

**Tvorba, reflexe a poučení z
vytváření bakalářského filmu
“Jožínkovo podzimní dobrodružství”**

Anna Vančurová

Bakalářská práce
2012

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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

Anna Vančurová

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 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 jím 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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Prohlášení

Prohlašuji, že tištěná verze bakalářské práce a elektronická verze vložená do IS/STAG jsou totožné.

ABSTRAKT

Tato písemná bakalářská práce analyzuje proces přípravy a realizace filmového projektu Jožínkovo podzimní dobrodružství. V teoretických východiscích se věnuji inspiračním zdrojům filmu, vývoji námětu a tvorbě literárního a technického scénáře. V další části explikace se zabývám výtvarným provedením charakterů a specifické technice koláže použité při vytváření filmového prostředí. V praktické části popisují samotný proces animace, problematiku zvolené animační techniky a následnou obrazovou i zvukovou postprodukci.

Klíčová slova: klasická animace, kreslená animace, Aura 2, Adobe Photoshop, Jožínkovo podzimní dobrodružství, koláž.

ABSTRACT

This graduation work analyzes the process of preparation and realization of the film project Jojo's autumn outing. In the theoretical part I explain sources of inspiration of film, theme development and creation of literary and technical scenarios. In next part I deal with the design of characters and specific collage technique that I used to create film scenes. In practical part I describe the process of animation, issues of chosen animation technique and subsequent visual and audio post-production.

Key words: classical animation, drawn animation, Aura 2, Adobe Photoshop, Jojo's autumn outing, collage

Poděkování

Děkuji mým spolupracovníkům a všem blízkým, kteří v průběhu tvoření práce projevili zájem a pomohli mi film dokončit.

Obsah

ÚVOD.....	12
1. TEORETICKÁ ČÁST.....	13
1.1. NÁMĚT A SYNOPSE.....	14
1.2. BODOVÝ SCÉNÁŘ A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	15
1.3. STORYBOARD.....	16
1.4. TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	17
1.5. ANIMATIK.....	18
1.6. VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA	18
1.6.1. INSPIRACE V UMĚNÍ	18
1.6.2. INSPIRACE V ANIMOVANÉM FILMU	19
1.6.3. KOLÁŽ.....	21
1.6.4. PROSTŘEDÍ	22
1.6.5. CHARAKTERY	24
2. PRAKTICKÁ ČÁST	27
2.1. ANIMAČNÍ TECHNIKA	28
2.2. ANIMACE	28
2.3. ANIMAČNÍ PROGRAMY	30
2.3.1. ADOBE PHOTOSHOP.....	30
2.3.2. AURA2	30
2.3.3. ADOBE AFTER EFFECTS	30
2.3.4. ADOBE PREMIERE PRO	31
2.4. OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE.....	31
2.4.1. STŘIH	31
2.4.2. TITULKY	31
2.5. ZVUKOVÁ POSTPRODUKCE	32
2.5.1. HUDBA	32
2.5.2. RUCHY	33
2.6. EXPORT	33
ZÁVĚR	34

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35
SEZNAM FILMŮ	36
SEZNAM OBRÁZKŮ	37
OBRAZOVÉ PŘÍLOHY	40

ÚVOD

V teoretické části práce se budu zabývat literární přípravou - vývojem námětu a psaním bodového a literárního scénáře. Popíšu vytváření storyboardu a jeho rozpracování do technického scénáře. Budu analyzovat inspiračními zdroje ve výtvarném umění, především ilustraci a koláž a vizuální stránku animovaných filmů. Techniku koláže komponované v počítači vysvětlím i během popisu vytváření prostředí scén a designu charakterů.

V praktické části popisuji zvolenou animační techniku, vzniklé problémy a práci v programech Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Aura 2 a Adobe Premiere. Dále se věnuji obrazové a zvukové postprodukci - střihu, titulům, výběru hudby a ruchů a finálnímu exportu filmu.

1. TEORETICKÁ ČÁST

1.1. Námět a synopse

Námět filmu *Jožínkovo podzimní dobrodružství* původně vychází z komiksu mé kolegyně a kamarádky Pavly Novotné. Tento jednostránkový komiks vytvořila jako součást výtvarných prací na přijímací řízení na klasickou animovanou tvorbu. Pavla znovu komiks přepracovala na konci druhého ročníku a vytvořila námět a bodový scénář, podle kterého jsme měli natočit společně bakalářský loutkový a pixilovaný film. V létě však narazila na jí bližší látku, kterou se rozhodla zpracovat jako svůj bakalářský film a mě svůj námět přenechala.

Změny v původním námětu jsem udělala jen kvůli mnou zvolené animační technice - kreslenou animaci s pozadím z textilních koláží místo loutky. Náš původní záměr byl pixilovat hlavní postavu (herce) a kombinovat reálné prostředí s loutkami. Vytvořily bychom stylizovanou realitu s rekvizitami vycházejícími z místa natáčení (přírodniny, odložené věci) a pixilované části by bylo nutné natočit už na přelomu léta a podzimu. Když z původního uměleckého tandemu sešlo, nebylo časově zvládnutelné dodržet naplánovaný koncept ani techniku. Řešila jsem tedy problém, která technika animace by nejlépe nahradila loutku. Ještě během léta jsem provedla řadu výtvarných zkoušek, abych se nakonec přiklonila ke svému kolážovému stylu, který jsem vyvinula už v průběhu třetího semestru na filmové škole.

V synopsi jsem především vytyčila hlavní dějovou linku a určila místo a čas ve kterém se film odehrává. Děj se ve zkratce zabývá starým opilým mužem, který po zavírací době hospod bloumá po vesnici a není ještě ochoten odejít domů. Na opuštěném nočním náměstí uvidí světlo v průjezdu a vydá se za ním. Světlo se ukáže být jedinou otevřenou hospodou malých skřítků, ve které se však platí jiná cena za alkohol, než je zvykem.

Prostředí filmu vyplývá částečně už z prvního námětu Pavly, který zasadila do vesnice na Valašsku, kde žije. Umístit děj mimo venkovské prostředí malé vesnice, by příběhu nesvědčilo. Protože bydlím v podobné vesnici na Hané, přenesla jsem děj tam. Haná je mi bližší a příběh jsem si v kulisách naší vesnice představovala už od začátku. Velmi důležitý v této části filmu mi přišel průchod nebo průjezd, přemýšlela jsem na začátku i o úzké uličce jaké bývají mezi ploty u zahrad nebo mezi kůlnami. Průchod zvítězil nad uličkou kvůli svojí symbolice (pohádkový průchod do jiného světa, kde se může stát něco úžasného

a kouzelného) a taky proto, že hanácké statky a dvory na návsi takové průjezdy často mívají.

Podobné to bylo i s časovým zařazením. Zvolila jsem přelom léta a podzimu, protože je to doba, kdy se sklízí v sadech ovoce a začíná se pálit na alkohol. Všude se tedy povaluje dost potenciálního alkoholu, který skřítkci a lidé mohou spotřebovat, takže do filmu můžu zařadit poutavý proces výroby kalvádosu. Děj začíná asi v jednu hodinu v noci. Ohledně přesné hodiny jsem váhala, bylo jasné, že v symbolickém smyslu by byla ideální půlnoc ze stejného důvodu jako průchod (o půlnoci se naprosto určitě v pohádkách dějí magické věci), ale podle mého pozorování málokterá vesnická hospoda zavře dřív než v jednu hodinu. Jedna hodina je tedy nejpravděpodobnější čas, kdy k pohádkovému příběhu může dojít.

1.2. Bodový scénář a literární scénář

V bodovém scénáři jsem synopsi strukturovala do bodů a bodový scénář jsem si částečně v náčrtcích rozkreslila. Popsala jsem první náznaky kamerových pohybů nebo záběrů (detail, polocelek), které byly důležité pro děj a vyplývaly z náčrtků.

Literární scénář jsem dále rozvedla do osmi detailnějších obrazů. V této části přípravy bylo nejdůležitější dodržení kontinuity. Přepracovala jsem postupně hlavně část, kdy se skřítkci a muž domlouvají na ceně za alkohol. Původně jim muž měl místo peněz nabízet špínu z kapes (Pavlin komiks a nápad, že špína je skřítkčí platidlo), cigarety a označené jízdanky. To jsem vypustila, děj totiž tato část dialogu zásadně neposouvala a zdálo se mi, že narušuje rytmus. Stačilo tedy jen předestřít, že peníze skřítkci nechtějí, protože pro ně nemají žádnou hodnotu a raději si vezmou jeho chlupy, které využijí k zateplení své nory v nadcházejícím chladnějším období.

Další změnou byla hospoda skřítků - od zavřené krabice a světla vycházejícího z vánočních svíček omotaných kolem jsem přešla k otevřené krabici se svíčkou uvnitř. Zavřené krabice jsem se držela jen kvůli tomu, že se mi kompozičně víc líbila, ale v příběhu by uzavřená přední strana byla zbytečnou fyzickou překážkou při komunikaci šenkýřky a opilce.

