

A.L.F.
**Dokumentace, příprava a realizace bakalářského
projektu.**

Lucie Lexová



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: **Lucie Lexová**
Osobní číslo: **K11074**
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: A.L.F.- 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:

ŠUKALOVÁ, Alexandra. Animal liberation front v České republice: terorismus nebo občanská neposlušnost. 2006SPEDDING

C. PETA. Animal welfare. Sterling, VA : Earthscan Publications, 2000, xx, 188 p. ISBN 18-538-3671-0.

REGAN, Tom. Animal rights and human obligations. 2nd ed. New Jersey: Prentice-Hall, c1989.

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. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek 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 17.4.2015

LYDIE LEXOVA' Černá'
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V bakalářské práci se snažím objasnit důvody zvoleného tématu, své inspirační zdroje, postup výrobního procesu a z jakých pohnutek tento krátký animovaný film vznikl. Popisuji zde i problémy spojené s realizací i následné řešení problematiky tohoto kontroverzního filmu. Závěrem bych chtěla poukázat na absurditu a realitu skutečností, které jsou ve filmu obsaženy tak, aby byl divák schopen si vzít ponaučení a motivaci být lepším člověkem.

Klíčová slova: animovaný spot, kreslená animace, inspirace, svoboda zvířat, experiment, A.L.F.

ABSTRACT

In my bachelor thesis I try to explain the reasons for the chosen topic, my sources of inspiration, the production process, and for what motives this short animated film was created. I describe here the problems associated with the implementation and subsequent solving the issue of this controversial film. Finally, I would like to point out the absurdity and the reality of the facts that are contained in the film so that the viewer is able to take advice and motivation to be a better person.

Keywords: animated spot, drawn animation, inspiration, liberty of animals, experiment, A.L.F.

Poděkování:

Chtěla bych na tomto místě poděkovat své rodině za podporu. Dále svým přátelům a kamarádům, jmenovitě Zuzaně Horákové, Jindřichu (Baludovi) Žaludkovi a svému příteli, kteří mi byli velkou oporou.

Dále bych chtěla poděkovat svému vedoucímu bakalářské práce Lukáši Gregorovi. Zvláště bych pak chtěla poděkovat Milanovi Ondruchovi, který byl mým mentorem po celou dobu práce na tomto projektu.

Motto:

„Nezapomínejme, že máme právo volby. Zvolme si cestu bez zbytečného utrpení, vykořisťování a zabíjení.“

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně za použití uvedených zdrojů. Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Lucie Lexová ve Zlíně dne 14. Května 2015

Obsah

ÚVOD	9
TEORETICKÁ ČÁST	10
1 TÉMA	11
1.1 IDEA	11
1.2 TECHNIKA	11
2 MYŠLENKA	12
3 ŽÁNŘ	13
4 ZDROJE INSPIRACE	14
4.1 METODY BOJE OCHRÁNCŮ ZA PRÁVA ZVÍŘAT	14
4.1.1 NENÁSILNÉ METODY	14
4.1.2 NÁSILNÉ METODY	14
4.2 A.L.F	15
4.2.1 IDEOLOGIE	15
4.2.2 A.L.F VE SVĚTĚ.....	15
4.2.3 ALF V ČR	17
5 TECHNICKÉ PROVEDENÍ	18
5.1 ZVOLENÁ TECHNIKA	18
5.2 ZVOLENÉ PROGRAMY	18
PRAKTICKÁ ČÁST	20
6 PŘÍPRAVA A TVORBA FILMU	21
6.1 NÁMĚT	21
6.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY	21
6.3 SCÉNÁŘ (STORYBOARD).....	22
6.4 ANIMATIK	22
6.5 REÁLNÉ MATERIÁLY	23
6.6 ZVUK	23
6.7 ANIMACE	23
7 ZÁVĚR	25
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	26
SEZNAM PŘÍLOH:	27

ÚVOD

Tato bakalářská práce je zaměřena na problematiku objasnění postupu práce na krátkém animovaném spotu. Celou práci jsem pojala jako zúročení mého studia na Fakultě multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Práce zaměřena nejen na praktickou tvorbu samotného filmu, ale i na teoretickou přípravu vedoucí k samotné realizaci.

Jako obrovská motivace pro tvorbu spotu mi sloužilo zvolené téma – ochrana zvířat, které bylo již od první chvíle jasnou volbou. Byl to takový motor, který mě hnál i přes částečné neúspěchy při tvorbě stále vpřed. Animovaný spot je tudíž plný mých pocitů a odráží se v něm můj životní postoj k danému tématu.

