

Dark Beatz

Temné beaty

Michal Domian

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: **Michal Domian**
Osobní číslo: **K11014**
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: Dark Beatz – 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:

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 s. ISBN 0-571-20228-4.


MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. ISBN 80-00-01410-6.

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7.

KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 230 s. ISBN 8073318962.

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

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



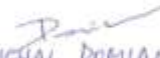

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 16.4.2015


MICHAL DOMIAN
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 nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledků obhajoby prostřednictvím databáze kvalitních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, 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 nezahrnuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, u něhož není za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořeno 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 ze obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odsílel-li autor takového díla učitel avšak 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 užívat 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 výstřku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše, přitom se přiměřeně k výši výstřku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá vznikem jednoho konkrétního celistvého audiovizuálního díla. Jedná se o explikaci, která obsahuje představu autora o tom, jak přesně má finální dílo vypadat. Cílem je provést čtenáře celým procesem a dovolit mu tak nahlédnout do zákulisí výroby v několika specifických bodech. Jsou to zejména zlomové části výstavby audiovizuálního díla. Námět, který je později přetvořen ve scénář a ten následovně upraven do podoby storyboardu, podle něhož vznikne animatik. V neposlední řadě animace a finální zkomponování audio a video složek. Teoretická část se zabývá převážně inspiračními zdroji a otázkami ohledně námětu. Praktická pak vysvětluje jednotlivé body práce, včetně řešení problémů, které jsou s realizací díla spjaté. V závěru je provedeno shrnutí. Čtenář je obohacen terminologií a postupy užívanými při vzniku audiovizuálního díla.

Klíčová slova: audiovizuální dílo, cartoon, animace, film, motion komiks, explikace

ABSTRACT

The bachelor thesis deals with the emergence of a particular audiovisual work. This is an explication, which contains the author's idea of how exactly should the final work look. The aim is to take the reader through the process and allow him to peek behind the scenes of the production in a few specific points. These are main points of the construction of the audiovisual work. Idea, which is later transformed into the script and than subsequently adapted into a storyboard, according to which, animatic is made. Finally, the animation and final composing of audio and video components. The theoretical part deals mainly with sources of inspiration and questions about the topic. Practical explains the body of work, including problems that are associated with the implementation of the work. In conclusion there is a summary. Reader is enriched with the terminology and procedures used in the development of the audiovisual work.

Keywords: audiovisual work, cartoon, animation, movie, motion comic, explication

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 NÁMĚT	12
1.1 PRVNÍ NÁMĚT	12
1.2 DRUHÝ NÁMĚT	12
2 INSPIRACE	14
2.1 SPRCHA	14
2.2 MUZIKA	14
2.2.1 Můj šálek kávy	14
2.2.2 YourFavoriteMartian.....	15
2.3 ANIMOVANÉ SERIÁLY	15
2.3.1 Cartoon Network	15
2.3.1.1 Courage The Cowardly Dog	15
2.3.1.2 Ed, Edd 'n' Eddy	16
2.3.1.3 Dexter's Laboratory	17
2.3.1.4 Grim and Evil.....	18
2.3.2 Disney Channel	19
2.3.2.1 Kick Buttowski: Suburban Daredevil	19
2.3.2.2 Fish Hooks	20
2.3.3 Nickelodeon	21
2.3.3.1 Spongebob SquarePants.....	21
2.4 KOMIKS	22
2.4.1 Umělecké médium	22
2.4.2 Anime	23
2.4.2.1 Expresivní výrazy	23
2.4.2.2 Vyprávěcí styl	23
2.4.3 Motion komiks	24
II PRAKTICKÁ ČÁST	25
3 SPECIFIKACE FILMU	26
3.1 TECHNIKA	26
3.2 ŽÁNŘ.....	26
4 KONCEPT	27
4.1 POSTAVY	27
4.1.1 Charakter	27
4.1.2 Stylizovanost	27
4.1.3 Výrazové exprese	28
4.2 PROSTŘEDÍ	28
5 VÝTVARNO	29
5.1 BARVY	29
5.2 SVĚTLO A SVÍCENÍ.....	29
5.2.1 Hra světél	29
5.2.2 Orientace v čase	29
5.2.3 Dramaturgická práce se světlem	30

6	SCÉNÁŘ, STORYBOARD, ANIMATIK	31
6.1	SCÉNÁŘ.....	31
6.1.1	Změna stylu vyprávění.....	31
6.2	STORYBOARD.....	31
6.2.1	První storyboard.....	31
6.2.2	Layout panelů.....	32
6.3	ANIMATIK.....	33
6.4	POSLEDNÍ FÁZE.....	33
6.4.1	Finální animace.....	33
6.4.2	Kompletace.....	34
	ZÁVĚR	35
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	36
	SEZNAM OBRÁZKŮ	37

ÚVOD

K animovanému filmu jsem tíhl již od malička. Od doby, co jsem poprvé spatřil na televizní obrazovce ty, všemožně se roztahující a grimasy dělající, postavičky jsem věděl, že si nějakým kouzlem žijí vlastní život. Věděl jsem, že jednoho dne, až vyrostu, chci na toto kouzlo přijít a být tím, kdo něco takového umí. Že chci, aby moje postavičky na tvářích diváků dokázaly kdykoliv vyloudit úsměv, stejně jako to dokázaly u mě.

Ten sen se mi splnil. Jsem na škole, kde se těmto kouzlům učím a v těchto následujících pár stránkách Vás nechám nahlédnout do zákulisí procesu výroby. Hodlám Vám některá tato kouzla odhalit a provést vás celým postupem výroby animovaného filmu, od prvního nápadu po úspěšné dokončení a promítnutí.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT

Prvotní myšlenka a základní stavební kámen celého filmu. To právě od této myšlenky se bude ubírat celý projekt. Buďto to bude směrem správným. Což znamená, že bude dál rozvíjen její potenciál a vizuálně s pomocí animace jej úspěšně zprostředkován divákovi. Nebo nastane zcela opačný případ, a to směr špatný. Jelikož pokud základní kámen není pevně usazen, při postupném výstavbě díla a jeho rozšíření jej na scénář, se může stát, že se vše rozsype jako domeček z karet a původní záměr se vytratí neznámo kam.

V hlavě se mi zrodilo nepřeberné množství nápadů jak nových, tak starých, o kterých jsem již přemýšlel hned po nastoupení do prvního ročníku, ale bohužel místo bylo pouze pro jeden.

