

Tvorba, reflexe a poučení z tvorby bakalářského filmu na téma „Prima Vera“

Kateřina Hejdová

Bakalářská práce
2012

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kateřina HEJDOVÁ**
Osobní číslo: **K09649**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Primavera"**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Primavera"

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Primavera"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD "formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto

z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Harold Whitaker a John Halas. Timing for animation. 2002

Boris Jachnin. Walt Disney. ČSFÚ, 1990

Blair Preston, Animation. ČSFU, 1989

James Monaco, Jak číst film

Vedoucí bakalářské práce: **Michael Carrington**
Vyšší odborná škola filmová Zlín

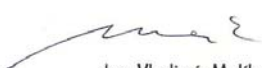
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

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

.....
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 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 vzdělávacího 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). Odpirá-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.

ABSTRAKT

Tato bakalářská diplomová práce popisuje můj bakalářský film. V první části se zabývám vývojem myšlenky projektu od koncepce do psaní scénáře, storyboardu, animatiku, konzultacím a problémům v přípravě. Ve druhé části se věnuji výrobním postupům mého projektu. Třetí částí nás seznámí s postprodukčními procesy.

V závěru popisuji, co mi práce na bakalářském filmu dala. Děkuji lidem, kteří mi pomohli, abych tento film dokončila.

Klíčová slova: Kreslená animace, akvarely, tablet, scanner, animovaný film, surrealismus

ABSTRACT

This bachelor thesis work describes the process of making my bachelor film. The first part of my work deals with development of the idea of my project from conception to writing the screenplay, storyboard, animation, consultations and problems in the preparation. The second part of my work is about the production process of my project. The third and last part talks about postproduction process, resulting problems and their solutions. In the conclusion I reflect on the experience from creating my bachelor film.

Keywords: drawn animation, watercolor, tablet, scanner, animated film, surrealism

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 O VZNIKU BAKALÁŘSKÉHO PROJEKTU	10
1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU	10
1.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	11
1.2.1 Alexander Petrov	12
1.2.2 Jiří Trnka	12
1.3 PŘÍPRAVNÉ PÍSEMNÉ PRÁCE	12
1.3.1 Původní námět.....	12
1.3.2 Původní literární scénář.....	12
1.3.3 Námět a scénář	13
1.3.4 Námět a bodový scénář	14
1.3.5 Technický scénář.....	14
1.3.6 Animatik.....	14
1.4 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	15
1.4.1 Zvolení výtvarné techniky.....	15
II PRAKTICKÁ ČÁST	17
2 VÝROBA	18
2.1 ANIMACE.....	18
2.1.1 Jak se hýbe motýl?	19
2.1.2 Animace - projíždění krajinou	19
2.1.3 Animování rostoucích květin	20
2.1.4 Animování zvonků	20
2.1.5 Animování stromu.....	20
2.1.6 Animování větru.....	20
2.1.7 Animování trávy.....	21
2.1.8 Foto z vernisáže.....	21
2.1.9 Konzultace se zvukařem	21
2.2 STYLIZACE PROSTŘEDÍ	23
2.2.1 Jaro	23
2.2.2 Léto	23
2.2.3 Podzim.....	23
2.3 TECHNICKÉ PROBLÉMY	23
3 ZVUK A POSTPRODUCE	25
3.1 PRÁCE SE ZVUKAŘEM	25
3.2 VÝBĚR HUDBY.....	25
3.3 POSTPRODUKCE.....	26
3.3.1 Práce v Photoshopu	26
3.3.2 Práce v Adobe After Effects	27
3.3.3 Práce v Adobe Premiere.....	27
4 PLAKÁT, GRAFICÁ STRÁNKA OBALU A POTISKU NA CD	28

4.1	VÝBĚR MOTIVU	28
4.2	ZVOLENÍ GRAFICKÉ TECHNIKY	28
4.2.1	Práce v Corel Draw	28
5	ZÁVĚR.....	30
	SEZNAM PŘÍLOH.....	32

ÚVOD

Co znamená pojem „Animovaný film“ jsem si začala pořádně uvědomovat až na střední keramické škole v Bechyni při příjezdu Francouzů na výměnný pobyt. Zde jsem měla poprvé možnost zapojit se do procesu tvoření animovaného filmu. Stala jsem se výtvarníkem ve studentském projektu „Hvězdná odysea“. Bylo to úžasné, žádný složitý scénář, spíše by se dalo říci improvizace za pochodu. Skvělé propojení francouzské uvolněnosti a českých nápadů. Hlavním materiálem mi byla hlína, doplněná o různé materiály, které mi přišly pod ruku (dráty, dřevo, papír...). To pro mě bylo něco úžasného. Hlína samotná mi dávala představu živého organismu, i bez mých doteků měnila tvar, schla, praskala, tvořila šupiny... To vše pro mě bylo velice inspirující.

Po čase mě začaly napadat jednoduché příběhy a já si uvědomila, že bych je ráda ukázala okolí. Začala jsem tedy malovat, snažila jsem se vložit příběhy do obrazů. To pro mě ale po čase bylo nedostačující, chyběl mi tam pohyb a tak jsem vzala do ruky kameru. Ta mi otevřela nový úhel pohledu. Natáčela jsem lidi v metru, zabírala jejich zrudlé i veselé obličejy, snažila jsem se, představit si, co je asi v ten den potkalo, na co myslí, zkoumala jejich grimasy a představovala si příběhy. Díky kameře jsem mohla oživit své obrazy a to se pro mě bylo rozhodující při volbě vysoké školy.

