

Domov
**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské
práce a řešení**

Baranova Alena

Bakalářská práce
2016

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Alena Baranava
Osobní číslo: K13576
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Animovaná tvorba
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše
2. praktická část: Domov – 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. Součástí musí být technický scénář. 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).

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. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, 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. 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.

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 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 2.5.2016.....

BARANAVA ALENA 
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 nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnožení.

(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 užit 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 výdělků 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 výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

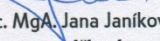
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

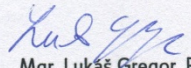
MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Snih na trávě: ve dvou dílech. 1. vyd. V Praze: APZ Production, 2013, 2 sv. (375, 255 s.). ISBN 978-80-7331-124-7.
BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: one hundred years of cinema animation. Bloomington: Indiana University Press, c1994, xxiii, 514 s. ISBN 0-253-31168-3.
Základy analýzy animovaného filmu, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4
URL:<http://www.skwigly.co.uk/alan-holly-coda/>
Article Title: An Interview with 'Coda' director Alan Holly
Website Title: Skwigly Animation Magazine An Interview with Coda director Alan Holly
Comments, Publication date: 2015-06-22
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Film art: an introduction. 10th ed. New York, N.Y.: McGraw-Hill, c2013, xviii, 526 p. ISBN 0073535109-.
KLEON, Austin. Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, 148 s., [11] s. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.
Career opportunities in animation [elektronický zdroj] / Jeff Lenburg ; foreword by Bob Kurtz Lennburg, Jeff, 1956- c2012

Vedoucí teoretické části: Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: Ivo Hejcman
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2015
Termín odevzdání bakalářské práce: 13. května 2016

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce popisuje vznik krátkého animovaného filmu Domov. Zabývá se fází preprodukce - inspiračními zdroji, které vedly ke vzniku scénáře v jeho finální podobě, popisem výtvarného stylu a cesty k němu - a dále fázemi produkce a postprodukce. Práce nezachycuje tvorbu filmu pouze z hlediska režie, výtvarného řešení a animace, ale snaží se více či méně zaměřit také na ostatní složky filmu.

Klíčová slova: animace, domov, cestování, Indie, Portugalsko, Francie, Praha.

ABSTRACT

The theoretical part of the bachelor's thesis describes the creation of a short animated film Home. It focuses on the phase of pre-production - inspirational sources which led to the final script, describing the development of the visual style - and it also deals with phases of production and post-production. This thesis concentrates not only on direction and animation, it also includes other areas concerning film-making.

Keywords: animation, home, motherland, homesickness, travelling, India, France, Prague.

Poděkování, motto a čestné prohlášení, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická, nahraná do IS/STAG jsou totožné ve znění:

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 INSPIRACE A HLEDÁNÍ NÁPADU	11
1.1 DEFINICE POJMU DOMOV	11
1.2 TŘÍDĚNÍ INFORMACE A VÝBĚR PŘÍBĚHU	12
2 REŠERŠE	15
2.1 REŠERŠE.....	15
2.2 LITERARNÍ PŘÍPRAVA	19
II PRAKTICKÁ ČÁST	20
3 VÝROBA	21
3.1 NAHRÁVÁNÍ KOMENTÁŘE	21
3.2 ANIMATIK	21
3.3 HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO STYLA	22
3.3.1 Barva	22
3.3.2 Hlavní hrdína a vedlejší postavy	23
3.3.3 Indie.....	25
3.3.4 Paříž.....	25
3.3.5 Portugalsko.....	27
3.3.4 Praha.....	27
3.4 STŘIH.....	28
3.5 ZVUKOVÁ STRÁNKA	29
3.5.1 Hudba	29
3.5.2 Zvuk	31
3.5 POSTPRODUKCE	32
ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	34
SEZNAM OBRÁZKŮ	35
SEZNAM PŘÍLOH	366

ÚVOD

Nejdůležitějším inspiračním zdrojem mého animovaného filmu je příběh mého kamaráda Štěpána, který jsem od něho slyšela před pěti lety v jedné hospodě v Praze. Ten příběh spolu se mnou vyslechlo ještě několik dalších lidí. To ticho, které nastalo po vyprávění, mi řeklo, že ten příběh je blízký ne jenom mně osobně, ale každému člověku za tím stolem. Je to příběh o hledání domova, nebo o hledání pocitu domova.

V tom tématu není nic nového, ale slova francouzského spisovatele André Gida: *“Všechno, co mělo být řečeno, už někdo někdy řekl. Ale protože nikdo neposlouchal, musí se to zopakovat.”*¹, mi dávají naději, že projít se s hlavním hrdinou přes celý film bude pro mého diváka stále podnětné a přínosné.

Po pěti letech ten příběh ve mně stále něco vyvolává a pořád je pro mě zajímavý. Mám víc životních zkušeností mimo zemi, kde jsem se narodila a vyrůstala, ale to téma je pro mě stále aktuální. Pro mě se zde jedná také o ztotožnění člověka s určitým místem. Je to doopravdy v životě podstatné? Může se člověk s nějakým místem ztotožnit? Nebo je pocit domova v podstatě pocitem, že patříme k určitému národu? Proč je pro některé lidi pocit a vědomí, že tady mají svůj domov, důležitější než život, a někdo jiný se vzdá takového ztotožnění velmi lehce?

Čím víc jsem nad tím přemýšlela, tím víc jsem měla otázek, ne odpovědí. A s tím jsem pochopila, že ten film musím udělat pro lepší pochopení sama sebe.

A zároveň cítím, že je potřeba pokusit se mluvit o tom, co je domov, v dnešní době, že to je hodně aktuální. Podle mého uvažování, člověk může částečně ztratit totožnost s místem, kde se narodil, tím, že žije delší dobu někde jinde, nebo tím že stále cestuje. Nové technologie, technika a stroje umožňují pohodlné, rychlé a velmi levné cestování. Máme naprosto jinou situaci teď než například v 19. století. Skoro každý člověk si může dovolit podniknout cestu dál od svého domova, a je k tomu lákán současnými médii. Cestování, stáže a práce v zahraničí, intership a výměny, to všechno se stalo trendem.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPERACE A HLEDÁNÍ NÁPADU

Jak už bylo zmíněno v uvodu moji hlavnou inspirací byla realita vedle mě, příběhy mých známých. Proto jsem musela vymyslet system jak prozkoumat téma Domov. Rozhodla jsem se začít z definice toho pojmu.

1.1 Definice pojmu Domov

Nejprve jsem hledala definice pojmu “domov”. Tohle mi nabídla wikipedie:

Domov může být :

- pojem znamenající nějaké vlastní lidské obydlí – dům, byt, vila apod. – místo, kde jsme doma
- domovina – výraz znamenající vlast nebo rodnou obec – rodiště či rodná země apod. – území, kde se cítíme být doma
- specializované sociální zařízení pro hromadné ubytování osob
 - domov pro seniory (domov důchodců)
 - dětský domov
 - charitní domov

Ale tato suchá definice, kterou jsem získala, rozhodně nebyla dostatečná. Co to znamená “kde se cítíme být doma”. Zajímalo mě, jak to vnímají lidé, jaký to pro ně, a také pro mě, má význam. Tak jsem se je ptala. Mého malého výzkumu se zúčastnilo kolem 30 lidí. Do této skupiny patřili profesori z UTB (pan Hejcman se k tomu tématu hodně vyjadřoval), moje rodina, vrstevníci, kamarádi a také lidé, které jsem znala velmi krátce. Obzvláště pro mě byli zajímaví lidé, kteří měli zkušenost s dlouhodobým pobytem mimo svou rodnou zemi.

Výsledky byly následující:

Domov je místo, kde je vše povědomé a pochopitelné.

Domov je místo, za které jsi zodpovědný, protože ti náleží, patří.

Domov je místo, kde na tebe čekají.

Tam se cítíš pohodlně a chráněné.

Domov je místo, kam se vždycky můžeš vrátit.

Domov je místo, které tě táhne nazpět.

Domov je místo, bez kterého nemůžeš být.

Domov je místo, kde jsou tvoje děti.

Domov je místo, kde se můžeš v klidu vyspat.

Domov je místo, kde se automaticky připojíš na Wi-fi.

Domov je bezpečí.

Můžeš tam najít cestu na záchod v noci s zavřenýma očima a bez toho, abys přes něco zakopl.

Jedná moje věřící známá řekla, že pro ni je domov kostel. Ví, že se za krátkou dobu bude muset odstěhovat z rodinného domu, kde vyrůstal její dědeček, tatínek a ona. Bude tam bydlet rodina jejího bratra, a už to nikdy nebude ten stejný domov, už jí to nebude patřit. Ale kostel pro ni zůstane stejně otevřený. Tam proběhly všechny nejdůležitější události jejího života: pohřby a křtiny. U kostela je hřbitov, kde jsou pochováni lidé, které milovala. Řekla, že s tím místem cítí skoro mystické spojení.

1.2 Třídění informace a výběr příběhu.

Tento malý výzkum mi ukázal spoustu zajímavých pohledů, které mě posunuly dál. A hlavně jsem se utvrdila v tom, že pro různé lidi, pojem “domov” znamená naprosto odlišné věci. Pro někoho to má skoro mystický význam, a pro někoho jenom pohodlné místo na spánek. A že se musím rozhodnout a vybrat si, o jakém “ domově” budu vyprávět já.

Přemýšlela jsem nad formou filmu s tímto tématem. Byly dvě možnosti. Buď ten film udělat jako sbírku mnoha faktů a pocitů lidí, které jsem potkala během svého života, a kteří mají zajímavé a odlišné pohledy na to, co je domov. Nebo jako druhou možnost, vybrat si jeden příběh a uskutečnit ho. Přišlo mi, že není možné dál pokračovat jen v rozvíjení tématu, které je samo sobě opravdu rozsáhlé, a že bych se v něm mohla utopit na roky. Věděla jsem, že podmínkou pro dokončení bakalářského studia v oboru animace musí být hotový animovaný film.

Počítala jsem s časem, s nákladností animace, jinými školními povinnostmi a zdravým rozumem a rozhodla jsem se pro druhou variantu.

Bylo opravdu těžké vybrat si jeden příběh. Protože každým z těch příběhů bych řekla něco jiného o domově.

Uvažovala jsem nad příběhem své rodiny. Nad osudem rodičů, kteří teď žijí zhruba dva tisíce kilometrů od místa svého narození a všech svých příbuzných.

To mě donutilo dozvědět se hodně o dětství svých rodičů, promluvit si s nimi o tom, o čem jsme ještě nikdy nemluvili. Maminka mi vyprávěla, že se její rodina hodně stěhovala, protože můj dědeček byl voják a plnil službu na různých místech. Překvapivé bylo zjištění, že každý ze čtyř sourozenců v její rodině se narodil v jiném městě nebo vesnici. Když byla moje maminka malá, neztotožnila se s žádným místem. Nemohla, i kdyby chtěla, protože k tomu je zapotřebí čas.

Na rozdíl od maminky. tatínek čas měl. Vyrůstal v rodinném domě. A dodnes má s tím domem spojené velmi hezké a příjemné vzpomínky.

Uvažovala jsem nad vlastní zkušeností v hodně mladém věku. Jak se moje rodina přestěhovala do jiného bytu v jiné části města. Z dětství si pamatuji hodně zvláštní pocit, když jsem navštěvovala “starý domov”. Na začátku cítíš, že tam všechno znáš. Pak zjistíš, že už tam nepatříš, ale to místo je stále tak rodné a cizí zároveň. Máš pocit, že se tam zastavil čas. Až přijedeš na návštěvu po deseti letech, tak uvidíš stromy, které tě o hodně přerostly. Najednou si uvědomíš čas, který utekl. Pak jsme se přestěhovali ještě jednou do ještě jiného bytu. Tenkrát se mi pojem “starý domov” začal plést...

Slyšela jsem příběh jedné palestinské rodiny, která má farmu vedle Betlému od roku 1916. Izraelskému státu se nepodařilo odkoupit tento kousek země uprostřed izraelských osad, ale stále se ho pokoušejí odebrat, nastavují podmínky, ve kterých se nedá existovat. Rodina nemá na farmě povolené mít tekoucí vodu, stavět jakékoliv budovy, připojit se k elektřině atd. Ale nevzdávají to. Svůj boj za svoji zemi, za svůj domov a domov jejich otců. Bez ohledu na to, že mají možnost se přestěhovat a mít mnohem jednodušší a bezpečnější život. Co je k tomu nutí?

Nebo příběh o dětech z mezinárodní školy, jejichž rodiče mají práci, která je nutí stěhovat se každých pár let. Nikdo z nich si nepředstavuje, kde bude bydlet za deset let. V Bangkoku? V New Yorku? V Paříži? Je jim to úplně jedno. Nejsou navázaní na žádné místo.

Nakonec můj výběr padl na příběh mého kamaráda Štěpána, přišel mi nejvíc “zfilmovatelný”, uměla jsem si ho představit jako audiovizuální dílo a přehrát si ho v hlavě. Měla jsem pocit, že jeho příběh sám v sobě už má scénář, který nepotřebuje velké úpravy a bude dost autentický. A to je hodně tím, že má v sebe triádu, tři různé země, které Štěpán navštěvoval. Triáda se často využívá v pohádkách, kde se nějaké události opakují a

rozvíjí třikrát, než dojde k rozuzlení. Divák je často zvyklý na stejný princip u filmu, kde se některé události nebo záběry opakují. Triáda je také známým prvkem v kompozici. Tím, že jsme zvyklí na triádu, podvědomě v nás vyvolává pocit dokončenosti, klidu a rovnováhy, stejně jako stolička se třema nohama.

Ještě jeden z důvodů, proč jsem vybrala zrovna tento příběh, je to, že opakování, které se odehrává v různých zemích, umožňovalo vytvořit odlišné výtvarno pro každou zemi zvlášť. Což bylo původně mým záměrem na bakalářskou práci - zkusit sladit několik animovaných technik nebo výtvarných stylů v jedné animace.

2 REŠERŠE

2.1 Rešerše

V průběhu hledání zdroje inspirace jsem přečetla knihu “Krad jako umělec”. Hodně souzním s hlavní myšlenkou a zároveň názvem této knihy.