Mým hlavní kritériem při třídění nápadů bylo, aby film byl divákovi po celou dobu srozumitelný a bavil jej od prvního záběru až do úplného konce, protože právě toto bylo jedním ze záměrů vzniku filmu jakožto média.

Při výběru tématu jsem si, jak jsem se již zmínil, na začátku stanovil měřítka a kritéria, která musela mé nápady splňovat. Chtěl jsem, aby film zaujal co možná nejširší divácké publikum, s příkloněním se k mladší generaci. Současně jsem ale chtěl, aby film vyjadřoval to, co mě baví a zajímá, a jakýma očima pohlížím na svět. Toto se mi v prvním námětu nepovedlo, a proto jsem se nakonec rozhodl pro druhý.

1.1 První námět

Nápad, čekající na svou realizaci již od konce druhého ročníku. Při vymýšlení semestrální práce mě napadl námět, jehož potenciál byl v delším "kratším" filmečku. Rozhodl jsem se jej tedy odložit na později a použít jako předlohu k bakalářskému filmu. Nápad byl hrubý skeč. Hlavní myšlenky a části, které bylo potřeba dějově pospojovat a sjednotit do jednoho smysl dávajícího příběhu, což se ukázalo jako nespílitelné. Při dotváření příběhu mi byly odhaleny všechny jeho nedostatky a neschopnost zaujmout širší spektrum diváků. Proto jsem od něj upustil, nicméně jsem si nejlepší části ponechal a po úporném hledání jejich využití jsem při poslechu muziky dostal perfektní nápad.

1.2 Druhý námět

Jak jsem se již zmínil, prvotním impulzem k námětu byla hudba. Nešlo mi o zobrazení prožitku či citění hudby, což se mnozí snaží pomocí animace vyjádřit v abstrakci a geomet-

rii. Mělo to být konkrétní po stránce bavení se hudbou. Bavení se tím, že člověk v mládí založí kapelu a tráví čas se svou partu.

Ke každému založení kapely patří sny o slávě a bohatství promítající se v hlavách mladých teenagerů a také tvrdá konfrontace s realitou. Rozhodl jsem se tento předmět podat svým způsobem a ještě jej přikořenit dávkou "crazy" nápadů, legrace a věcí, které se dokážou zrodit pouze a jen mé hlavě.

Dále jsem chtěl zachytit odvěký boj dobra proti zlu. Toto jsem se rozhodl učinit pomocí souboje rozdílných žánrů muziky, barev a světla. Mix všech těchto nápadů a prvků byl perfektní základ na vyrobení zábavného filmu.

2 INSPIRACE

Je tím, co nejvíce ovlivňuje přípravnou fázi filmu. Každý, kdo někdy tvořil, ví, že jí může být naprosto cokoliv, ať už místo, věc, pocit či osoba. Dílo bez ní nevznikne. Inspirace se objeví ve vaší hlavě náhle bez předchozího varování a vy máte jen kratičkou chvíli na to, si ji zaznamenat. Pokud tak neučiníte, většinou je spláchnuta dalším tokem myšlenek. V kreativní mysli se to stává běžně, jelikož myšlenek je tolik, že se všechny najednou bohužel zapamatovat nedají. Jakožto umělec si takové ztráty nemůžu dovolit, a proto si já osobně vše, co mě napadne, ihned někam zapisuji popřípadě kreslím, abych se k tomu později mohl vrátit a nápad rozvést do plné krásy.

2.1 Sprcha

Říká se, že inspirace je všude kolem nás, což je ve své podstatě pravda, ale v mém případě ještě platí, že ji vždy naleznu na jednom místě, a tím místem je sprcha.

Z nějakého mě neznámého důvodu mě toto místo inspiruje nejvíc ze všech. Když se nad tím zamyslím, každý z mých nejlepších nápadů vznikl při rozjímání nad podstatou vesmíru pod proudem tekoucí vody. Většina těchto seancí končí tím, že běžím, mokrý, v ručníku, z koupelny, načež popadnu pero nebo tužku a začnu zběsile čmárat myšlenkovou mapu na první rovný povrch v mém okolí.

2.2 Muzika

Co se pocitů týče, vždy mě nejvíce ovlivňuje muzika. Nejsou to však pouze pocity. Působí na lidi a žánr, který posloucháme, určuje náš životní styl. Určuje, kým chceme být a s jakou skupinou lidí, popřípadě jejich náhledem na svět, se chceme ztotožňovat. Muzika nás provází každý den.

2.2.1 Můj šálek kávy

Já sám ji k životu potřebuji stejně jako vzduch nebo vodu. Mám rád rockovou a hardcorovou scénu a není mi zrovna po chuti dnešní komerční přístup k muzice jako takové, tudíž nemám zcela v oblíbě taneční klubový styl. Právě toto je další věc, kterou jsem se rozhodl zachytit a po svém ztvárnit ve filmu.

2.2.2 YourFavoriteMartian

Mou inspirací byl také tento kanál na Youtube.com, specializující se na tvorbu hudebních animovaných klipů. Jeho poutavý styl a barevnost společně s příběhem obohacenými videoklipy z něj dělají zajímavý materiál ke studii návaznosti animace na hudbu.

2.3 Animované seriály

Jakožto jsem už od malička milovník kresleného projevu, společně s vymyšlením a vyprávěním příběhů pro mě tou největší radostí a hlavně zábavou pochopitelně byly animované seriály v té době vysílané převážně na kabelové televizi.

2.3.1 Cartoon Network

Důležitý faktor, který formoval můj přístup a vnímání animovaných filmů již v raném dětství. Na začátku jsem se zmínil o kouzle, jež mě fascinovalo jako dítě. Mým nejoblíbenějším kanálem na kabelové televizi byl Cartoon Network a právě zde jsem čerpal inspiraci a nápady na své kresbičky. S hrdiny hlavní show jako Courage The Cowardly Dog; Ed, Edd 'n' Eddy; Dexter's Laboratory a The Grim Adventures of Billy & Mandy (Grim and Evil) jsem vyrůstal celé dětství a zanechali ve mě lásku k tomuto stylu jak kresby, tak animace. V té době jsem všechno sledoval z dětské perspektivy a v ten moment se zdá být vše snazší a jednodušší. Pojdme se proto na tuto tvorbu podívat blíže z pohledu animátora a scénáristy.