V následujících stránkách bych ráda popovídala o tom, jak jsem se vypořádala s prací na tomto krátkém animovaném filmu. Animovaný film je pro mě neuvěřitelnou zkouškou trpělivosti, neustálým objevováním nových možností a nápadů. Úzkou hranicí mezi pocitem štěstí, i zoufalství při opakováním chyb. Ale především musí jít o dokonalé propojení funkcí režiséra, animátora, výtvarníka a zvukaře. Já se pokusím popsat, jak se mi podařilo i nepodařilo vypořádat s funkcemi scénáristy, režiséra, výtvarníka, animátora a zvukaře.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 O VZNIKU BAKALÁŘSKÉHO PROJEKTU

Základem každého bakalářského projektu je myšlenka, která zpracovatele projektu napadne po zadání tématu. Častokrát se však stává, že myšlenka Vás neustále obchází a pokud máte to štěstí, že se Vás nějaká zachytí, dlouho se neudrží. Pokud jste si už ale jisti, že jste natrefili na tu správnou, většinou nemáte vyhráno, pozměňujete ji do té doby, než zjistíte, že máte na její zrealizování málo času. A to nepočítám lidi, kteří jsou zpočátku vašim projektem nadšeni, nabízejí Vám pomocnou ruku a kolik jich opravdu nakonec pomůže.

1.1 Hledání námětu

Alespoň takhle podobně to bylo i v mém případě. Na začátku roku jsem se rozhodla pro myšlenku, se kterou jsem si pohrávala už delší dobu. Animaci na Vivaldiho Čtvero roční období; chtěla jsem propojení pixelace a animace bodypaintingem. Představovala jsem si surrealistické oživení obrazu s malbou jara, ze kterého se prolne dívka tančící a měnící se točením v různá roční období. Toho bych dosáhla právě měnícím se bodypaintingem na dívce s měnícími vlasy s barevností pozadí. Začala jsem jednoduchým námětem a náčrtky scén pro lepší představivost. Sledovala moderní tance a baletní představení. Vyhlásila konkurz na modelku a nábor lidí do štábu.

Po čase ale ochota lidí spolupracovat upadala a mě opouštěla iluze možnosti zvládnutí takového projektu i chuť do práce. Po čase přišel nový nápad. „Co kdyby se neanimovalo bodypaintingem, ale jen se animace na dívku promítala?“ To mě zaujalo. Nebylo by to tak časově ani animačně náročné. A tak jsem začala předělávat návrhy na projekt. Což předznamenalo příval nových nápadů. Ještě více snovosti v animaci, nově přibyla možnost animovat kolážemi, z fotek prolínajícími do animací malbou a pixelací. Promítání animací na textilie v pozadí i šifonový poloprůsvitný šál dívky, který tak dostával mnoho zajímavých efektů.

Koncem ledna jsem byla při konzultaci přivedena na myšlenku, abych od promítání nebo vůbec animace s hranými lidmi upustila. Bylo by vhodnější animovat pouze na skleněné pláty. A abych si znovu pustila některé práce animátorů, kteří by mě v této technice mohli inspirovat a posunout dál.

1.2 Inspirační zdroje

Inspirací pro vzhled filmu mi bylo několik zkušených autorů animovaných filmů, malířů i ilustrátorů.

Dále jsem hledala v přírodě. Již na střední škole jsem často při cestách autobusem a vlakem natáčela pohled z okna s krajinou a částmi měst, která mi přišla zajímavá. Většinou to byly polní cesty s alejemi, které se díky proměnlivé rychlosti autobusu proměnily v barevné tančící linie. Mým záměrem bylo ukázat, jak na mě dané záběry působí. Využila jsem barevných filtrů, rozostřování, přidáváním kontrastů, abych vložila krajině charakter veselosti či smutku. Z těchto záběrů jsem pak vycházela při vytváření bakalářského filmu. Smutnou jízdu Bechyňskou krajinou jsem převedla do animace olejovými barvami.

Po velkých záběrech krajin jsem se rozhodla zaměřit na detaily přírody. Začínalo jaro a já uvažovala o tom, jak přenést tuto náladu do filmu. Vzala jsem do ruky fotoaparát a šla se projít do ulic baťovských domků s nádherně udržovanými zahrádkami. Rozhodla jsem se snímat rychle za sebou cestu, po které jsem šla a přírodu kolem ní po pravé straně ve vzdálenosti do pěti metrů. Fotila jsem živé ploty, stromy, trávníky. Pak jsem si vše pouštěla v náhledu fotoaparátu a rozhodla se zaměřit více na detaily. Na zpáteční jsem se rozhodla záběry točit. Opět jsem se zaměřila na trávníky, ale věnovala jsem jim více času. Všimla jsem si, že se v trávě nachází drobné bílé a žluté kyticky, kterých jsem si před tím nevšimla. Pak jsem objevila několik hromádek hub. Udivilo mě, co všechno kolem mě roste a čeho si při běžné procházce nevšimnu. Pokračovala jsem po cestě dál a všimla si vysokých stromů, kolem kterých jsem již šla. Zadívala jsem se do jejich mohutných, rozrostlých korun. V kontrastu s jasně modrým nebem působily jako černá krajka. Začala jsem natáčet tyto krásné záběry. Představovala jsem si, že tvoří dekor na večerních šatech. Po těchto záběrech jsem rozhodla jít nafotit sekvenci detailů ze živých plotů. Přistoupila jsem k jednomu z keřů a postupným snímáním drobných větviček a lístků zleva doprava začala vytvářet pohyblivý ornament. Pomocí nájezdů a odjezdů se snažila vytvořit dojem živého organismu.