Je zde popsán příběh Picassa, který ve čtrnácti letech kreslil jako Rafael. Předpokládám, že se musel ve škole v Itálii hodně nudit, když kreslil lépe, než jeho učitelé. A to je jeden z důvodů, proč musel tvořit něco nového, hledat inspiraci, být zvědavý. Když se přestěhoval do Paříže, kopíroval všechny umělce, co se mu líbili. V jeho tvorbě můžeme nalézt obrazy v různých stylech. Tím se naučil a mohl do světa přinést něco svého, nového a geniálního. Když se žák učí kreslit (mluvíme o klasické akademické kresbě), kromě vysvětlení co je světlo, stín, polotón, reflex atd., dostává často za úkol kopírovat staré mistry. Tím se neskutečně naučí. Nejvíce si odnese, pokud si bude klást otázku: “Proč to je udělané přesně takto?”. To pomáhá pochopit systém, který dá využít nejenom v klasické kresbě.

Z vlastní zkušenosti jsem pochopila, že pomocí takového kopírování a analýzy, dokážu posunout vlastní výtvarné schopnosti.

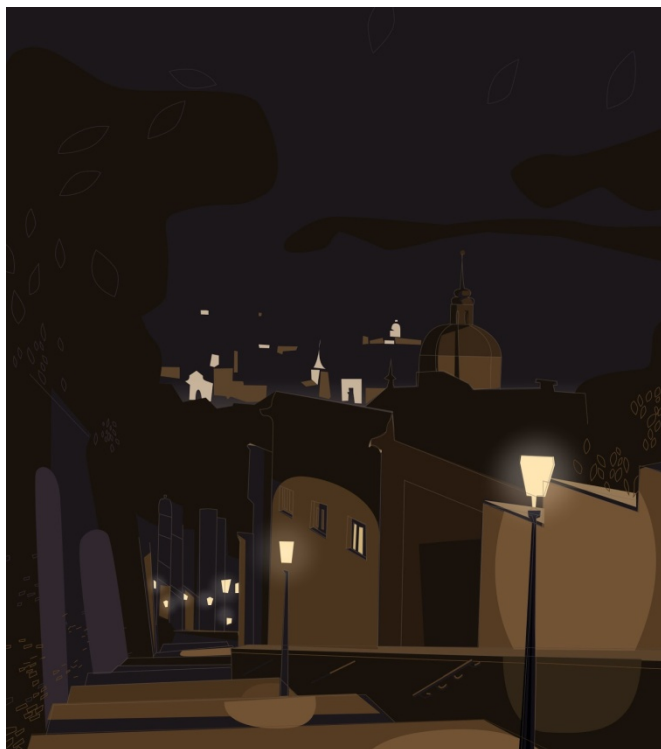
Velký dojem na mě udělala animace Coda režiséra Alana Hollyho. Pracuje v ní se složitým tématem smrti. Animace je působivá a krásná. Nechácala jsem, jak mě může devět minut zcela unést do jiného světa. Tak jsem z něho začala “krást” a vysvětlovat sama sobě, jak to bylo udělané. Obdivovala jsem plynulý střih. Napsala si jsem jeho analýzu na papír.

Nakreslila jsem “post storyboard” s každou změnou děje a střihu v obraze. Tím jsem získala větší pochopení a taky nápady do střihu ve svém filmu. Například jedním z prvních úvodních záběru v Codě je jízda kamery dolů přes noční město.



Obr. 1

Tohoto nápadu jsem využila ve své bakalářce.



Obr. 2

Taky mi přišel hodně působivý přechod ze záběru do záběru pomocí pohybu. Pozadí v prvním záběru má černou barvu, ve druhém má hodně světlou. Maminka-smrt vytlačuje své dítě do světlého prostoru. Já jsem jako divák měla pocit jakéhosi “nadechnutí” v tom světlém prostoru. Spojení různých prostředí mezi sebou pohybem jsem využila mnohokrát ve vlastním filmu. Jde hlavně o přechodu hlavního hrdiny z baru do vzpomínek a nazpět.



Obr. 3



Obr. 4

2.2 Literární příprava

Měla jsem štěstí, že příběh jsem měla od začátku, měla jsem se od čeho odrazit. V podstatě mým hlavním úkolem bylo jenom vytrýdit zbytečné informace a rozhodnout se, co přesně mám ukázat a co má říct vyprávěč. Napsaný text jsem ukázala na opravu a doladění svému kamarádovi, jehož příběhem jsem se inspirovala. Štěpán měl dost úcty k mé autorské vizi jeho příběhu, a nepřidával nové informace, jen zdůraznil to, co už v textu bylo, přidal mu atmosféru a odstranil gramatické chyby.

Moc se mi líbilo jak se vyjádřil ke scénáři Yurij Norštejn: *Ve scénáři je třeba propracovat děj přísné posloupnosti. Prověřuje se v něm míra dramatičnosti, ale přitom, podle mě, uniká to hlavní: efemérnost poezie, okamžitost účinku; na cestě od slova k obrazu umírá cosi důležitého. Myslím si, že dobrý scénář se vejde na půldruhé stránky. Režisérovi to stačí. Jak říkali předci: "... moudrému napověz."*²

Můj literární scénář vešel na jednu stránku, nechala jsem si prostor na to, abych mohla oživit příběh během jeho tvorby a neztratit "efemérnost poezie, okamžitost účinku".

Stačilo mně to.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝROBA

V této části se věnuji postupnému popisu výroby filmu.

3.1 Nahrávání komentáře

Důležitým krokem v realizaci mé animace bylo nahrávání komentáře. Tím, že mám komentář skoro přes celý film, ve velké míře určuje délku filmu. Potřebovala jsem komentář v hotové podobě, abych mohla začít pracovat nad animatikem. Animace se liší od ilustrace tím, že události se odehrávají v určitém čase. V animaci existuje pojem *Timing*. *Timing odkazuje k počtu kreseb nebo okének pro danou akci, což znamená rychlost akce ve filmu.*³ *Na čistě fyzické úrovni správné načasování jeví objekty které dodržují zákony fyziky. Například hmotnost objektu určuje, jak daný objekt reaguje na vnější podnět, např. postrčení.*⁴ *Načasování je rozhodující pro vytvoření nálady, emocí a reakcí postavy.*³ *Může také sloužit pro komunikaci aspektů osobnosti postavy.*⁵

Nahrávání probíhalo v malém studiu v Praze. Jsem velmi vděčná, že jsem měla příležitost pracovat s profesionálním hercem, panem Martinem Stránským. Dokázal měnit svůj hlas podle mých přání. Byla to moje první režisérská zkušenost s hercem. Pochopila jsem, jak je složité pořádně vysvětlit druhému člověku, jak má jeho hlas znít, co má vyjadřovat. Na druhou stranu jsem byla příjemně překvapená, jak moc herec umí se svým hlasem pracovat a změnit ho. Musela jsem taky mít důvěru ke svému týmu při nahrávání, poslouchat je, jak reagují na komentář, neboť nejsem rodilá mluvčí a občas kladu důraz ve větě na nesprávné místo. Musela jsem být opatrná.

3.2 Animatik

Jakmile jsem měla hotový a sestříhaný komentář, začala jsem s přípravou animatiku. Animatik je zjednodušeně vyrobená animace celého díla, jejímž cílem je posoudit působení filmu, jeho délky a srozumitelnosti pro diváka a tvůrce. Je vyrobena podle existujícího scénáře a je v reálné délce. V nejjednodušší formě se jedná o nasnímání, případně prolínání obrázků ze scénáře, jejichž délka odpovídá délce jednotlivých záběrů. Animatic může být vyroben různě náročně, podle potřeb producenta, režiséra nebo klienta. V mém případě bylo velmi důležité pracovat s barvou, která má velký význam ve filmu a pomáhá vyprávění. Jinak jsem měla animatik hodně zjednodušený, prolínání od jedné do tří obrázků za vteřinu. Pro mě to bylo dostačující. Nechtěla jsem dlouho pracovat a mít všechno úplně vyřešené a jasné už v animatiku, abych měla zájem a nadšení i při vytváření

animace. Abych se u nového záběru musela zamýšlet jak ho udělat. Tak se mi víc střídala práce technická a kreativní, což se v dobrém odráží na mém psychickém stavu.

3.3 Hledání výtvarného stylu

Kopírování od jednoho člověka je plagiátorství, od mnoha lidí je to studium. Wilson Mizner: Jedním z kouzelných a lidských nedostatků je, že nedokážeme dělat dokonalé kopie. A právě marné pokusy o kopírování našich hrdinů nás vedou do míst, kde se potuluje naše vlastní dosud nevytvořené dílo. Takhle se vyvíjíme.¹

Výtvarnou přípravu jsem začala kopírováním obrázků mnoha umělců, které mám ráda na webu Behance.net, nebo z knížek.

3.3.1 Barva

Barva je důležitým prvkem v mém filmu, pomáhá od sebe odlišit jednotlivé země. Kolorit jednotlivých zemí jsem hledala pocitově. Prohlížela jsem spousty obrázků, hledala zajímavé palety, které by splňovaly moji představu o některé z těch zemí.

Nakonec jsem byla spokojená s tímto výběrem:



Praha



Indie



Paříž



Portugalsko

Obr.5

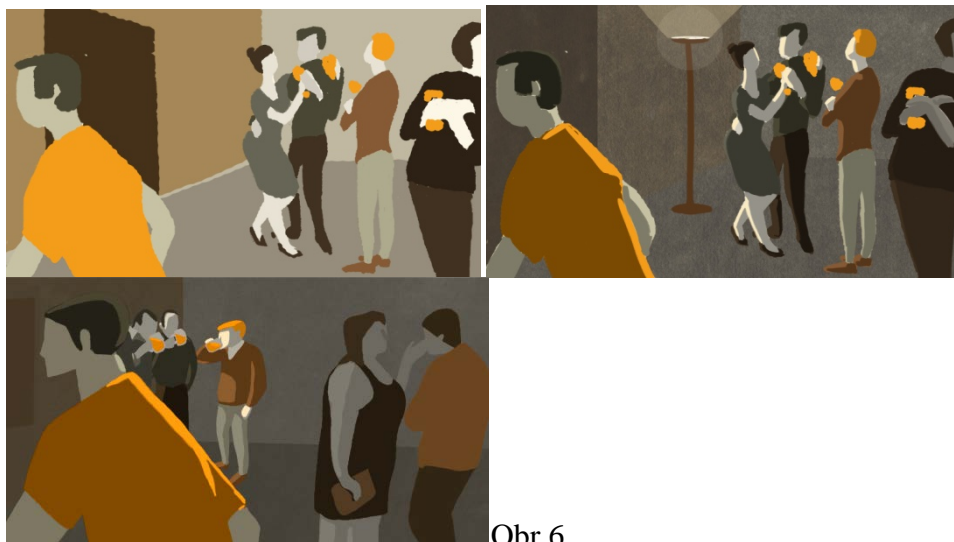
Pozadí bylo vytvořeno v programech Adobe Illustrator a TV Paint. Používala jsem Illustrator, abych mohla lépe a přesněji propracovat některá pozadí, využít textur a přímých čar, což tento vektorový program dovoluje. TV Paint jsem používala pro pozadí, která nevyžadovala příliš mnoho detailů.

3.3.2 Hlavní hrdina a vedlejší postavy

Chtěla jsem soustředit celou pozornost na hlavního hrdinu, na jeho emoce a pocity. Kvůli tomu jsou ostatní postavy, které se objevují ve filmu, vyřešené s větší mírou stylizace. Například nemají obličej, který ale má hlavní hrdina. Hlavní postava má výtvarně velmi jednoduše udělaný obličej. Vycházela jsem z knihy Scotta McClouda, který píše: *“Když spolu mluví dva lidé, obvykle se dívají jeden přímo na druhého a rysy toho druhého vidí zřetelně a podrobně. Oba taky mají setrvalé povědomí o vlastní tváři, ale takový myšlený obraz není ani zdaleka tak zřetelný; je to jen povšechné uspořádání... pocit tvaru... vědomí obecného rozmístění rysu. Così stejně prostého a elementárního jako karikatura. Takže když se podíváte na fotografii nebo realistickou kresbu tváře, vidíte je jako tvář jiného člověka. Zato když vstoupíte do světa karikatury, vidíte sami sebe.”*⁶

Rozlišit hrdinu pomáhá také barva. Když se vrátí z Indie do Prahy, jeho postava ze vzpomínek má výraznou oranžovou barvu, která připomíná samotnou Indii, a je v kontrastu se zemími barvami Prahy. Tento princip kontrastu, který vyjadřuje určité odcizení hlavní postavy, prochází přes celý film. Podle mého typického postupu práce jsem začala se skicováním. Kopírovala jsem ilustrace umělců, které se mi líbí, abych si rozkreslila ruku a zároveň snad objevila pro mě ne úplně obvyklý způsob kreslení a posunula se v tom dál. Vždy to dělám tužkou nebo pastelkami na papír. Taky kopírování

věcí, které obdivuji, mně pomáhají naladit se na pracovní a tvůrčí vlnu. Po nějaké době jsem našla míru stylizace, kterou jsem použila na postavy v Praze. Všechny postavy jsou nakreslené nejdřív na papír, pak naskenované, nebo obkreslené ze skic do digitální podoby.



Obr.6

Hledání postavy hlavního hrdiny a zejména jeho obličeje bylo náročné. Dlouho jsem na to nemohla přijít. Taky jsem se musela rozhodnout, zda mám nechat hlavní postavu podobnou skutečnému prototypu. Udělala jsem spoustu skic, ale to mě jen přivedlo k rozhodnutí, že postava musí vypadat mužněji, aby ladila s hlasem vypravěče.





Obr.7

3.3.3 Indie

Vyprávěč popisuje Indii takto: *“První půlrok se mi tam moc nelíbilo, na ulicích miliardy lidí, rikši, psi, žebráci, hrozný hluk a špína... Ale pak tomu člověk přijde na chuť, jídlu, čaji s masalou, pouličním stánkům s kužely barevných prášků a divokým božstvům ve svatyních na rohu, vlakům, kde jdou za jízdy otevřít dveře...”*

Ve své animaci jsem chtěla ukázat změnu prostředí, jak se něco nepříjemného a ošklivého změní na pěkné. Začala jsem s hledáním inspirativních obrázků z Indie. Do nich z větší míry patřily obrázky lidí na ulici, které jsem začala překreslovat do skicáku. Jakmile jsem měla sbírku postav různého věku, pohlaví a v odlišných polohách, začala jsem je kreslit v TV Paintu. Jako nástroj jsem si vybrala přímou čáru, která mi hodila k té drsné části Indie, pomohla mi ji výtvarně odlišit od jiných zemí v mém bakalářském filmu.