V této části přípravy jsem už podrobněji rozebrala celkový gag. Snažila jsem se hlavně o to, aby závěrečný topper nepůsobil jako morální ponaučení. To, že se muž ráno probudí nahý a oholený v jabloňovém sadu jsem nevnímala jako nějaký trest za náklonnost k alkoholu. Chtěla jsem, aby vyznění filmu směřovalo k pocitu, že by bylo hezké podobnou věc zažít a zachovat přitom prvky magického realismu.

1.3. Storyboard

Prvním storyboardem byly náčrtky vytvořené během psaní bodového scénáře (viz. příloha č. 1), ale protože došlo k několika změnám v literárním scénáři, vytvořila jsem storyboard nový. Při jeho kreslení jsem vycházela z knihy *Storyboard design course* od Giuseppe Cristiana a ze storyboardů uvedených v *Animation now!* a *Animation bible*. Zkoumala jsem především storyboardy autorských filmů (Michaela Pavlátová, Michael Dudoc de Wit), protože se mě týkaly jak animátora a režiséra nejvíc. Teoretické studium problematiky storyboardů zabralo velkou část vyhrazenou na vytváření storyboardu k mému filmu, takže jsem všechny své poznatky nestihla aplikovat tak, jak bych si přála. Přesto si myslím, že jsem v této části výroby filmu udělal velký pokrok. Považuji storyboard za pravděpodobně nejdůležitější část vizuální přípravy, která pokud je pečlivě a svědomitě vytvořena, dokáže zásadně ovlivnit vznikající film. Snažila jsem se dodržet především tyto body:

- Dodržovat osy (překročila jsem je pouze v dialogích šenkýřka/muž - chtěla jsem dialog lépe propojit záběrem přes rameno nebo sledujícím oba z boku, což ale nebylo kompozičně a proporčně vůbec proveditelné - musela bych udělat řez krabicí a záběr přes rameno byl moc komplikovaný, kvůli stolům a dalším skřítkům sedícím mezi šenkýřkou a mužem),
- průběžně sledovat kontinuitu vyprávění (při změně jednoho záběru, projít film znovu jako celek a ověřit si, že film stále „sedí“),
- pracovat s velikostmi záběrů,

- jednotné výtvarno, důraz na jednoduchost a srozumitelnost (v prvním storyboardu jsem pracovala s univerzálními postavičkami a v dalších verzích jsem teprve doplňovala podrobnosti (rekvizity, oblečení a charakteristické doplňky)).

Storyboard jsem ve spolupráci s Pavlou Novotnou předělávala několikrát. Měnila jsem úhly záběrů, velikost záběrů a rozmístění postav, aby jednotlivé záběry byly vizuálně poutavé a navazovaly na sebe z hlediska filmové řeči. Graficky jsem vyznačila kamerové pohyby a načrtla prostředí filmu ve většině scén.

Během vytváření storyboardu jsem vytvořila první tužkové skicy hlavních postav a vznikly první návrhy prostředí.

1.4. Technický scénář

Pro technický scénář Jožínkova podzimního dobrodružství jsem vytvořila svoji vlastní šablonu. Šablona filmové školy, kterou jsem používala pro dřívější filmy, mi nevyhovovala kvůli malé ploše na kreslení scény a nesmyslnému horizontálnímu členění. Potřebovala jsem co největší plochu na kreslení s více řádky na popis děje, stříhu, čísla záběru, timingu, pohybů kamery a hudby. V horní části šablony jsem uvedla všechny důležité údaje o filmu, kvůli postprodukční části, kdy už film třeba nebude v mých rukou a bude potřeba technický scénář někam zaslat. Vytvořená šablona byla pro mě velmi přehledná a dobře se mi do ní doplňovaly jednotlivé záběry (viz. příloha č. 2).

Technický scénář vznikl na základě storyboardu a literárního scénáře, ale stále ještě nebyla podoba záběrů definitivní. Některé jsem vyškrtla úplně - například když si muž zapaloval cigaretu u lampy, měla mu spadnout, což po rozkreslení vypadalo zbytečně. Naopak přibyly záběry, ve kterých se skřítkci zapojí do výroby alkoholu. V původní verzi byla hlavním aktérem přeměny ovoce na alkohol šenkýřka, ale aktivní zapojení hospodských skřítků mi přišlo záběrově pestřejší.

Následkem těchto změn jsem mohla vytvořit orientační timing jednotlivých scén a celého filmu. Doplnila jsem k obrázkům popis děje, čísla záběrů, orientační stříh a kamerové pohyby. Pracovala jsem i na popisu ruchů.

Další podstatnou změnou byl název filmu, který vznikl během vytváření technického scénáře. Po celou literární přípravu jsem operovala s názvem „Skřítkci“, ale bylo mi jasné, že je to název jen pracovní. Z více variant jsem vybrala Jožínkovo podzimní dobrodružství. Tento název předestírá děj a pojmenováním postavy si k ní divák možná i lépe vytvoří vztah.

1.5. Animatik

Animatik jsem vytvářela v animačním programu Aura2 (viz. příloha č. 3), použila jsem obrázky ze scénáře, některé části jsem velmi úsporně „proanimovala“. Nevytvářela jsem jej ve zvoleném výtvarnu, přestože jsem už měla představu, jak by mělo vypadat. Animatik jsem zkušebně ozvučila.

1.6. Výtvarná příprava

Moje výtvarno je značně ilustrativní, což je způsobeno i faktem, že se o ilustraci zajímám už několik let. Po dokončení animatiku jsem začala pracovat na finálním výtvarném konceptu filmu. Při vytváření architektury ve filmu jsem vycházela ze svých fotografií a skic, Josefa Mánesa a několika lokálních umělců. Výtvarný styl koláže jsem v této podobě používala už ve druhém ročníku, ale musela jsem řešit několik nově vzniklých problémů. Charaktery filmu jsem zpracovala ve svém typickém výtvarnu, ale místy jsem se inspirovala v díle několika ilustrátorů. Celkově mě výtvarná příprava velmi bavila a kromě samotné animace jsem jí věnovala nejvíce času.

1.6.1. Inspirace v umění

Inspiraci jsem průběžně čerpala z Edwiny White, SHOUTa a Františka Skály.

Edwina White je ilustrátorka žijící v New Yorku, kterou proslavila práce pro Vogue a New York Times. Je pro mě nekonečnou inspirací v oblasti portrétů a tedy při tvorbě

charakterů. Oblíbila jsem si ji i kvůli její ilustrační technice - akvarel, pastel, tužka, akryl a koláž na starém papíru. Je jednou z mála ilustrátorů, kteří nikdy nevytváří své práce v programech a nesklouzává tak k podivné virtuální barevnosti. Její ilustrace (viz. obr. č. 1) obsahují laskavý humor a přestože její postavy mají vždy téměř totožnou mimiku, dokáže ztvárnit mimořádným způsobem duševní stav (například zařazením postav do nějaké skupiny, použití definujícího pozadí atp.).

Italský ilustrátor Allesandro Gottardo vytváří pod pseudonymem SHOUT ilustrace pro přední noviny i týdeníky (tj. The Economist, Le Monde). Jeho styl mě zaujal především úsporností; působí minimalisticky, protože jako podklad používá jemné pastelové barvy, a tudíž barevně výraznější kontrastní „plány“ jeho ilustrace zajímavě prostorově vyniknou (viz. obr. č. 2). Svou tvorbu popsal slovy: „I try to eliminate as many details as possible to get to an image's core essence“ (WIEDERMANN, J. *Illustration now! volume 1*). Shoutovo striktní dodržení pravidla „méně je více“ jsem se snažila udržet, hlavně ze strachu z přesycenosti záběrů nepodstatným detaily.

František Skála je ilustrátor, sochař, hudebník a tanečník, člen tajné skupiny B. K. S. a komtur Řádu zelené berušky. Z nalezených věcí (mořské řasy, rozbité věci, různé přírodniny, chleba) vytváří kytary, gramofóny a objekty různé míry divnosti. Vytvořil tři komiksové knihy: Skutečný příběh Cílka a Lídy, Jak Cílek Lídu našel a Velké putování Vlase a Brady (viz. obr. č. 3). Tyto komiksy mě při vytváření Jožinkova dobrodružství velmi ovlivnily. Skálův humor je mi velmi blízký a líbí se mi i jeho tempo vyprávění. Jako autor nikdy nenabízí absolutní rozřešení - je tedy pro čtenáře (nebo diváka) nepředvídatelný a přitažlivý.