Všechny tyto záběry jsem si pak pouštěla na počítači, snažila se je různě naskicovat, stylizovat. Drobné rostlinky rozpohybovat.

1.2.1 Alexander Petrov

Největší inspiraci jsem našla v Alexandru Petrovi, uvědomila jsem si, jak velkou roli hraje v jeho filmech kontrast světla a stínů. Barevnost na můj vkus byla moc přehnaná, ale domnívám se, že je ovlivněna růzností kultur. To vše předcházelo k samotnému vzniku filmu, který má dnes úplně jinou podobu, než jsem si v začátcích plánovala.

1.2.2 Jiří Trnka

Dále bych ráda popovídala o dalším člověku, který mě velmi ovlivnil při výrobě filmu.

Jiří Trnka, člověk, který mě nadchl svou neuvěřitelnou nadčasovostí a dokonalým zpracováním. Když jsem si o něm naposledy pouštěla dokument, znovu mě uchvátil jeho citlivý smysl pro pohyb a znázornění emocí v kresleném i loutkovém filmu. Dále jeho zprvu kolikrát jednoduché náměty, ale se silným podtextem. Co mě však na něm baví opravdu nejvíce, jsou jeho scény. Jeho dokonalá pozadí, z nichž máte pocit, že už samy o sobě tvoří obraz.

1.3 Přípravné písemné práce

1.3.1 Původní námět

V průřezu krajinou uvidíme půdu se semínkem, nad půdou jsou vrstvy sněhu a kousek nebe. Na nebi se objevuje slunko, sníh taje, semínko začíná klíčit. Za roztátým sněhem se objevily holé stromy v pozadí, z klíčku se na zem dostává rostlinka. Rostlinka roste, za ní se objevují další. Rozevřou se jí květy bílé, žluté, zelené a světle modré. Začínají se točit a zvětšovat. V dále se stromy zelenají. Květiny tančí, zvyšují se a zmenšují, rostou nové a nové. Stromy začínají kvést. Rostliny v popředí tančí (kývají se, poskakují, točí se...) až vytvoří pohybující se ornamenty. Stromy jsou tmavě zelené, nebe sytě modré. Květiny přibírají na barevnosti, barvy se překrývají. Slunce se několikrát zvětší přes všechno a zmenší. Květiny jezdí v provazech nahoru a opakují děj, jako byl v žlutozelené kombinaci. Vše se postupně zrychluje. Po chvíli se zastaví, květům opadají lístky a rostlinky i stromy zhnědnou.

Technika: kombinovaná, písek, kreslenka, (poloplast)...

1.3.2 Původní literární scénář

V průřezu zasněžené krajiny na hudbu Čtvero roční období od Vivaldiho v zemi začíná klíčit malé semínko. Světlá obloha je poseta mraky. Sníh začíná tát, až po pár dnech úplně roztaje. Začíná svítit slunko a nad zem se dostává první klíček. Postupně se k němu dávají i

další v pozadí. Klíčky se proměňují v rostlinky, které se po pár dnech začnou rozevírat. Začalo Jaro, ozývá se zvuk ptáků, louky jsou pokryty žlutozeleným dekorem. Slunko přidává na intenzitě. Květiny v popředí začínají tančit, rostou do výšky a začínají se tak vlnit, že vytváří secesní ornamenty. Z dálky letí motýl, jakmile přelétne přes obrazovku přinese letní noc, kterou táhne za sebou a odletí.

Na nočním obraze se objevuje plno lučních květin plné sytých barev. Třepotají se, hýbají ze strany na stranu. Pak začnou růst, květy se jím zvětšují, točí se a pak opadávají až zbydou holé stonky, které se začínají zmenšovat až k zemi. Pak se vše opakuje ještě dvakrát v různých barevných kombinacích. Až jsou stonky opět malé, začnou postupnou výškou tvořit ornament. Od středu jsou vyšší a mírně nahlé do stran. Začínají růst, objevují se na nich květy růží. Prostřední růže roste nejvyš, opakuje se u ní děj jako u předešlých květin až na to, že její stonek se nezmenšuje, ale chřadne i s ostatním a ulehá do boku. Z ostatních květin po jeho bocích se proměnily velké okvětní listy jiné rostliny. I poslední stonek se k ním mění. Okvětní listy se začínají narovnávat v pevný červený květ, ten se začíná točit, přidává na rychlosti až z něj jakoby červená barva vyprchá. Začíná se na něm objevovat barva hnědá, přestává se točit. Umírá, přichází podzim.