V první části je Indie vyřešená v tmavších barvách, používala jsem ostré geometrické tvary. Druhá, příjemná část, je ve světlejších barvách, má oblé tvary. Stejně se chová i hlavní postava, v první části se snaží postavit proti nezvyklému proudu, ale pak v druhé části se poddá, zklidní a uvolní. V Indii jsem nejvíc pracovala s texturami. Chtěla jsem dosáhnout pocitu toho, že pozadí a prostor vedle hlavního hrdiny jsou další postavou ve filmu, že jsou taky živé. Ten prostor vyjadřuje tu masu lidí v Indii, všech dohromady.

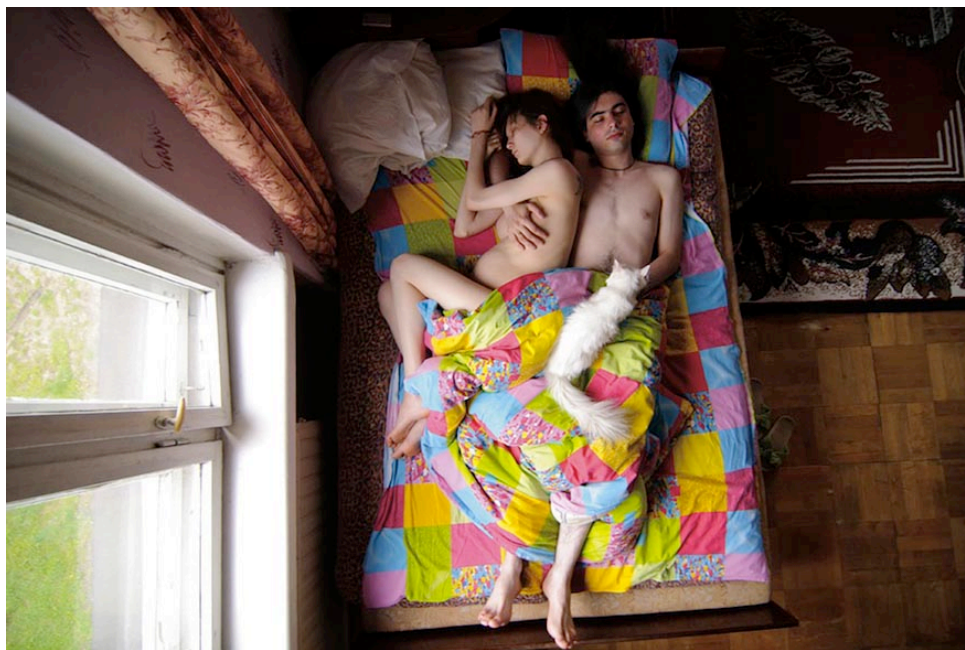
3.3.4 Paříž

Paříž byla náročná na vymýšlení naplnění toho, co se objeví na obrazovce.

“Po nějaké době jsem potkal úžasnou Francouzku. Zamilovali jsme se do sebe a já se na rok odstěhoval do Paříže jako dobrovolník. Krásný rok... Lezli jsme po lešení na střechu Sorbonny, chodili na koncerty v zaplivaných čtvrtích na okraji Paříže a se sýrem a vínem

vysedávali u plavebních kanálů. Pak jsem udělal spoustu blbostí, a než rok uplynul, s Francouzkou jsme se rozešli a já byl zase v Česku.”

Oříškem bylo ukázat něco bez toho, abych opakovala vypravování. Obsah záběrů se mi třikrát úplně změnil. Nakonec jsem se rozhodla, že v Paříži nebude Paříž, její architektura, hudba, žádná kliše - nic kromě páru, který spí v různých polohách. To proto, abych položila důraz na lásku, na to hlavní, co se v té zemi odehrálo pro hlavní postavu filmu. Nikdy jsem nekreslila ležící postavy úplně seshora, takže jsem potřebovala referenci. Neodvážila jsem se poprosit své spolužáky, aby mi dělali modely, a já bych si je vyfotila, jak spolu leží v různých polohách. Nakonec jsem našla zajímavý projekt na internetu, kde byly vyfocené páry s těhotnými ženami, co spí spolu u sebe doma. Byly vyfocené shora, což mě vyhovovalo, a taky v nich byl nějaký cit a fotografie nevypadaly pornograficky. Bála jsem se, aby to tak nevyznělo ve filmu. Proto to byla skvělá pomoc.



Obr.8

Po schůzce s Liborem Nemeškalem jsem se rozhodla poslechnout jeho radu ohledně toho, že divák kromě scén v posteli musí vidět i reakci hlavního hrdiny na tuto situaci, jeho emoce. Tak jsem přidala detailnější záběr na hrdinu, jak objímá svoji přítelkyni, a usmívá se.

3.3.5 Portugalsko

“Hrozně mě vzalo Portugalsko! Ledový moře, nádherný pobřeží a savany s korkovým dubem na každém pahorku.. a hlavně skvělý lidi s jiným smyslem pro čas. Jel jsem tam na dva týdny a vrátil se po dvou měsících, opravdu šťastný a bez koruny na účtu.”

Hned na začátku práce ve fázi storyboardu jsem už měla představu o tom, co chci ukázat v této části. Do Portugalska patří oceán a surfer. V mé vlastní zkušenosti mě Portugalci taky hodně překvapili. Jsou velmi milí a otevření, nikdo se nebojí fyzického kontaktu. Druhá věc, do které jsem se v Portugalsku zamilovala, je sytost občas až křikavých barev, které tam ale patří a jsou vkusné kvůli silnému slunci které je ztlumí. Nejvýraznější prvek v portugalské architektuře jsou kachličky, kterými je obložen každý druhý dům. Tak jsem měla představu o spojení v animaci obličejů různých Portugalců, barevných kachliček s různorodými vzory a syté barvy. Dlouho jsem nemohla přijít na to, jakým způsobem se to všechno dá propojit, zkoušela jsem různé druhy stříhové skladby; dokud nepřišlo osvětlení, že přechod mezi kachličkami a obličejem udělám metamorfózou. A to byla správná volba! Animování této části filmu jsem si užila ze všeho nejvíc. Vždycky jsem měla obrázek obličejem a obrázek kachličky a mezi nimi jsem přidávala improvizovanou animaci. Výtvarno k kachličkami jsem hledala pečlivě pomocí Google, který mi hodně pomáhal v přípravě k filmu. Našla jsem spoustu fotek opravdových Portugalců, překreslila jsem je do skicáku, pak stylizovala a kreslila do TV paintu po jednotlivých vrstvách. S kachličkami byl podobný proces, ale některé jsem musela trochu zjednodušit. Barvy pro Portugalsko jsem pak vybrala přímo z fotek s kachličkami.

Bylo skvělé, že jsem měla zkušenost s animováním živlu, ale nikdy jsem nezkoušela animovat rolující se vlnu a nechápala jsem, jak ta vlna funguje, kam se přesouvá tak velká masa vody. Tak jsem se podívala na spoustu videí z vlnami a surfery, našla jsem správný úhel a překreslila změny vody každých 12 okinek. Toto jsem udělala několikrát na papír a pak jsem se přesunula na tablet. Z výtvarného hlediska jsem experimentovala v Portugasku s režimem prolnutí, místo obyčejného Color mám použitý Multiply mode. To mi umožnilo udělat zajímavější grafiku, která vzdáleně připomíná sítotisk.

3.3.6 Praha

Praha se dělí na dvě části. Jedna existuje ve vzpomínkách hlavního hrdiny a druhá v “realitě”, v hospodě při vyprávění.

3.4 Střih

Střihačku jsem měla vybranou od začátku podzimního semestru. První schůzku jsme měly ve stadiu storyboardu. Střihačka byla z ideje filmu nadšená, líbily se jí nápady ve střihu, neviděla stříhově žádnou velkou chybu. Během další spolupráce jsem od ní nedostávala velké rady, upozorňovala mě na malé věci typu návaznosti záběrů osm a devět, že postava je v jednom záběru výrazně pomalejší než v následujícím (patří jí mé díky, protože po opravě se postava v záběru osm rozběhla a vypadá to teď doopravdy mnohem lépe.) Průběžně jsem s ní konzultovala nově doanimované části, všechno bylo v pořádku... Dokud jsem neměla schůzku s Liborem Nemeškalem. Ten měl připomínky hlavně k začátku filmu. Měla jsem tam neznámou postavu, která se objeví ve filmu jenom jednou. Postava přejde ulici a vejde do hospody, kde zmizí. Divák očekává, že se ta postava ještě ve filmu objeví, nebo že se o ní bude mluvit. Bylo to matoucí. Jako velké doporučení jsem dostala změnit ten začátek. Což jsem udělala. Jako druhou radu jsem dostala změnit třetí záběr - hodně dlouhou jízdu barem. Prý by se tam dal udělat přestřih na detail nalévaných panáků nebo ťukajících sklenic a narušit tak tu dlouhou kontinuitu. Zkusila jsem to, ale pokusně jsem zjistila, že to pro mě nefunguje, podle mých pocitů tam ten přestřih neseděl. Taky mi přijde normální pomalejší záběry na začátku, divák má čas se seznámit s prostředím a s výtvarnem.

Další věc, která chtěla změnu, bylo přidání volných míst s animací bez komentáře, aby divák měl čas se ztotožnit s postavou, popřemýšlet, zapojit se do světa různých zemí, a případně si odpočinout od komentáře. Chtělo to, aby se divák mohl v nějakých částech filmu v klidu nadechnout. Tím, jak jsem byla navázaná na komentář a na ten střih co již existoval, jsem neměnila žádné délky jednotlivých záběrů (a také jsem nechtěla animaci prodlužovat. Původně jsem se bála, že film nestihnu dodělat, a chtěla jsem dělat animaci dlouhou tři a půl minuty. Nakonec jsem vytvořila šest minut.). Ve výsledku jsem přidala jednu scénu ve Francii, prodloužila jsem konec z metamorfózami v Portugalsku a v Indii. Taky jsem nechávala postavy odejít úplně ze záběru a nechala jsem ten záběr doznít. Tím, že jsem se stavila skoro s hotovým filmem za střihačem, nedalo se ušetřit moc práci z animace. Na štěstí jsem nemusela vyhazovat kousky animace, spíš přidávala čas filmu, což není tak psychicky náročná úprava. Později jsem litovala, že jsme se nesešli s panem Nemeškalem už na začátku výroby, ve stadiu storyboardu (což bohužel nebylo možné kvůli jeho pracovnímu pobytu v Americe).

Po té schůzce jsem si musela najít nového střihače (Tomáše Polácha, tou dobou byl studentem FMK ve 2. ročníku), který by byl po ruce, a zrušit dohodu s mojí první střihačkou Jitkou Chochlatou, kvůli jejímu zaměstnání na plný úvazek v UPP.

Na prvním setkání jsme zkusili přidat čas tam, kde to bylo potřeba, udělat hrubý verzi, abych měla lepší představu o tom, kolik toho musím ještě přesně doanimovat.

Doanimovala jsem věci po kusech postupně, se střihačem jsme se potkávali každý týden, nebo každý druhý týden, a přidávali hotové kousky. Tím, jak jsem hodně přidávali pauzy a čas ve filmu při ostrém střihu, jsme hlavně ubírali framy.

Při rendrování jsem se potkala s problémem ztráty kvality v hotovém videu. Zvláště ve Francii, kde mám hodně sprajovaných textur, byl výsledek tak špatný, že kvůli velké rozpixelovanosti se skoro nedalo rozeznat, co v záběru je. Tak jsem to samozřejmě nemohla nechat. Po několika pokusech jsme se střihačem přišli na to, že optimální varianta je vyrendrovat všechny záběry zvláště po jednotlivých obrázcích ve formátu TARGA. Práce se střihačem na mém bakalářském filmu byla mojí první zkušeností s prací se střihačem vůbec. Bylo příjemné spolupracovat s někým a vidět, že ještě někdo další pracuje na mém filmu. Že sdílí můj názor, občas pochválí udělanou práci. Na druhou stranu spolupráce s druhým člověkem omezuje. Je nutné se domluvit se na určitou dobu, musí být volná střižna, je nutné se spolehnout na to, že druhý člověk udělá svůj kus práce a vyplní zadaný úkol, je nutné počítat s tím, že ten druhý člověk pracuje na více projektech. Není to natolik pod autorovou kontrolou, což je stresující faktor. A také je těžké najít správnou míru toho, co střihač s filmem smí udělat. Aby autor co nejvíce vytěžil z profesionální práce střihače a zároveň se nenechal přesvědčit v něčem, co mu nesedí.

3.5 Zvuková stránka

3.5.1 Hudba

Na začátku tvorby animáku se mi ozvala holka s Běloruska, která studuje na konzervatoři hudební skladbu pro symfonické orchestry, s tím, že sní o tom, že bude moct skládat hudbu pro animace, ale zatím s tím žádnou zkušenost nemá. Byla jsem ráda, že má někdo doopravdy velkou chuť a zájem složit hudbu k mému filmu a domluvily jsme si schůzku přes Skype.

Bylo pro mě těžké vyjádřit, jakou hudbu si do filmu představuji; zejména proto, že jsem o tom neměla jasnou představu a chyběla mi zkušenost. Od mala kreslím a uvažuji nad

vizuálními díly, cítím se v tom sebevědomě a rozumím tomu, co dělám. S hudbou mám poměrně pocitový vztah plný pochybování a neumím se v tom dobře vyjadřovat. Bohužel většinou neslyším zvukovou stránku filmu v průběhu jeho výroby. Tak jsem se spoléhala na to, že moje hudebnice/hudebník uchopí film podobným způsobem, nebo mi ukáže variaci melodií, které by se hodily.