2.3.1.1 *Courage The Cowardly Dog*

Můj nejoblíbenější seriál od Johna R. Dilwortha. Autor se držel staré kreslenkové animace, spojené s čistě cartoonovským přístupem u vyjadřování postav. Toho si můžeme povšimnout hlavně při projevování Couragových pocitů strachu nebo obav pejska a při řešení zcela absurdních situací ještě absurdnějším způsobem, což si můžou tvůrci dovolit pouze v animovaném díle. Styl celého ztvárnění ukazuje kreativitu a úzkou spolupráci režiséra se scénáristy a animátory.

Po stránce výtvarné se krásně vyjímá část kreslená (charaktery a věci) s použitím reálné textury (povrch některých věcí, pozadí). Nesmím zapomenout na komiksové prvky psaných zvuků. Všechny tyto věci dohromady dodávají tomuto seriálu jeho osobitý styl, který je nezaměnitelný a pro mě velmi poutavý.

V mnoha ohledech je pro mě toto dílo nejinspirativnější věcí.



Obrázek 1 - Courage The Cowardly Dog

Co se scénaristiky a režie týče, jsou všechny díly vystavěny podle vzorce, který v průběhu seriálu nemění. V každém díle je nám představena nová příšera, s kterou si Courage musí poradit, aby ochránil svou paničku. Žánrově je seriál hororová komedie s prvky černého humoru.

V mnoha ohledech je pro mě toto dílo nejinspirativnější věcí z Cartoon Network.

2.3.1.2 Ed, Edd 'n' Eddy

Dílo z produkce Canada-based, od tvůrce Dannyho Antonuccia je další čistě kreslenková záležitost. Cartoonovská animace se zde projevuje hlavně na gestikulaci a pohybech všech postav, dále pak na jejich výrazové expresi.



Obrázek 2 - Ed, Edd And Eddy

Výtvarnem si zakládá na černém outline, který je jak u postav a věcí, tak u pozadí, což může občas zapříčinit mírné ztracení o obraze. Aby byla přehlednost zachována, každý hýbající se předmět má u sebe znázorněné pohybové čáry, což je pro tento seriál typické a jinde jsem to neviděl.

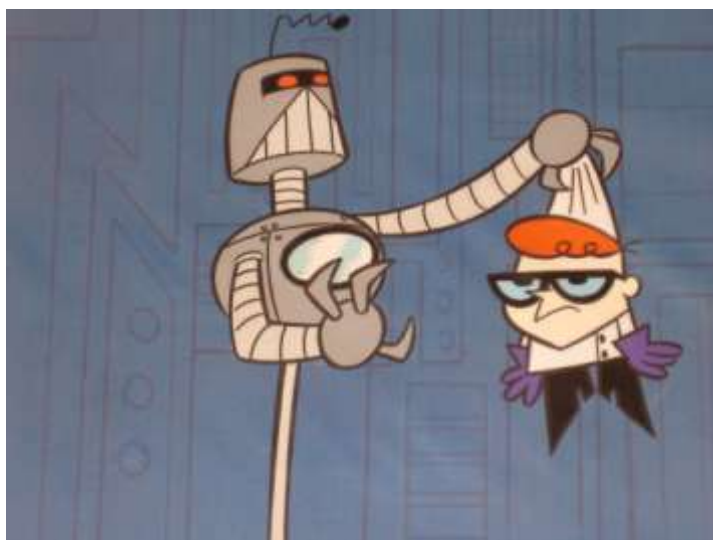
Scénáristika a režie se i zde zakládá na jakém si neměnném vzorci. Seriál je označen jako animovaná komedie a je situován na fiktivní předměstí. Většina dílu se točí okolo plánů Eddieho, které realizuje geniální Edd a pomáhá hloupý Ed, na vydělání peněz, aby si všichni společně mohli zajít koupit jawbreakers do místní cukrárny. Zvláštností je, že se v něm po celou dobu objevují pouze děti.

Co se toho seriálu týče, odnesl jsem si z něj už jako dítě mnoho užitečných "rad" a inspirací, jak nakreslit perfektně rozeznatelné výrazy postav a jak důležité je vystavět každé postavě z díla charakter.

2.3.1.3 *Dexter's Laboratory*

Úspěšný seriál od režiséra Genndyho Tartakovsky o geniálním malém chlapci, jehož největším neštěstím je vlastní sestra. Dílo je jeden z první seriálů hlavní vlny CN v devadesátých letech.

Vždy rozeznatelné siluety charakterů, které jsou jednoduché, ikonické a zřetelné. Společně s nestínovanou čistou barevnou plochou jsou právě tyto hlavní znaky výtvarného provedení celého seriálu, které vznikly z inspirace Tarkovského v Loney Toons.



Obrázek 3 - Dexter's Laboratory

Scénaristicky je v každém díle hlavní zápletka radost Dextra z vynalezení nového přístroje, mění se ve frustraci a zlobu ihned poté, co je zničen nebo zneužit, ať už Dee-Dee či Mandarkem, dextrovým úhlavním nepřítelem. Série sama o sobě si hodně zakládá na menších interních příbězích, vyvíjejících se v mnoha případech i díky zásahu hlavních hrdinů. Dále pak na detailech pozadí, kdy paroduje známé věci, jako jsou komiksoví hrdinové a televizní show.

Z tohoto seriálu jsem pochopil, že jednoduchý ale ikonický charakter (postava), je základem, co se týče jakéhokoliv projektu na pokračování, jelikož je snadno zapamatovatelný. Navíc, pro mě do budoucna, se dá bez větších problémů reprodukovat a použít na merchandise, který stejně důležitý jako úspěšná show sama o sobě.

2.3.1.4 Grim and Evil

Počín z dílny Maxwell Atoms, který byl základem pro další rozšíření a rozvinutí nápadů zachycených v show. Jelikož se z některých charakterů staly ikony, byla show roztržena a vznikly seriály Grim Adventures of Billy and Mandy a Evil Con Carne.

Výtvarné pojetí tohoto díla ovlivnilo obrovským způsobem moje kreslení cartoon stylu, který jsem si převážně kvůli tomuto seriálu zamiloval. Tvrdé černé linie na světlém pozadí, vynikali samy postavy je poznávacím znamením této show. Po animační stránce styl a zpracovanost očí plus výrazný lip sync jsou věci, které na vás při sledování udělají dojem.