1.3.3 Námět a scénář

Námět a scénář byl pro mě při tvoření bakalářského filmu asi největším oříškem, jak jsem psala již v kapitole o zrodu bakalářského filmu. Hlavní myšlenka byla velkým problémem. Věděla jsem, že příběh musí být jednoduchý. Jsem člověk netrpělivý a obávala jsem se, že by mě zdlouhavý příběh brzy unavil a moje nadšení z tvorby by brzo upadla. Navíc z vlastních zkušeností z pohledu diváka vím, že není nic horšího, než se dívat na nekončící animovaný film s mnoha nepochopitelnými zápletkami; což bývá nejčastějším nedostatkem právě u autorů s malou praxí. Proto jsem raději volila jistotu. Krátký, jednoduchý příběh, ve kterém převládá výtvarno nad dějem. I přesto, že příběh byl jednoduchý, několikrát jsem ho předělala. O vzniku scénáře jsem se rozhodla, že budu psát upřímně, tak, jak to opravdu bylo. Víím, že pro tvorbu filmu je literární a technický scénář velmi důležitý, ale v mém případě držet se ho bylo velmi složité a tak se i při samotném animování a střihání mnohokrát změnil. Pokaždé, když jsem začala animovat, rozlila olej na sklo, nebo udělala štětcem barevný tah, napadl mě nový příběh. Nakonec jsem se rozhodla držet jen námětu. Jsem si vědoma toho, že mé jednání bylo poměrně riskantní a nezodpovědné, neboť mi hrozilo, že nebudu stíhat odevzdání filmu v řádném termínu. Rozhodně tento způsob příprav filmů, dá-li se to tak vůbec nazvat, nemohu žádnému studentovi doporučit; ale pravda je taková, že já improvizaci miluji. Mám pocit, že mě ničím nesvazuje, dává mi více inspirací a nápadů.

1.3.4 Námět a bodový scénář

Námět se mi s bodovým scénářem velmi prolíná. Je to něco mezi tím. Vše se začíná na vernisáži obrazů v galerii. Hraje se výňatek hudby z Vivaldiho „Čtvero roční období - Jaro“. Lidé se baví, popíjí víno a komentují obrazy. Mezi lidmi přelétávají titulky. Z hora zabírám skupinu bavících se lidí. Pak najíždím na obrazy. Jedu kamerou zprava do leva. Kamera se zastaví u obrazu jarní krajiny s názvem „Prima Vera“. Udělám nájezd na polo-detail krajiny obrazu. Tam se záběr na chvíli zastaví, pak se začíná prolínat s animovanou krajinou. Dostáváme se do představ pozorovatele obrazu. V obraze dochází malovanou animací k různým proměnám krajiny - svítání, kvetení rostlin, tanec rostlin v rytmu hudby. Vše končí stmíváním krajiny v obraze, prolínačkou, nájezdem z fantazijní krajiny zpět do reality klasické krajiny obrazu a odjezdu od obrazu do prázdné galerie. Zatmívačka s titulky a hudba Léto ze skladby Čtvero roční období.

Po zpracování celého filmu jsem odeslala vše zvukařovi. Po jeho konzultacích k mému překvapení mě však dovedl opět na novou myšlenku. „Prosím tě, nechtěla bys tam zkusit ještě něco předělat? Myslím, že by bylo vše jasnější, kdybys z údajného jara, které spíše evokuje jaro - léto a podzim jsi udělala celá čtyři roční období, která by se opakovala.“

1.3.5 Technický scénář

Technický scénář mi posloužil k rozvržení titulků, úvodu, k hrubému náhledu scén z obrazu a závěru na hudbu. Co se děje při nájezdu na obraz, jsem popisovala jen v bodech, protože jsem věděla, že tuto část ponechám improvizaci při samotné animaci a pozdějšímu střihu, při kterém uvidím, jak se pohyb rostlin na hudbu hodí.

1.3.6 Animatik

Animatik mi posloužil pouze k úvodu v galerii, abych si správně rozvrhla hudbu do titulků. Představu jsem si naskicovala a v programu After Effect vložila náčrtky do jednotlivých vrstev pod sebe. Pak jsem do vrstvy zvlášť jako stopu vložila hudbu z Vivaldiho Jara. Jednotlivé vrstvy skic jsem postupně za sebou skládala, stříhala a upravovala, aby seděly na tempo grafu hudební stopy. Hudební partituru jsem nevypočítávala a ani neměla v plánu. Od mnohých animátorů s praxí jsem slyšela, že je to zbytečné, pracné a často ani neseď.

1.4 Výtvarné návrhy

Pozici výtvarníka ve filmu miluji, a protože jsem byla i režisérem, byla jsem naprosto spokojená. Nemusela jsem nikomu vysvětlovat, jakou atmosféru bych chtěla do filmu vložit a ušetřila si tak čas a nervy s vysvětlováním dalším členům realizačního štábu. Myslím, že tohle je opravdový důvod, proč jsem se rozhodla studovat klasickou animaci. Do filmu tak mohu vtisknout vlastní představivost i provedení, celkový charakter.