Chtěla jsem slyšet nějaké melodie k filmu co nejdříve, abych si byla jistá, že se mi budou líbit a hodit. V opačném případě bych zkusila jiného hudebníka. Celkově jsem chtěla mít časovou rezervu na případné změny. Otázkou bylo, v jaké fázi výroby mám poslat film, aby z toho hudebník vyčetla potřebné informace a případně délku určitých záběrů? Je skvělé mít buď už připravenou hudbu na začátku, nebo ji skládat k hotovému filmu.

V mých předchozích zkušenostech jsem vždycky nechávala skládat hudbu k již hotovým filmům. Spolupracovala jsem s hudebníkem, který většinou zahrál improvizaci během sledování filmu, a já jsem posléze použila jeho hudbu bez úprav. S mojí novou hudebnicí to bylo jinak. Moc neimprovizovala, hodně uvažovala nad hudbou logicky, potřebovala na skladbu čas. Zapisovala skladbu v programu na počítači, který byl pak schopný melodii zahrát, ale ve špatné kvalitě zvuku. To byla verze pro moji představu, která by se pak měla nacvičit a nahrát v dobré kvalitě. Zjistila jsem, že mám problém si pouze z té nahrávky představit, jak by doopravdy zněly hudební nástroje.

Animatik byl první věc, co jsem jí poslala. Pak jsem jí posílala nějaké naanimované části a vysvětlovala jsem, co chci hudbou zdůraznit. Nazpět mě hudebnice posílala kousky hudby. Nebyla jsem z toho nadšená, přišla mi ta hudba moc složitá. Původně jsem chtěla nahrávat hudbu v prosinci nebo v lednu, až přijedu na prázdniny do Běloruska. Už jsem tam i našla studio. Ale ještě jsem nebyla spokojená s hudbou a setkaly jsme se kvůli úpravám s mojí hudebnicí. Asi po půlhodině té schůzky jsem pochopila, že jsem si ji vybrala špatně. Cítily jsme ten film jinak. Složená hudba byla tak dramatická, že by se spíše hodila k celovečernímu filmu od Disneyho než k mému filmu. Podle mě byla příliš složitá a velkolepá, moc hudebních nástrojů, brala na sebe moc pozornosti. Vyprávěla příběh sama o sobě bez ohledu na to, co se dělo v obraze. A hudebnice říkala, že to je v podstatě strašně jednoduchá hudba, která už se nedá více zjednodušit. Utvrdila jsem se v tom, že jsem si ji vybrala špatně, když jsme si obě uvědomily, že máme velmi odlišný hudební vkus.

Když jsem se vrátila do Zlína, ukázala jsem hudbu panu Hejmanovi, který se mnou naprosto souhlasil, a kladl mi na srdce hledat si někoho jiného co nejdříve.

Bylo hodně nepříjemné ukončovat spolupráci s hudebníci, protože ta se za ni hodně držela ale pak se taky souhlasila, že máme na hudbu k mému filmu hodně odlišný názor.

Pak jsem od svého zvukaře dostala kontakt na člověka z Bratislavy, který už měl zkušenost se skladbou k animákům. Bylo opravdovým uvolněním podívat se na nějaké jeho předchozí práce a vidět, jak hudba doopravdy pomáhá filmu se vyjádřit co nejlépe, nestahuje na sebe pozornost, ale jde zároveň s ním. Z konverzace přes Facebook se mi také zdálo, že si rozumíme a že on má představu o tom, co bych chtěla. Měla jsem s toho dobrý pocit a trošku se mi uvolnilo napětí z toho, že nemám hudbu ani domluveného hudebníka. Stejně jako se stříhačem, i s hudebníkem bylo pro mě těžké spolehnout se na něj a důvěřovat mu na sto procent. To, co mi posílal, mi vyhovovalo mnohem víc, a to přesto, že to bylo po uzávěrkách nastavených námi společně. Byla jsem z toho trošku nervozní. Pomohl můj příjezd do Bratislavy a společná schůzka se zvukařem a hudebníkem Michalem. Ten si při vlastní schůzce prý ujasnil, co po něm chci.

Třetího května jsme nahrávali hudbu k filmu v Bratislavě v hodně undergroundovém studiu (ve všech smyslech) v budově bývalých filmových ateliérů. Nahrávání nám zabralo sedm hodin, bez hudby na část animáku, která se odehrává v Indii (ta byla nahraná předem jiným hudebníkem, který ovládá sitar). První tři hodiny se jenom připravovala technika na nahrávání a hudební nástroje. Výhodou byla moje přítomnost. Mohla jsem poradit, říct okamžitě, co se mi líbí a co ne, jestli jsem s tím spokojená. Výhodou taky bylo to, že Michal je multiinstrumentalista a hrál na cello, kytaru, klarinet a akordeon sám, nepotřebovali jsme na to další hudebníky. Nahrávání hodně prodloužila nečekaná situace. Někdo začal cvičit na bicí ve zkušebně vedle, bylo to slyšet ve studio, a tím pádem jsme nemohli nahrávat. Pauzu jsme využili na to, aby Michal doladil hudbu na nově sestříhanou verzi animáku.

3.5.2 Zvuk

Zvukaře jsem musela měnit. Protože ten, který se mi ozval jako první a chtěl zvučit animák na bakalářku, zjistil, že musí dodělat projekt z minulého roku a nebude mít dost času. Moc se omlouval a domluvil mi zvukaře z druhého ročníku. Měli jsme spolu schůzku v průběhu října, vysvětlila jsem, o čem bude můj bakalářský projekt, zvukař měl nějaké tipy na zvuk a řekl, že začne sbírat atmosféry. Ale opravdová práce nad animákem po zvukové stránce začala až na jaře. Komunikace se zvukařem probíhala bez problému, ale největší kus práce byl proveden týden před termínem odevzdání, což mě trošku znervózňovalo.

3.6 Postprodukce

Chtěla jsem, aby můj film nevypadal příliš počítačově. Věděla jsem, že bych chtěla přidat nějaké textury a efekty, ale to jsem se ve škole nenaučila, ani jsem přesně nevěděla, jak k tomu mám vyhledávat návody, neuměla jsem to správně pojmenovat. Ale mám štěstí na skvělé kamarády. Poprosila jsem Petra Filipoviče a Evu Markovou, ať mi ukážou, jak se dá zlepšit vizuál filmu. Ukázali mi efekty, které používají sami při postprodukcí. Pak jsem měla možnost pohlédnout si s nimi a nastavit je takovým způsobem, aby mě výsledek vyhovoval. Jsem za to moc vděčná, sama bych to asi nedokázala.

ZÁVĚR

Mezi všemi druhy zvířat, člověk je bezpochyby jediný, který vyzvání své schopnosti s cílem rozšířit své limity. (Viděli jste jelena, který se trénuje opakovaným skákáním přes stejné bariéry jen proto, aby překonal sám sebe?) Ano, lidská přirozenost je jako vyzývatel. Každý nový výkon mu dává novou výzvu.⁷

Pro mě bylo výzvou udělat šestiminutový animovaný film. Dělat ho během devíti měsíců. Byla jsem si jistá, že to dotáhnu do konce a film bude hotový a včas. Nejvíce jsem se bála ne výsledku, ale procesu tvorby se všemi jeho složitostmi, těžkými okamžiky a délkou. Někdo z audiovize se mě zeptal, kolik hodin jsem dělala film, nebyla jsem schopná odpovědět v hodinách. Řekla jsem, že mě to stálo veškerý osobní život od září. Taková malá oběť, které nelituji, protože to byla moc zajímavá cesta navzdory některým omezením. I když můj život zvenku nevypadal moc pestré, hodně věci se dělo ve mém vnitřním životě, a za to děkuji svému filmu.

Vím, že téma domova budu dále zkoumat, vím, že to pro mě není jednoduché téma a asi jednoduché nikdy nebude. Ale jsem ráda, že mám stejně jako hlavní hrdina několik domovů, teď mi zbývá jenom zkoušet se udržovat v nějaké bilanci mezi nimi. A vidím to dost pozitivně.

Tahle dlouhá cesta je skoro za mnou a čekají mě nové věci, na které se moc těším. Teď nemám žádný odstup a nedokážu ohodnotit film, ale doufám, že můj bakalářský film má také budoucnost a uvidí ho lidé, a možná k nim i promluví.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KLEON, Austin. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, 148 s., [11] s. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.
- [2] NORŠTEJN, Jurij Borisovič. *Sníh na trávě: ve dvou dílech : kniha I*. Praha: Jakub Hora, c2013. ISBN 978-80-7331-124-7.
- [3] LIGHFOOT, Nataha. *12 principles. Animation Toolworks*. Retrieved June 27, 2008
- [4] DE STEFANO, Ralph A. *Timing*. Electronic Visualization Laboratory, University of Illinois at Chicago. Retrieved June 28, 2008.
- [5] JONSTAN AND THOMAS(1981), pp. 64–5
- [6] MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
- [7] BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Bloomington: Indiana University Press, c1994. ISBN 0-253-31168-3.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.1 Jízda kamery na začátku filmu Coda

Obr.2 Jízda kamery na začátku filmu Domov

Obr.3 Střih mezi záběry (Coda)

Obr.4 Střih mezi záběry (Domov)

Obr.5 Paleta barev

Obr.6 Ukázka vývoje postav ze záběru 3

Obr.7 Vývoj postavy hlavního hrdiny

Obr.8 Reference pro Francii

SEZNAM PŘÍLOH

P1 Literární scénář

P2 Storyboard

P3 Výtvarné návrhy

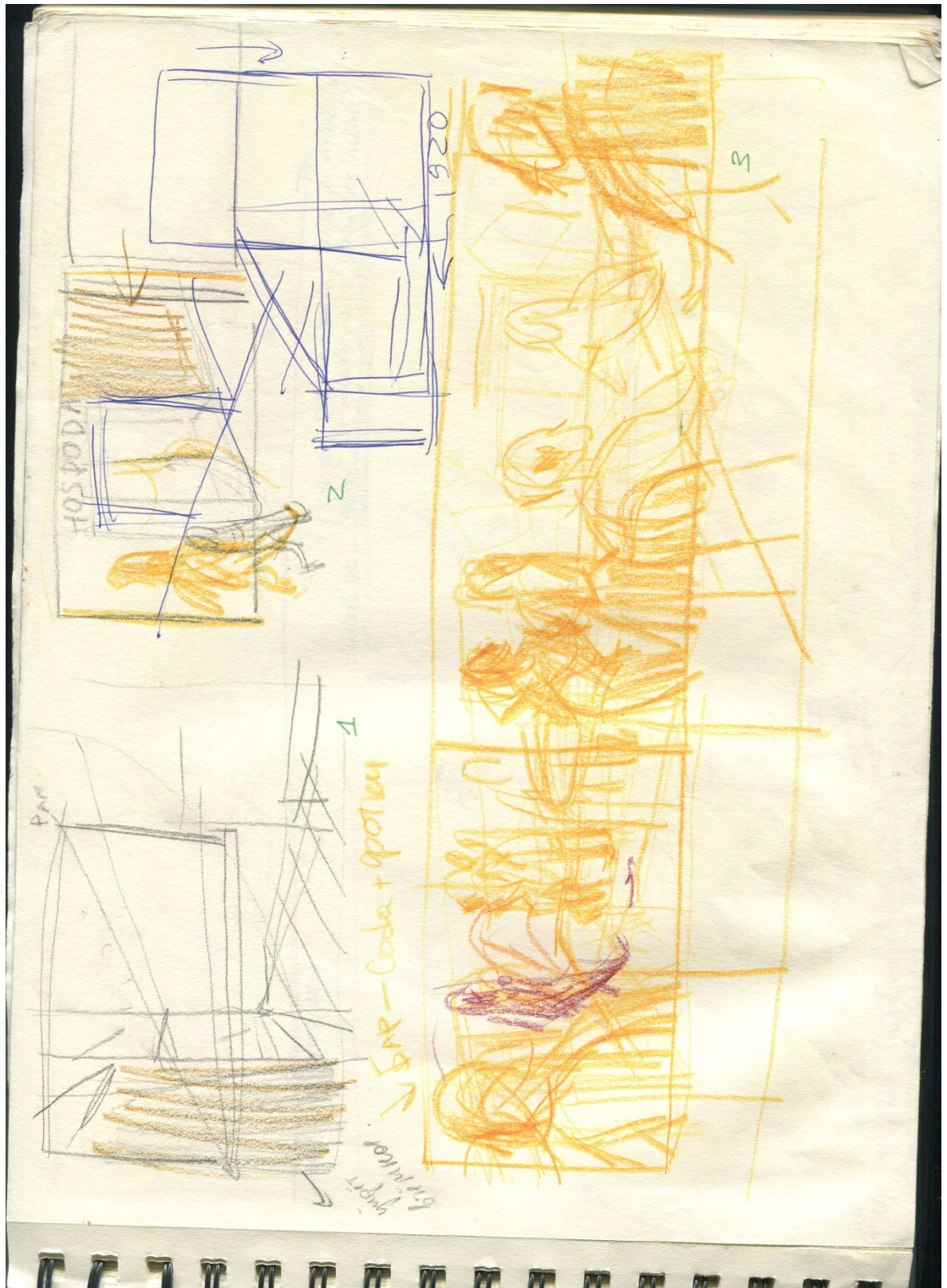
PŘÍLOHA P1: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Praha, pozdní večer, některé lidi už spí ve svých postelích. Ale jedná maličká ulička žije v ten noční čas. Tam je bar, plný lidí, které pijou a bavi se, všude je hluk, teplo a alkohol. Skupinka lidí v rohu sedí za stolem. Jeden z nich vypráví příběh. Ostatní ho pečlivě poslouchají. Vtáhne si do plic hustý kouř, zadří ho tam na chvíli a vypustí...