1.6.2. Inspirace v animovaném filmu

1.6.2.1. *Fantastický pan Lišák*

Loutkový film Wese Andersona je adaptací pohádkové knihy Roalda Dahla, který je momentálně asi nejčastěji adaptovaným spisovatelem dětských knih. Fantastický pan lišák je skvělým zdrojem inspirace pro všechny filmy, ve kterých nadpřirozené bytosti (v tomto případě antropomorfizovaná zvířata) škodí lidem. Děj filmu je soustředěný na ang-

lický venkov, kde žijí farmáři a lesní zvířata (lišky, jezevci, vačice a králíci) v relativním poklidu vedle sebe, dokud pan Lišák nezosnuje největší kuřecí loupež. Jeho čin uvrhne celé okolí do totálního chaosu, kdy se farmáři snaží zvířata zničit, vybagrovat z jejich nor a ta na oplátku vykrádají dál jejich farmy. Celý film je složený z dlouhých záběrů a poklidných jízd. Oproti ostatním současným animovaným filmům je vidět precizní řemeslná práce v každém záběru - dokonalé rekvizity, propracované scény a úžasně detailní loutky (viz. obr. č. 4). Postavy mají úspornější mimiku, ale emoce hrají tělem. Atmosféra by se dala shrnout slovy „zlatohnědá“, útulné teplé barvy v sytých odstínech.

Fantastický pan lišák byl pro mě inspirující při řešení rekvizit - zvířata ve filmu používají zmenšeniny obvyklých věcí, mají fungující vlastní svět a občas si jen „přilepšují“ na farmách u lidí (kradou alkohol, kuřata a krůty). Tohoto způsobu jsem se snažila držet při vytváření mých vlastních rekvizit, takže skřítki v mém filmu lidem „zcizili“ jen lepenkovou krabici a malého panáka.

1.6.2.2. *The Secret of Kells (Brendan a tajemství z Kellsu)*

Irský celovečerní animovaný film z roku 2009 je vizuálně inspirovaný nejcennějším irským pokladem Book of Kells (Kniha z Kellsu). Book of Kells, taky kniha Sv. Kolumby je iluminovaný manuskriptový evangeliář napsaný keltskými mnichy před rokem 800 a jde o nejkrásnější dílo západní kaligrafie. Děj filmu je spojený s vytvářením této knihy a tvůrci se rozhodli čerpat z ní i výtvarně - film je proto vytvořen v naprosto unikátním stylu - ornamentální detailní pozadí ve dvoubodové perspektivě jakoby vystupovalo z bohatě dekorovaných stránek evangeliáře. Všechny rekvizity a prostředí ve filmu mají stylizované, skoro geometrické, tvary se vzorovanými texturami. Postavy jsou maximálně zjednodušené, složené z jednobarevných ploch, oddělené obrysovou linkou od pozadí (viz. obr. č. 5). V tomto filmu jsem se inspirovala hlavně odlišným výtvarným figur a pozadí.

1.6.3. Koláž

Pojem koláž pochází z francouzštiny, doslovný význam je „lepení“; samotné lepení však není znakem koláže. Koláž označuje uměleckou formu, kdy se na podklad (papír, pláto, stěnu,...) aranžují různé materiály jako fotografie, kusy papíru, látky.

Původ koláže by se dal vystopovat až k objevu mozaiky v starověkém Egyptě. Tuto techniku využívali i po objevení papíru v Asii, například jako ilustraci k básnickým svitkům. Nejdůležitějším zlomem v rozvoji koláží byla ale průmyslová revoluce, kdy vynález tisku vytvořil velké množství ilustrovaných materiálů, které bylo možné při vytváření koláže použít (velmi populární byla ve Viktoriánské Anglii). Koláž v avantgardním hnutí byla ovlivněná uměním přírodních národů a vynálezem daguerrotypie.

Picasso, Braque a Juan Griss lepili na své obrazy a reliéfy noviny, tapety, látky, kov, písek neb odřevo a postupně se koláž (asambláž) prosadila v umění natrvalo. Používali ji dadaisté jako Marcel Duchamp, tvůrce ready-mades objektů i Kurt Schwitters (takzvané MERZ). Fotomontáž se stala v této době účinnou zbraní společenské a politické satiry, ale naopak ruští umělci tvořili pomocí koláže politické propagandistické plakáty (A. M. Rodčenko).

Grafici a ilustrátoři Bauhaus a hnutí De Stijl přejali modernistickou fotomontáž, kterou dodnes využívá například reklama. Masová produkce takto inspirované reklamní grafiky naopak zpětně ovlivnila umění pop-artu v šedesátých letech.

Zástupcem moderní koláže je Peter Gudynas, který se považuje za „techno-surrealistu“. Pracuje s počítačovou grafikou a jeho koláže jsou poměrně dekadentní (WIGAN, *Umění ilustrace: Vizuální myšlení*).

Klasické koláže ze třicátých a čtyřicátých let mě příliš neovlivnily, protože se tento způsob kompozice a řešení prostoru hodí spíše do malby než do filmu. Moderní koláže Petera Gudynase nebo Janet Woodleyové jsou příliš komplikované a nepříjemně barevné. Na nápad udělat kolážové výtvarno mě přivedl až film *Pějme píseň dohola*.

Film Ondřeje Trojana *Pějme píseň dohola* obsahoval kolážové titulky Davida Vávry (úvodní, závěrečné a rozdělující jednotlivé části filmu do kapitol) složené z textilu, novin a

vystřižených fotek (viz. obr. č. 6). Titulky byly ploškově animované, ale plošková animace fotek a výstřížků se mi nezdála tak efektivní při použití v animovaném filmu, protože postavy a prostředí splývaly v jednu plochu. Pro zachycení celého příběhu a zároveň zachování mojí ilustrativní kresby mi to zkrátka nepřišlo vhodné.

Prostředí poskládané z textilních ploch a fotek vytvořilo barevně příjemnou plochu působící jako sešivaná deka a papírové postavy jsou svojí světlou barvou oddělené od pozadí. Bary a tvary vychází z reálných podkladů, ale díky vzorům mají novou strukturu a dekor. Látky k jednotlivým předmětům jsem přiřazovala intuitivně.

Jednotlivé plány jsou všechny stejně zaostřeny, takže je detailně vidět výtvarno prostředí a zároveň jednání postav. Prostor dostaly scény hlavně animací postav (například přiblížením ke kameře) a kamerovými pohyby.

1.6.4. Prostředí

1.6.4.1. Výtvarné řešení scén

Výtvarno prostředí vychází z fotografií pořízených v Klenovicích na Hané a Bukovanech. Hlavními scénami je vesnice okolo návsi, sad a hospoda skřítků. Snažila jsem se ve větších celcích výtvarně zachytit klidnou atmosféru noční vesnice.

Vesnice

Při navrhování vesnice jsem vytvořila několik hlavních prostředí- pohled na vesnici z odstupu, kostel, náves a schody. První scéna svou podstatou určuje atmosféru celého příběhu-kompozice několika různobarevných domků obklopených zelení, kamenná zídka a noční jasné nebe bez mráčku ilustruje klid toho místa. V dalších záběrech se snažím tento pocit udržet-pohledem přes stromy na žlutý kostelík s věžními hodinami a detailem zhasnutí světla v okně.

Scénu se schody jsem navrhla s ohledem na scénář tak, aby naznačovala, že hlavní postava přichází z hospody, pravděpodobně mimo vesnici. Postava se vynoří ze tmy, schází po schodech úzkou uličkou mezi ztemnělými domy a v dalším záběru pokračuje přes liduprázdnou návěs směrem k lampě. Návěs je navržena tak, aby byla přehledná a dávala prostor hlavní postavě. Domy na návsi většinou bývají to nejlepší, co může vesnice architektonicky nabídnout, udělala jsem je tvarově jednoduché, ale se zajímavými texturami. Za stromy vpravo je vidět kostelík a po levé straně stodola s průjezdem. Lampy jsou poměrně nelogicky umístěné, protože jsem je do scény doplnila podle kompozice a ne podle skutečnosti.

Kompozici hlavních celků - pohled přes plot na domy a jabloňový sad / návěs - jsem načrtla tužkou. Naskenovala jsem je a dál s nimi pracovala v programu Adobe Photoshop. Ze skenů látek jsem následně vystříhla tvary jednotlivých objektů a poskládala je podle skicy. Zadní plány jsem většinou ztmavila, aby scéna dostala prostor. Obrysy stromů a domů jsem ohraničila funkcí vržený stín se záměrem vytvořit silnější kontury (viz. příloha č. 4).

Sad

Obloukový průjezd do sadu jsem navrhla podle skic Josefa Mánesa, protože v mém okolí žádný dochovaný oblouk nebyl. V polocelku nočního sadu je vidět průchod a část stodoly, aby bylo pořád jasné, kde se děj odehrává (viz. příloha č. 5). Stromy v záběrech, kdy se muž přibližuje ke světlu, jsem udělala vyšší a tmavší, abych naznačila, že muži se cesta jeví pochmurnější a strašidelnější než ve skutečnosti je. Sova, kterou svými kroky probudil a poposkočil na větvi už jen podtrhuje strašidelnější atmosféru.

Stromy v sadu jsou každý trochu jiný. Zkoušela jsem kombinovat různé odstíny zelené a žluté, oranžové a červené listy.