Obrázek 4 - Grim And Evil

Režisérně a scénaristicky se ničím neliší od ostatních v zadaném vzorci pro každý díl. Hlavní myšlenkou je, že vychytralá dívka Mandy společně s hloupým kamarádem Billym převezli "smrtáka", který se i přes svou počáteční nevoli stal jejich přítelem. Příběhy jsou

šílené a doslova prošpikované hlavně černým humorem. Černým tak akorát, aby byl vhodný i pro děti. Dílo se od ostatních liší hlavně obrovským množstvím gagů a nonsensů, Nicméně jejich chytré načasování a rozmístění i při takovém počtu diváka neruší.

Jak jsem již říkal, pro jsou Billy and Mandy s Evil Con Corne jednoznačnými vítězi z hlediska vizuálu a designu. Společně s legrací a šílenými nápady jedno z nejinspirativnějších děl, která jsem kdy viděl. A je to stěžejní větev mého kresleného stylu.

Troufám si říct, že jeden každý z nich je stěžejní větev mého současného stylu kreslení. Tehdy byla nejdůležitější televizní stanice ve mém životě Cartoon Network. Dnes, i když jsem starší, moje láska k animovaným seriálům přetrvává. Sleduji nově vznikající kanálech show a z těch nejlepších stále čerpám a mnohdy mě přivádí na další skvělé nápady. Proto se musím zmínit i o pár současných autorech a jejich velmi povedených dílech.

2.3.2 Disney Channel

V dnešní době jeden z nejpoblárnějších televizních kanálů pro děti. I když jsou animované seriály vytlačovány současným trendem studiových hraných show, stále vzniká dost děl, které si zaslouží pozornost.

2.3.2.1 Kick Butowski: Suburban Daredevil

Je seriál od tvůrce Sandra Corsara, který byl dříve sám animátorem. Ten se rozhodl do díla promítnout autobiografické prvky ze svého dětství společně s obdivováním kaskadéra a hvězdy Evela Knievela, podle něhož se měl původně seriál jmenovat.

Výtvarná stránka se zaměřuje na čisté linky a tvary. Celý seriál je tvořen v programu Toon Boom Animate PRO. Ten umožňuje precizní zacházení s vektory, čehož tvůrci plně využívají.

Zápletka se točí okolo kluka jménem Kick, jenž je rozhodnutý stát se největším světovým kaskadérem, a proto se snaží o co nejextrémnější kousky na čemkoliv, co má alespoň jedno kolo. Režijně je show zajímavá z hlediska záběrů. Protože je zde používáno vektorové grafiky, jsou všechny záběry pouze ploché. Občas je použito i 3-D záběrů. Snímky jsou zajímavým způsobem prolínány zdůrazňováním slov a jejich následným hvězdným představením divákovi.



Obrázek 5 - Kick Buttowsky

Díky tomuto seriálu jsem našel zálibu v rozostřeném pozadí. Přidáme-li k tomu absenci černé linie, v pozadí společně s jeho reálným vzhledem kontrastuje s charaktery a díky tomuto jevu nám postavy krásně vyniknou. Divák se tak může plně soustředit na detaily a lip sync, což jsem použil i ve filmu Dark Beatz.

2.3.2.2 *Fish Hooks*

Sitcomově pojatá komediální show od animátora Noaha Z. Joanse. Svým osobitým způsobem se vysmívá typickému prostředí opakovaných sitcomových scén tím, že je připodobňuje k jednotlivým akváriím ve zverimexu.

Na první pohled nás zaujme výtvarným ztvárněním "toonboomvského" stylu charakterů doplněného kolážovitým pozadím. Stejným způsobem, jakým je ztvárněna hlavní vedlejší postava majitel zverimexu.



Obrázek 6 - Fish Hooks

Po scénářistické a režijní stránce se seriál opakuje podle vzorce a celá zápletka se zaměřuje na všední život rybiček v akváriu, které musí čelit každodenním problémům jako všichni ostatní. Toto vše zvládají s grácií a prokládají množstvím gagů s dostatečnou hloubkou, takže pobaví širší záběr publika od dětí po dospělé. Velký důraz je kladen na obměňující se stále vtipy uložené do pozadí, čekající na věrného diváka, čím zaručují zábavnost i po dlouhodobém sledování.

Show mě upoutala hmatatelným charakterem rybiček. I přestože jsou všechny postavy podobné (rybičky vypadají v akváriu skoro stejně) poznáme je díky jejich specifickým znakům v chování. To je nezbytné pro divákovu snadné zapamatování si jednotlivých postav. Z této důležité skutečnosti jsem se rozhodl vzít radu při vytváření vlastních charakterů.

2.3.3 Nickelodeon

2.3.3.1 *Spongebob SquarePants*

Asi světově neznámější kreslený seriál od animátora Stephen Hillenbura, který je také z povolání mořský biolog. Právě díky tomu dostávají všechny postavy v seriálu autentický vzhled, upravený do cartoonovského stylu.

Výtvarně si show zakládá na pestrých barvách a stylu domorodých květovaných zvorů. Celé městečko, včetně názvu (Bikini Bottom), je inspirováno turistickou pláží Bikini Atoll na Marshallových ostrovech v Indonézii. Díky podmořským studiím animátora je, jak jsme se již zmínil, zaručena autenticita podmořských tvorů. Show respektuje groteskní cartoonové vyjadřování pohybů, ještě usnadněné "pružností" hlavní postavy SpongeBoba.



Obrázek 7 - SpongeBob

Z pohledu režijního a scenáristického seriál, na rozdíl od ostatních, je každý díl koncipovaný jinak. Toto zajišťuje neokoukanost a úspěšnost i po osmé řadě. Díly jsou laděny více pro dětskou základnu fanoušků, což dokazuje téměř každoroční vítězství v Kids Choice Awards od doby, kdy show vznikla.

Z tohoto seriálu jsem si odnesl myšlenku: "Pokud tě baví víc věcí, spoj je do jedné ještě zábavnější," čímž myslím Stephenovo Hillenburgovo zalíbení v potápění a obdivování mořského světa. Díky tomu vznikl koncept bitvy rock 'n' roll vs dark beat.

Nesmírně si vážím a obdivuji práce velikanů starého CN, stejně tak i novodobé tvůrce z Nickleodeonu a Disney Channel. Právě díky nim vidím, kam až se dá prvotní myšlenka s notnou dávkou péle vypracovat.

