koni, Chlápek ukáže prstem někam nad ni a prohlásí opět „kůň“. Holka na něj jen nechápavě pohlédne, pak se otočí a uvidí za sebou, v prostoru pro odkládání zavazadel nad sedadly, nějakou hračku koně. Usměje se, rozloučí se a pomalu začne odcházet z kupé.

Holka stojí na nádraží a dívá se na vlak, který odjíždí ze zastávky. Pak se podívá znovu na obrázek a na zápisník, a konečně ji napadne, že není vůbec špatný nápad údalosti z vlaku použít k něčemu většímu. Vlak opět vjíždí do potměšlé krajiny.

Dodatek po titulcích:

Chlápek, který celou dobu komunikoval s Holkou něco uvidí na zemi. Sehne se k ní a zvedne ze země pokreslený papír. Chvíli ho podrží v úrovni hlavy druhého Chláпка. Je na obrázku je karikatura druhého Chláпка. První Chlápek se tomu začne moc smát. Druhý jen nechápavě kouká.

1.5. Žánr filmu

Žánr filmu je filmová povídka s komediálními prvky většinou ve veselém a vtipném duchu.

1.6. Adresát

Hlavní námět je ale určen primárně komukoli, kdo prochází, procházel nebo bude procházet tvůrčími procesy v jakémkoli směru. Adresát není konkrétně určený. Film je pro širokou veřejnost.

1.7. Harmonogram práce

Harmonogram práce jsem si rozvrhla do čtyř hlavních částí. Do části „preprodukce“, ve které jsem se zabývala teoretickou přípravou, přípravou pro natáčení, výrobou loutek, kulis a rekvizit. V další části, „produkci“, byla samotná výroba a sběr obrazového a zvukového materiálu

pro třetí část, „postprodukcí“, ve které jsem se zabývala stříhem natočeného materiálu, tvorbou a zpracováním efektů, zvucením, konečným komponováním zvuku a obrazu, a vytvořením a vložením titulek. Poslední část bylo renderování, vypalování na DVD a vytváření propagačních materiálů.

Podle tohoto dělení jsem si určila, která práce se musí vytvořit primárně před jinou. Určila jsem si přípravu a výrobu na sobě závislých částí. Většina bodů se nedala přeskočit a musely se tvořit postupně. Nejvíce se to projevilo při tvorbě kulis, kdy se nemohlo přejít k dalšímu bodu výroby, pokud nebyl splněn jeden, na kterém byly závislé další práce.

1.8. Cesta, myšlenka, inspirace

Příběh je inspirován sbírkou různých náhodných setkání s úplně cizími lidmi na cestách veřejnou hromadnou dopravou. Hlavně jejich charakter, vizuálním vzhledem a celkově s nimi spojenými, často zvláštními, až podivnými, situacemi. Některé jsou pro film vygradované až do absurdních pozic. Film pojednává o celém procesu vzniku těchto „náhod“, kdy jejich uskutečnění nezávisí na vlastní aktivitě, ale na přítomnosti ve „správnou chvíli na správném místě“. Tedy jde o inspiraci, na které může přijít člověk vyloženě náhodou. Je to o celkovém procesu hledání inspirací kolem nás, v našem okolí, v běžném životě, kdy si často neuvědomujeme jeho možnosti a to, že nikdy nemůžeme být připraveni na všechno.

Částečně jsem se snažila v průběhu výroby zakomponovat do příběhu i některé společenské myšlenky, jako jsou například předsudky vůči jiným lidem a zaběhnuté stereotypy myšlení ovlivněné společností.

K vizuální stránce příběhu mě inspirovalo hned několik věcí. Loutku jsem si vybrala z toho důvodu, že jsem s ní pracovala už dříve. Pro mě osobně je jednou z technik, která je mi nejbližší, protože se u ní pracuje manuálně s materiálem a zároveň se musí každá část pečlivě promýšlet. Taky z důvodu, že je to technika, která přináší jednu z nejlepších možností, jak pracovat s klasickými způsoby animace dohromady s nejnovějšími počítačovými technologiemi, aniž by celý film ztrácel na své osobitosti loutkového filmu. Taky pro mne hraje velkou roli možnost vyzkoušet si loutkovou animaci v kombinaci s částmi natáčenými v reálném čase a s 2D animací.

Postavy a charaktery jsou inspirovány skutečnými lidmi, kteří jsou pro loutkové postavy trochu přeformováni a jejich nejvýraznější fyzické a charakterové rysy jsou ještě více zveličeny.

Kulisy jsou inspirovány skutečnými vlaky a jejich interiéry, kdy pro natáčení byla vytvořena maketa vlakového kupé s částí chodbičky před ním. Byly postaveny podle reálných technických

výkresů vnější stavby vlaku a podle fotek interiéru. Jedná se o starší typ vlaku Ba 1965 (B244), který se objevoval na Českých železničních drahách.

Systém kulis je inspirován rozkládacími domečky pro panenky, aby bylo co nejvíce možností pro umístění kamery.

Snažila jsem se k výrobě přistupovat alespoň trochu ekologicky. Pokud bylo možné použít materiál, který není na likvidaci tolik náročný, nebo je jednoduše dostupný a levný, použila jsem ten. Například kulisy jsou vyrobeny převážně z kartonu.

Využila jsem i možnosti dnešního modelářství pro železniční nadšence. Použila jsem jejich modely vlakových souprav a modely exteriérů, se kterými jsem pak pracovala dál počítačově.

Celková barevnost je inspirovaná samotným působením vlakových kupé na člověka.

Inspirace zvuku vychází z němých filmů a experimentálních filmů, a samotný zvuk je experimentem s hledáním možností ruchů v kombinaci s hudbou a vizuálním výstupem k vyjádření konkrétních situací, předmětů a slov.

Inspirace „dialogů“ vychází z grafického zobrazení slova nebo děje. Snažila jsem se o co nejjednodušší formou i obsah, ale aby byly i tak pochopitelné a čitelné.

Konkrétně mě po vizuální stránce inspiroval krátký animovaný loutkový film, s kombinací 3D animace, „Madame Tutli-Putli, režie Chris LAVIS a Maciek SZCZERBOWSKI, Kanada, 2007“, odehrávající se ve vlaku a většinu času v jednom vlakovém kupé a je laděný do hororové povídky. Zaujalo mě zpracování loutek, kulis, celkové nasvícení scén, barevnost i animace loutek. Tento film mě inspiroval po technické stránce animace a gestické u loutek. Také český film „Jedné noci v jednom městě (One Night in City), režie Jan BALEJ, Česká republika, 2007“ a zahraniční „Koralína a svět za tajemnými dveřmi (Coraline), režie Henry SELICK, USA, 2009“, ze stejných důvodů.