Hospoda

Skřítčí hospoda je uvnitř lepenková krabice, s jednou otevřenou stranou a bez víka, aby bylo dobře vidět, co se uvnitř děje. Navrhla jsem ji ve stylu letních zahrádek - kostko-

vané ubrusy a obyčejné židle, jednoduchý pult a výčep, scéna tak působí útulně a přehledně a skřítkci hezky vyniknou na hnědém pozadí.

Zvažovala jsme osvětlení scény starou velkou baterkou v rohu krabice, ale musela bych se trápit se stíny, které by při takovém jednobodovém osvětlení vrhaly všechny předměty. Vybrala jsem nakonec malé žárovičky, které vypadají roztomile a poskytují dost světla pro celou krabici.

V prvním záběru hospody jsem zvolila nadhled, aby byl dobře vidět celek scény a pomohlo to divákovi zorientovat se v následujícím polocelku (viz. příloha č. 6) a detailech (hráči karet, chrápající skřítek).

1.6.4.2. Rekvizity

Během vytváření rekvizit jsem se přiklonila k filmu Fantastický pan lišák. Předměty, které skřítkci používají, jsem udělala jako malé kopie obvyklých věcí, které používáme my. Všechny rekvizity se daly ztvárnit jako obyčejné lidské věci upravené na skřítkčí velikost - třeba místo sklenic by skřítkci používali náprstky a místo židlí krabičky od sirek. Tento přístup jsem ale použila jen jednou, při kreslení sklenice, ze které hlavní postava pije kořalku.

V celém filmu je jen málo konkrétních předmětů, které by nebyly součástí pozadí, rekvizity jsou pouze v interiéru hospody - nábytek, sklenice, pípa, destilační stroj. Vesměs mají jen doplňkovou funkci. Nábytek jsem vytvořila akvarelovými barvami a naskenováním je převedla do prostředí. Některé rekvizity jsou z látkové textury. V případě destilačního stroje se mi objekt hůř animoval, protože jsem všechny jednotlivé fáze musela vystřihnout a složit z nich sekvenci. Z látkové textury jsem vytvořila i zásadní rekvizitu jablka.

1.6.5. Charaktery

Hlavní postava

Při navrhování hlavní postavy jsem vycházela ze svých skic. Scénář nebyl, co se týče vzhledu, nějak konkrétní; hlavní postavou měl být jen „starý opilý muž“ nejspíše proto,

že takové příhody se můžou stát jen jim. Jožínkova postava je silně stylizovaná, nerealistická (viz. příloha č. 7). Jeho oblečení koresponduje s jeho věkem - kabát, pletený nákrčník, čepice. Oblečení je přizpůsobené jeho postavě, krátký kabát obepíná jeho tlusté břicho a tak víc zdůrazňuje jeho baculatost. Jako pokrývku hlavy jsem zvolila loveckou čepici, protože různé čepice (lovecké, rybářské, pletené, kšiltovky a rádiovky) jsou na vesnici určitým znakem mužů tohoto věku.

Dlouho jsem řešila problém jeho ochlupení. Bylo jasné, že čím větší vous, tím více vyjde závěrečný gag. Postupným formováním jeho postavy jsem si ale uvědomila, že plnovous nosí velmi málo lidí. Z toho co jsem vyzorovala v mém okolí, většina starších mužů plnovous nemá; zato ti, co mají knír, na něm velmi lpí.

Jožínkovu opilost zobrazuje hlavně nevýrazná mimika, chůze a pomalejší reakce (na světlo a zvuky). Jožínkův vzhled silně charakterizuje jeho postavu - je to starší obtloustlý pán, žijící na vesnici, co si sem tam rád něčeho přihne, povoláním nejspíš myslivec nebo hasič.

Jméno jsem zvolila náhodně, ačkoliv mi můj výtvarný návrh postavy připomínal několik osob v mém okolí. Jožínek se k postavě hodí, protože tato modifikace jména Josef vystihuje dobromyslného, obtloustlého člověka, který je i opilý a roztomilý.

Šenkýřka

Postava šenkýřky vystupuje jako nejmenovaná šéfka skřítků, jednak kvůli samotné autoritě této profese v hospodě a taky kvůli tomu, že všechen alkohol má pod palcem ona. Její věk je blíže neurčený, protože se mi zdálo, že to u skřítků nehraje žádnou roli.

Oblečení jsem vymýšlela s ohledem na tradiční barmanský oděv - zástěrka, krajkový čepeček, přestože se už dnes takové nevidí. Toto staromilské pojetí se mi ke skřítkům hodí, protože jak pohádkové bytosti stojí trochu mimo normální čas (viz. příloha č. 8).

Šenkýřka komunikuje hlavně gesty (mávnutí rukou, zavrtění hlavou), mimika se jí mění mírně. Téměř celou dobu šenkýřka pokuřuje z cigarety, takže se jí mění jen výrazy očí (přimhouřené oči, pozvednutí obočí).

Skřítkci

Skřítků je ve filmu šest. Rozdělila jsem je do sektorů na ty co hrají karty, ty co spí a přidala jsem jednoho co posedává u baru a zírá do pití. V jednu hodinu v noci je to obvyklá hospodská sestava.

Figurálně jsem podrobně rozpracovala pouze skřítky, kteří se aktivně podílejí na výrobě alkoholu (všichni co byli v prvním záběru hospody vzhůru) a které jsem později animovala ve více záběrech. Obličejové mají skřítkci potměšilé, liší se od sebe vousy a oblečením, tělesnou konstrukcí jsou stejní; malí a tlustí, dlouhé paže a drobné ruce (viz. příloha č. 9).

Oblečení jsou tak, aby každý měl nějaký specifický doplněk - šálu, kšandy, pruhované tričko, sako, kravatu nebo vestu. Všichni mají rukavice bez prstů nebo palčáky, protože je časný podzim a to už zebou prsty. Nejdůležitějším prvkem oblečení jsou jejich čepice. Velké kuželové čepice v různých odstínech červené - šarlatové, rumělkové, karmínové. Díky výrazným barvám jdou rozpoznat v každém záběru a divák je snadno identifikuje. Tento typ čepic je poslední dobou typický spíše pro zahradní trpasličí ozdoby, ale myslím, že i přesto zůstává důležitým poznávacím znakem skřítků.

Zvířata

Zvířata v Jožínkově podzimním dobrodružství jsem zařadila do filmu z estetických i dramaturgických důvodů. Kočka sedící za oknem není na vesnici moc pravděpodobná, protože většina vesnických koček je venkovních a v noci se vydávají na lov. Černou kočku jsem umístila do domu jen kvůli efektu, jaký má ve scéně, když se zhasne. Na ztmavlém pozadí zůstanou viditelné jen žluté oči, které jsem oživila mrknutím.

Sova ve scéně, kdy Jožínek prochází sadem je silně stylizovaná. Zjednodušila jsem její tvar a strukturu peří jsem napodobila texturou vlněné látky. Vytvořila jsem ji jako ploškovou loutku s oddělenými křídly, abych ji mohla animovat v After Effects.

Ve scéně podzemní jízdy jsem nory spojila ústřední chodbou, vizuálně se tak spojil povrch se skřítkčí norou a vznikl podzemní zvířecí „panelák“. Inspirovala jsem se v jezevcích norách, které jsou členěné komorami a spojené chodbami.

2. PRAKTICKÁ ČÁST

2.1. Animační technika

Jako animační techniku jsem si zvolila klasickou kreslenou animaci tužkou na papír. Zvažovala jsem i možnost vytvářet celý film na tabletu, což by ušetřilo asi třetinu času spojenou se skenováním fází. Rozhodla jsem se pro tužkovou animaci hlavně kvůli výtvarnu postav. Fáze nakreslené tužkou na animační papír naskenuji do počítače a vyřezáním postavy kolem obrysové kontury získám celou postavu s průhledným okolím. Vnitřek postavy si takto zachová strukturu a barevnost papíru, což mi připadá estetičtější než vybarvení postavy bílou. Při animování na tablet tento postup není možný, protože papírová struktura se v žádném programu vytvořit nedá.

Dalším důvodem proč jsem animovala kreslenou technikou je fakt, že je mi tento způsob nejbližší a k loutkové nebo ploškové animaci jsem nikdy neměla blízko.

2.2. Animace

Animovala jsem každou jednotlivou postavu v jiné vrstvě, takže scény, ve kterých jsou skřítky pohromadě, zabraly velmi mnoho času.

Na animační zkoušky jsem si vytvořila časový plán v rozmezí jednoho týdne, což mě utvrdilo později v tom, že tak krátká doba na zkoušky jednoduše nestačí. Zkoušela jsem různé způsoby jak animovat destilační stroj a „živly“. Hoření sirky jsem udělala z fází vystřižených z kostkované látky a plamen jsem animoval na 12,5 fáze. Stejně to bylo i s párou vycházející ze stroje. Dlouhý čas zkoušek mi zabral kouř, který měl být ve většině záběrů se skřítky. Zkoušela jsem různé efekty v After Effects i různě kreslený kouř, ale žádný nevypadal tak stylizovaně jak jsem potřebovala. Po několika dnech jsem usoudila, že vlastně kouř není v mém výtvarnu tak zásadní, abych se jím mohla zabývat tak dlouho a úplně jsem jej vypustila.