Nechci, aby byla moje práce jen jakýmsi návodem jak vyrobit animovaný film s popsanou problematikou jeho tvorby, ale mohla by být i zamyšlením nad tím, že nejen člověk je živý tvor.

TEORETICKÁ ČÁST

1 TÉMA

1.1 IDEA

Myšlenkou, která mě přivedla ke vzniku mé bakalářské práce je o nekonečný boj za práva a ochranu zvířat s důrazem na organizaci A.L.F.(Animal Liberation Front), která působí jak u nás v ČR, tak v zahraničí a aktivně bojuje proti týrání a zneužívání zvířat, jako jsou například laboratorní pokusy na živých zvířatech či chov zvířat pro výrobu kožešin. Chtěla bych touto formou na téma upozornit v tom smyslu, aby se dostalo více do podvědomí lidí a vedl k zamyšlení nad problematikou práv zvířat.

1.2 TECHNIKA

Bakalářskou práci tvořím klasickou kreslenou 2D animací v počítačovém programu TV paint, s pomocí dalších grafických digitálních softwarů.

2 MYŠLENKA

K tématu mé práce mne nejvíc inspirovali lidé, kteří se zabývají problematikou, týkající se práv a svobod zvířat. Především pak organizace, která se nazývá A.L.F. (Animal Liberation Front). Informace na dané téma si nacházím na internetových stránkách se zaměřením na výše zmiňovanou organizaci. Dále pak od lidí, které na dané téma rádi diskutují a není jim lhostejná, dále z odborných článků a knih. Mám za to, že my jako lidé, bychom si měli více všimnout dění kolem sebe a nezavírat oči před těmito skutečnostmi. Láska a úcta ke zvířatům a tvorům na naší planetě mě vede k pomáhání bezmocným němým tvářím ke svobodě a volnosti. Protože svoboda zvířat je svobodou lidskou. Zvířata nejsou spotřební zboží, taktéž mají duši a city, jako my lidé. Označení jakéhokoliv tvora na pouhou číslici, znamená ponížení jeho života na spotřební zboží. Bojujme proti tomu.

Podpora: Já osobně se snažím A.L.F. podporovat především tím, že jsem vegetariánka a nevyužívám kožšinové výrobky či kosmetiku testovanou na zvířatech. Snažím se na sociálních sítích sdílet různé odkazy směřující k probíranému tématu. K dalšímu způsobu podpory neodmyslitelně patří chování a úcta ke zvířatům. Lidé podporující tuto organizaci také nosí na oblečení jejich znaky s nápisy a nášivkami.

3 ŽÁNŘ

Můj krátký animovaný film je spíše informativní spotem se zaměřením na širokou veřejnost, jehož úkolem je podat pravdivé, médií nezkreslené informace o zacházení s pokusnými a laboratorními zvířaty.

4 ZDROJE INSPIRACE

4.1 METODY BOJE OCHRÁNCŮ ZA PRÁVA ZVÍŘAT

4.1.1 Nenásilné metody

Nenásilných metod k upozornění na práva zvířat využívá naprostá většina organizací zabývajících se touto problematikou. Prioritou se stává publicita a spolu s ní snaha upozornit veřejnost na nelidské zacházení se zvířaty. K tomu slouží především metody protestů, přesvědčování, intervence nebo rezistence.

Zvláštní kapitolou jsou v otázce boje za práva zvířat média, která seřadí mezi hlavní, avšak dvousečnou zbraň. Na jednu stranu je publicita předkládaná širokou působností médií nezbytná pro šíření názorů a myšlenek ochránců, na druhou stranu mohou některá fakta překrucovat a tím předkládat veřejnosti poněkud pokřivený pohled na skutečnosti a tím škodit nejen konkrétním organizacím, ale i boji za práva zvířat jako celku. Některá média, jak je všeobecnou pravdou, v honbě za získání pozornosti, raději zdůrazňují negativní jevy, jako jsou hmotné škody nebo násilí, které je upřednostňují před objektivní informovaností.