Ze sledování jejich práce, ať už z diváckého, tak z profesního hlediska, jsem se mnohému přiučil. Tyto seriály mě baví a mám je velmi rád. Ať jste jakkoliv staří, vždy vás rozesměje natahující a podivně se kroutící gumová postavička. Je to proto, že ať chceme nebo ne, v srdci zůstáváme dětmi, až do smrti.

Kdykoliv mám nedostatek inspirace, stačí mi zhlédnout pár dílů z kteréhokoliv seriálu a nápady se jen hrnou. Mám to ověřeno. Stoprocentně to funguje a vždycky bude. Proto považuji všechny tyto seriály, každý ve vlastním specifickém ohledu, za své bible a studnice moudrosti, na které nikdy nedám dopustit.

Navíc se na těchto seriálech dají sledovat všechna pravidla a zákonitosti vyprávěcího postupu, zcela odlišného u krátkometrážních snímků (většina dílů má maximálně 20 minut), kdy musíte vměstnat co nejvíce nápadů a myšlenek společně s gagy do smysluplného příběhu, respektujícího zákonitosti a pravidla vámi vymyšleného světa.

2.4 Komiks

Po animovaném filmu můj druhý nejoblíbenější styl vyprávění, jdoucí společně ruku v ruce.

2.4.1 Umělecké médium

V některých ohledech předčí animaci jako takovou. Hlavní výhodou je, že komiksový sešit můžete v jakémkoliv momentu zavřít a vrátit se k němu později, což u některých seriálů (v době mého dětství) nešlo, jelikož byly vysílány na kabelové televizi. Dalším rozdílem

oproti animovanému filmu, který se mi zamlouvá, je spojení dvou médií (psané slovo a obrázky). Toho je v drtivé většině případů u dětí použito jako rozjezd (sám jsem nebyl výjimkou) od televize přes komiks ke knize. Navíc layout panelů na stránce společně se střídání velikostí panelů (záběrů) a jejich obsahem je důležitým dramaturgickým prvkem. Čtením komiksů, tedy sledováním těchto návazností a pravidel jsem, aniž bych si to uvědomoval, vstřebával cit pro záběrování.

2.4.2 Anime

Je japonská odnož komiksu, která se svými specifickými prvky skvěle hodí ke cartoon stylu. Tomuto stylu jsem dlouho nemohl přijít na chuť, ale po začtení se do pár neznámějších děl jsem zjistil, že při správném využití těchto nezaměnitelných prvků můžu své animované dílo ozvláštnit a vyzdvihnout nad jiné stylově podobné filmy.

2.4.2.1 *Expresivní výrazy*

Hlavní věc, kvůli které mě styl manga zaujal. Nic jiného není ve světě tak známé jako expresivní výrazové prostředky tohoto stylu. Jsou od prvních manga komiksů stále stejné a tak ikonické, že když i sebehorší kreslíř přidá své postavičce specifický "manga výraz", zaručuje mu to u diváka pochopení pocitů, které v danou chvíli charakter prožívá. Další neodmyslitelnou součástí manga komiksů jsou "výrazové efekty" v podobě linek na pozadí, určující směr pohybu vně panelu. Jiné linky jsou používány pro upřesnění nebo umocnění směru zvuků a nárazů.

2.4.2.2 *Vyprávěcí styl*

Jak jsem se již zmínil, je v dnešní době manga světově neznámější odnož komiksového stylu. Čtou ji i dospělí a knihy vycházejí na dlouhá pokračování s nespočtem dílů. Díky tomu se vyvinul styl, který se svým layoutem panelů, celkovým rozložením a uspořádáním na stránce, včetně změn velikostí panelů nejlépe hodí k vyprávění příběhů jakéhokoliv žánru. Toto pouze potvrzují největší tvůrci východu, kteří ještě než se dostali k filmové industrii a založili významná animační studia (Ghibli), si vydělávali kreslením manga komiksů, z nichž později ty nejlepší byly zpracovány do podoby anime (animovaná manga) a to Miyazakiho Nausicäa, stejně jako Tezukův Astro Boy.

"Later, in 1982, while Miyazaki was drawing the manga (comic) Nausicäa of the Valley of the Wind, he received an offer from the publishing magnate Tokuma Shoten to adapt it for cinema." (Wiedermann, 2004, str. 479)

"From mangas to anime, Osamu Tezuka (1928 - 1989) practically redefined Japanese popular culture after WW II using pioneering narratives with "cinematic" art and novelistic plots in printed comics. He diversified the style of comics by turning them into an art form and a product of national preference. He also created many of the features that are repeated in mangas even today, such as the characters' big eyes. He was also the first Japanese to discover, with the pioneer series Astro Boy, the potential that television represented for showing cartoons." (Wiedermann, 2004, str. 503)

2.4.3 Motion komiks

Je forma komiksu, kombinující elementy tištěného komiksu s animací. Obsahuje také zvukové efekty a mluvené slovo, které nahrazují bubliny s textem. Tento způsob je hojně využíván k převyprávění dlouhého úseku událostí v omezené době. Společně s faktem, že je to neotřelý a originální způsob vyprávění jsem se rozhodl jej použít.

Hlavním důvodem, byla možnost vyřešení mého osobního problému. Mohl jsem díky vizuální formě motion komiksu odvést pozornost od své nepropracované animace. Tím pádem proměnit nedokonalost v umělecký prvek, který je svým způsobem unikátní. Divák v případě komiksu (statických obrázků), nebude očekávat "disneyovsky" propracovanou animaci a bude tedy benevolentnější v případě uvolněnější animace.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 SPECIFIKACE FILMU

3.1 Technika

Na úvod praktické části je třeba říct, že celý můj film je vytvářen v počítači. Je kreslen přes grafický tablet, vytvářen v animačním programu a poté doladěn ve videa upravujících programech. Díky výhodě počítačového zpracování je celý proces výroby filmu významně urychlen. I přes počítačovou dobu nesmíme zanedbávat klasické techniky animace. Jejich studiem se můžeme v mnohém naučit a posléze lépe zvládnout animaci v počítači. Právě proto jsem si zvolil původně školu klasické animace. Chci tímto říct, že pro svůj film jsem skloubil to nejlepší z obou dekad a rozhodl jsem se pro techniku "tradigital animation".