1.9. Bodový scénář

<i>Obraz</i>	<i>Název</i>	<i>Místo</i>	<i>Popis scény</i>	<i>Poznámky</i>	<i>Přibližný čas po sestřihání</i>
1	Holka v kupé	<u>Exteriér</u> → Krajina v podvečer přechod do <u>interiéru</u> → Vlakové kupé	V potměšilé krajině jede vlak. V jednom kupé sedí sama nějaká <u>holka</u> a usilovně se snaží něco vymyslet. Do kupé vejde <u>průvodčí</u> , která chce po <u>holce</u> lístek, když vidí binec všude kolem, donutí ji něco vyhodit a odejde.	- krajina = 2 záběry → přechod do kupé vlaku - v kupé všude kolem velké množství použitých popsaných papírů	1 minuta
2	1. zastávka	<u>Interiér</u> → Vlakové kupé + chodbička ve vagonu	Vlak zastaví na vlakovém nádraží a nastupují noví cestující. <u>Holka</u> ze svého kupé sleduje, jak <u>průvodčí</u> kritizuje a napadá nějakého <u>vlasatého člověka</u> jen proto, že nemá upravené vlasy. Vlak se během toho opět rozjel. <u>Holka</u> se dál snaží pracovat.	- vlasatý člověk = punkáč s čírem → průvodčí se mu snaží narovnat jeho číro, na pár vteřin se jí to povede a když se punkáč otočí k odchodu, opět se mu vlasy narovnají → průvodčí zůstává udiveně stát a hledět, pak za ním opět jde, holka už ale nevidí z kupé, co se děje dál	1 minuta

3	2. zastávka	<u>Interiér</u> → Vlakové kupé + chodbička ve vagonu	Vlak zastavuje na další zastávce. Nastupují <u>2 chlápci</u> , kteří si přisednou do kupé k <u>holce</u> . Dělají si z ní srandu, když vidí, že něco píše/snaží se něco vymyslet. Přijde <u>průvodčí</u> zkontrolovat jízdenky a všimne si že jeden z <u>chlápků</u> má nakřivo nějaký odznak na triku, tak mu ho upravuje. A kritizuje <u>holku</u> , za nepořádek v kupé. Tím se opět obrátí pozornost jednoho z <u>chlápků</u> k <u>holce</u> . Svým zájmem o to, co dělá ji během cesty celkem vyděsí ale nakonec se dají do řeči.	- většina gest je „lehce“ přehnaná - dialogy nejsou „řečené“, jsou graficky znázorněny	1 minuta 30 sekund
4	3. zastávka	<u>Interiér</u> → Vlakové kupé + chodbička ve vagonu	Vlak zastaví v další zastávce. Tentokrát <u>všichni tři</u> z kupé sledují, jak <u>průvodčí</u> se pokouší srovnat <u>3 děti</u> v chodbičce vagonu podle velikosti. Chvíli se tím baví a pak opět pokračují v hovoru. <u>Holka</u> , protože ví, že bude brzy vystupovat, se snaží papíry kolem sebe vyhodit do koše, na koš je ale papírů příliš.	- jeden z chlápků má během hovoru odpovědi, které jsou tak trochu mimo téma a stále se opakují	1 minuta

5	4. poslední zastávka	<u>Interiér</u> → Vlakové kupé + chodbička ve vagonu přechod na <u>exteriér</u> → Výjezd z nádraží	Vlak zastaví na své 4. zastávce a <u>holka</u> se zvedá k odchodu. Když vykročí, o něco zakopne, upadne a na zemi si všimne obrázku těch <u>dvou chlápků</u> , kteří s ní seděli v kupé. Chvíli hledí na obrázek a na zápisník.	- holka zakopne o tu velkou hromadu papírů, které se ji nepodařily uložit do malinkého koše	1 minuta 30 sekund
6	Na nádraží	<u>Exteriér</u> → Vlakové nádraží	<u>Holka</u> stojí na nádraží a dívá se na obrázek a zápisník. Pak ji v jednu chvíli něco napadne a tváří se vítězoslavně. Vlak odjíždí z nádraží. Vjíždí do krajiny.	- když se holka tváří vítězoslavně začne nadšeně poskakovat a mávat papíry	30 sekund
7	Dovětek	<u>Interiér</u> → vlakové kupé	Jeden z <u>chlápků</u> najde na zemi karikaturu toho druhého, kterou kreslila <u>holka</u> , a začne se jí smát.	- scéna „bonusová“ = v titulcích	30 sekund

2. POSTAVY A JEJICH CHARAKTERY

2.1. Loutky – hlavní postavy

Tato kapitola se zabývá teoretickým a charakterovým popisem hlavních postav ve filmu.

2.1.1. Holka

Holka je mladá žena kolem dvaceti pěti let, která vypadá mladší než je její skutečný věk, ten ale nehraje v momentálním příběhu významnou roli.

Charakter osoby není na první pohled příliš výrazný, na začátku je převážně našťvaná, ve společnosti působí přemýšlivě a plaše, později začne komunikovat a začne působit trochu veseleji a více přátelsky.

2.1.2. Chlápek 1

Chlápek 1 je muž kolem čtyřiceti let, u kterého na první pohled nejde poznat konkrétní charakter. Ze začátku jsou nejasné i jeho úmysly. Během příběhu se ale projeví jako komunikativní a veselá osobnost. Je odkazem na problém mezi lidmi, kteří si domýšlejí úmysly jiného člověka bez podstatných informací.

2.1.3. Chlápek 2

Chlápek 2 je muž kolem čtyřiceti až padesáti let, na první pohled působí trochu zasněně a zmateně, ale jinak mile. Během děje neustále opakuje jednu a tu samou věc dokola, kterou až do závěru nikdo nechápe.

Tato postava je odkazem na lidi, kteří mají problém se začleněním se do společenské konverzace a také odkazem na nezáměr velké části společnosti vyvinout alespoň minimální snahu pochopit člověka, který definicí nezapadá do celkového průměru společnosti.

2.2. Loutky – vedlejší postavy

Tato kapitola se zabývá teoretickým a charakterovým popisem vedlejších postav ve filmu.

2.2.1. Průvodčí

Průvodčí je žena kolem čtyřiceti až padesáti let. Charakterem je velmi milá ale perfekcionalistická a působí přísně.

Je částečným odkazem na perfekcionalismus a jeho černobílou stránku myšlení, že většina lidí tohoto typu je buď spokojená, vše je „tip t'op“, nebo naštvaná, protože něco není podle jejich představ, a kompromis mezi těmito věcmi podle nich není úplně možný.

2.2.2. Punkáč

Punkáč je osoba kolem třiceti let, který odkazuje na svérázný způsob života, který je pro velkou část okolí nepochopený.

2.2.3. Děti

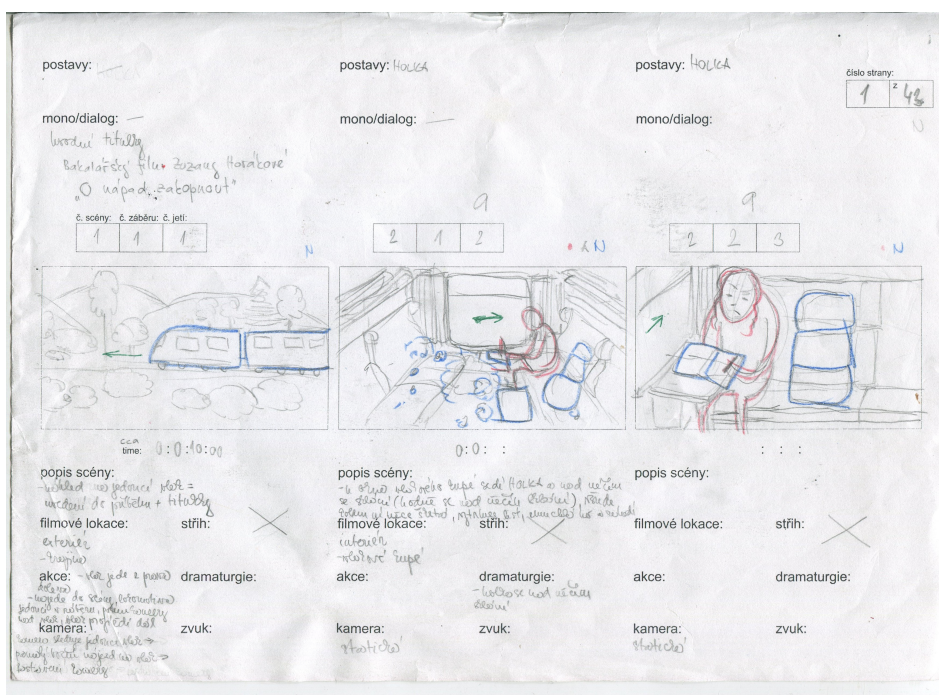
Děti jsou odkazem na jejich veselost a živost.