Z hlediska dlouhodobého horizontu boje za práva zvířat pomocí nenásilných prostředků se stává prioritou organizací, které se zabývají touto činností jejich vzájemná spolupráce. Společnými silami pak vyvíjejí tlak na státní či mezinárodní zákonodárce ve snaze o změny norem. V zásadě se tak děje opět nenásilnou formou především prostřednictvím demonstrací, petičních akcí a různých kampaní. Značný důraz se klade i na informování a „vzdělávání“ veřejnosti, vzhledem k tomu, že spotřebitel je ten, který se v poslední fázi rozhoduje, zda si například koupí „pravý“ kožich nebo napodobeninu, nebo například vejce od nosnic chovaných v klecích nebo na podestýlce. Jako důležité považují se zde zmínit například kampaně proti transportu živých zvířat na jatka, zneužívání zvířat v cirkusech a v neposlední řadě proti chovu kožešinových zvířat. Samotní aktivisté a jejich příznivci jsou sami vegetariáni.

4.1.2 Násilné metody

Organizace a hnutí, zabývající se bojem za práva zvířat, nejsou žádným způsobem nijak sdruženy a netvoří jeden celek, který by zaručil respektování pravidel daných oficiál-

ními organizacemi. Skutečnosti využívají některé radikální buňky těchto hnutí a organizací, nebo jedinci jednající na „vlastní pěst“, kteří se uchylují k boji násilnými metodami. Cestu násilí oficiální organizace bojující za práva zvířat však naprosto odmítají, odsuzují a některé je přímo zavrhnou.

Typy násilného boje by se daly shrnout do třech kategorií. Především je to **násilí proti majetku**. Je to nejméně závažná metoda, pod kterou spadá valná většina násilných akcí. Především se jedná o vandalství nebo žhářství. Další kategorií je **násilí proti zdraví**. Do této kategorie se člení bombové výhružky, výhružky dopisními bombami, dopisy s hrozbami kontaminací potravin či vody jedem a podobně. Nejzávažnější, avšak v dnešní době takřka nejméně markantní kategorií je **násilí cílené na život lidí**. K takovým akcím se uchylují jedinci, většinou frustrovaní, kteří jdoucí za svým cílem, podle svého přesvědčení, vyčerpali všechny možnosti.

4.2 A.L.F

4.2.1 Ideologie

Organizace, která se nazývá A.L.F. (Animal Liberation Front) řeší problémy boje za práva zvířat netradiční, ale účinnou formou, která vede k pozitivním výsledkům. Důkazem jsou tisíce osvobozených zvířat, která už žijí spokojený život, mimo testovací laboratoře a farmy. Taktéž bojuje proti masnému, mléčnému a kožešinovému průmyslu. Láska a úcta ke zvířatům a tvorům na planetě Zemi vede k pomáhání bezmocným němým tvářím ke svobodě a volnosti. Protože svoboda zvířat je svobodou lidskou. Zvířata nejsou spotřební zboží, taktéž mají duši a city, jako my lidé. Označení jakéhokoliv tvora na pouhou číslici, znamená ponížení jeho života na spotřební zboží, bojujme proti tomu.

4.2.2 A.L.F ve světě

A.L.F. – jsou skupiny a jedinci, kteří bojují za práva a osvobození zvířat. V roce 1985 se uskutečnila první oficiální akce. Osvobodily bigly z vivisekce stomatologické školy v Malmö. Dále se skupiny rozvíjely v polovině 90. let. Bojovaly proti kožešinovým farmám, mléčnému a masnému průmyslu. Neoficiální akce se uskutečňovaly již v 70. a 80. letech. První útok na norkovou farmu ve Švédsku a druhý záchranný útok v laboratoři ve

Stockholmu. Skupina vzniklá v 80. letech byla podobná A.L.F.. Nepodporovali žhářství a zachraňovali především laboratorní zvířata, ty chované pro použití v laboratořích i zvířata, se kterými se špatně zacházelo na různých farmách. Švédská A.L.F. neboli DBF (Djurens Befrielsefront) v začátcích se zaměřovala a bojovala proti průmyslu, který se zabýval vivisekcí. V letech 1985 – 1991 bylo z laboratoří a farem zachráněno stovky koček, psů, králíků, morčat, slepic, ovcí, činčil a drobných zvířat. Na začátku 90. Let vznikly nové dvě skupiny ODEN a DAG. Měly podobné principy jako A.L.F., ale s tím rozdílem, že jeden člen skupiny se na místě nechal dobrovolně zatknout policií, aby následně mohl podat vysvětlení a motivy svého činu médiím a veřejnosti. Aktivisté psali články na podporu ostatních k zapojení do přímých akcí. I na „útoky“ na obchody s kožešinami. Samozřejmě, že akce probíhaly v utajení. V lednu 1994 aktivisté z nemocnice ve Stockholmu zachránili 5 králíků, 9 křečků, 18 morčat a zničili prakticky veškeré vybavení a celou laboratoř.