"The most exciting and potentially revolutionary event that has happened to the world of animation has been the invention of the computer, the development of computer graphics, simulation and computer animation." (Bendazzi, 2006, str. 439)

3.2 Žánr

Když sečteme námět, styl cartoon animace společně s komiksovým vyprávěním, dostáváme ve výsledku audiovizuální dílo, žánrově spadající do kategorie komedie s prvky sci-fi a fantasy, jehož cílem je diváka pobavit. Co se hlubších smyslů týče, můžeme si ve filmu povšimnout vývoje myšlení a přístupu hlavní postavy (viz. kapitola Koncept - Charakter).

4 KONCEPT

4.1 Postavy

Podle mě nejkreativnější část celého procesu filmu. Nemusí jít nutně o postavy, jelikož tato radost pro mě nastává vždy u vymýšlení protagonistů filmu. Sám osobně zastávám metodu vždy nejdříve vymyslet námět, do kterého posléze zapasuji vhodné postavy. Toto se v první řadě děje již u vymýšlení scénáře. V konceptuální části přichází na řadu detailní popis charakteru.

"Své postavy vytváříte tak, aby zapadly do vašeho původního nápadu" (Field, 2007, str. 53)

4.1.1 Charakter

Jakožto u každého člověka i naše filmové postavy musí mít vlastní specifický charakter. Jedině díky tomu, můžeme i animované postavičce věřit, že žije vlastním životem.

Ve svém příběhu jsem chtěl poukázat na fakt, jak často jsou lidi zaslepení svou domýšlivostí, a proto nechtějí dát šanci druhým. Je škoda, že mnoho talentů nebylo objeveno jen kvůli negativnímu postoji přihlížejících. Myslím si, že bychom měli vždy dostat šanci ukázat co v nás je, protože jen tak dokážeme ostatní přistup ostatních a změnit jejich stereotypním smýšlení.

Právě tento názor zastává Steve. Outsider, který se zoufale snaží dostat do kapely trojice kamarádů. Bohužel i přes svojí vytrvalost a přínos jakožto přítel trojice je, kvůli domýšlivosti hlavního člena, stále odmítán. To se začne měnit při uvědomění se kytaristy Voice (hlavního člena kapely) ke konci příběhu, kdy dostane shodou okolností šanci svůj ukázat svůj um, zachránit tak město i s jeho obyvateli a získat Voicův respekt. Ostatní dva členové Yamato a Abby zajišťují rozmanitost a osobitost každého charakteru v kapele. Bubeník Yamato vždy se usmívající a pozitivně naladěný, je přesným opakem, neustále nabručené Abby, která se cítí šťastně pouze při hraní na svou baskytaru.

4.1.2 Stylizovanost

Již jsem se zmínil o mé lásce k cartoon animaci, a proto se v jejím duchu nesou všechny postavy ve filmu. Další věcí, o které jsem již také mluvil, je věrnost svému kreslenému stylu, a proto jsem si již v první ročníku vynalezl svůj typický univerzální styl. Během prá-

ce na cvičeních v průběhu let jej vypiloval a vytvořil tak vlastní styl hodící se k animování, díky němuž kvalita odpovídá kvantitě.

Řídil jsem se všemi pravidly a zkušenostmi, ať už naučenými se ve škole nebo získanými léty sledováním seriálů, a proto jsou všechny moje postavy snadno rozeznatelné v siluetě, mají charakteristické nezaměnitelné prvky včetně výrazových expresí a nikdy nesplývají s pozadím, jelikož jsou vynechány ze světelných efektů. K tomuto se váže i použití "manga efektů", které jsem již popisoval a to ve spojení jak s postavou a její animací, tak v určení směru pohybu v pozadí. Podobné čáry popisuje Richard Williams v knížce *Animator's Survival Kit*, jakožto přežitek z dob novinových stripů. Nicméně já jsem je ve vyprávěcím stylu použil, jelikož pozvedávají dílo a hlavně neodmyslitelně patří k manga stylu.

In early days, speed lines were a hangover from old newspaper strips. Then they were used in animation to help carry your eye. But they're still around now when we don't really need them. (Williams, 2001, str. 104)

4.1.3 Výrazové exprese

Ve svém cartoonově zaměřeném stylu si zakládám na obličejových výrazech. Při vyjadřování postav používám hlavně obličej, expresivnost těla je až na druhém místě. Nejdůležitější jsou oči, obočí a pusa. U všech postav je jako prostředek vyjadřování pocitů použito klasických prvků manga stylu. V první řadě, kvůli jejich srozumitelnosti a ve druhé kvůli jejich estetické hodnotě.

4.2 Prostředí

Návrhy prostředí závisely na celé řadě věcí a byly více méně jasné již od začátku. Místem pro každou začínající kapelu je garáž. Domovem hlavních hrdinů se stalo nejmenované město a po vzoru seriálu *Kick Buttovski* jsem Voicův dům umístil na předměstí. Dále pak taneční klub, který na venek vypadá obyčejně jako každý druhý. Vizualní zpracování interiéru klubu je hlavně podřízeno barevnému světlu, které hraje v části návštěvy klubu nemalou roli. Celkový vizuál je podřízen mém kresebnému stylu a pravidlům s principy, které jsem se naučil ve škole a sledováním animovaných seriálů.

5 VÝTVARNO

V této části vás seznámím se svým pohledem na perfektní obrazové dílo z pohledu výtvarníka. Každý animátor totiž stráví nemalou část celkového času přemýšlením nad vizuálním konceptem a zpracováním svého díla.

Rozhoduje mnoho faktorů ovlivňujícím výtvarno. Každý totiž chce dodržet svůj styl kreslení, který si bude celá léta a chce mít svůj film co možná nejlepší. Což nemůžete nám umělcům mít za zlé. Problém je v tom, že u animace musíte vzít v potaz i čas, který máte k animování samotnému vyhrazený. Dílo musí vypadat kvalitně a stylově, nesmí to ale být na úkor animace samotné. Proto je nejdůležitější najít kompromis a toho se držet.

5.1 Barvy

Barevnost díla záleží vždy a jen na jeho tvůrci. Může buďto respektovat přirozenost a realitu nebo se od ní odpoutat a zcela se oddat snovému vnímání.

V mém případě to byla "realita". Popis mojí barevnosti je prostý a jednoduchý. Nejvýraznějším prvkem jsou charaktery v cartoonovském stylu obtažené black linem. Pozadí má mdlejší barvenou škálu bez black linu (pro vyniknutí charakterů) s jemným blurem. Vše je poté doplněno světelnými filtry, kterými jsem udělal efekt "den a noc", stejně jako "jemný blur".