Nejproblematictější byla animace chůze, což je pro začínajícího animátora dost ošemetná věc. V prvním ročníku studia na Klasické animované tvorbě pan profesor Malík zdůraznil, že se většina tvůrců snaží animování chůze vyhnout například stříhem nebo nějakou zkratkou (chůze jen horní poloviny těla v záběru), protože se na ní nejlépe pozná animátorova zručnost nebo právě „nezručnost“. Myslím si však, že ani nejde o zručnost,

ale o praxi, a že se animace ještě víc než jakýkoliv výtvarný projev dá naučit jen neustálým kreslením a zkoušením. Navíc si myslím, že v dnešní době počítačové 3D animace a motion-capturingu kreslená realistická chůze nikoho neohromí (s výjimkou snad The Walk Ryana Larkina).

Chůzi ze schodů jsem zvýraznila kýváním ze strany na stranu, ruce mírně rozhozené do stran. Při chůzi v profilu po náměstí jsem kývání zdůraznila částečným vytáčením celého těla doleva a doprava. Z časových důvodů jsem už chůzi nestihla udělat plynulejší, i když jsem si byla vědoma toho, že by to ještě místy pár fází navíc chtělo.

Dalším problémem bylo „jemné chvění“ postav. Za celou dobu se mi nepodařilo dosáhnout požadovaného výsledku - toho, že by se postava v obrysech jemně chvěla. Přestože jsem obrys obkreslila ve třech fázích přesně podle jednoho snímku a udělala z něj výdrž, postavy sebou „cukaly“. Myslím, že hlavní problém byl při skenování, kde docházelo k drobným posunům, které se na výsledku výrazně projeví. Jemné chvění jde nejspíš dosáhnout hlavně při kreslení na tabletu nebo přesnější způsobem skenování.

Světlo ve filmu bylo důležité vyřešit hlavně v několika prvních scénách. Na náves jsem umístila dvě lampy pouličního osvětlení, ze kterých vycházel kužel nažloutlého světla. To jsem vyrobila zprůhledněním světložluté vrstvy a částečným rozostřením okraje. Stejně to bylo u záře vycházející z průjezdu do sadu, kterou jsem animovala v pěti zmenšujících se pulsujících vrstvách. V záběrech, kdy Jožínek prochází sadem, jsem ztmavila okraj záběrů až do tvaru elipsy, aby se obraz uzavřel a pozornost se zacílila na jeho obličej.

Animované postavy jsem zasadila jako .avi sekvence do plánů scén v Adobe After Effects, kde jsem s nimi dál pracovala. V After Effects jsem animovala jen záběry, které by zabraly mnoho času, kdybych je animovala tužkou na papír (například záběry chůze skřítků). Nájezdy a jízdu v posledním záběru jsem animovala kamerou.

2.3. Animační programy

2.3.1. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, ve kterém jsem vytvářela prostředí scén, je bitmapový grafický editor, který slouží hlavně k úpravě fotek. Dá se v něm kreslit ve více vrstvách, takže jsem z koláže mohla udělat i multiplánové scény. V nočních scénách jsem používala hlavně funkci zesvětlení/ztmavení vrstvy pro ztmavení zadních plánů a vytvoření stínů (viz. příloha č. 10). Funkce vržený stín zase obtáhla tmavou linkou obrys jednotlivých věcí (budov, stromů). Prostředí jsem exportovala ve formátu 16:9 jako psd, které se dál dalo použít jako footage (jedna vrstva) nebo composition (jednotlivé vrstvy jedna za druhou) v After Effects.

2.3.2. Aura2

Aura 2 je 2D animační program, ve kterém jsem zpracovávala naskenované fáze. Dá se v něm i animovat kreslením na tabletu po jednotlivých fázích, protože jednotlivé obrázky se dají zprůhlednit. Auru jsem využila při vymazávání pozadí kolem postav (viz. příloha č. 11). Funkce „erase“ vymaže vše, co je vně obrysové linky. Místa ale v sekvenci zůstávají bílé skvrny, většinou kvůli nedokonalostem nebo šmouhám na skenovaném papíru. Ty se musí znovu ručně odstranit, protože jinak nechávají v obraze zrnění. Celou hotovou animaci postavy jsem exportovala jako .avi s bílým pozadím, které šlo potom v After Affect jednoduše „vyklíčovat“ jako bílé, beze skvrn.

2.3.3. Adobe After Effects

Adobe After Effects je program pro tvorbu speciálních filmových efektů a animací. Dá se v něm pracovat ve třetím rozměru a obsahuje řadu různých efektů. Animuje se v něm posouváním objektů pomocí klíčů na časové ose. Prostředí scén a animované postavy jsem kompletovala v tomto programu a exportovala jako .avi (viz. příloha č. 12).

Vytvářela jsem v něm během obrazové postprodukce všechny zatmívačky a roztmívačky, úvodní a závěrečné titulky.

2.3.4. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro je stříhací software pro úpravu videa. Stříh probíhá v reálném čase a je možné stříhat i zvuk (podporuje většinu audio formátů). Po dokončení všech záběrů stříhala v tomto programu Pavla Novotná.

2.4. Obrazová postprodukce

2.4.1. Stříh

Po dokončení všech záběrů stříhala film Pavla a následně jsem ho ještě mírně upravila. Podstatně jsme zkrátily část rozhovoru mezi Jožínkem a šenkýřkou, protože během animování jsem počítala s většími výdržemi, kterých nakonec nebylo třeba. Ve filmu jsme během stříhání našli několik slabších míst, které bylo potřeba ještě mírně předělat. Scéna, která se nedala předělat, se vytvořila jen v části, kde Jožínek stojí v sadu u krabice (hospody) a zírá dovnitř. Tato scéna, které předchází detail jeho překvapeného obličeje je stříhově špatná a nepodařilo se nám ji změnit, takže alespoň jsme rozstříhly předchozí záběr a vpravily ji do vzniklé mezery; působí to stejně disharmonicky jako předtím, ale lépe to navazuje na následující dění.

Film dostal po stříhu rovnovážný rytmus, protože záběry jsou podobně dlouhé a zkrátit se asi o minutu. Film bez závěrečných titulek je ve finálním stříhu dlouhý 6 minut a 38 vteřin.

2.4.2. Titulky

Úvodní titulky jsem nakreslila do prvních čtyřech záběrů filmu, protože se mi líbí, když se už během titulků začíná ve filmu něco dít. Font titulek jsem vybírala s ohledem na výtvarno a zvolila jsem písmo AEZ blot od Jona Zeitela. Toto písmo je krásná kreslená typografie vytvořená černou nepravidelnou linkou. Lze psát jen bezpatkovými verzálkami, které jsou dál od sebe, takže i přes svou nepravidelnost je písmo poměrně dobře čitelné. Hůř čitelné jsou ve třetím záběru, kde je příliš mnoho textu v řádku (kvůli dlouhému názvu oboru). AEZ blot je písmo bez interpunkce, kterou jsem dodatečně dodělávala na tabletu (viz. příloha č. 13). Úvodní titulky jsou v barvě slonové kosti, lehce fialově tónované. Tato barva je důležitá kvůli čtvrtému záběru, kdy hlavní postava schází ze schodů a titulky se

objevují za jeho zády. Potřebovala jsem barvu zvolit tak, aby nesplývala s barvou postavy, ale zároveň nebyla moc výrazná vůči pozadí.

Závěrečné titulky jsou na pozadí starorůžové barvy s modrými květy. Písmo je v černé barvě, aby na tomto podkladu vyniklo (viz. příloha č. 14).

2.5. Zvuková postprodukce

2.5.1. Hudba

Představu o hudbě jsem měla od začátku poměrně jasnou, hlavně co se týče hudebního stylu. Inspiroval mě soundtrack filmu Koralína a Homeland. Hudbou jsem potřebovala dotvořit celkovou atmosféru filmu a více spojit záběry. Rozhodla jsem se, že by měla částečně reagovat na děj a v určitých částech ho podtrhovat - například v části, kde se Jožínek opírá o sloup, zapaluje si cigaretu a rozsvítí se v průjezdu světlo, na což hudba reaguje cinkáním na pozadí hlavní skladby.

Hudbu k Jožínkovu podzimnímu dobrodružství komponoval Rory Grubb, se kterým jsem ji konzultovala od dokončení posledních záběrů. Shodli jsme se na délce skladby a základních motivech. Rory vytvořil tři hlavní motivy - první část, po dokončení střihu, skládal hudbu Rory sám.