Vznikaly další skupiny, jako Djurgens Hamnare nebo Animal Avengers se zaměřovaly na ekonomickou sabotáž i přesto se jim podařilo zachránit 21 králíků a morčat chovaných zejména pro vivisekci, a to bez jakékoli licence. V roce 1994 Animal Action vyhlásila válku proti masnému průmyslu zapálením dvou kamionů společnosti SCAN (švédská největší masná společnost). Další skupina Militant Vegans se přiznala, že v listopadu roku 1994 zapálila osm kamionů mléčných společností. Média se začala touto palčivou problematikou zabývat.

Docházelo k diskuzím ve veřejných médiích o veganství a masném průmyslu. Výsledkem bylo stanovisko, že se lidé více zajímali o práva zvířat. Skupiny vydávaly časopisy, kde popisovaly, jak zachraňovat zvířata a jak podnikat přímé akce. S rokem 1997 přišla i nová skupina De Vilda Minkarna, ta se přiznala k podpálení budovy norkové farmy, která zapříčinila začátek války s kožešinovým průmyslem. Docházelo k více jak sedmdesáti akcím. Zachránili zvířata, odnesli dokumentaci a zapálili budovy a vozidla farem. V letech 1995 – 1998 byli A.L.F. velmi aktivní. Zapálili stodoly norkových farem. Zapalovali kamiony společnosti SCAN a jejich auta. Anglickou bojovnicí za práva zvířat Jill Phipps si aktivisté připomněli 2. února 1997 zapálením nové masné továrny. Téhož roku zachránili stovky divokých ptáků, více jak pět set kusů bažantů a kachen. Díky osvobození 25 králíků z jedné laboratoře se stal Světový den laboratorních zvířat. Králíci byli předáni ochráncům zvířat. Několik lidí bylo zatčeno a někteří i odsouzeni. Docházelo i k neobvyklým akcím. Například bylo zachráněno několik sov ze švédské ZOO, nebo byla zničena expozice vystavovaných březích krys v místním muzeu. V roce 1998 aktivisté zachránili několik slepic

a prasat z velkochovu. A.L.F. útočili i prostřednictvím Internetu. V roce 2000 dokázali svými činy vyklidit a uzavřít farmu činčil. V roce 2001 zachránili a umožnili důstojný život šedesáti třem slepicím, které našly nový domov. V roce 2002 se uskutečnilo nejméně šedesát akcí, k nimž patřily útoky na kožešिनové obchody. Největším cílem A.L.F. se stávají velkofarmy s králíky. Na jatkách každým rokem pozabíjí 220 tisíc králíků.

4.2.3 ALF v ČR

V České Republice se A.L.F. objevil v roce 1994. Začali drobným sabotážemi proti distributorům masa, kožešin a cirkusu JO–JO. V ČR vyšel 1. zpravodaj v prosinci roku 2001. Cílem se stala společnost BIOTEST u obce Konárovice a kožešinové farmy u Vítějeves. První akce na firmu BIOTEST se uskutečnila v roce 2002. Aktivisté poškodili zařízení a zničili dokumentaci. Všechny akce A.L.F. jsou cílené a nedochází při nich k žádnému ublížení zvířeti. Sabotáž patří mezi hlavní techniky A.L.F., způsobují co největší ekonomickou škodu. Aktivisté se vždy maskují v obličejích a používají rukavice. Nenosí s sebou mobilní telefon. Po objektu rozptýlí pepř, aby znemožnili činnost pátrajících psů. Akce se plánují několik měsíců do detailů. Nacvičují zručnost osvobození zvířat a poznávání budov.

5 TECHNICKÉ PROVEDENÍ

Film jsem se rozhodla vytvořit až na malé detaily černobíle, technikou klasické 2D animace. Nejjednodušší forma klasické techniky je spojena se začátkem filmu obecně. V praxi to znamená, že je každý frame nakreslen zvlášť, nebo je seskládán z více kreslených vrstev. Druhý způsob animace je samozřejmě o mnoho rychlejší, praktičtější a tím i používanější. Vzorem pro práci na animaci mi byl bakalářský film Jana Sasky „Happy end“, kde mě nadchla jeho jednoduchost, přičemž snímek neztrácí na obsažnosti.