1.4.1 Zvolení výtvarné techniky

Protože miluji malbu, rozhodla jsem se, že ji využiji jako techniku pro svou animaci. Myslím, že je mi s pískovou animací nejbližší. Výtvarné návrhy bych raději nazvala výtvarnými zkouškami. Šlo o to, vyzkoušet si, jaký druh barev se pro animaci nejvíce hodí. Zprvu jsem byla rozhodnutá, že využiji barvy akrylové. S nimi mám nejvíce zkušeností. Malovala jsem jimi na karton, sololit i plátno a vždy vypadaly dobře. Jsou to barvy jasné a já měla v úmyslu využít jejich sytosti. Chtěla jsem je rozfoukávat. Bílou barvu ve stříkaných na pozadí, které by se měnilo v barvách: černá, červená, zelená... Bílá barva v popředí měla znázorňovat stylizované rostliny, které by tančily, rozrůstaly se přes sebe, až by tvořily ornamenty krajky. Od toho jsem ale upustila hned při prvních zkouškách snímání na sklo. Skleněné pláty jsem potřebovala k vytvoření prostoru mezi popředím a pozadím. Barva však rychle schnula a tak jsem použila akvarelovou. Tu jsem přes folii skenovala do počítače, různě rozfoukávala, roztírala slabými štětečky na nehty, umazávala a olupovala dřevěnou špachtlí. Zde výsledek nebyl špatný, několik záběrů jsem použila. Scanner snímá čistěji, ale byl malý a špatně se s ním pracovalo. Proto jsem se rozhodla vyzkoušet školní kameru, skleněný stav a místo akvarelu olejové barvy kvůli ještě pomalejšímu zasychání. S těmito barvami jsem již byla spokojená, nebyly sice tak výrazné, což mě mrzelo, ale daly mi více možností. Oproti akrylu s nimi můžete stínovat. Odstín akrylu s jinými tvoří nečisté, spíše šedivé barvy. Olejové barvy umožňují namíchání sytosti až do poloprůsvitna, což bylo v této animaci opravdu výhodou. Barvy se na sebe mohou různě vrstvit a vytvářet tak zajímavé efekty.

Výtvarné návrhy jsem pak jen skicovala pro představu kompozice na dané téma k bodovému scénáři. Například scéna při vyjasňování a přeletu motýla nad paloukem. Načrtla jsem si přibližnou barvu pozadí a květin. Dále několik druhů květů, které se měly v příběhu objevit.

Ve výtvarných skicách mi hodně pomohlo studování rostlin. Už od střední školy se aktivně zajímám o dekor v různých formách umění. Ať už šlo o keramiku, grafiku, malbu či zdobení porcelánu, vždy mě v dekoru inspirovala příroda. Nejvíce se u mě objevovaly právě motivy rostlinného charakteru. Toto téma mě baví stále a věřím, že pro mě bude inspirací i do budoucna.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 VÝROBA

Při výrobě animovaného filmu jsem bohužel musela nedobrovolně nahradit všechny členy štábu nutných pro vznik mé práce (mimo osvětlovače a částečně zvukaře). Nedobrovolně, protože jsem musela nahradit lidi, kteří mi přislíbili svou pomoc, avšak nedodrželi své sliby. Některých funkcí jsem se poměrně dost obávala, byla to například funkce zvukaře. V tomto oboru nemám žádnou praxi a mimo návštěvy školních hodin, jiné vzdělání v tomto oboru. To pro mě bylo velice obtížné, protože jsem si nebyla vůbec jistá, zdali animovat na hudbu sestříhanou „naslepo“, jak si zhruba představuji rozložení podle děje a pak vše upravit až stříhem. Anebo nejdříve animovat a pak dosadit hudbu. Nakonec jsem zvolila kompromis. Měla jsem naskicovaný příběh a vybrané úryvky, které bych ráda použila.

2.1 Animace

S úsměvem vzpomínám, jak jsem jako malá sledovala animované filmy a přemýšlela nad otázkami typu: „Jak to asi ti lidé vyrábí?“. Říkala jsem si, „dneska to určitě nedělají jako dříve, kdy zdoluhavě překreslovali obrázky. To už určitě dělají jinak.“ Opak byl samozřejmě pravdou.

Až při studiích animace jsem pochopila, že kouzlo klasické animace, nemohu obejít počítačovými metodami. Počítač je při animaci výtečným pomocníkem, který nám ulehčí mnoho práce, starostí i peněz, ukáže nové možnosti, ale pokud už jsem se jednou rozhodla tento film zpracovat klasickou animací, měla bych si uvědomit, že počítač by měl být pouze doplňkem a ne hlavní technologií při vytváření filmu.