3. STORYBOARD A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

Storyboard a technický scénář jsem rovnou spojila do jednoho a udělala si režijní knihu s orientačním záběrováním. Některé části jsou dopisovány až v pozdějším průběhu práce, podle potřeby. Režijní kniha zahrnuje jednotlivé záběry a u nich poznámky a informace o druhu, rozkreslení, jaké postavy se v něm podle důležitosti vyskytují, poznámky o dialozích, číslo scény, záběru a celkového jetí, popis scény, základní popis filmové lokace, druh střihu, akce, dramaturgie postav a prostředí, pohyb kamery a informace ke zvuku.

Režijní kniha pro mne byla hlavní věcí, která mi usnadňovala jakoukoli práci před natáčením, při natáčení i v postprodukcí. Díky ní jsem si vždycky mohla najít konkrétní záběr a najít si o něm informace, které jsem potřebovala i s informacemi o okolních záběrech a navazujících akcích. Byla dobrou věcí pro celkovou orientaci a kdykoli jsem si ji mohla celou rozložit před sebe a vidět, kde je, nebo bude, problém často už před samotným natáčením.

Každý rozkreslený snímek má barevné oddělení postav červeně, rekvizit modře, pozadí je načrtnuté pouze tužkou a zeleně jsou poznámky pro pohyb.



Obr. 1: Ukázka technického scénáře

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4. ANIMATIK

Animatik je velmi strohý a co nejvíce jednoduchý na výrobu, protože se určité fáze nebudou dále animovat mezifázemi jako u počítačové kreslené animace. Je pouze orientační pro případné kompoziční, časové a stříhové úpravy, pro orientaci v celkovém čase, pro návaznost záběrů, rychlost stříhu a jakým dojmem bude přibližně působit stříh dohromady s orientační hudbou a ruchy.

4.1. Tvorba animatiku

Celý animatik byl tvořen podle režijní knihy, ve které jsou zaznamenány základní fáze pohybu pro další natáčení. Animatik jsem vytvářela po jednotlivých záběrech a pro lepší orientaci jsem u většiny záběrů barevně odlišila pozadí a postavy s rekvizitami. V programu Adobe After Effects jsem je pak časově nastavovala, dělala základní stříh a dávala dohromady s dialogy a ruchy. Nakonec jsem přidala přibližný nástup a doznění úvodních i závěrečných titulků. To celé jsem vyrendrovala ve formátu .mp4 v programu Adobe Premiere Pro CS6.

4.2. První zkušební animace

První zkušební animaci jsem natáčela fotografickým přístrojem Nikon D3100 v Brně u známého, který se zabývá sbíráním vlakových modelů a různých vlakových souprav, které často bývají elektrifikovány a mohou se pohybovat, když je kolejiště pod napětím.

Známý dělá taky k modelům celá kolejiště i s krajinou jako jsou stromy a vlakové zastávky. Ty jsem si nafotila a natočila pro pozadí scén s vlaky v exteriéru. Nasníkala jsem si jedoucí vlak na modrém klíčovacím pozadí, které jsem pak v počítači odstraňovala.

Po nasnímání jedoucího vlaku i statického pozadí jsem každou věc upravovala v jiném programu. Pro vyklíčování klíčovacího pozadí u vlaku jsem použila program Adobe After Effects, i pro další úpravy tohoto záběru jako ořez a korekce barev. Klíčovací pozadí bylo modré, protože modely byly převážně zelené. Pozadí jsem upravovala v programu Adobe Photoshop. Prováděla jsem jen základní úpravy jako ořez, korekci barev a pak slučování oddělených částí pro jedoucí pozadí záběru. Pozadí bylo nutno uměle prodloužit fotografickou montáží na panorama, aby bylo dostatečně dlouhé pro jízdu. Bylo ještě rozdělené na dvě části, popředí před vlakem a pozadí za vlakem, aby dělalo dojem trojrozměrného prostoru. V programu Adobe After Effect jsem si připravila pozadí a do něj vložila vyklíčovaný jedoucí vlak a naklíčovala pohyb pozadí i vlaku. V nové sekvenci jsem natrekovala efekty světla a stínu a celou práci vyrendrovala ve formátu .mp4 v programu Adobe Premiere Pro.

5. VÝTVARNÁ A VÝROBNÍ PŘÍPRAVA

Výtvarná příprava se zbývá návrhem a následnou stavbou a výrobou hotových kulís a loutek s rekvizitami. Zabývá se i řešením problémů souvisejících s jejich výrobou.

Jako první byly vyrobeny kulisy, aby bylo jednodušší řešení proporčních poměrů pro výrobu loutek.

5.1. Materiály

Téma materiálů bylo v tomto projektu můj menší podprojekt s experimentováním s jejich možnostmi. Nejvíce jsem se zaměřila na možnosti kartonu a stříbrné lepicí pásky. Materiály jsem nemusela příliš složitě shánět. Lepidla, dráty, folie, vysychací hlinu a barvy jsem pořídila ve výtvarných, železářských a hobby potřebách. Karton jsem použila zbytkový, který byl k dispozici ve škole a textilní látky jsem použila ze svých zbytků, které mi zůstaly z jiných projektů.



Obr. 2: Prostory, kde se vyrábělo

5.2. Loutky – návrhy a výroba

Vizuální popis Holka: rozpuštěné dlouhé světlé vlasy, zelené vzorované kalhoty, červenohnědá mikina s límcem, tmavé boty.

Vizuální popis Chlápek 1: vysoký, trochu s břichem, vlasy tmavé rostoucí v čele do špičky a trochu s kouty, špičatý nos, černá sportovní bunda, tmavé šušťákové kalhoty, boty výrazně barevné.

Vizuální popis Chlápek 2: kulatý obličej, pleška na hlavě, zbytky vlasů světlé kolem uší a dokola kromě čela, károvaná šedo-zelená košile, tmavé rifle, tmavé boty

Vizuální popis Průvodčí: hodně upravené vlasy, výrazný make-up na obličeji, přísný výraz, uniforma železniční průvodčí modrá s čepicí, bílé punčochy, kabely

Vizuální popis Punkáč: podlouhlý obličej, nekonkrétní výraz v obličejí, červené číro na hlavě, riflová vesta, červené koženkové kalhoty s řetězem.

Vizuální popis Děti: velikostně různé, barevné oblečení a doplňky.



Obr. 3: Loutky a rekvizity hlavních postav filmu

Po dlouhém rozmýšlení nad druhem loutky jsem se rozhodla pro jednu z nejjednodušších verzí. Vyrobita jsem základní drátovou kostru, některá místa jsem ještě zpevnila několika dalšími vrstvami drátu, a jednotlivé části omotala ještě tenkým drátkem pro celkovou fixaci jednotlivých dílů. Základ hlavy, hrudník a pánevní část jsem vyrobila ze samoschnoucí bílé hmoty, která po zaschnutí ztvrdne a dá se dále opracovávat řezáním, broušením a podobnými způsoby.