5.1 Zvolená technika

Symbolem dnešní moderní doby se mimo jiné stal počítač. Není tedy divu, že se spolu s grafickým tabletem a příslušným softwarem stal jasnou volbou v rozhodování jakou techniku animace použít. Grafický program který jsem použila, mi nabídnul široké spektrum funkcí, co se týče výtvarného pojetí. Při kreslení jsem mohla využívat funkci čar, sprejů, štětců, kombinace barev, odstínů šedi a mnoho dalšího. Navíc spojení počítače a grafického tabletu nabízí spoustu možností korekcí a oprav, ať již ve fázích výtvarného návrhu nebo i v průběhu animování. Kdykoliv lze v průběhu tvorby s výtvarnými návrhy pracovat tak, aby byl výsledný efekt co nejdokonalejší. Výhodou je možnost práce s jednotlivými fázemi filmu nezávisle a kdykoliv se přesunout z jednoho stadia do druhého. Nezanedbatelnou devízou je i skutečnost, že tvůrce takřka okamžitě vidí výsledek své práce. Mohla jsem tedy již v zárodku najít chyby v animaci nebo návaznosti každé sekce filmu a chyby následně opravit.

5.2 Zvolené programy

Pro práci na své bakalářské práci byly pro mě nejdůležitější následující tři počítačové programy:

TV Paint- je kreslicí a efektový počítačový program, který umí pracovat až se 16 miliony barev. Umí samozřejmě pracovat i s tlakovým tabletem, čehož jsem i já hojně využívala. Autoři programu prohlašují, že se svými doplňkovými funkcemi lze s jeho pomocí nakreslit takřka všechno a já mohu jejich slova jen potvrdit.

Adobe After Effects- je počítačový program určený pro vytváření animací s využitím vrstev a klíčových snímků. Dále zde lze využívat různé vlastnosti vrstev, jejich skládání a úpravy. V programu lze pro práci využít nejrůznější zvláštní efekty a samozřejmě je i práce v 3D prostoru.

Adobe Photoshop – je editor určený pro práci s bitmapovou grafikou. Uplatňuje se především při úpravě fotografií, designování webu anebo při tvorbě obrázků.

PRAKTICKÁ ČÁST

6 PŘÍPRAVA A TVORBA FILMU

6.1 NÁMĚT

Samotným námětem mého kresleného spotu je (vymyšlený) experiment, který provádějí lidé na zvířatech, jehož výsledkem je velký plyšový maskot. Tento maskot je transformován z živých zvířat pomocí „paprskometu“. Jako klíčové postavy jsou zvířata v klecích, čekající na svůj nemilosrdný krutý osud proměny v nevzhledného maskota různých produktů, dále pak zachránci, kteří jejich vysvobozením zastaví krutý proces mučení a omezování zvířecí svobody.

6.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY

Nad výtvarným návrhem klíčových postav filmu jsem nemusela dlouho přemýšlet. Inspirací a vzorem mi byli členové organizace A.L.F. Vznikl,i tak dva Agenti, kteří mají z důvodu skryté identity zamaskovanou tvář a strohý splývavý oděv v šedé barvě. Pro lepší a jednoduché rozlišení obou postav jsem postavu prvního agenta nakreslila jako vysokého a štíhlého a druhého naopak menšího a silnějšího.

Další klíčovou postavou je velký plyšový králík. Zde jsem dlouho váhala, zda je králík to pravé zvíře, které by bylo tím správným spojením s realitou. Prvním nápadem byl samozřejmě plyšový medvěd, protože spojení plyšový medvídek je obecně vryto do podvědomí lidí. Do filmu jsem však potřebovala především zvíře, ve kterém se spojuje jak symbol plyšového mazlíčka a maskota, tak symbol týraného zvířete. V té chvíli mi byl králík jasnou volbou.

Poslední a hlavní postavou příběhu je malá holčička. V mých očích je postava dívky symbolem bezbrannosti. Úmyslně nemá žádné jméno, protože v mé, a snad i v představě diváků, ztělesňuje jakéhokoliv člověka, který nevidí za postavou králíka jen ono roztomilé zvířátko, ale dokáže si představit i odvrácenou tvář života zvířat. Úmyslně jsem postavu jako jedinou barevně nepatrně zvýraznila, abych podtrhla její důležitost a výjimečnost, neboť je to zvláště ona, která si uvědomuje, co se skutečně skrývá za maskotem v podobě plyšového králíka.