První motiv je v délce od tiknutí kostelních hodin po průchod do sadu. OD úvodního pomalého začátku se tempo mírně zrychlí, když z průjezdu začne zářit světlo. V momentě, kdy Jožínek prochází sadem směrem ke skřítkům se hudba ztiší a přejde do pomalejšího tajemnějšího tempa až se ztiší téměř úplně. Druhý motiv je vytvořený na prostředí skřítků hospody - svižnější tempo se znatelnějším cinkáním doplňuje výrobní proces alkoholu a činnost skřítků. Poslední motiv, který začíná ráno v sadu, je podobný prvnímu. Hudba končí postupným vynecháváním nástrojů, dokud nezůstane jen cinkání.

Rory použil k vytvoření tónů zahradní květináče, jejichž zvuk nahrál jako stupnici a zpracoval v počítači. Dál bylo možné zahrát celou skladbu na klávesy.

2.5.2. Ruchy

Po dokončení hudby jsem začala celý film zvučit. Protože se bakalářské filmy u pana Kaláče nakupily a na můj nezbyl čas, zvučila jsem film sama.

Najít vhodné ruchy bylo dost obtížné. Nejnáročnější bylo vyhledat vhodné atmosféry v dobrém formátu, které by byly kvalitní a přesně seděly k ději a výtvarné stylizaci. Většinu ruchů jsem stáhla z volně dostupných serverů, nejvíce z freesound.org a upravila v Adobe premiere.

Atmosféru vesnice jsem vytvořila kombinací různých ruchů – cvrčků, slabého šumění stromů v pozadí a na začátek jsem přidala zavytí psa. V sadu je podobná atmosféra s přidaným zvukem pomalých kroků.

Skřítčí hospoda má naprosto odlišné hudební téma-saxofonovou variaci, do které jsem jen doplnila slabé cinkání sklenic, říhnutí a ztlumené hlasy. Doplnila jsem chrápání tlustého skřítka, zašustění karet a hvízdavé drhnutí pultu. Část, kdy skřítci vyrábí z jablka alkohol má hudební podklad, ale přidala jsem do něj rachot a hvízdání stroje. Ozvučila jsem i skřítčí pohyby-cupitání a různé jejich činnosti v procesu výroby alkoholu (cvaknutí nůžek, kapání kalvádosu do sklenice).

Ranní atmosféra je zahájena zakokrháním kohouta a zpěvu ptáků. Souběžně s kokrháním začne hrát hudba, takže ruchy jsou spíše slabé. Chtěla jsem do posledního záběru vměstnat ruchy různých činností, které jsou na vesnici dopoledne obvyklé - cirkulárka, sekačka na trávu a startování motoru nějakého zemědělského stroje, ale nakonec jsem je vypustila, protože mi připadaly rušivé. Největší zvukový prostor mají nakonec jablka, která s hlasitým „puk“ padají, kutálejí se v trávě nebo jsou pokládány.

Celkově je ozvučení filmu provizorní, nicméně hudba je snad dost silná, aby vynahradila potenciální zvukové nedokonalosti.

2.6. Export

Sestříhanou animaci jsem spojila se zvukem v Adobe Premiere a „vyrendrovala“ jako nekomprimované video. Nekomprimované video, které mělo 45 GB, jsem potom použila při „rendrování“ dalších komprimovaných formátů.

ZÁVĚR

Práce na filmu Jožínkovo podzimní dobrodružství mne velmi obohatila. Naučila jsem se více rozumět filmovým výrazovým prostředkům, především v oblasti záběrování, rámování obrazu a kamerových pohybů. Zlepšila se moje orientace v oblasti literární přípravy a zejména vytváření storyboardu.

Posunula jsem se i ve svém výtvarnu a zjistila jsem, jaké možnosti v animovaném filmu má. Práce na prostředí a postavách mě velmi bavila a zajímavé bylo i vytváření propagačních materiálů k filmu (filmového plakátu, obalu na DVD, Potisku DVD). Rozvinula jsem svoje zkušenosti s grafickými a animačními programy.

Zajímavá byla i zvuková složka filmu, protože jsem nikdy hudební dramaturgii nemusela organizovat na takové úrovni. Závěrem mohu říct, že tento projekt mi velmi rozšířil obzory v mnoha směrech.

Seznam použité literatury

CRISTIANO, G. *Storyboard design course*. Thames and Hudson, 2007. 1. vydání.

ISBN 978-0-500-28690-6

FURNIS, M. *Animation bible*. Laurence King Publishing Ltd., 2008.

ISBN 978-185669-550-5

AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Typografie*. Computer Press, 2010. 1. vydání.

ISBN 978-80-251-2967-8

ANDERSON, W.; DAHL, R. *The Making of Fantastic Mr. Fox*. Rizzoli International Publications Inc., 2009. 1. vydání. ISBN 917-0-8478-3354-2

WIGAN, M. *Umění ilustrace: Vizuální myšlení*. Computer Press, 2010. 1. vydání.

ISBN 970-80-251-2970-8

WIEDERMANN, J. *Illustration now! volume 2*. Taschen, 2006. 1. vydání.

ISBN 978-3-8365-2138-3

WIEDERMANN, J. *Animation now!* Taschen, 2008. 1. vydání.

ISBN 13: 978-3-8228-3789-4

SKÁLA, F. *Skutečný příběh Cílka a Lídy*. Arbor Vitae, 2007. 1. vydání.

ISBN 80-86300-86-2

SKÁLA, F. *Jak Cílek Lídu našel*. Arbor Vitae, 2007. 1. vydání.

ISBN 80-86283-44-5

SKÁLA, F. *Velké putování Vlase a Brady*. Arbor Vitae, 2007. 1. vydání.

ISBN 80-86300-88-9

Seznam filmů

Fantastický pan Lišák (Fantastic Mr. Fox, Wes Anderson, 2009)

Brendan a tajemství Kellsu (The Secret of Kells, Tom Moore, Nora Twomey, 2009)

Koralína (Coraline, Henry Selick, 2009)

Domov (Homeland, Juan de Dios Marfil, 2009)

Pějme píseň dohola (Pějme píseň dohola, Ondřej Trojan, 1990)

Seznam obrázků



Obr. č. 1, Edwina White, Foodies, dostupné na:

http://jackywinter.com/static/files/assets/d0fd27bb/g-Nudies_AFR.jpg



Obr. č. 2, Shout, Picking the best, dostupné na:

<http://www.dutchuncle.co.uk/illustrators/shout/portfolios/work-archive/list/682>



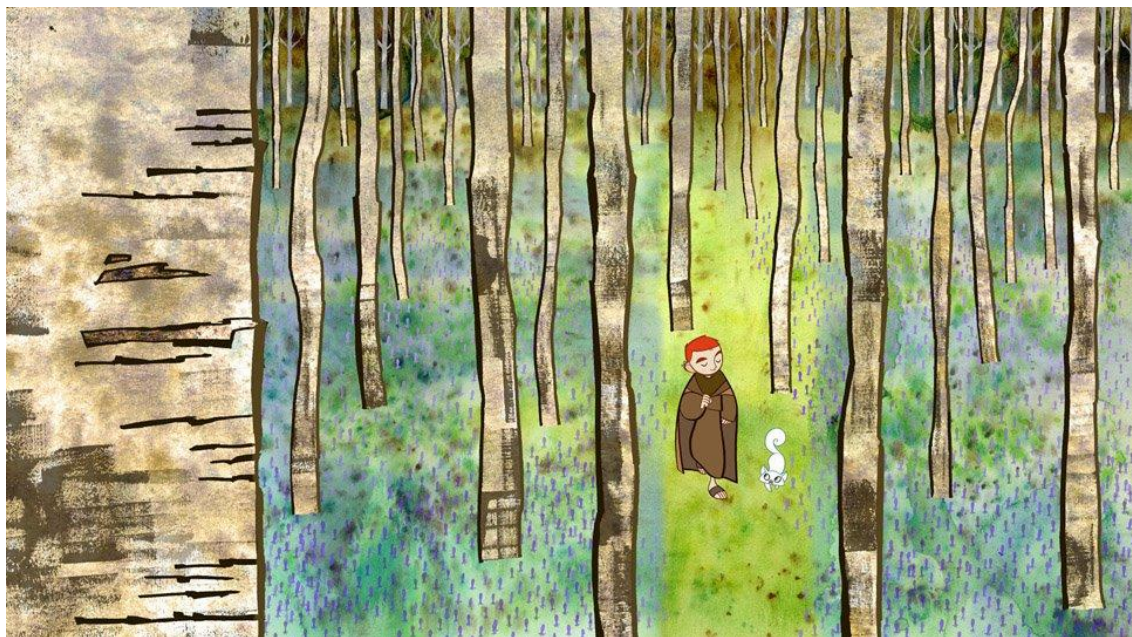
Obr. č. 3, František Skála, Skutečný příběh Cílka a Lídy, dostupné na:

<http://www.komiksarium.cz/?p=394>



Obr. č. 4, Fantastický pan Lišák (Fantastic Mr. Fox, Wes Anderson, 2009), dostupné na:

<http://www.google.cz/imgres?q=fantastic+mr+fox&hl=cs&client=firefox->



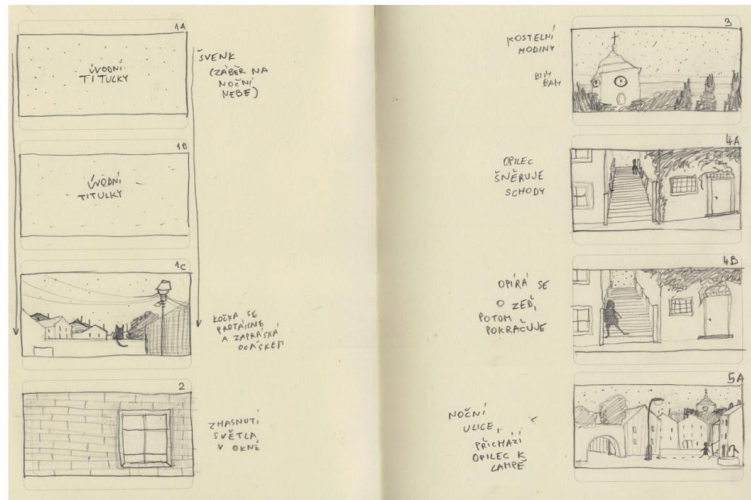
Obr. č. 5, Brendan a tajemství Kellsu (The Secret of Kells, Tom Moore, Nora Twomey, 2009), dostupné na:

<http://gratefultothedeath.files.wordpress.com/2011/05/brendan-in-the-birchwood-secret-of-kells.jpg>



Obr. č. 6, Pějme píseň dohola (Pějme píseň dohola, Ondřej Trojan, 1990)

Obrazové přílohy



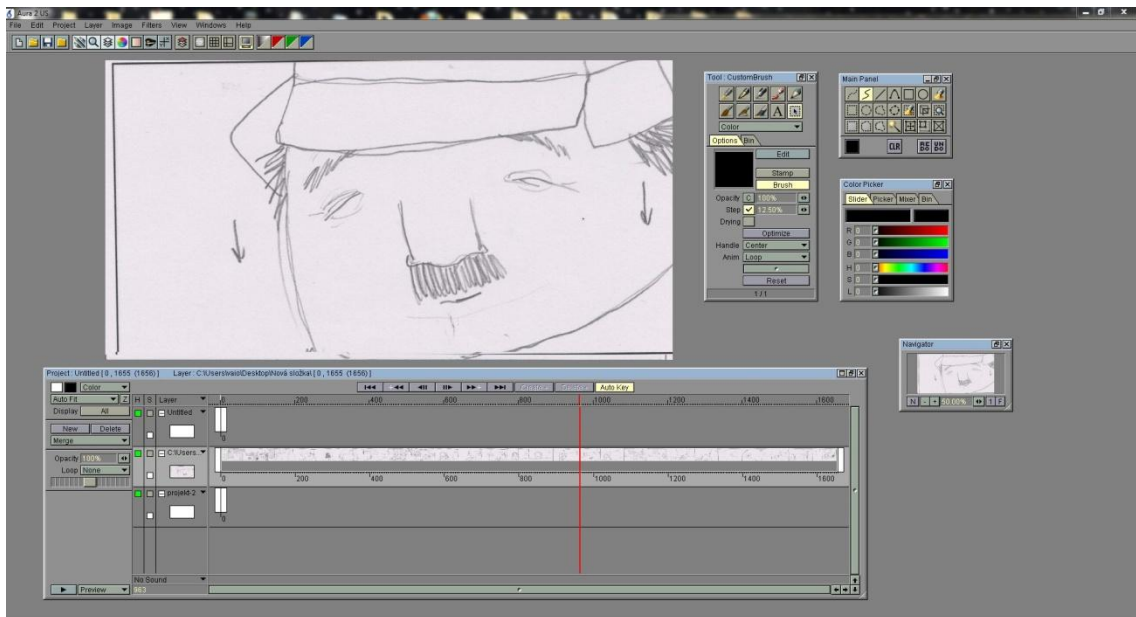
Příloha č. 1, ukázka storyboardu

Technický scénář Bc. filmu *Jožinkovo podzimní dobrodružství*
 animace, režie, výtvarné zpracování: Anna Vančurová
 střih: Pavla Novotná
 supervize: Ivo Hejčman

1/2

<p>č.z.: 1</p>		<p>děj: úvodní titulky, záběr na vesnici, světla v oknech postupně zhasínají</p> <p>ruchy: atmosféra vesnice (vzdálené štěkání psa, cvrčci), silnici opilý zpěv</p> <p>pohyby kamery:</p> <p>střih:</p> <p>timing: 0.13</p> <p>hudba:</p>
<p>č.z.: 2</p>		<p>děj: titulky, okno zhasne, kočka zamrká</p> <p>ruchy: atmosféra vesnice, opilý zpěv</p> <p>pohyby kamery:</p> <p>střih:</p> <p>timing: 0.18</p> <p>hudba:</p>
<p>č.z.: 3</p>		<p>děj: kostelní hodiny odbijí jednu hodinu</p> <p>ruchy: atmosféra vesnice, tiknutí opilý zpěv</p> <p>pohyby kamery:</p> <p>střih:</p> <p>timing: 0.21</p> <p>hudba:</p>