U většiny loutek je hlava vyrobená tak, aby dolní polovina obličejí mohla být úplně vyměnitelná. Pro některé loutky tato varianta nebyla nutná, proto je jejich hlava celistvá a obličejové grimasy jsou zajištěny pohybem očí a obočí. Do horní poloviny jsou vloženy koráلكové skleněné oči, které jsou pohyblivé. Jako alternativa vlasů jsou použity různé druhy bavlněných, vlněných, kožešinových a umělých materiálů, které jsou přilepeny na hlavě chemoprenovým lepidlem.

U loutek s vyměnitelnou čelistí je u dolních polovin hlavy vyrobeno několik verzí, podle toho, co všechno pro danou loutku bylo potřeba za výrazy, které jsem vyrobila ze stejné hmoty, jako základ hlavy a těla.

Po výrobě těchto částí jsem celý obličej a dolní poloviny hlavy podle potřeby kolorovala akrylovými barvami. Na výrobu obočí, které jsem potřebovala mít co nejvíce pohyblivé, a víčka jsem použila klasickou plastelinu, kterou jsem barvila mícháním různých odstínů mezi sebou a případně přidáním temperové barvy podle potřeby.

Hmota těla loutek je vytvořena molitanem, který je nalepen a našit na drátěné kostře.

Ruce jsou vyrobeny z kovové kostry pokryté tekutým latexem, který je ještě v tekutém stavu dobarvován akrylovými barvami. Zkoušela jsem i variantu barvení až po zaschnutí, ale akryl na latexu pořádně nedržel, dostatečně nebarvil a odlupoval se. Latexová část je velikostně od druhé třetiny ruky od loktu po konečky prstů. To proto, aby při kompletaci s drátěnou kostrou dobře držela a z později šitého látkového kostýmu nevyčuhovaly dráty. S latexem jsem pracovala tím způsobem, že jsem celou drátěnou kostru zalila obarveným latexem a jednotlivé prsty tvarovala až po zaschnutí vystřihováním. Na každou z rukou byla potřeba více jak jedna vrstva obarveného latexu, aby se drátky kompletně zakryly.

Kostým pro loutky je šitý a lepený z odstřížků bavlněných a umělých metrážních látek a koženek.

Boty, a přípevnění závitových matek pro pohyb a uchycení na podložce při animaci, jsou tvořeny a tvarovány stříbrnou páskou, která má pro tuto věc dobré fixační schopnosti a zároveň se s ní dají dobře tvarovat různé části loutky. Na pásku je pak nalepena vrstva kůže nebo látky, kterou jsem pak dále zpracovávala nebo barvila.

Výroba loutek probíhala postupně během natáčení, podle toho, co zrovna bylo potřeba za postavy. Pracovala jsem tak kvůli úspoře času.

5.3. Kulisy – návrhy a výroba

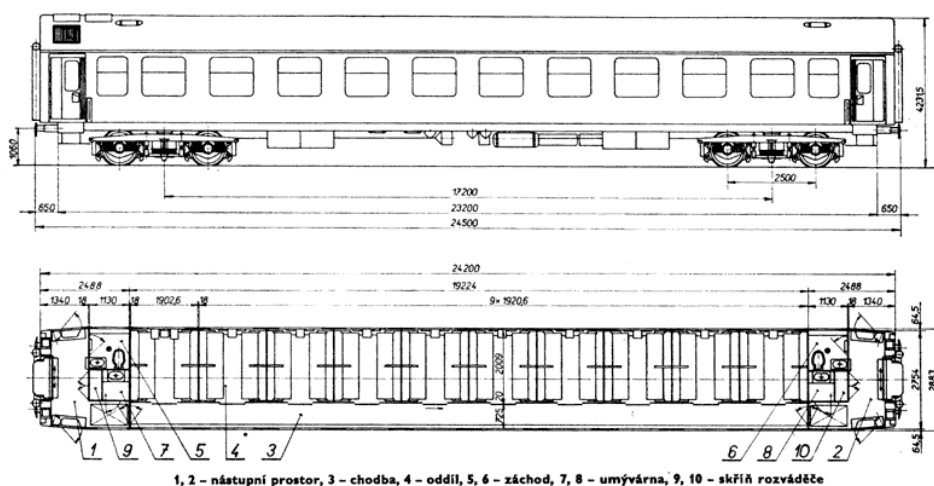
Kulisy interiéru jsem se snažila vyrobit co nejvíce podobné skutečnému vlakovému kupé. Byly tvořeny podle technického náčrtu reálného pojízdného vagonu a podle fotografií interiéru převážně z internetových stránek zabývajících se vytvářením databáze vlakových souprav. Některé detaily interiéru jsou prostorově stylizované.

Pro výrobu bylo nejdříve potřeba sehnat co nejvíce podkladů pro celkovou tvorbu návrhu a stavbu. Základem bylo ujasnění si jaký typ a druh vlaku bude celkově použit. Bylo potřeba sehnat celkový technický výkres vagonu z venku i zevnitř, abych věděla minimálně přibližná měřítka jednotlivých částí prostor a zařízení interiéru vůči sobě navzájem, jako velikosti oken, dveří, sedadel, umístění v prostoru, vzdálenosti mezi sebou, atd. Bylo potřeba sehnat i dostatečné množství podkladů pro barevnost a detaily v interiéru, ke kterému velmi dobře posloužily internetové stránky zaměřující se na katalogizaci různých druhů vagónů, lokomotiv a celých vlakových souprav. Nebo také vlastní poznámky, nákresy a fotografie pořízené při cestování vlakem.

Další věcí bylo řešení materiálu, ze kterého měl být celý prostor vyrobený. Zvolila jsem karton, který je k této věci dobře dostupný a na zpracování není zas tak obtížný. K dalším materiálům patří věci pro základní stavbu jako lepidla (od Herkulese až po chemoprenová lepidla), lepicí pásky, kartony s menší gramáží, bílou samovysychací hmotu, použitou místo tmelu pro retuše stavby, pokud byly někde nežádoucí mezery, koženku pro sedačky, dráty a nástroje jako řezák, nůžky, štípací kleště, pravítko, smirkovací papíry a ostrý nůž. Další materiály k výrobě byly různé. Jako výplň oken jsem používala průhlednou folii, sedačky jsou z reálné koženky, kterou se potahují sedadla v těchto typech vlaků, plátky dřeva, akrylové barvy, akrylový průhledný lak a textilní látky. Zvenčí kupé jsem postavila modré klíčovací pozadí za okna, asi 10 centimetrů od nich odsazené, které jsem nasvítla světly. Pozadí bylo potřeba pro další práci s počítačovými efekty.

Nejdelší čas při výrobě kulis zabíral samotný nárys, výroba oken a dveří, šití sedaček a dodělávání detailů. Okna a dveře bylo potřeba narýsovat, přesně vyřezat, vyřezat zkosení některých hran, pak nabarvit, vylepit „skla“, slepit dohromady a během toho všechny tyto úkony několikrát retušovat. Docela vážný problém u vylepování skel se vyskytl u dveří, kdy jsem už od začátku řešila, jak vyrobit dveře co nejrychleji, ale aby fungovaly oboustranně, proto jsem zvolila jednovrstvou verzi, kdy se folie vylepovala přímo do tvaru okna a musela být co nejvíce přesná.