Všechny, nejen hlavní postavy, jsou jednoduše výtvarně zpracovány. Je to především z důvodu koncepce celého filmu, ale i z hlediska práce s animací.

6.3 SCÉNÁŘ (STORYBOARD)

Scénář je základní a neodmyslitelnou součástí jakéhokoliv, ať hranného nebo animovaného, filmu. Forma scénáře může být různá. Lze si jej vytvořit jako tištěnou šablonu nebo může mít podobu „vystřižených“ jednotlivých oken (DESRUISSEAU, Pierre. 1986. Storyboard: poésie). Já jsem hledala způsob, jak s jednotlivými záběry stále pracovat případně je nahrazovat jinými, a proto jsem si zvolila druhý způsob. V praxi to vypadalo tak, že jsem si nakreslila a vystříhala skicy jednotlivých záběrů. Tyto jsem si rozložila před sebe a řadila je postupně za sebe tak, jak půjdou ve filmu po sobě. Pokud se mi některý záběr nezdál dost dobrý, nahradila jsem jej jiným, nebo ho vypustila. Musím na tomto místě přiznat, že jsem nad tvorbou storyboardu strávila spoustu času, protože se mi pořád nezdál dost dobrý. Stále jsem měla pocit, že je potřeba něco vylepšovat a zdokonalovat. Mojí snahou bylo dostat do díla nejen dějovou osu, ale především jsem chtěla, aby se po zhlédnutí filmu divák zamyslel nad samotným námětem.

Vzhledem k tomu, že je storyboard základním kamenem celého projektu, byly pro mě nezbytným vodítkem jak kniha *Jamese Monaca: Jak číst film*, tak skripta Tomáše Brody. Neocenitelné byly především rady a konzultace se zkušenějšími animátory.

6.4 ANIMATIK

Animatik je takzvaný předobraz filmu. Slouží k náhledu, který reflektuje plánované členění záběrů celého filmu. Používá se především pro představu timingu, střihu a pohybů kamery. Ukazuje, jestli použitá obrazová dramaturgie vyhovuje plánovanému záměru. Výtvorná stylizace animatiku nemusí být stejná jako u hotového filmu, a proto se z časových důvodů se zjednodušuje. Často se pro výrobu animatiku pouze mírně rozpracují snímky storyboardu.

Stejně tak se přistupuje ke zvukové složce animatiku. Ruchy nebo hudební atmosféry se používají pouze ve smyslu nastínění či doplnění děje nebo akce v daném záběru. Animatik se zaměřuje především na hlavní fáze pohybu postav a pohybu kamery. Mimo jiné je důležité odrazit i přibližnou délku záběru.

Jednotlivé snímky storyboardu jsem zprvu protáhla do odhadované délky záběru a podle potřeby doplnila hlavní fáze nebo gesta. Počáteční animatik jsem dále zpracovala

v programu Adobe After Effects. Doplnila jsem prolínačky, stmívačky a podrobněji doplnila timing. Vzhledem k tomu, že můj animovaný film je kreslená animace, rozpracovala jsem některé záběry do čistější podoby, která směřuje k výsledné obrazové stylizaci. Tímto jsem si vyzkoušela, jestli výsledná stylizaci bude funkční. Přesto, že byla délka animatiku pouze cca 2 minuty, očekávala jsem, že se při rozanimování záběrů jejich délka prodlouží.

6.5 REÁLNÉ MATERIÁLY

Nedílnou součástí filmu jsou reálné materiály, v mém případě fotografie, dokreslující realitu zacházení se zvířaty. Fotografie jsem se snažila zakomponovat do filmu tak, abych do něj dala něco pravdivého a šokujícího. Mohlo by se snad na první pohled zdát, že jsou některé záběry poněkud drsné až nechutné, ale z mého pohledu je velmi důležité, ukázat divákům pravdu, snad jej i trochu šokovat. Materiály jsou běžně dostupné na webových stránkách organizací, které se zabývají ochrannou zvířat.

6.6 ZVUK

Bez zvuku by byl film jen poloviční. Vzpomeňme na éru němého filmu, kdy se mluvené slovo nahrazovalo alespoň interpretovanou hudbou. V dnešní době tvoří zvuková a ruchová stopa podstatnou část filmových děl a nelze ji opomenout. Stejně tak nemůže chybět zvuk v mé práci.

Vzhledem k tomu, že mým záměrem bylo vytvořit jednoduchý spot na konkrétní téma, vložila jsem do něj pouze hudbu. Ruchy jsem tedy do filmu nepoužila.