Při animaci jsem postupovala tak, že jsem si na spodní skleněný plát na stavu připravila pozadí. Na něm jsem namalovala silnými štětci oblohu se zamlženou krajinou v dálí, prolila olejem a lehce promazala prsty. Měla působit zamračeně, ale zároveň se připravovat u horizontu ke svítání. Na skleněný plát jsem položila transparentní fólii s kopci, které jsem již tak nerozmazávala, tvořily jakýsi mezi plán, střed od pohledu diváka k obloze. Pak jsem pracovala s druhým skleněným plátem. Ten jsem využila jako popředí s bližšími kopcí a loukou. Následovala fáze se světly. Chtěla jsem začít „rozetmívačkou“, kde by klasická nahradila snahou o vytvoření přírodního světla sluncem, které postupným svítáním prosvětlovalo jedoucí mraky po obloze. Přes ně by se světlo dostávalo nepravidelnými nájezdy dolů na krajinu, která by se již při malém osvětlení začala pomalu pohybovat. Při

zvýšování síly intenzity denního světla by se zvětšovala i animace množstvím rozpothybovaných květin. Přistoupila jsem tedy k pravému světlu a namířila mimo obraz, abych docílila tmy. Pak k levému v úmyslu, že tím budu vytvářet pohyby roztmívání střídavě s animováním. Jak se ale ukázalo, má představa nesplnila očekávání. Těžké světlo, které jistil jen slabý provázek, dostatečně nezajišťovalo stabilitu a nedalo se snadno ovládat. Tři frames drželo a pak se točilo do stran. Zjistila jsem, že potřebuji pomoc. Ten, kdo slíbil pomoc, nepřišel. Požádala jsem tedy sestru, aby mi pomáhala se světly. Spolupráce nebyla ideální, protože jsme se složitě domlouvaly, kam na scénu a jak intenzivně svítit.

Rostlinky v popředí jsem rozpothybovala na plátu různě tlustými štětečky, špachtlemi i prsty. Bylo zajímavé při průběhu pozorovat, co dokáže kombinace odsazení pozadí a popředí se světlem. Když jsem malovala jednotlivé paloučky se žlutozelenými rostlinkami, mířila jsem světlem z boku spíše na plán v popředí; tak rostlinky jakoby vylezly. Dostalo to hloubku. To v návrzích nenačrtnete. Čím víc jsem si všímala těchto malých objevů, tím víc mě to inspirovalo k dalším nápadům.

2.1.1 Jak se hýbe motýl?

Dalším oříškem pro mě byl pohyb motýla. V přírodě jsem ho viděla létat mnohokrát, nikdy mě však nenapadlo přemýšlet nad tím, jak to vlastně dělá, že létá. Vnímala jsem ho jako dva chaoticky třepotající se okvětní lístky. Musela jsem tedy zavzpomínat na animované filmy z dětství. Rozdělila jsem motýla na tři fáze, trup a dva druhy křídel. Ty jsem namalovala na transparentní folii. Zhotovila jsem křídla částečně rozevřená a křídla úplně rozevřená. Pak jsem si v hlavě předznamenala trasu letu. Potom horní křídlo umístila na skleněný plát s popředím krajiny. Postupně jsem posouvala části těla motýla po trase. Malá horní s trupem, pak posunula trup a vyměnila křídla za úplně rozevřená. Posunula motýla, přiložila polorozevřená křídla a pak posunula jen samotný trup bez křídel. Když motýlí křídla směřovala nahoru, posadila jsem ho o pár milimetrů níže a naopak, abych docílila pocitu pohupování ve větru. Takto jsem celý cyklus opakovala po celé trase letu.

2.1.2 Animace - projíždění krajinou

Pro animaci krajinou jsem využila záběru z autobusů ze střední školy. Pohled na jedoucí krajinu. V dále vidím objevující se polní cestu, po chvíli je skoro u mě a za pár vteřin už utíká v dále. Atmosféru z této cesty a její rychlost, jsem převedla do malby. Nebe jsem na-

malovala plné mraků, v krajině kmitají jarní rozkvetlé keře. Mraky plují po obloze velmi rychle, znázorňují neúprosný tok času.

2.1.3 Animování rostoucích květin

Rostoucí květiny mi přivedli velké množství nápadů. Růst květin podporuje zvyšující dynamika hudby. Mohou růst mnoha způsoby. Směrem nahoru, rozrůstat se do stran. Při růstu měnit barvu, především když zrají. Dodávají pocit něčeho nového, zrodu, životu. Při růstu se různě překrývají. Zejména na začátku tvoří pomocí překrývání až ornamenty z paloučku. Sami o sobě vytváří pohyblivé obrazy rychle měnících se barev. Růst květin je podpořen oblohou, která jakoby ještě přidávala na rychlosti.

2.1.4 Animování zvonků

Při animování zelených zvonků jsem si vzpomněla na animované pohádky z dětství a snažila se docílit jemného pohybu květin ve větru.

2.1.5 Animování stromu

Animování stromu pro mě bylo hrou. Přišla jsem unavená po dabování spolužačky projektu. A snažila jsem se animaci užít. Namalovala pozadí nebe v červánku na spodní skleněný plát a na přední si namalovala popředí se stromem.

Strom byl tmavě hnědé barvy, bez listů. Rozlila jsem na něj slunečnicový olej, protože po předchozích zkušenostech vím, že kupovat drahé oleje, které zpomalí zasychání barvy nemá smysl. Jsou malé, velmi drahé a svůj úkol lépe splní právě zmiňovaný olej slunečnicový. Začala jsem animovat. Na strom jsem domalovávala drobkové pupeny, pak malá kvítka růžovo bílé barvy. Postupně jsem přidávala na množství květů. Až byl strom celý obsypáný a několikrát na něm kvítka zatančila, rozhodla jsem se, že na něm začnu animovat zelenající lístky. Lístky se vyměňují, mění se různé odstíny zelené. Pak se na stromě objevují červené flíčky. S poskakujícími flíčkami rostou jablka. Jablka padávají na zem. Postupně opadáva i listů. Z teplých barev obrazu se stávají špinavé odstíny zelené, modré a šedé. Doba zrání skončila.