5.2 Světlo a svícení

Výrazný prvek, který dokáže vyzdvihnout nebo potopit celé dílo. Je nedílnou součástí jeho výstavby a celkové dramatické stránky.

5.2.1 Hra světla

Jelikož jsem fascinován nočními ulicemi, osvětlenými lampami a zářícími poutači společně s blikajícími neony, se značná část mého filmu se odehrává po setmění, protože to dodává to celému dílu dramatičtější nádech.

Další důvod je o mnoho prostší a to ten, že diskotéky v klubu se zkrátka konají v nočních hodinách.

5.2.2 Orientace v čase

Nesmím ani opomenout čas. Pro usnadnění divákovi orientace jsem se rozhodl film pojímat přes celý den. Je to také jakési přirovnání k plynutí příběhu. Na úplném začátku ne-

víme, v jaké denní době se nacházíme (expozice). Po úvodním představení postav a zápletky zjistíme, že se vše odehrává ve dne (kolize). Při šoku kapely z nevydařeného koncertu se začíná stmívat. Útěk z klubu a následný boj se zombie se odehrává v nočních hodinách (krize). Osvobození lidí od dark beatu a cesta za D2 (katarze). Finální souboj je v nejtemnější hodině (katastrofa). Při odhalení výhry dobra nad zlem (epilog) se objevuje na obloze vycházející slunce.

5.2.3 Dramaturgická práce se světlem

Co se nasvícení postav a objektů týče, byla dramaturgická práce s ním zamýšlená u prvního scénáře. Po změně vyprávěcí techniky se práce se světlem jako taková v mém filmu neobjevuje. Je to způsobeno výběrem obrazového vyjádření pomocí komiksu. Efekty napětí a orientace jsou nahrazeny komiksovými manga prvky. Pouze u pár scén jsem použil "tvrdé svícení" kvůli vyzdvižení důležitého a potlačení nepotřebného a to v podobě siluet, což je spíše umělecký prvek.

Světlo v celém filmu navíc hraje hlavní roli pouze v pozadí (nijak neovlivňuje postavy), čímž je zajištěno snadné nalezení charakterů v daném panelu. Navíc toto zobrazení respektuje můj kresebný styl.

6 SCÉNÁŘ, STORYBOARD, ANIMATIK

V této kapitole vám osvětlím vznik scénáře společně s konceptem charakteru jednotlivých postav a následným zpracováním storyboardu. Uvědomuji si samozřejmě, že nejprve musí vzniknout scénář a teprve potom přichází na řadu koncept vizuálu. Tuto kapitolu jsem nechal na konec kvůli zásadní a velké změně, která se váže k pololetnímu schválení postupu v práci, a proto by jeho správné umístění v rámci časové osy působilo zmatečně.

6.1 Scénář

Jádro a hlavní plán celého díla, bez kterého je dodržení prvotní autorovi vize příběhu, hlavně pak pracujete-li v týmu, zcela nemyslitelné.

V mém případě bylo hlavní rozpracování dialogů postav, společně s jejich vývojem ve vztahu k hlavní zápletce filmu. Což se mi po mnoho korekturách a přepracováních podařilo. Jakožto do všech stran otevřený jsem se nakonec rozhodl pro anglický jazyk s českými titulky, čímž jsem si zajistil nárůst celkového počtu diváků. Zejména pak hlavně cizinců, pokud finální dílo umístím volně ke shlédnutí na web.

6.1.1 Změna stylu vyprávění

Při pololetním hodnocení práce jsem, po zejména záporné kritice na vývoj mého filmu, (v této době byl již hotový scénář, storyboard i animatik) přehodnotil zpracování celého příběhu a z připomínek si vzal to kladné. Následovalo přestavění celého scénáře, společně s výrobou nového storyboardu. Rozhodl jsem se pro motion komiks, který po konzultaci bude ve vyprávěcím stylu lépe sedět mému příběhu. Další animatik byl v případě uchopení stylem komiksového vyprávění zbytečný.

6.2 Storyboard

Neboli technický scénář je po záběrech rozfázovaný film. Jeho hlavní úlohou je vizualizace záběrů společně s přiřazenou zvukovou složkou hlavních ruchů, zvuků a melodií.

6.2.1 První storyboard

V této části výroby pro mě bylo stěžejní drobné doladění a pozměnění jednotlivých záběrů, jelikož velikosti záběrů jsem si zadal již ve scénáři. Storyboard pro mě byl tedy prostředkem ověření jejich fungování samostatně, ale i v návaznosti jednoho na druhý. Dále jsem si pak zapsal nejdůležitější zvuky a ruchy společně s muzikou, podporující jednotlivé scény.

Toto všechno se ale později ukázalo pouze jako hrubý základ, z kterého jsem vycházel po pololetní změně scénáře.

6.2.2 Layout panelů

Jak jsem se již zmínil, první storyboard mi posloužil jako nástřel, z něhož jsem vycházel při skládání jednotlivých panelů na stránku. Mým cílem bylo, aby celková kompozice rozložení panelů na každé stránce v momentě přechodu na další (malá pauza) působila jako obyčejný nehybný komiks. Pokud bychom tedy vzali nehybné kompozice stránek z celého filmu a přidali k nim komiksové bubliny s dialogy, mohli bychom vytisknout komiksové album na šířku ve formátu A4.

Tímto způsobem vyřešená kompozice v žádném případě nijak nenarušuje návaznost jednotlivých stránek na sebe. Jelikož jsem se stále držel pravidel z moudré knihy: "Střihová skladba ve filmu a v televizi" a to že, jeden samotný záběr musí být podnětným přechodem k dalším záběrům, což znamená, být návazný dvěma směry. "VPŘED" - Tudíž musí u diváka vyvolávat dispozice a touhy vidět další záběry a "VZAD" - Divákovi oživovat záběry předchozí (jakási zpětná vazba). (Kučera, 2002, str. 80)

Na stránkách této knihy jsem potvrdil důležitost obou jevů. Jak komplexnosti jednoho záběru v rámci celku, tak návaznosti těchto záběrů (v mém případě stran) na sebe.