Měla jsem trochu dilema, jakou hudbu použít. Musí totiž navodit atmosféru a současně podtrhnout děj. Má volba proto padla na spíše pomalejší skladbu, která příběh dostatečně zdůrazňuje.

6.7 ANIMACE

Jakmile jsem dokončila poslední záběr animatiku, nastal čas pro samotný proces animace. V této fázi mi byla nejvíce nápomocna kniha Josefa Valušia, *Základy střihové*

vazby. Zpětně se mi vyplatilo, že jsem si již od prvopočátku výroby animatiku, rozdělovala film na jednotlivé záběry, který odpovídal jednomu projektu v TVPaintu. Do tohoto programu jsem si nejprve postupně přenesla do nových souborů jednotlivé záběry z animatiku. Následně jsem si otevřela novou vrstvu v záběru a každé postavě dala výslednou podobu tak, že jsem její obrys zvýraznila černou konturou. Tím získala postava finální podobu. Protože je film koncipován jako výtvarně jednoduchý, nekladla jsem přílišný důraz na anatomii postav. Po podtrhnutí kontur postav, následovalo jejich vybarvení. Úmyslně, tak jak jsem se již zmínila v kapitole „Výtvarné návrhy“, byly pro tuto operaci zvoleny pouze odstíny šedi.

Každý jednotlivý záběr je bezesporu doplněn pozadím. Při jeho tvorbě jsem byla inspirována jak animovaným seriálem „Dextrova laboratoř“ od Genndyho Tartakovského, tak reálnými obrázky týraných laboratorních zvířat. Z důvodu upoutání pozornosti na dějovou linii filmu, není pozadí nikterak zvýrazněno konturami.

Jednotlivé finální záběry jsem pak exportovala do programu Adobe After Effects, kde jsem je řadila za sebe podle animatiku. Program umožňuje mimo jiné na časové ose práci s kamerou a timingem. Další výhodou je možnost vkládání efektů jako například práce se světlem a prolínačkami, které jsem do svého filmu využila i já. Předposlední fází podle harmonogramu výroby filmu bylo vložení zvukové stopy. Provádí se tak, že se hudební podklad vloží do nové vrstvy, na časovou osu. Nakonec jsem před a za samotnou animaci vložila poslední, neméně důležitou část filmu – titulky, které obsahují informace o díle a samotném autorovi.

Docílení finální podoby díla se provádí „renderováním“. Během této fáze se všechny jednotlivé záběry spojí a transformují do videosouboru tak, aby vzniklé dílo bylo kompaktním celkem.

Jednotlivé kroky animování jsem průběžně konzultovala jak se spolužáky, tak i se zkušenými animátory. Především mi byli velmi nápomocni při dramaturgii a kompozici.

7 ZÁVĚR

Během více než rok trvající práce na mém bakalářském projektu jsem prošla fázemi částečných úspěchů i neúspěchů. Několikrát jsem se dostala až do bodu, kdy se zdálo, že je situace až bezvýchodná. V té chvíli jsem si ale vždy uvědomila, proč jsem si zvolila dané téma a co od celé práce očekávám. Výsledný počín je mým prvním velkým filmem a jsem moc ráda, že pracuje s námětem, který je pro mě velmi osobní.

Určitě si nemyslím, že vzniklo dokonalé dílo, ale výsledkem své prvotiny jsem spokojená. Během realizace jsem musela dělat spousty ústupků oproti prvotnímu plánu. Vesměs však myslím, vedly tyto kompromisy ku prospěchu díla.

Při práci na filmu jsem se snažila zúročit vše, co jsem se v průběhu studia naučila. Samozřejmě že pro mě byly cenné i konzultace ať s profesory, nebo se spolužáky. Obzvláště si cením podpory mé rodiny a blízkých, kteří mi dávali vnitřní sílu pokračovat v práci i v obdobích částečných nezdarů.

Osobně jsem v průběhu práce na tomto filmu nasbírala spoustu zkušeností a poznatků, které mi jistě budou přínosem i do budoucna. Zpětně tedy nelituji času, který jsem nad realizací strávila, naopak to vše beru jako přínos a vklad do života.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

MONACO, James. 2004. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vydání. Praha: Albatros, 735 s. Albatros plus. ISBN 80-000-1410-6

VALUŠIAK, Josef. 2005. Základy stříhové vazby. 3. rozš. Vydání. V Praze: FAMU, 143 s. ISBN 80-733-1039-2

PATTERSON, Charles. 2003. Věčná Treblinka: ve vztahu ke zvířatům jsme všichni nacisté. Vyd. 1. Praha: Práh, 260 s. ISBN 80-725-2084-9.