... tak jsem si z pěti možností vybral Indii a náhodou mě vybrali, stipendium na poslední dva roky střední školy. Babička prý že tam lidi kadí na ulici, máma lomila rukama, ale já si v tom věku neuměl Indii představit, tak jsem se ničeho nebál. První půlrok se mi tam ale nelíbilo, na ulicích miliarda lidí, rikši, psi, žebráci, hroznej hluk a špína.. ale pak tomu člověk přijde na chuť, jídlu, čaji s masalou, pouličním stánkům s kuželama barevnejch prášků a divokejm božstvům ve svatyních na rohu, vlakům kde jdou za jízdy otevřít dveře... Když jsem se po dvou letech vrátil zpátky do Čech, cítil jsem se jako cizinec. Na pivo se starejma kamarádama se mi nechtělo, ptali se jak bylo a já jim nedokázal v deseti větách vysvětlit, proč se cítím jako jinej člověk. S rodinou to nebylo o moc lepší, máma ze mě byla neská. Vrátil jsem se, ale duchem jsem byl pořád někde jinde - s kamarádama co jsem potkal v Indii. Psali jsme si každý den, Praha-Bosna, Praha-Mexiko. Trvalo mi rok a půl se v Praze najít – odjel jsem zrovna ve věku, kdy si člověk buduje vztah k lidem a místu, kde žije. Po nějaké době jsem potkal úžasnou Francouzku. Zamílovali jsme se do sebe a já se na rok odstěhoval do Paříže jako dobrovolník. Krásnej rok.. lezli jsme po lešení na střechu Sorbonny, chodili na koncerty v zaplivaných čtvrtích na okraji a se sýrem a vínem vysedávali u plavebních kanálů. Pak jsem udělal spoustu blbostí, a než rok uplynul, s Francouzku jsme se rozešli a já byl zase v Česku. Dokončil jsem vejšku, našel si práci, ale po čase jsem prostě musel cestovat dál. Hrozně mě vzalo Portugalsko! Ledový moře, nádherný pobřeží a savany s korkovým dubem na každým pahorku.. a hlavně skvělý lidi s jiným smyslem pro čas. Jel jsem tam na dva týdny a vrátil se po dvou měsících, opravdu šťastný a bez koruny na účtu. Vždycky, když se po delší době vracím, mám pocit, že přijíždím domů. Je zvláštní mít své doma na několika místech. Vystoupit z letadla v Bombaji, nadechnout se vlhkého smogu a cítit uprostřed davu Indů s knírkem, že jsem doma. Je krásný být doma na víc místech, ale taky se mi vždy po několika zároveň stýská.

Hluboká noc. Nad barem lampa strhá kulatý proud světla. Do toho světla s baru vystoupí skupinka uvolněných a jemně kymácejících lidí. Objímají se a loučí nahlas. Pomahají jeden druhému odejít do různých stran. Zůstane jedna postava mladého muže, zapálí si cigaretu. Světlo na vtěřinu rozzaří jeho obličej, vyfoukné kouř. Přijede žlutý taxik, který se zastaví vedle, muž rychle vyhodí cigaretu a nasedne se do auta. V autě je tma. Vousátý tlustý taxikář se ho zeptá “ Kam jedem?”, mladý muž pomalu odpoví “Domu”...

PŘÍLOHA P2: STORYBOARD



3



-koupit, vyřadit nové
-divají se
V životě každého člověka, takže je důležité
období, i když mladý, tolik všeho se mění,
takže všeho později



PAIN

POLOŽÍ RUKY
S EJEDEM DOLU.



6



silno žst
mož přiblížit

No s jím letel do indio ABYCH
Takoví mohli dokončit střechu, stěnu.

OBDOBÍ FORMACE OSOBNOSTI

to INDIE je úplně jiný svět.



12.6

AE - 63d

10

Q

регим, еры, кавычки
манды, сейчас
дегустация

— негн бидеи

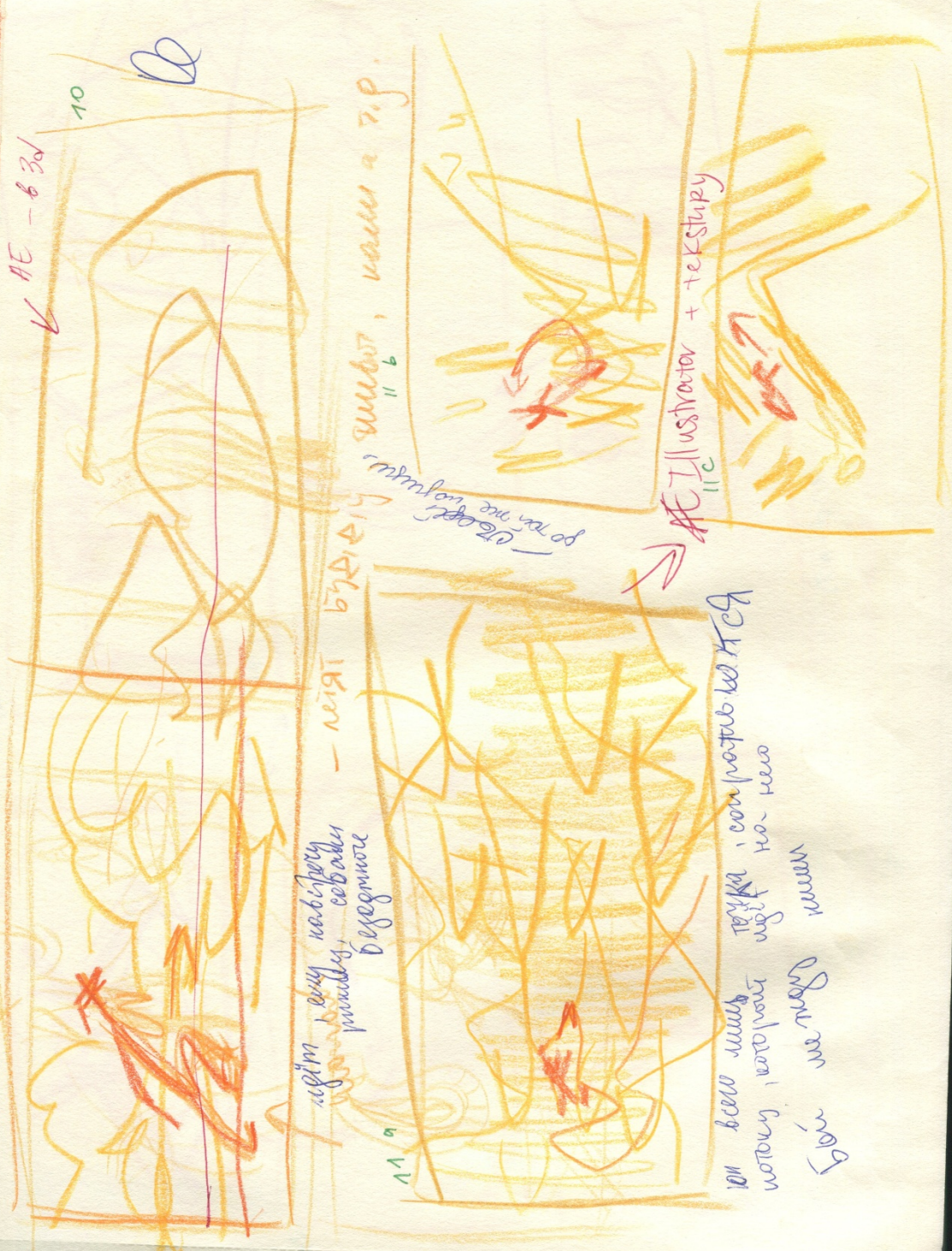
субот, вама 2.р.

— геогр
по тем же вопросам

11.9

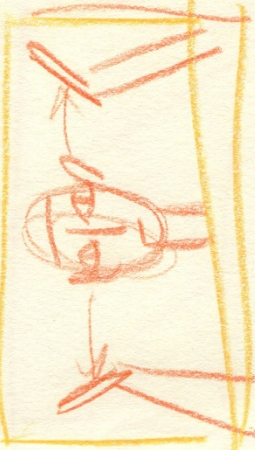
1011 беву манды
моторы, катори манды
Тон манды манды
Тышка, компьютер ба АСР
на-коро

AE Illustrator + teKstury





12 b



12 a



14

15 a



15 a-b-c



12

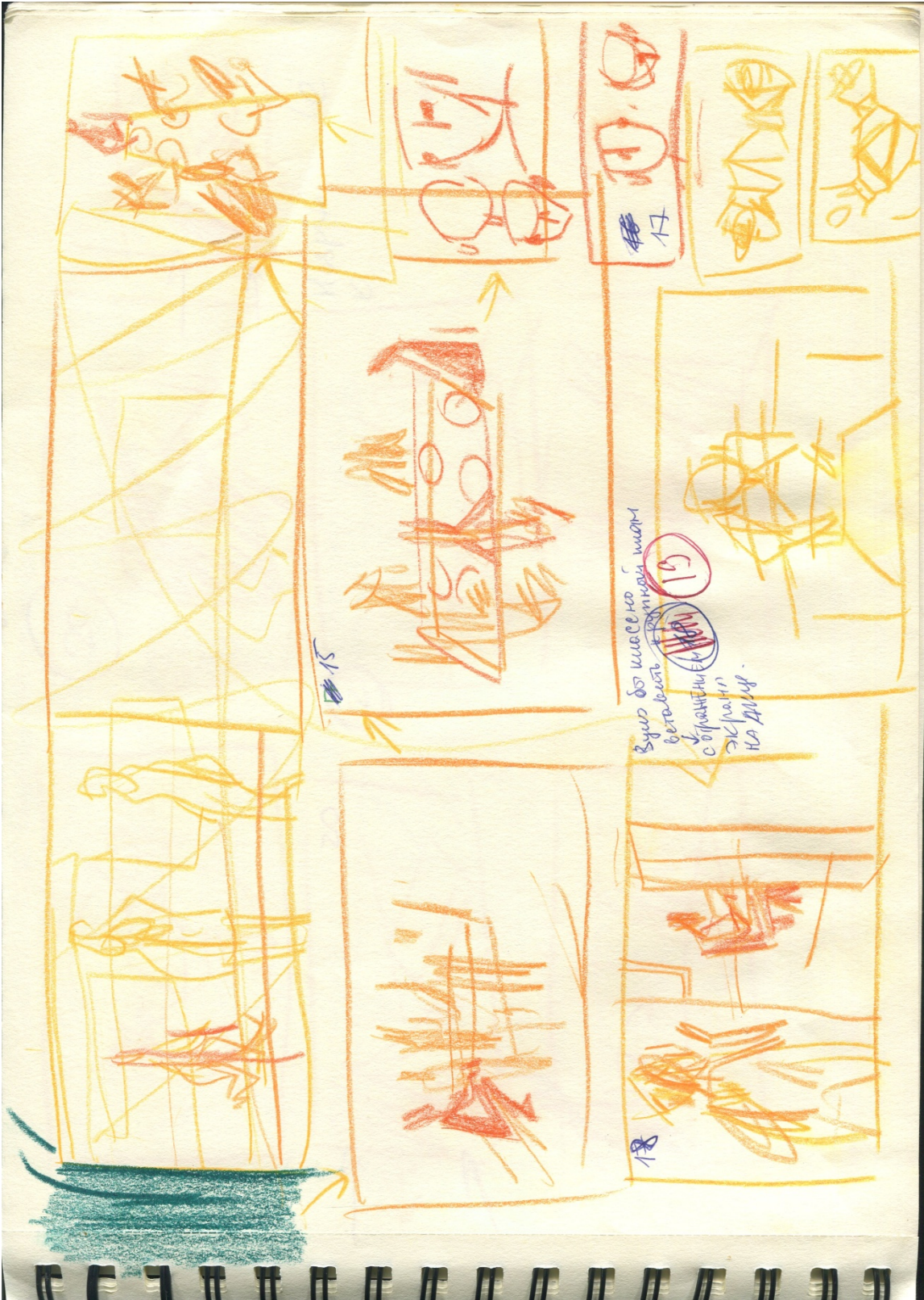


13



15

13 a



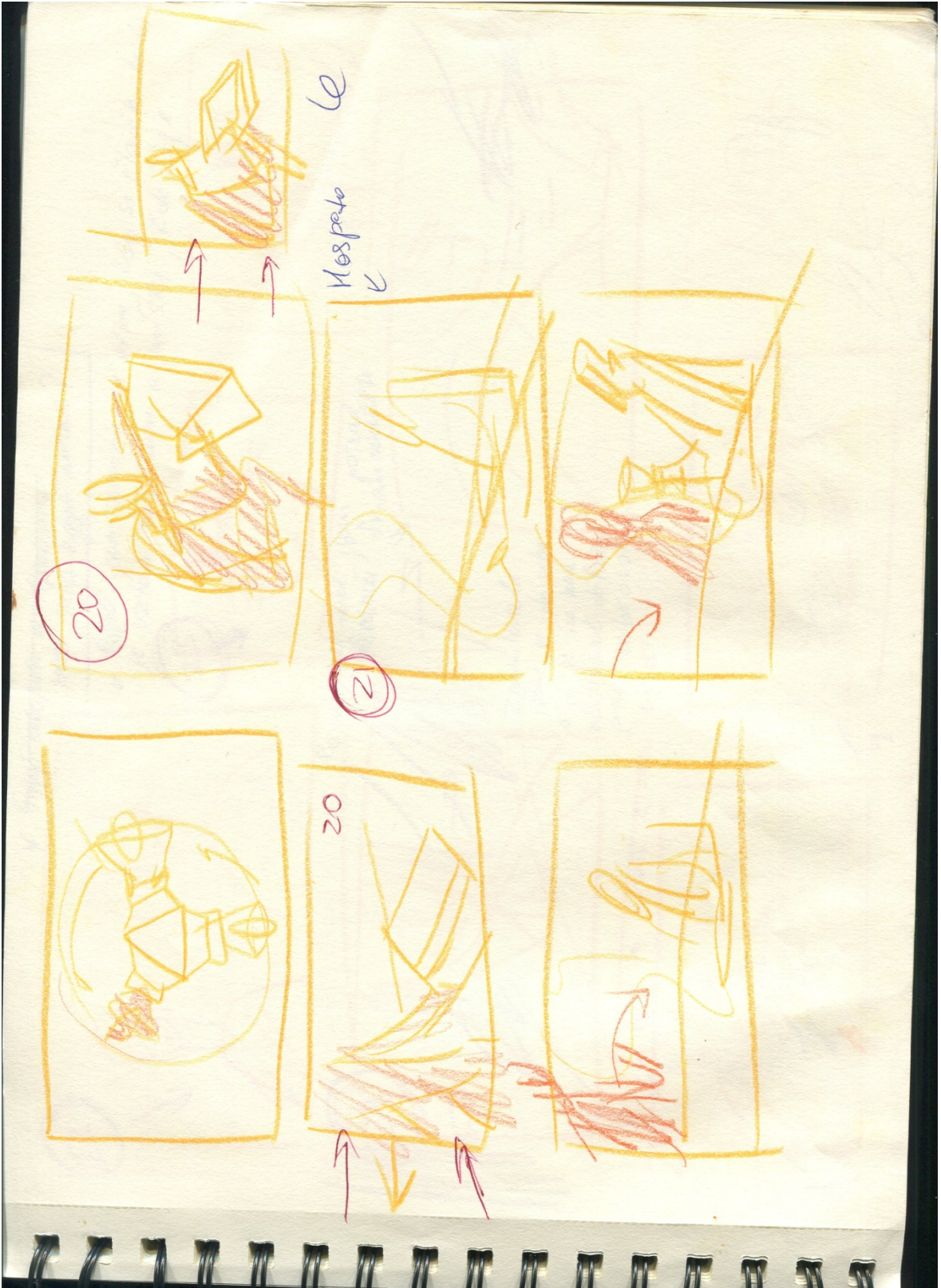
Сядь до конца
беречь
считать
считать
на
на

19

15

15

18



↓ Byly vzápětí gnostice? ~~ne~~ Tělo Egypt, uctívání?