Kulisy exteriérů pro vlaky a vlaková nádraží jsou směsicí fotografií a digitálních maleb. Fotografie modelů jsou pořízeny u Jana Píšaly z Brna, který se zabývá železničním modelářstvím. Tyto podklady byly dále zpracovávány počítačově.



Obr. 4: Technický výkres vagónu

5.4. Rekvizity – návrhy a výroba

Rekvizity jsou různého charakteru. Například batohy jsou šité z látek vyplněných molitanem, deník je miniatura vyrobená z papíru a funguje jako skutečný sešit. Jsou různě dobarvovány akrylovými barvami, případně lakovány průhledným lesklým lakem.

5.5. Mizanscéna

V mizanscéně jsem se zaměřila na to, aby co nejvíce podporovala reálný dojem z opravdového vlakového kupé v určitou denní dobu a podporovala děj, ale nepůsobily nudně. Například osvětlení vycházelo přes filtrované otvory, které tvarově odpovídaly osvětlení v celém vagonu. Barevnost byla přizpůsobena tímto způsobem taktéž. Výtvarný dojem z celého filmu je velmi nosnou součástí, jelikož samotný děj nemá příliš rychlý spád. Pokoušela jsem se ho oživit i způsobem záběrování.

5.6. Dialogy – grafické zpracování

Dialogy jsem pojala grafickou formou, kdy nejde o zvukové vyjádření, ale vyjádření obrazem. Tvořila jsem je prvoplánově co nejvíce popisné, ale zároveň jsem se snažila i o jednoduchost. Jsou ve formě siluet, které jsou ještě zvýrazněny pro lepší viditelnost.



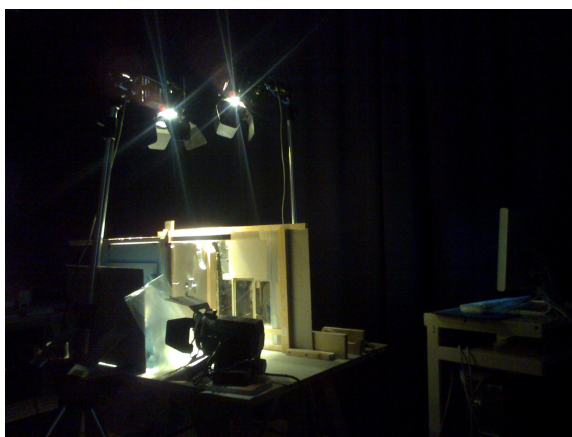
Obr. 5: Návrh na dialogy

6. TECHNIKA A TECHNOLOGIE ANIMACE

Animaci jsem prováděla dvojího typu.

První animace byl animatik vytvářený v počítači, kde byly zaznamenány jen základní animační fáze s poznámkami k další práci. Byl vytvořen technikou 2D digitální kreslené animace v programu TVPaint Animation s pomocí grafického tabletu Wacom.

Další animací bylo natáčení materiálu k postprodukční práci pro film, technikou stop-motion na fotografickou zrcadlovku Cannon EOS 60D propojenou s počítačem a snímanou animačním programem pro stop-motion techniky, který se nazývá Dragonframe. Tato část se odehrávala v interiéru vlakového kupé. Další část práce s nasnímaným materiálem bylo animování v počítači pomocí programu Adobe After Effects, kde se vystříhávaly nepotřebné a chybné části, nastavoval se čas pro „výdrže“ a pracovalo se dále s animačními efekty. Animace loutek byla prováděna v ateliérech Animované tvorby Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Prostory měly vhodné prostředky pro tvorbu loutkového filmu.



Obr. 6: Natáčecí prostory

7. POUŽITÝ SOFTWARE A HARDWARE

K animaci, natáčení a dokumentaci ze hardwarového zařízení jsem použila svůj osobní notebook Lenovo IdeaPad Y560, některé školní počítače a fotoaparát Nikon D3100 a fotoaparát Cannon. K zálohování dat externí harddisk a k menšímu přenosu dat flashdisky.

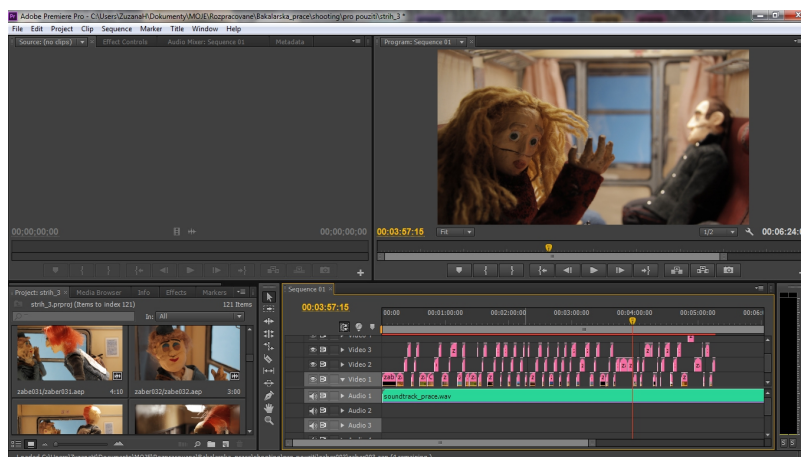
K natáčení snímků s vlaky v exteriéru jsem použila fotografickou zrcadlovku Nikon D3100, stativ a jednoduché osvětlení.

Ze softwaru ke kresleným částem animací jsem použila program TVPaint Animation Pro

pro snímání stop-motion animace loutek program Dragonframe, k úpravě jednotlivých nafocených snímků program Adobe Photoshop CS6, pro vytváření efektů a ke komponování snímků do kompozic a postprodukčním animačním úpravám program Adobe After Effects CS6.

Pro celkový střih hotových záběrů, komponování zvuku a obrazu, rendering jednotlivých záběrů, kolorování a exportu závěrečné hotové verze jsem použila program Adobe Premiere CS6.

Pro tvorbu hudby a úpravu ruchů jsem použila program Ableton Live 9.



Obr. 7: Ukázka z programu Adobe Premiere Pro CS6

8. POSTPRODUKCE

Kapitola zabývající se zpracováním a kontrolou natočeného materiálu v postprodukčních programech.

8.1. Realizace v softwaru

Před zpracováním v postprodukčních programech jsem potřebovala zkontrolovat natočený materiál. Probrala jsem části a framy, které byly použitelné, některé vymazala a použitelné dále ukládala do složek. Každá složka byla pouze pro daný záběr, takže ty se v prvopočátku tvořily odděleně, až při kompletaci se upravovaly věci jako ve kterém místě bude střih nebo prodloužená výdrž konkrétního framu, případně které záběry je třeba přehodit nebo jsou zbytečné a vystřihly se úplně. K práci jsem použila Adobe After Effects, Photoshop a Premiere Pro vše verze CS6.