2.1.6 Animování větru

Animování větru jsem docílila pomocí experimentu se spirálami. Nevěděla jsem, zdali spirálu využiji jako vodu

2.1.7 Animování trávy

2.1.8 Foto z vernisáže

Zpočátku jsem měla představu, že děj filmu bude zasazen do vernisáže v galerii. Měla jsem k tomu zhotovený i animatik. Ukázalo se však, že sehnat fotografie z výstavy podle nákresů mých představ v animatiku nebude tak jednoduché. Navštívila jsem několik vernisáží, ale ani jedna nesplňovala mé požadavky. Buď byl galerijní prostor příliš malý, obrazy se nehodily, nebo lidé byli nevhodně oblečeni, tak že by vůbec nedodali sváteční atmosféru, kterou jsem považovala za nutnou pro uvedení do děje.

Po shlédnutí animatiku několika lidmi a jejich reakcí, jsem usoudila, že by se tento animatik dal využít v samotném bakalářském filmu i bez úprav. Lidé hodnotili záměrný kontrast mezi reálným - černobíle kresleným světem a světem snovým, barevně malovaným.

2.1.9 Konzultace se zvukařem

Po konzultaci se zvukařem, jsem udělala několik úprav. Film dostal ucelenější a jasnější charakter. Zaměnila jsem sled animací, které jsem měla vložené ve filmu, rozpracovala je, aby místo jaro - léto vzniklo jasné rozčlenění na čtyři roční období. Docílila jsem toho tak, že jsem mezi jednotlivá období vložila výjezdy a nájezdy na jiná období v pořadí, aby vše pokud možno do sebe harmonicky zapadalo.

Bohužel má snaha přetvořit můj bakalářský film Prima Vera, kde šlo pouze o vyjádření atmosféry obrazu v jarním – letním duchu na film o čtyřech obdobích, byla marná. Po úspěšném animování zimy a podzimu, se mi kvůli stažení programů pro střih zhroutil počítač. Měl naprosto obsazený disk a neumožnil mi ani náhledy fotografií. Nezbývalo nic jiného než poprosit spolužáka, zda-li by mi nepomohl. Společně jsme museli velkou část mých prací přetáhnout k němu do počítače. Bohužel ani pak se počítač nepodařilo zprovoznit. Neustále se „sekal“ a rendrovat na něm nově sestříhaný film bylo nemožné. Využila jsem tedy záloh s předchozí animací Prima Vera a pomocí zapůjčeného počítače do filmu vložila titulky. Při přehrávání animace jsem si však uvědomila, že pro mě vložený animatik místo původně zamýšlených agrafrí není vyhovující. Animatik sice nabízel kontrast černobílé vůči barevnému světu fantazie uvnitř obrazu. Ale pro některé lidi mohl působit „humpolácký“, nebo že jsem se film snažila rychle odbýt. A to jsem nechtěla. Animace mi dala mnoho práce, která mě bavila a já si nemohla dovolit ji poškodit nevyhovujícím úvodem. Při přemýšlení nad tím jak vyřeším úvod tak, aby animaci pokud možná o nejlépe

uvedl jsem si poměla, že vlastně nemusím shánět žádné fotografie. Vzpomněla jsem si, že jsem vlastně měla jednu vernisáž ve Zlíně i já. Našla jsem tedy CD s dokumentací výstavy a pokusila se mezi fotkami alespoň pár najít, které by byly vhodné použít do filmu. Fotek vhodných pro tento film bylo však velice málo, ale já byla ráda i za ně. Splňovali alespoň z části mé původní požadavky na sváteční atmosféru a vernisáž, kde by se vystavovaly obrazy. Chyběl však nájezd na obrazy. Nechtěla jsem se smířit s tím, že ho ve filmu mít nebudu. A tak jsem se rozhodla, že si ho zhotovím doma. Udělala jsem místo v obývacím pokoji tak, aby jedna stěna byla naprosto volná. Abych nemusel vrtat do zdi, rozhodla jsem se, že budu točit obrazy z mírného pohledu. Obrazy jsem umístila na taburety a stolky ke stěně, některé opřela pod ně. A hlavní obraz Prima Vera umístila do plánu v popředí na malířský stojan, abych docílila perspektivy v prostoru. Obraz Prima Vera jsem zhotovila tak, že jsem použila starý obraz, jehož malbu se přirýla modrým papírem tak, aby koukal pouze rám obrazu. Po pár záběrech nájezdu a odjezdu na obrazy jsem však vše rozmyslela. Měla jsem velmi málo času a postprodukce, v jejíž stránce nejsem příliš silná, by pro mě byla velmi složitá a také bych vše nemusela stihnout. Vzala jsem tedy obraz na níž měl být obraz Prima Vera, přeměřila ho, abych zjistila, jaký rozměr potřebuji pro formát šestnáct ku devíti. Po přepočítání jsem usedla k počítači a v Corel Draw se snažila upravit fotografii obrazu, kterou jsem chtěla použít při nájezdu na obraz. Potřebovala jsem ji rozdělit na tři díly. Má tiskárna tiskne pouze formát A4 a já potřebovala tisknout na A6. Vše jsem tedy upravila a vytiskla. Obrazy vystříhla a slepila k sobě tak aby tvořily obraz jeden o formátu šestnáct ku devíti. Ten jsem pak nalepila na obraz, který jsem původně zamýšlela točit „bluescreenem“. Vše jsem úspěšně natočila. Několik „švenků“ z leva doprava, nájezdy a odjezdy.