↓ Odjít jsem zrovna ve věku, když si člověk buduje - je vztah k lidem a místu, kde žije.

22



23



Po nejvyšší době jsem potkal věštní fr. ancošů

24

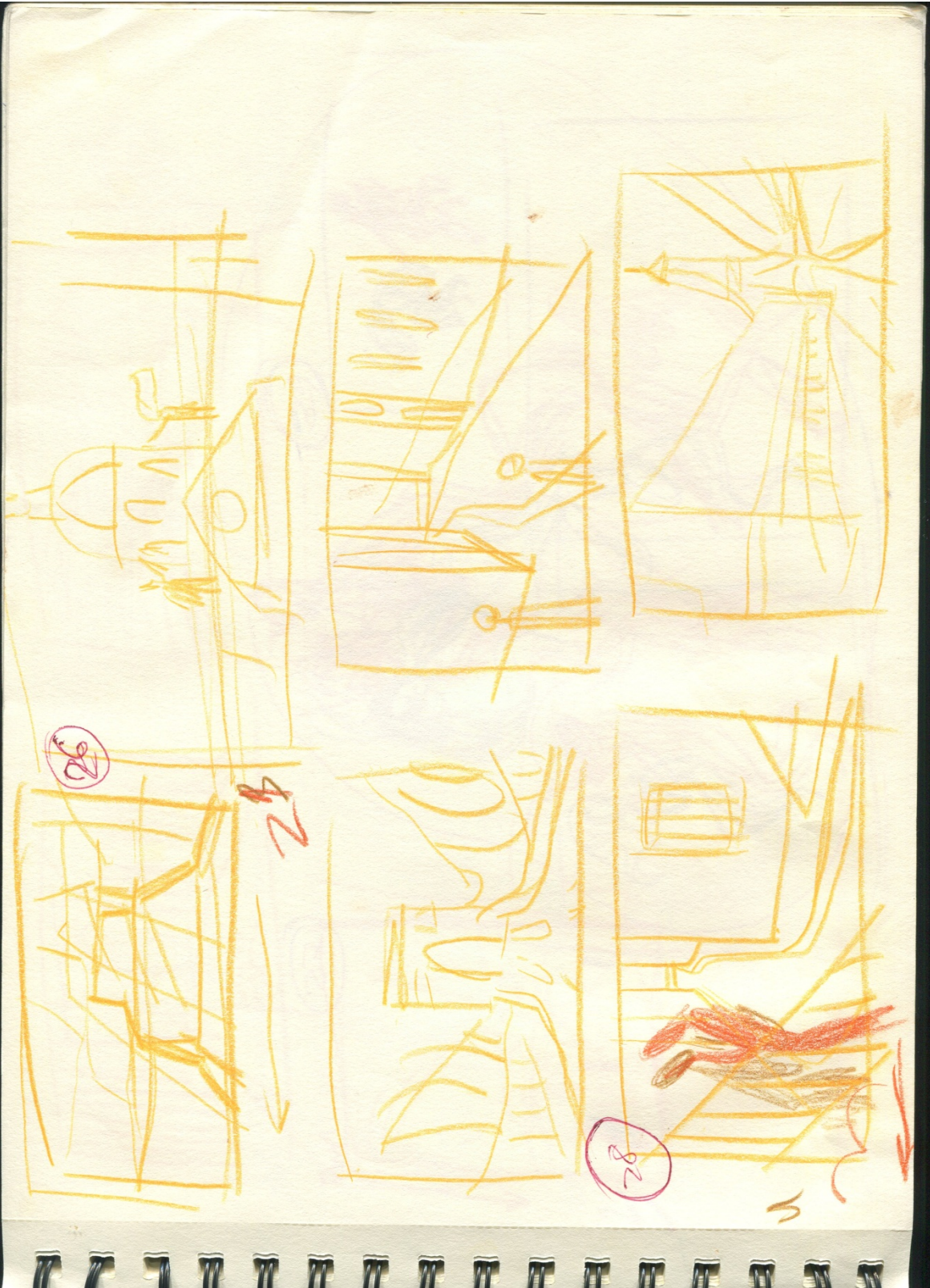


Zamítali jsme se do sebe a já se na konci odštěňoval obkružím jáno do brocolink Egypt

26

15.11 → kázat z toho Egypt



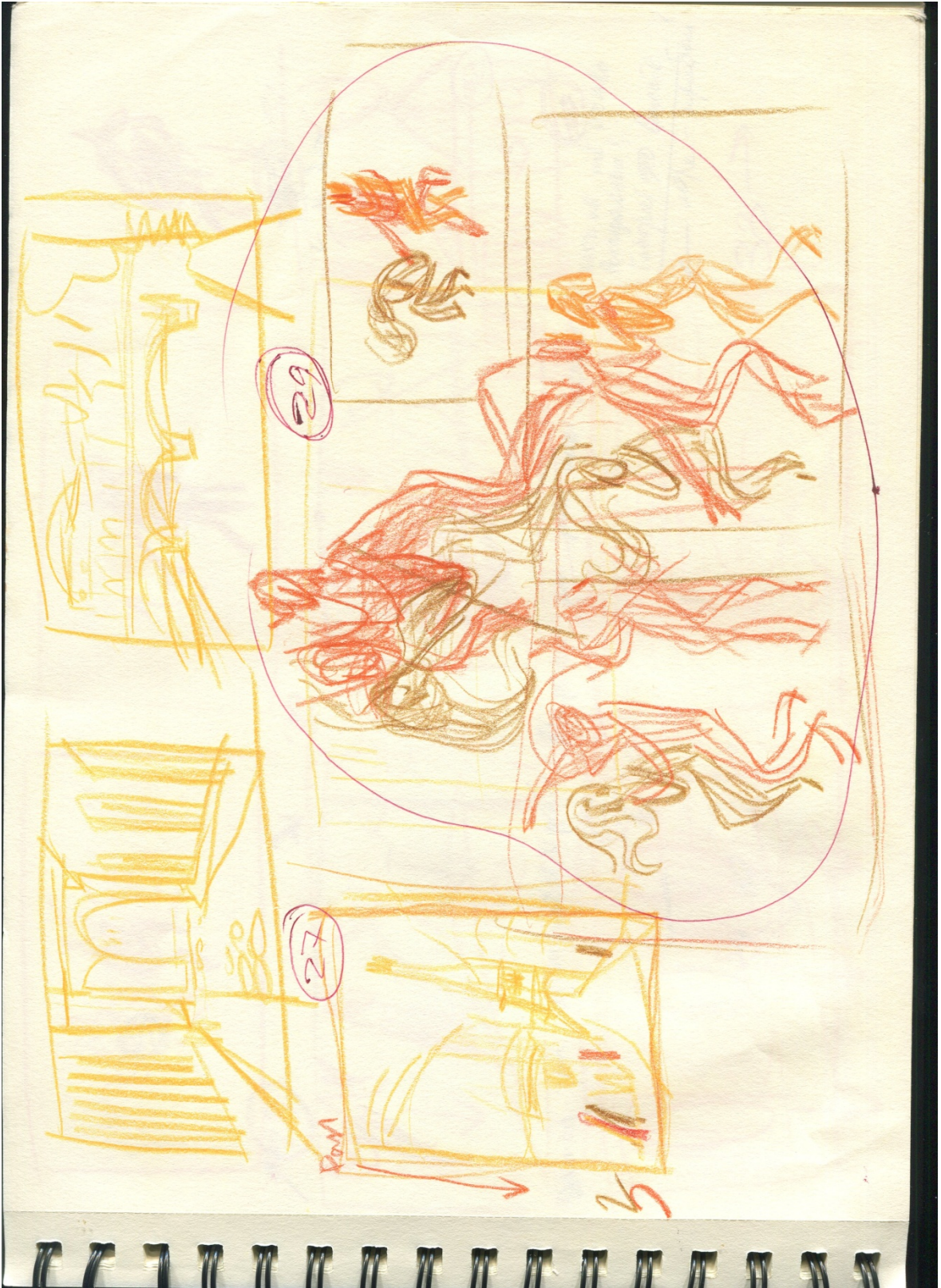


28

28

28

28





29 →

→ 30

← 31

32 ↓

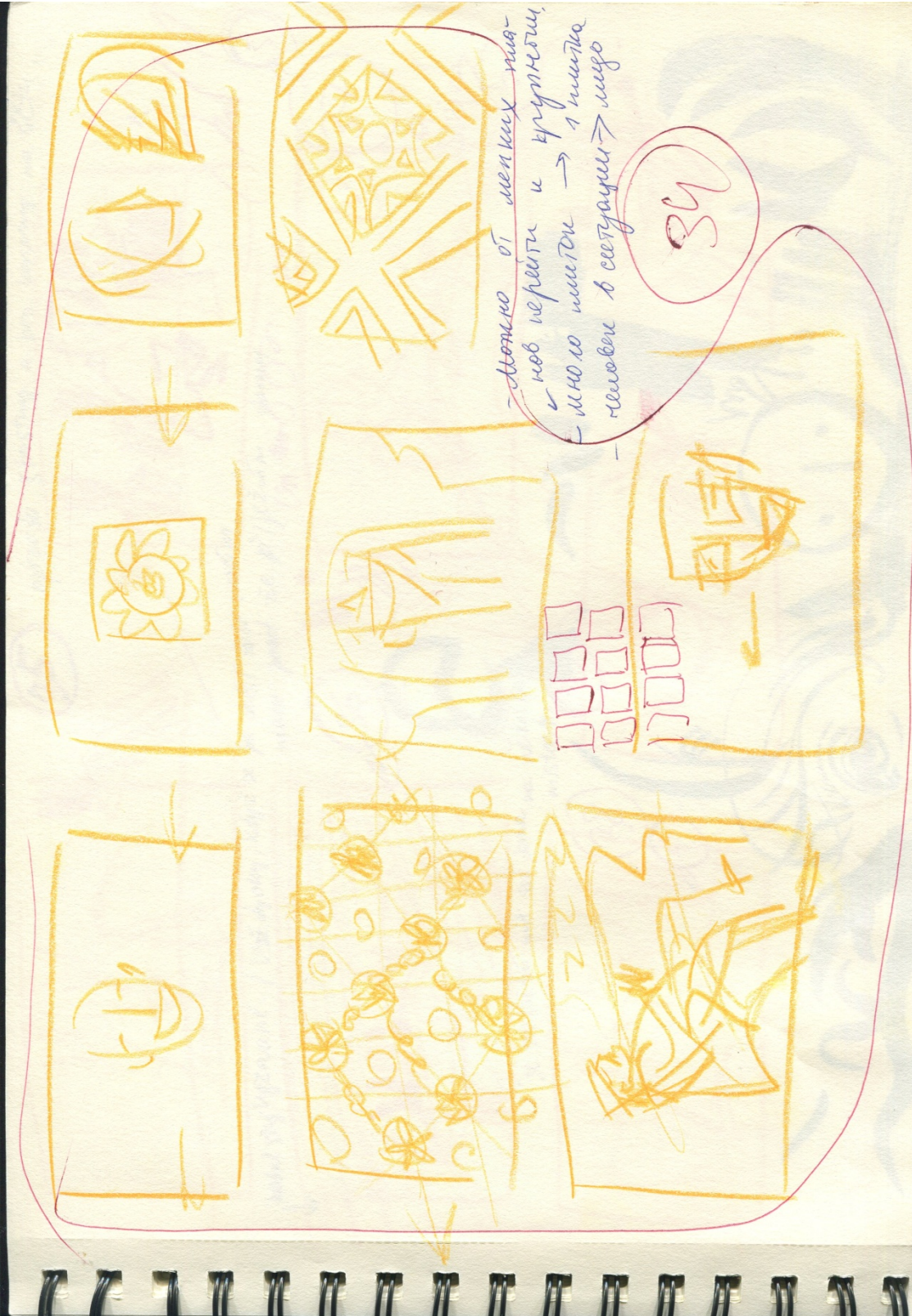
33 →

Dokonceil jsem vejšku, našel si práci. Ale po čase jsem přesto musel odstoupit dle Portugalsko!
 Tedy 30 buďte!
 ← máje - upuden



33

33



- стилистика от менских мастеров
 - но в перестройку и пригнать
 - много мистич → 1 мистика
 - решение в сдержанности → много

SH

opravdu šťastný a bez koruny na čele.

35



rodině styžované. / Všichni, když se po dešt době vrátím, mám pocit že přijetím demy (m m m m m)

36



je zvláštní mít své doma na ně kolika místech.