DESRUISSEAUX, Pierre. 1986. Storyboard: poésie. Montréal, Québec: L'Hexagone, 94 p. ISBN 28-900-6244-9.

PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. DOI: animace.

ŠUKALOVÁ, Alexandra. *Animal liberation front v České republice: terorismus nebo občanská neposlušnost* [online]. [cit. 2015-05-14]. ISBN animal liberation front v české republice.

HLAS PRO NĚMOU TVÁŘ: aneb výroky moudrých od začátku civilizace po současnost. 2001. Animal Globe. ISBN 80-238-5286-8.

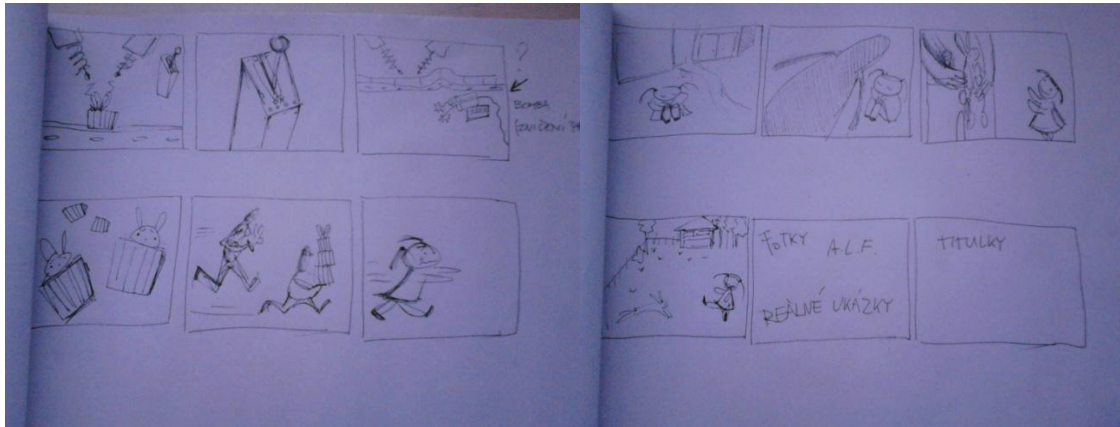
LANE-PETTER, W. Laboratorní zvířata: Zásady chovu a ošetřování. DOI: laboratorní zvířata.

SEZNAM PŘÍLOH:

PŘÍLOHA P I: UKÁZKA TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE A VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ

PŘÍLOHA P II: SCREENSHOTY

PŘÍLOHA PI: UKÁZKA TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE A VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ



Technický scénář, ukázka č. 1

Technický scénář, ukázka č. 2



Agenti, výtvarný návrh

Pás, výtvarný návrh



Šťastná holčička, výtvarný návrh

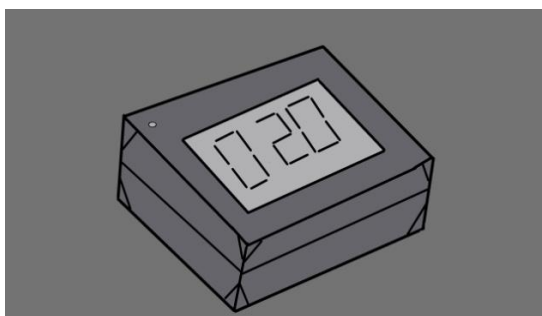
PŘÍLOHA PII: SCREENSHOTY



Screenshot č. 1



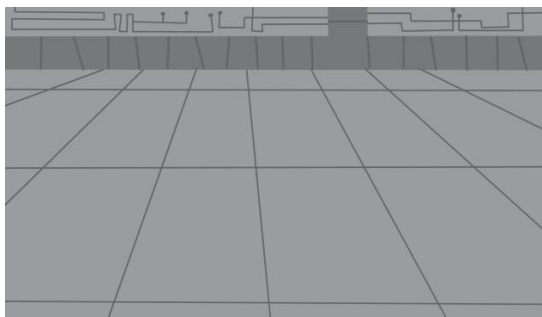
Screenshot č. 2



Screenshot č. 3



Screenshot č. 4



Screenshot č. 5



Screenshot č. 6