Příloha č. 2, ukázka technického scénáře



Příloha č. 3, ukázka animatiku v animačním programu Aura 2



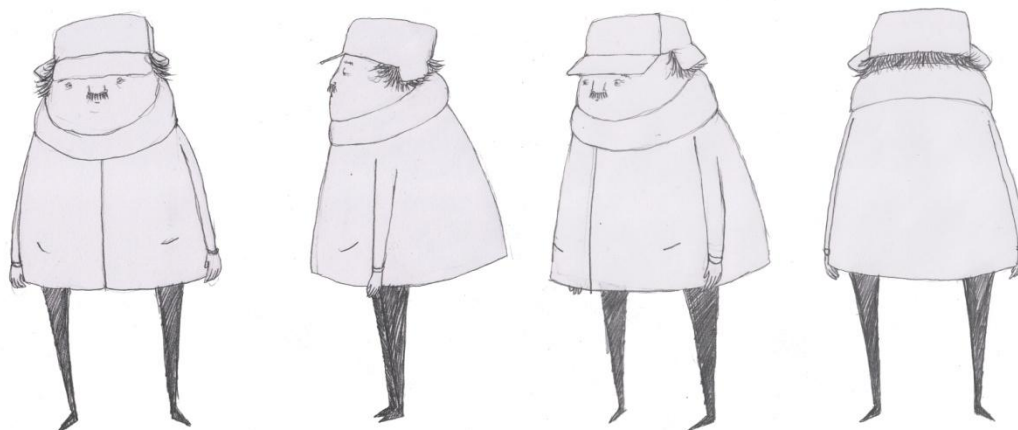
Příloha č. 4, scéna z filmu - návés



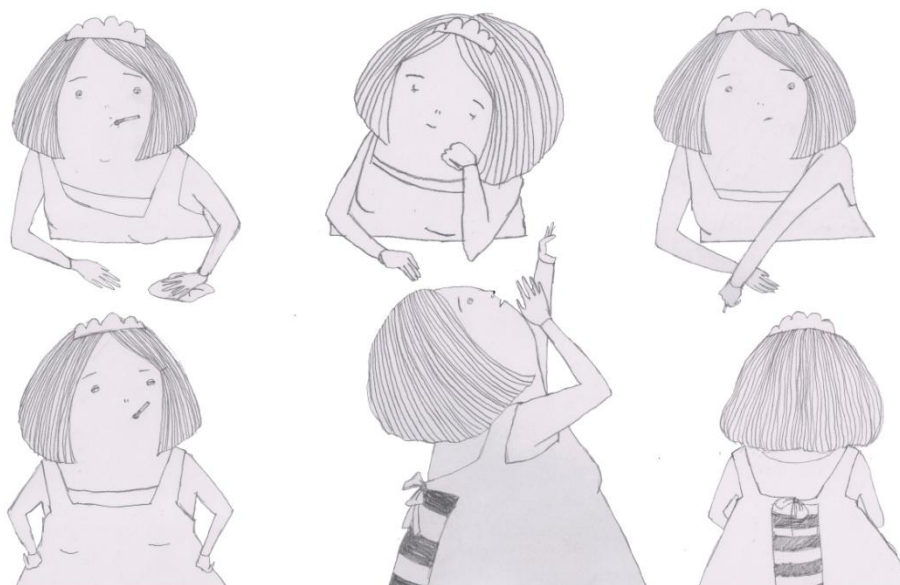
Příloha č. 5, scéna z filmu - sad



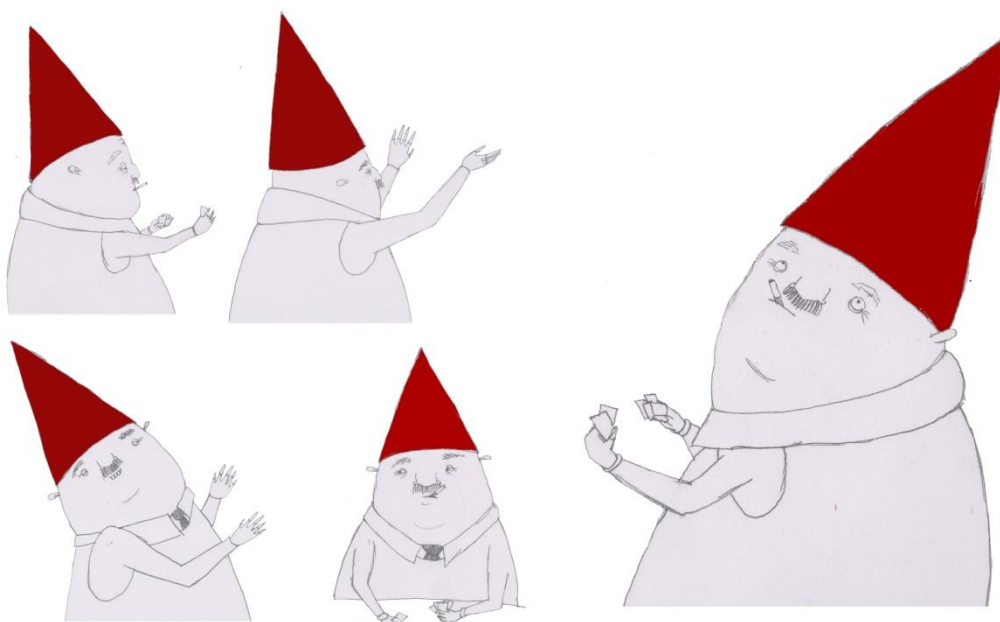
Příloha č. 6, scéna z filmu - hospoda



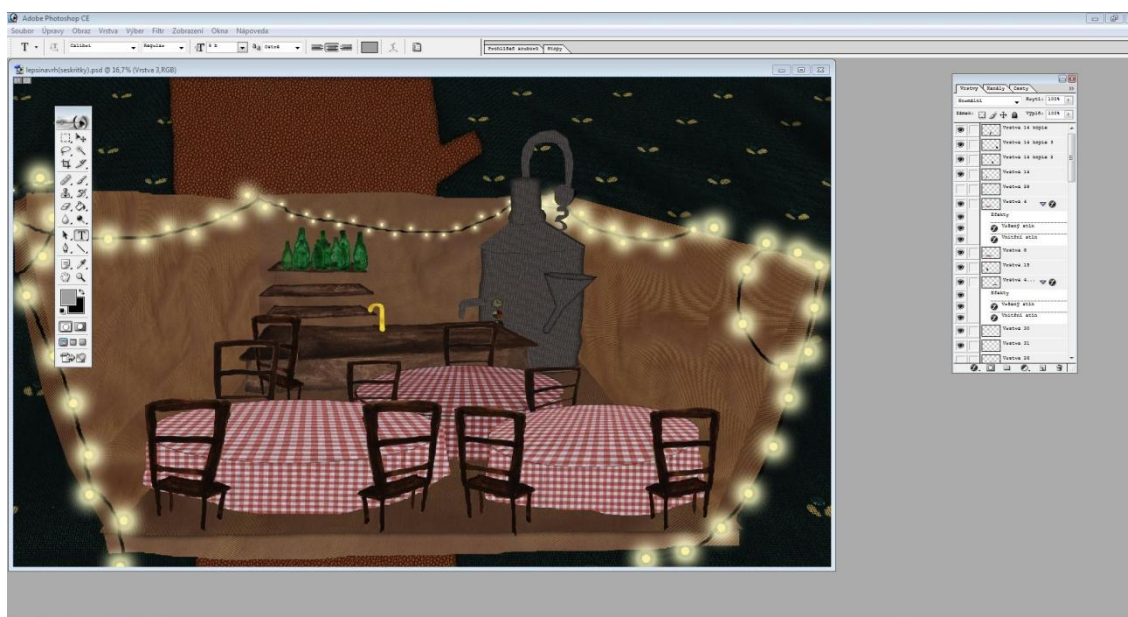
Příloha č. 7, výtvarný návrh hlavní postavy



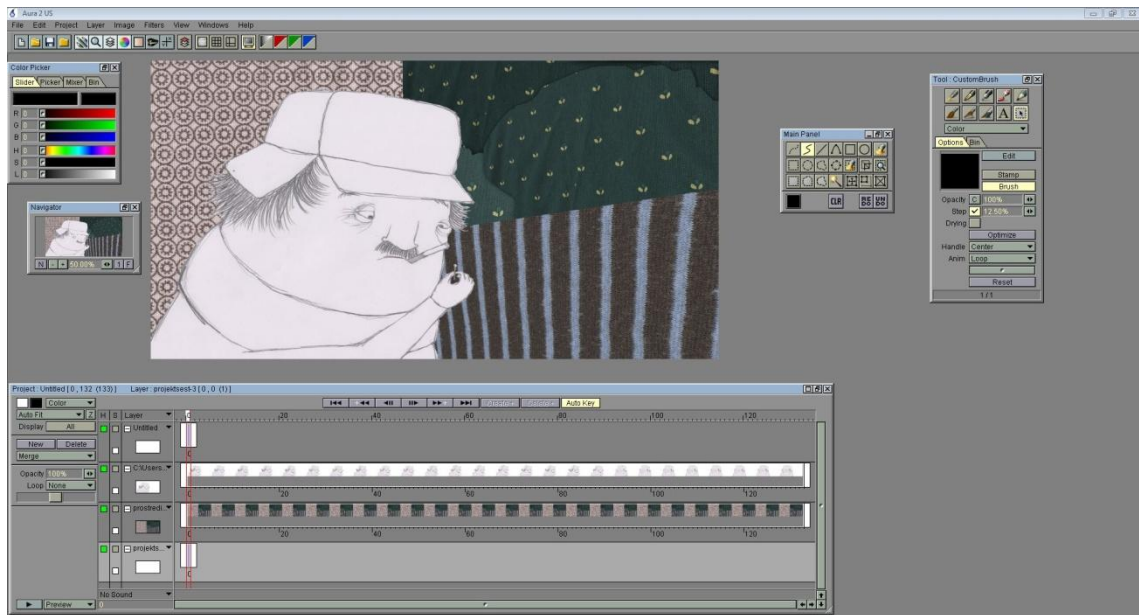
Příloha č. 8, výtvarný návrh Šenkýřka



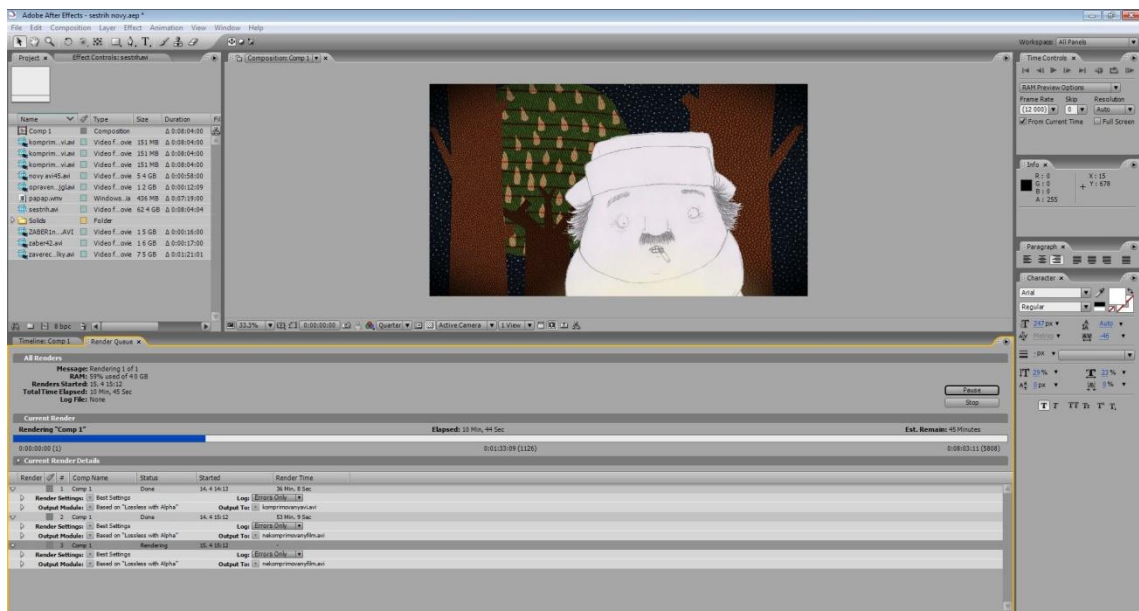
Příloha č. 9, výtvarný návrh Skřítek hrající karty



Příloha č. 10, pracovní prostředí Adobe Photoshop



Příloha č. 11, pracovní prostředí Aura 2



Příloha č. 12, pracovní prostředí Adobe After Effects



Příloha č. 13, úvodní titulky



Příloha č. 14, závěrečné titulky