38

35

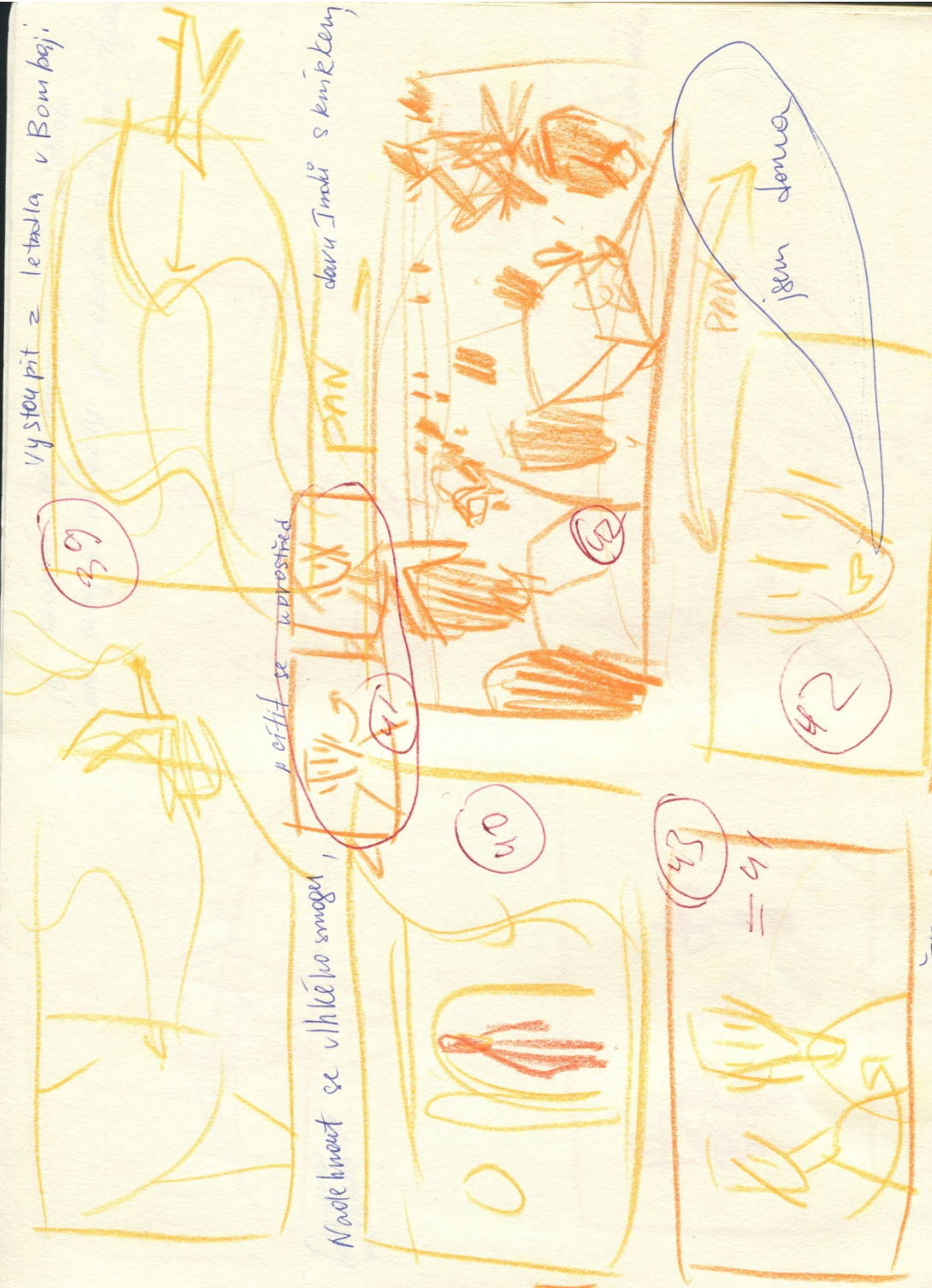
37

stejná

35



Vystoupit z letadla v Bombaji.



cítit se uprostřed

Nadechnout se vlněnou smogem,

darů Indii s kinkem,

39

41

42

42

40

43

= 41

ZE

ZOOM

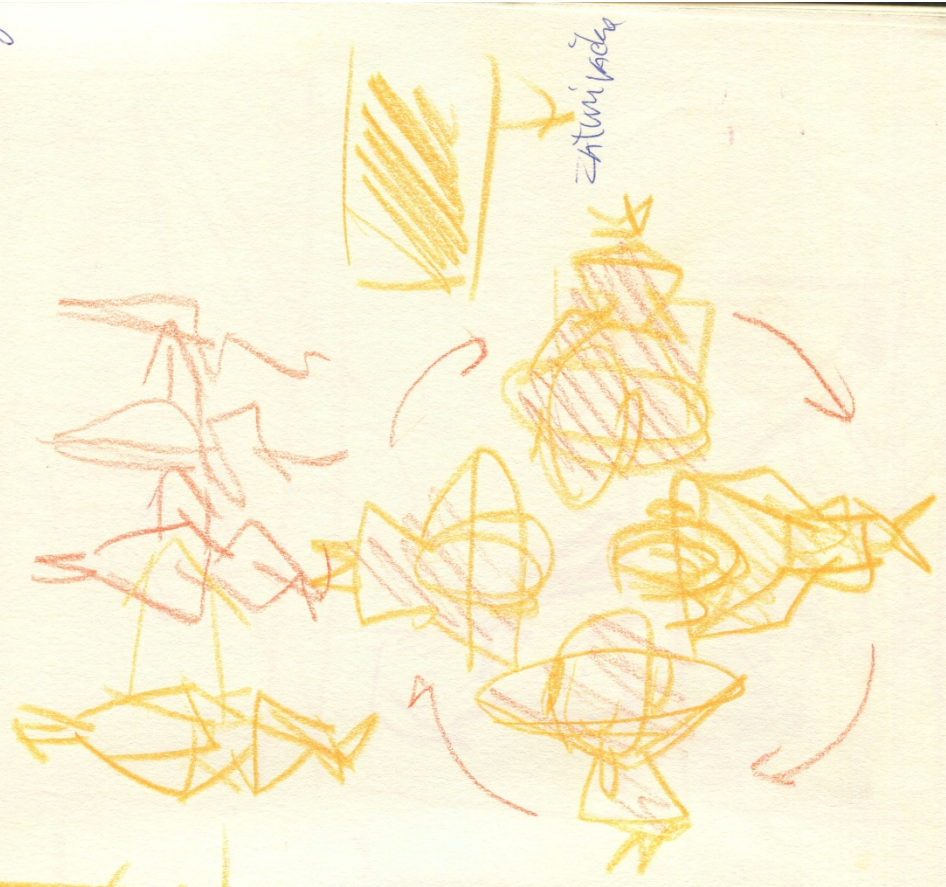
PAN

jsem domova

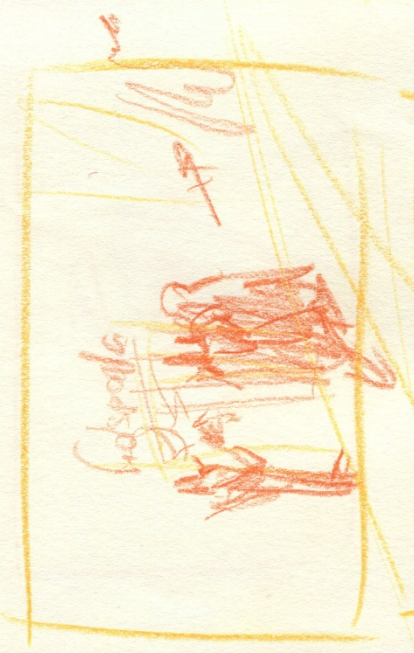
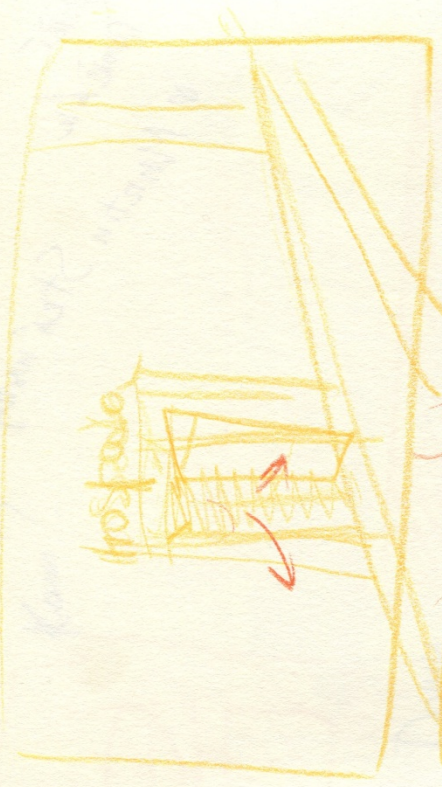
Je krásný být doma na víc místech
ale taky se mi vždy po několika za kování stýra



Поэтому
чувствую



Atmivacka



Kam?



Down



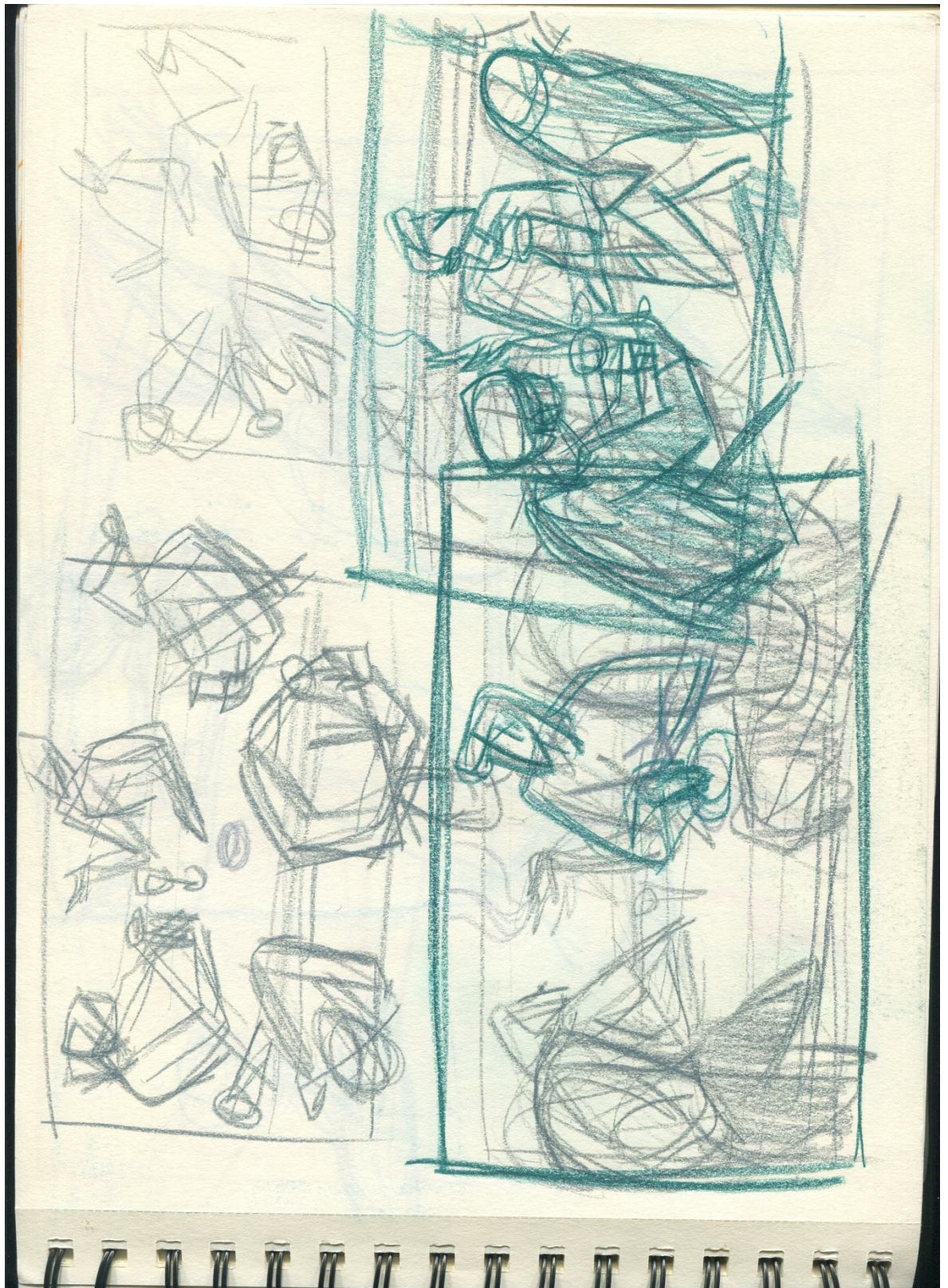
PŘÍLOHA P2: VÝTVARNÉ NÁVRHY



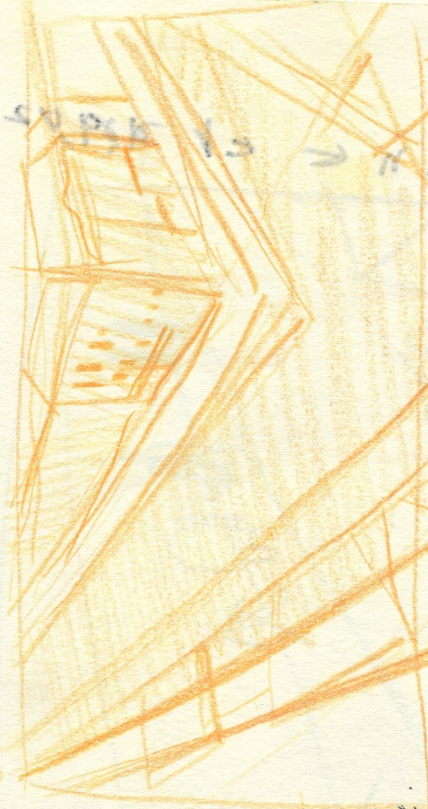


MEMA

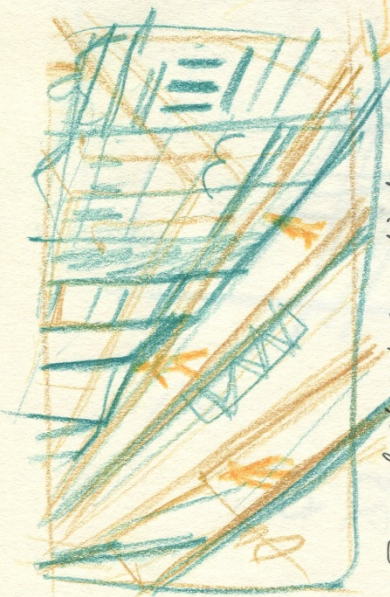
perato Sessare
noy puerare
1920 x 2 =
1880



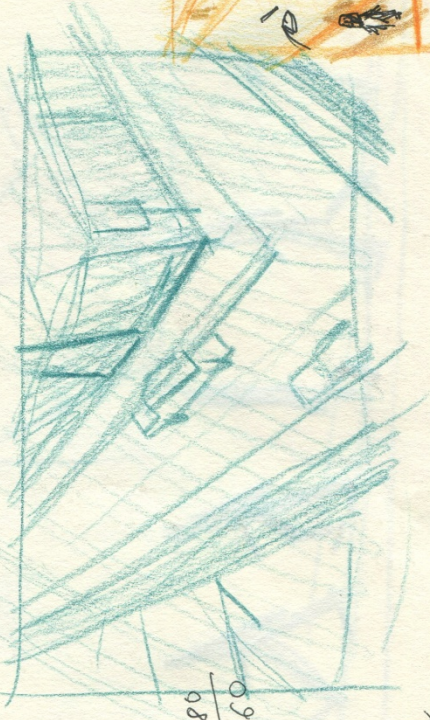
12da komeray?