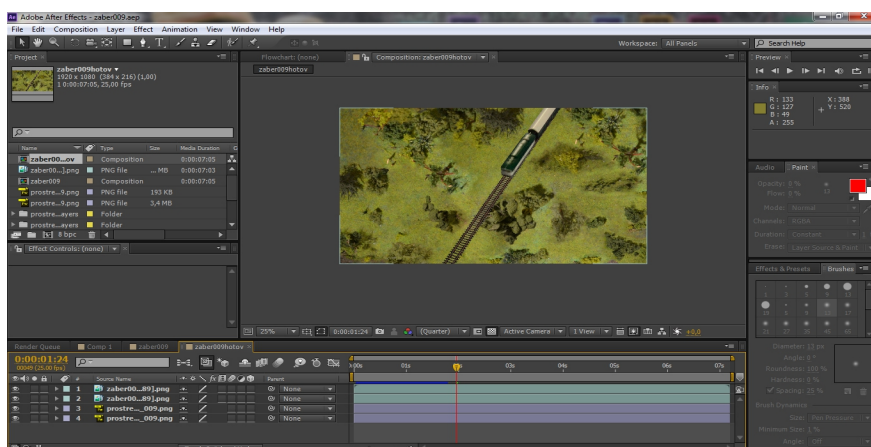
8.2. Vizuální postprodukce natočeného materiálu

Ve vizuální postprodukci jsem se zabývala úpravami jednotlivých záběrů a nakonec úpravou kompletního filmu. Začala jsem přípravou pro kompoziční úpravy, případné ořezávání záběrů a podobně, animací jednotlivých záběrů jako jsou „výdrže“ některých framů, případně „opakovačky“

nějakého pohybu, které jsou v celém filmu dvakrát nebo třikrát. Ostatní záběry jsou bez opakujících se akcí nebo framů.

Na každém záběru bylo provedeno několik postprodukčních úprav. Byly to úpravy animace, úpravy jednotlivých framů, konkrétně odmazávání spojů čelistí loutek s vyměnitelou polovinou hlavy a děr v podlaze pro uchycení loutek šrouby, korekce kontrastu a jasu spolu s barvami celého záběru, později i celého filmu. Do záběrů s okny vyplněnými klíčovacím pozadím bylo vsazeno reálné jedoucí pozadí. Všechny tyto úkony byly provedeny ve výše zmíněných postprodukčních programech.

Speciální úpravy byly u záběrů s vlaky v exteriéru, kdy se výsledná podoba kompozice vytvářela až v počítači. Ta je tvořena z fotografických koláží nafocného materiálu.



Obr. 8: Ukázka z programu Adobe After Effects CS6

8.3. Problematické záběry

Problematické záběry byly nakonec všechny, ve kterých se vyskytovalo bluescreen, klíčovací pozadí. Přestože jsem k úpravě používala v programu Adobe After Effect efekt Keylight 1.2 v kombinaci s Linear Colour Key, byly s nimi místy problémy.

Také byly občas problémy se záběry, ve kterých byla pohyblivá kamera. Hlavně v případě, když se retušovaly a při pohybu obrazu se měnil světelný jas a kontrast.



Obr. 9: Natáčení na klíčovacím pozadí

9. ZVUK

Pro svou bakalářskou práci jsem si vybrala zpracování zvuku na základě už natočeného obrazového materiálu, tedy zvučení hotového videa. Tato kapitola pojednává o inspiraci k tvorbě zvuku a o jeho samotném vzniku.

9.1. Hudba

Hudbu jsem si vytvořila sama. Převážně jsem se snažila o atmosferickou hudbu s základními melodiemi.

9.1.1. Inspirace

Inspiraci jsem pro hudbu částečně čerpala z vybraných písní hudebního umělce „Bonoba“, konkrétně „On Your Marks“, „Days to Come“ a „If You Stayed Over“, které se jevily jako ideální pro tento typ příběhu a prostředí. Ty jsem našla ve svém hudebním archivu. Udělala jsem si krátký rozbor a výtah ze zmíněných skladeb a z těch částečně vycházela. Byly to informace typu tempo, kombinace hudebních nástrojů, převážně industriálních, které evokují určité materiály, kombinace rytmů a přechodů a hudební dramaturgie. Z těchto variant jsem podle svého kombinovala vybrané části, které mi připadaly užitečné pro začátek vlastní tvorby hudby. Dále jsem už postupovala podle svého vlastního uvážení a vycházela z děje a vizuální stránky natočeného materiálu. Částečně jsem se inspirovala i všeobecnou tvorbou umělce Amona Tobina, který se zabývá industriální hudbou.

Hlavní částí inspirace pro hudbu bylo vycházení ze zvuků, které vydává starší typ vlaku když v něm někdo cestuje a jak ho vnímá člověk, který je někde venku a slyší ho z různých vzdáleností a jak na něj celkově působí. Tyto věci jsem pak dále přizpůsobovala vlastním potřebám pro film. Nevycházela jsem však vyloženě z těžkopádných ruchů vlaku, protože pro příběh byly

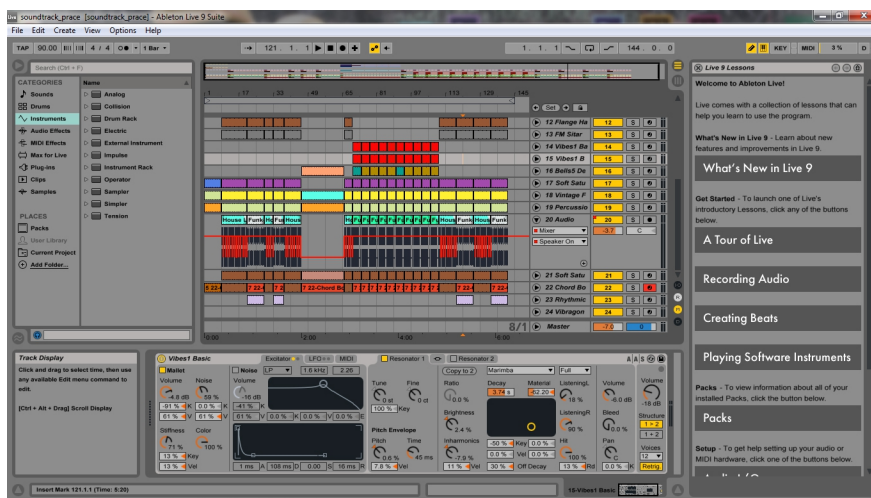
nevhodné. Z tohoto inspiračního zdroje se dále odvíjela práce s rytmem, tempem a druhem rytmického doprovodu, které z velké části pomohl rozbor výše zmíněných skladeb.

9.1.2. Tvorba hudby

Hudbu jsem se snažila tvořit v rychlejším tempu a několika hudebních tématech, pro rychlejší dějový spád, protože samotný příběh je dost pomalý a z většiny se odehrává na jednom místě, které je prostorem dost omezené. Ve filmu jsou čtyři základní hudební témata, které by měla podporovat atmosféru v ději a navozovat konkrétní dojem ze scény a situace na ní. Témata jsem střídala podle potřeby filmu. Dramaturgie těchto témat začala vycházet z velké části z animatiku.

Veškerou hudbu jsem skládala v počítačovém hudebním programu Ableton Live 9. Tento program je schopen pracovat i s již nahraným materiálem. Mohou se v něm dělat úpravy zvuku nebo ho případně deformovat.

Použila jsem převážně jednoduché rytmické, dechové a strunné nástroje s různými zvukovými efekty. Výstupní formát z programu byl .wav.



Obr. 10: Ukázka z programu Ableton Live 9

9.2. Ruchy

Ruchy jsou jednoduché, co nejvíce reálné, ale zároveň jsem se snažila je nějakým způsobem minimalizovat. Získala jsem je z různých internetových stránek, kde jsou nahrávky volně ke stažení a k volnému použití bez jakýchkoli problémů s autorskými právy ve velmi dobré kvalitě. Některé zvuky jsou však nahrány a stylizovány v hudebním počítačovém programu Ableton Live 9.