"Záběr je tedy vždy řešen tak, že je relativně stabilní a samostatný, ale labilní a závislý" (Kučera, 2002, str. 80)

Nicméně se jedná stále jedná o komiks a tím pádem musí být řešení střihu odlišné od obyčejného filmu.

Toto řešení je nejprostší, ale nejdůležitější věcí v komiksovém vyjadřování. Je to věc, kvůli které si komiksový žánr našel po celém světě tolik čtenářů a to mezera mezi panely. Tato mezera (střih) je zásadní v interakci s čtenářem (v mém případě divákem), protože díky ní je zapojen do dění. Právě v tento moment, přichází na řadu divákova představivost. To právě ona spojí okna dohromady a věřte, že není dvou diváků, jenž by spojili okna přesně stejně. (McCloud, 1994, str. 66)

"Here in the limbo of the gutter, human imagination takes two separate images and transforms them into a single idea. Nothing is seen between the two panels, but experience tells you something must be there." (McCloud, 1994, str. 66-67)

Malou komplikací ve struktuře rozložení bylo, jak jsem již zmínil, filmové zobrazení na šířku. To jsem ale vyřešil a v mnoha případech i využil této odlišnosti oproti zobrazení na výšku ve formátu A4 regulérního printového komiksu.

Při kladení panelů jsem kromě kompozice musel myslet i na pohyb některých okýnek, jelikož nemalá část z nich je animovaná. Nesměl jsem tudíž zanedbat vzniklé problémy s jejich překrýváním a vše si řádně vyznačil v nově vzniklém storyboardu. (viz příloha)

Příběh je proložený celoobrazovými záběry, které mají evokovat dvoustranné velké panely nacházející se hlavně v manga stylu komiksu. Jsou vždy detailní a děje se v nich několik věcí najedou. V těchto celoobrazových záběrech platí, že hlavní děj je samozřejmě v popředí a vedlejší (v mém případě legrace a skryté významy pro diváka) v mise-en-scène.

"Jelikož záběr je tak velkou jednotkou významu, může být užitečné rozdělit probírání jeho složek dvou částí." (Monaco, 2004, str. 179)

6.3 Animatik

Pro animátora část procesu, kdy se konečně dostává ke své hlavní práci. V tomto úseku je třeba na hrubo naanimovat celý film, přidat nejdůležitější ruchy, dialogy, muziku a ze všeho udělat první verzi filmu. Po jejím shlédnutí animátor vidí jednotlivé návaznosti záběrů i film jako celek. Posoudí jestli vše funguje tak jak má, pokud ne předělá a proces opakuje. Později, když je spokojen s výsledkem a všechno sedí tak jak má, přistupuje se k poslední fázi.

V mém případě změny první animatik sloužil jako výchozí materiál k rozložení panelů. Dále jsem pouze jednotlivá okna animoval "na nečisto" - animatik.

6.4 Poslední fáze

V této části přichází na řadu nespočet probdělých nocí a kreslení do úmoru, ruku v ruce se stresem, vyvolaným blížícím se deadline.

6.4.1 Finální animace

Na animatik se vrstvu po vrstvě nasazují jednotlivé části a umělec prochází celým procesem tvorby. Od black linu a colorování samotných postav, po vytváření pozadí společně s tvořením efektů a přidávání světla, což v mém případě znamenalo tímto způsobem výroba všech komiksových panelů.

6.4.2 Kompletace

V úplně poslední části výroby filmu, většinou přichází na řadu práce ostatní profesí a to střihače společně se zvukaři. Kvůli komiksovému způsobu vyprávění jsem střihače z procesu vynechal a mohl jsem se tedy soustředit na spolupráci se zvukařem. Po nemalém úsilí jsme vše zkompletovali a vyrendrovali finální verzi filmu Dark Beatz.

ZÁVĚR

Na začátku této práce jsem vám slíbil nahlédnutí do zákulisí výroby filmu a odhalení tajemství a kouzel animovaného filmu. Myslím si, že jsem svůj slib splnil a Vy po přečtení této bakalářské práce odcházíte obohaceni o mnoho nových skutečností a nabitých informací. Že díky mě jste pochopili, kolik práce, úsilí a řešení problémů stojí za vytvořením krátkého filmu. Tato práce za to stojí, jelikož nás animátory naplňuje radostí a my tuto radost předáváme dál Vám divákům.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: one hundred years of cinema animation. Bloomington, Ind: Indiana University Press, c1994, xxiii. ISBN 0-253-20937-4.
- [2] FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 80-87067-65-7.
- [3] KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 8073318962.
- [4] MCCLOUD, Scott. Understanding comics: the invisible art. New York: HarperPerennial, 1994. ISBN 00-609-7625-X.
- [5] MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6.
- [6] WIEDEMANN, Julius. Animation now!. Köln: Taschen, c2004. ISBN 3822825883.
- [7] WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x. ISBN 0-571-20228-4.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Courage The Cowardly Dog	16
Obrázek 2 - Ed, Edd And Eddy	16
Obrázek 3 - Dexter's Laboratory.....	17
Obrázek 4 - Grim And Evil.....	18
Obrázek 5 - Kick Buttowsky	20
Obrázek 6 - Fish Hooks	20
Obrázek 7 - SpongeBob.....	21

Citace obrázků

- [1] Obrázek 1 - AUTOR NEUVEDEN. <http://www.cartoonscrapbook.com> [online]. [cit. 13.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://goo.gl/ADM0dH>

- [2] Obrázek 2 - AUTOR NEUVEDEN. <http://www.fanpop.com> [online]. [cit. 13.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://goo.gl/ZRlPoc>

- [3] Obrázek 3 - AUTOR NEUVEDEN. <http://8wayrun.com> [online]. [cit. 13.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://goo.gl/GQyVhn>

- [4] Obrázek 4 - AUTOR NEUVEDEN. <http://cartoon-photocollection.blogspot.cz> [online]. [cit. 13.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://goo.gl/8xISQb>

- [5] Obrázek 5 - AUTOR NEUVEDEN. <http://kickbuttowski.wikia.com> [online]. [cit. 13.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://goo.gl/vIw3lC>

- [6] Obrázek 6 - AUTOR NEUVEDEN. www.superpunch.net [online]. [cit. 13.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://goo.gl/yzlhNm>

- [7] Obrázek 7 - AUTOR NEUVEDEN. www.fdb.cz [online]. [cit. 13.4.2014]. Dostupný na WWW: <http://goo.gl/wlwFWF>