Handwritten notes in orange ink, possibly describing architectural details or materials.

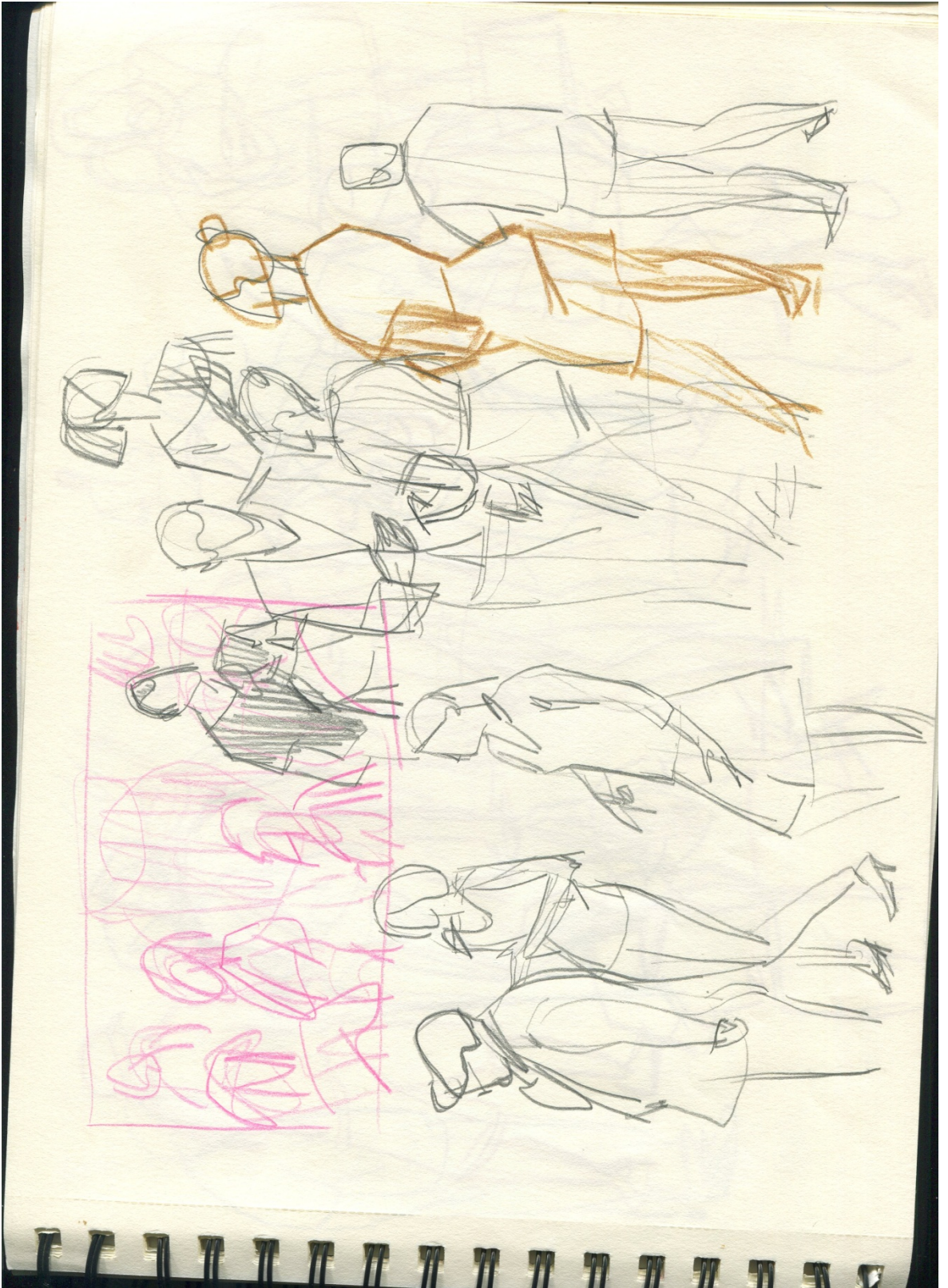


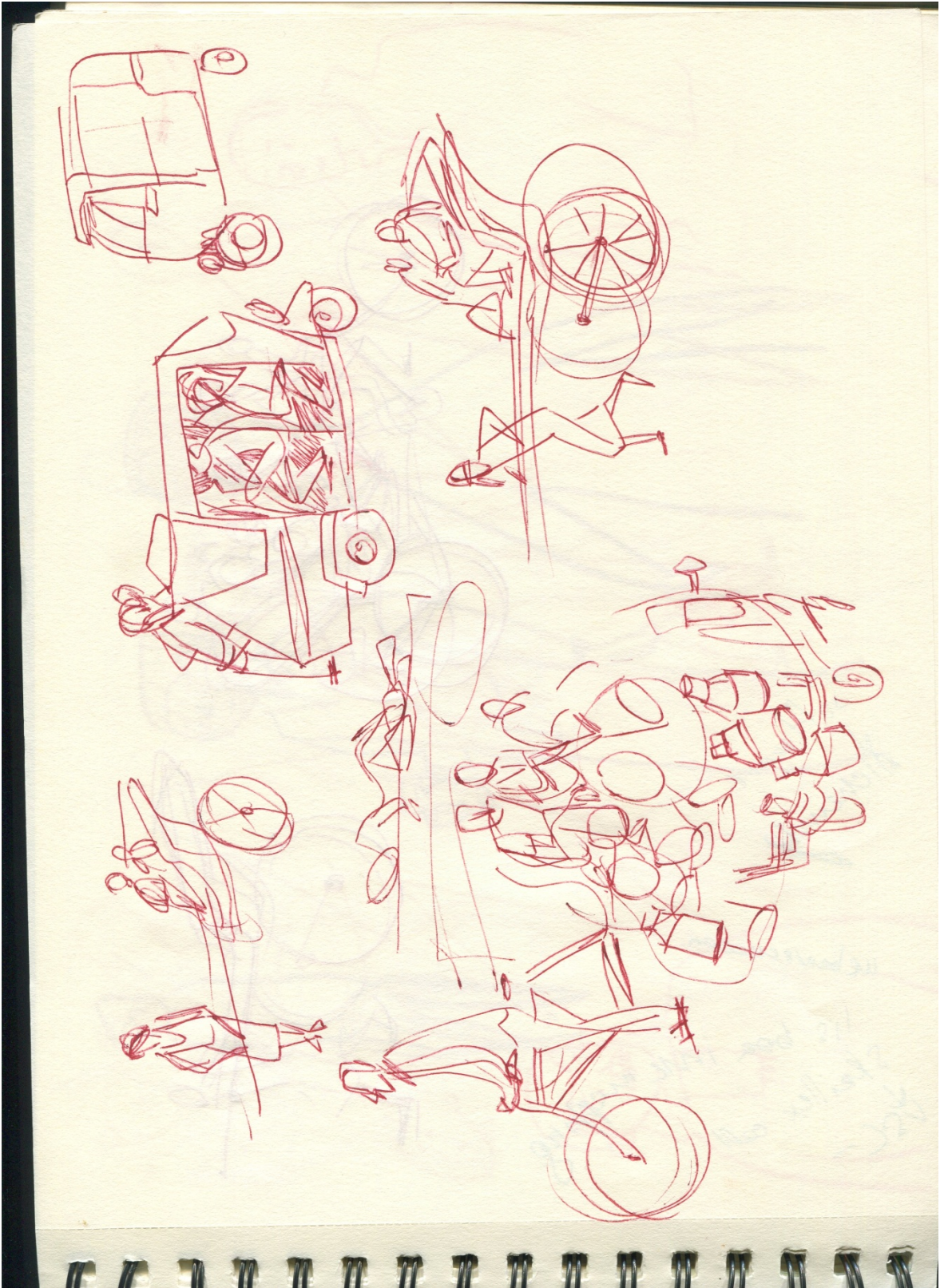
Ctrl + Z - look chosen objects
Ctrl + A + Z - Mm look them
Ctrl + 3 - hide Ctrl + Alt + 3 - Manhide.

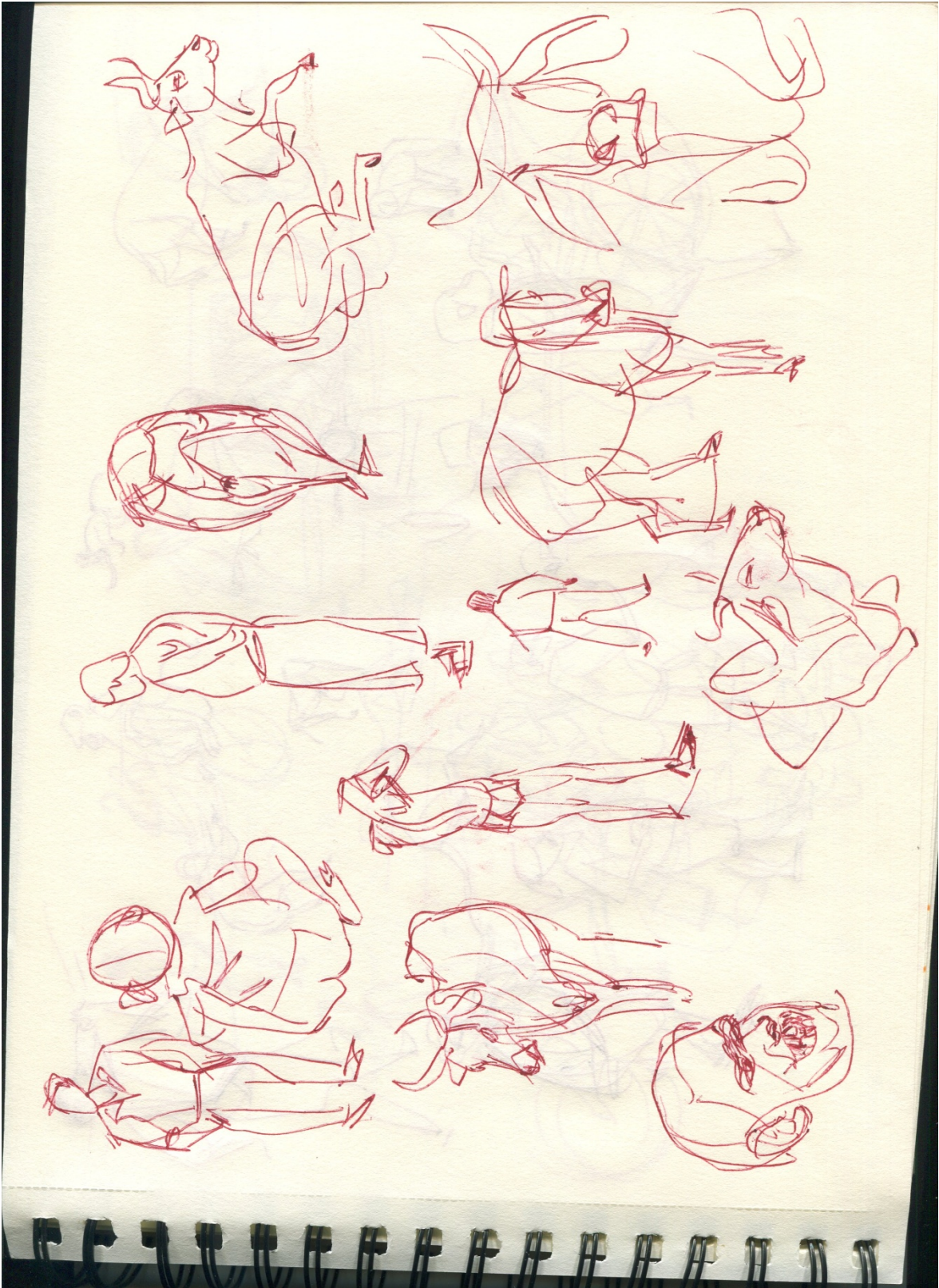


1920 1080
3840 2160

258 2/3
Frame
2/3 1/4



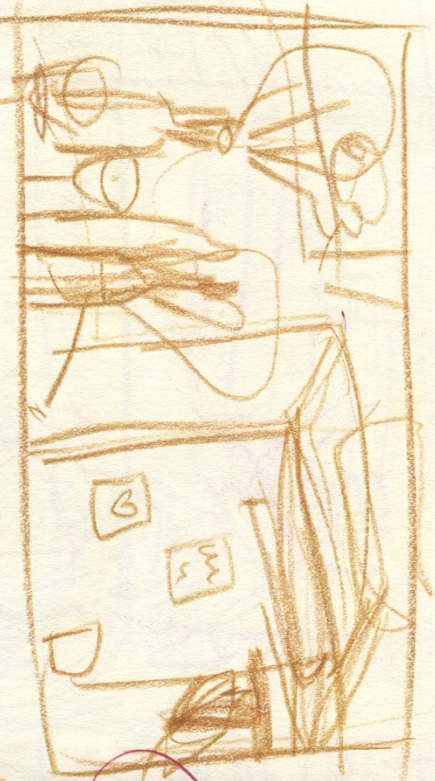




Marcano

+

~~20~~
20



29

↑
Zábrk 27



1
1920
1920

3840