Se získaným základním materiálem, jako jsou jednotlivé zvuky typu jedoucí vlak, kroky, otevírání dveří, jsem dále pracovala a upravovala intonaci, jejich hlasitost, délku a prostorové umístění dle potřeby.

10. ZPRACOVÁNÍ A KOMPONOVÁNÍ ZVUKU A OBRAZU

V této části se zabývám popisem zpracování hotových záběrů, závěrečným ozvučováním obrazového materiálu a konečnými úpravami a přípravou pro výsledný export.

10.1. Střih zpracovaného obrazového materiálu

Vytvořila jsem několik variant střihu. Nakonec jsem použila tu nejkratší s nejrychlejším dějovým spádem. Nejdelsí varianta měla přibližně osm minut, ale kvůli udržení divákovy pozornosti jsem od některých částí upustila. Už při tvorbě storyboardu jsem uvažovala nad způsobem a přibližným časem jednotlivých záběrů. Kůli pomalejšímu vyprávění příběhu jsem se snažila o to, aby byl střih rychlejší. V místech s větším množstvím napětí jsem se také snažila o rychlejší prostřihy mezi záběry.

10.2. Komponování zvuku a obrazu

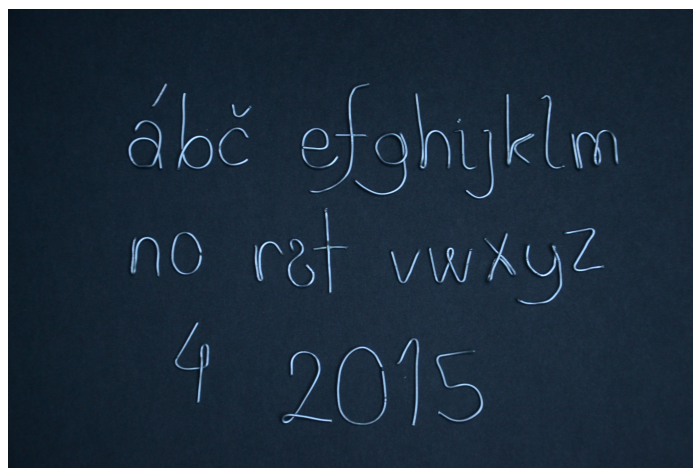
Od začátku zahájení slučování obrazu se zvukem jsem se snažila pracovat s rytmem hudby i děje. Ruchy jsou pouze ilustrativní a jsou vloženy v oddělené linii od hudby. Závěrečné slučování probíhalo v programu Adobe Premiere Pro CS6.

10.3. Závěrečné úpravy

Mezi závěrečné úpravy byly zahrnuty barevné a kontrastní korekce jednotlivých záběrů, poslední úpravy kompozice a umístění, případně ořezy záběrů.

11. TITULKY

V titulcích jsem se zaměřila pouze na základní údaje. Vizualizace písma je inspirována materiálem vlaků, tedy kovem a drátky. Ty jsem vytvarovala do podoby písmen, s nekonkrétním typem abecedy, které jsem nafotila a dále s nimi pracovala a sestavovala z nich celá slova. Vytvarovala a nafotila jsem si celou abecedu velkých i malých písmen, které jsem podle potřeby množství kopírovala a dále upravovala.



Obr. 11: Nafocené titulky

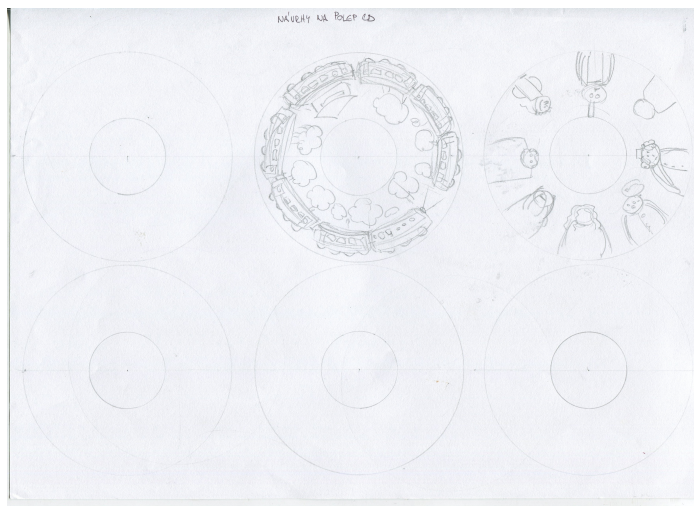
12. EXPORT CELÉHO FILMU

Export filmu jsem prováděla podle zadaných parametrů pro odevzdání závěrečné práce, kromě kvality obrazu, kterou jsem z důvodu promítání na větší rozměry zvýšila. Velikost obrazu je v 1920 x 1080 (HDV 1080p), poměr stran 16:9, framerate 25 snímků za sekundu, parametry pro zvuk jsou stereo, 48000 kHz, 24 Bit, a závěrečný kodek H.264. Export jsem prováděla přes postprodukční filmový program Adobe Premiere Pro CS6.

13. PLAKÁT, DVD OBAL, POLEP

Při tvorbě plakátu, polepu a obalu jsem vycházela z výtvarna natočeného materiálu pro film. Snažila jsem se je pojmout co nejjednodušší a nejgrafičtější formou, ale zachovat celkový dojem loutky, aby nebylo pro diváka matoucí, že například na plakátě vidí jiný druh výtvarna než v samotném filmu. Všechny věci proto vycházely z fotek interiéru a exteriéru, které byly minimálně upravovány s přidáním informací o filmu. Písmo je vyřešeno stejným způsobem jako úvodní a závěrečné titulky filmu.

Všechny tyto dokumnty jsou tvořeny v programu Adobe Photoshop CS6 a jsou exportovány do formátu .pdf a připraveny pro tisk.



Obr. 12: Návrh na polep DVD

14. LIDÉ, KTEŘÍ SE NA PRÁCI PODÍLELI

MgA. Honza Živocký – vedoucí bakalářské práce

Jan Píšala – pomoc s natáčením a zajišťováním materiálů do scén s vlaky a kolejišti

dva neznámí muži z vlakového kupé – inspirace pro námět a literární scénář

ZÁVĚR

Napsala jsem několik verzí námětu. Závěrečná verze částečně vychází z přepracované opravdové události, kterou jsem upravila pro použití do krátkého animovaného filmu tak, aby seděl dané technice a možnostem časovým i technologickým.

Chtěla jsem už od začátku celou práci dělat co nejvíce samostatně. Během práce jsem ale zjistila, že je mnoho věcí, které jsou náročnější, než jsem původně zamýšlela. To ale nemění nic na tom, že během této práce jsem si potvrdila, jak je loutková animace úžasná záležitost a že by byla velká škoda, kdyby měla někdy úplně vymizet. Je to práce zabývající se řemeslem i uměním v dnešním slova smyslu.

Některé části byly během výroby filmu přepracovány nebo úplně vystřiženy, proto některé události a postavy z popisovaného děje ve filmu chybí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004, 145 s. ISBN 80-7331-010-4.

WHITAKER, Harold a John HALAS. *Timing for animation*. 1st ed. Amsterdam: Elsevier, 2002, 142 s. ISBN 0240517148.

VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-7331-039-2.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *Vyprávět příběh*. Vyd. v ČR 1. Praha: Národní filmový archiv, 1995, 211 s. Knihovna Iluminace. ISBN 80-7004-081-5.

vybrané články z časopisu Doba a film, Cinepur

SEZNAM INTERNETOVÝ ZDROJŮ

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

<http://www.vlaky.net/>

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

<http://www.scenar.filmovani.cz/>

<https://www.freesound.org/>

<https://www.youtube.com/channel/SWhzdd54OWmfk>

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. 1:</i> Ukázka technického scénáře.....	23
<i>Obr. 2:</i> Prostory, kde se vyrábělo.....	26
<i>Obr. 3:</i> Loutky a rekvizity hlavních postav filmu.....	27
<i>Obr. 4:</i> Technický výkres vagónu.....	29
<i>Obr. 5:</i> Návrh na dialogy.....	30
<i>Obr. 6:</i> Natáčecí prostory.....	31
<i>Obr. 7:</i> Ukázka z programu Adobe Premiere Pro CS6.....	32
<i>Obr. 8:</i> Ukázka z programu Adobe After Effects CS6.....	33
<i>Obr. 9:</i> Natáčení na klíčovacím pozadí.....	34
<i>Obr. 10:</i> Ukázka z programu Ableton Live 9.....	35
<i>Obr. 11:</i> Nafocené titulky.....	37
<i>Obr. 12:</i> Návrh na polep DVD.....	38

SEZNAM PŘÍLOH

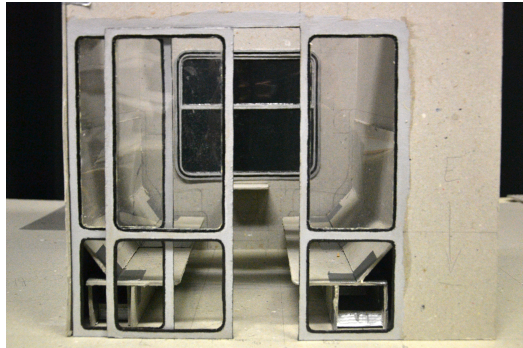
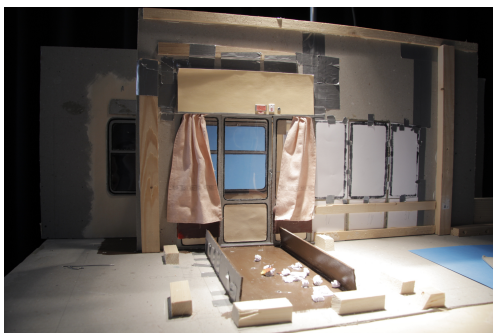
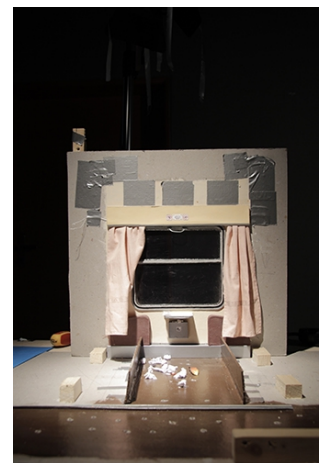
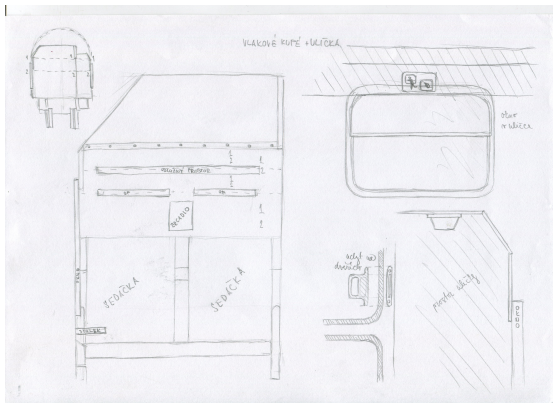
Příloha P1: Výroba kulis

Příloha P2: Výroba loutek

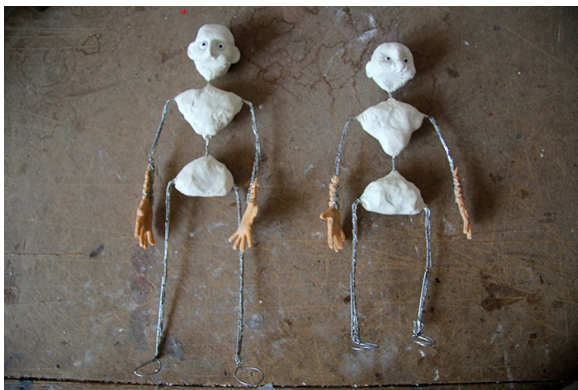
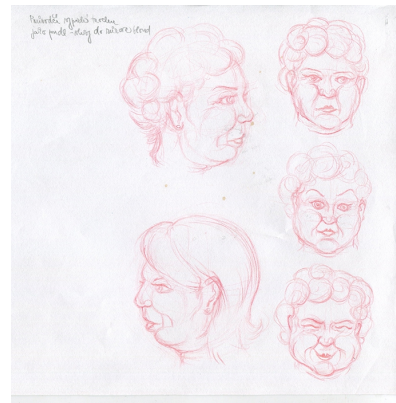
Příloha P3: Ukázka technického scénáře

Příloha P4: Obrázky a fotografie z natáčení

PŘÍLOHA P1: VÝROBA KULIS

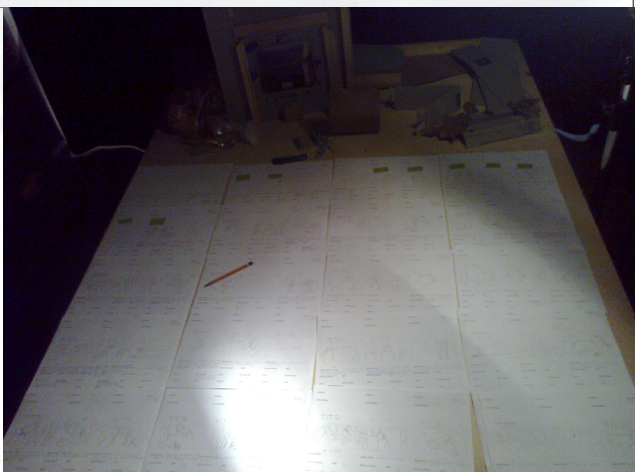


PŘÍLOHA P2: VÝROBA LOUTEK



PŘÍLOHA P3:

<p>postavy: —</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 1 1 4g</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: HOLEKA</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 2 1 2</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: HOLEKA</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 2 2 3</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: HOLEKA</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 2 3 4</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: HOLEKA</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 2 4 5</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: HOLEKA</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 2 5 6</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>
<p>postavy: —</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 2 6 7</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: HOLEKA</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 2 7 8</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: Převaděč HOLEKA - p. převaděč</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 2 8 9</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: —</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 4 2 3</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: —</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 4 8 12</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: Převaděč</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 4 9 13</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>
<p>postavy: —</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 22 4 120</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: —</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 22 5 120</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>	<p>postavy: —</p> <p>mono/diialog: —</p> <p>časová osy: 22 6 122</p> <p>čas: 0:00-0:05</p> <p>popis scény: —</p> <p>filmové lokace: střih: X</p> <p>akce: —</p> <p>dramaturgie: —</p> <p>kamera: —</p> <p>zvuk: —</p>			



PŘÍLOHA P4: OBRÁZKY A FOTOGRAFIE Z NATÁČENÍ