2.2 Stylizace prostředí

Chtěla jsem atmosférou filmu vyjádřit své pocity při různých ročních obdobích. Každé období ve mně vzbuzuje různé pocity.

2.2.1 Jaro

Je to pro mě nejdůležitějším obdobím roku. Umožňuje očistit se od chmurných nálad a pocitů z pro mě nikdy nekončící zimy. Po objevení první zeleně a svitu slunce se mi hned pozvedne nálada. Je tu jaro. Zelená barva prvních jarních trav mi dává obrovský zdroj energie do života. To vše jsem se snažila znázornit pomocí jásavých barev dravých rostlin vzpínajících se k životodárnému slunci.

2.2.2 Léto

Bouře života. Tok času. Spalující slunce. Období zrání. To vše pro mě znamená pravý význam léta. Toho jsem se pokusila docílit pomocí větší škály barev jdoucích rychleji za sebou.

Začátek léta se odehrává na louce znázorňující letní rána při probouzejícím slunci. Každé ráno sluneční paprsky osvětlují mraky plynoucích rychle po obloze a postupně dopadají až na zem, probouzejí k životu letní rostliny těšící se ve slunečných dnech. Ze slunce se těší i poletující motýli.

2.2.3 Podzim

Období sklizně plodů, ubývající intenzity slunce i dobré nálady při náporech větrů a dešťů. Odlet ptáků. Příprava na zimu.

Pomocí nečistých odstínů jsem vyjádřila pošmourné počasí. Červenou znázorňuji vyzrálost cyklu života.

2.3 Technické problémy

Při přípravách animace i samotném snímání mě samozřejmě potkaly i problémy s kamerou, to bohužel ze zkušeností považuji téměř už za samozřejmost. Při zkouškách kamery jsem měla problém s načtením kamery v počítači, pak nastal problém se spuštěním programu na snímání kamerou. Bohužel nejsem technický typ a ve škole v době, kdy jsem potřebovala radu, nebyl žádný technik. Trvalo poměrně dlouho, než jsem sehnala pána, který technické stránce rozuměl. Zjistil, že program na snímání kamerou nebyl ani v jed-

nom ze dvou ateliérů s používaným zařízením nainstalován. Když se vše úspěšně podařilo nainstalovat, myslela jsem, že mám veškeré problémy za sebou. Opak byl bohužel pravdou. Kamera se rozostřovala, tak že se často stávalo, že jsem měla natočenou půlku záběru a najednou kamera nepracovala standardně a snímala zbytek záběru rozmazaně. Nebo se najednou úplně změnila barevnost, aniž bych změnila světla. Všichni mi sice po nasnímání říkali: „Proč sis nevzala vlastní kameru?“ Ale já na vlastní nemám peníze a od druhých si nerada takové věci půjčuji.

3 ZVUK A POSTPRODUCE

Jak už jsem psala v předchozích kapitolách, postprodukce a zvuk byly pro mě asi nejtěžší složkou ve filmu. Zvučit film s nulovou praxí prostě nelze. Nebo alespoň ne v přijatelných kvalitách. Opět jsem potřebovala pomoc, tentokrát zvukaře.

3.1 Práce se zvukařem

Znovu jsem oslovila zvukaře, se kterým jsem spolupracovala na začátku projektu. Po počáteční spolupráci jsem měla dojem, že je buď časově vytížen, nebo nemá zájem spolupracovat. Ukázalo se však, že z jeho strany nešlo o neochotu spolupracovat, či pracovní vytížení, ale o pouhé nedostatky ve vzájemné komunikaci. Velice se mi ulevilo.

Zpočátku byla spolupráce se zvukařem poměrně obtížná. Bydlí u Kralup, byli jsme odkázáni na komunikaci přes telefon a internet. Nebylo to ideální řešení, ale pro jeho pracovní vytížení jsme se nemohli sejít, i když jsme se o to několikrát pokusili. Byl to jediný způsob naší komunikace. I za tuto možnost jsem byla velice ráda.

Oceňovala jsem jeho zkušenosti a navíc mi ochotně přislíbil pomoc bez finanční odměny se slovy, že zvučení školních filmů je jeho „srdeční záležitost“. Měla jsem radost, ale zároveň i trochu nedůvěru, zda - li i bez finanční odměny dostojí svým slibům.

Nezbylo než riskovat, ale myslím si, že se to podle mého názoru vyplatilo. Samotná práce se zvukařem mě nesmírně bavila. Překvapil mě doslova svými nápady, protože zněly skvěle, přímo mě nadchly, ale zbývalo mi podle odhadu málo času do odevzdání bakalářské práce a ještě jsem musela vypracovat písemně několik stran textu. Byla jsem ve stresu.

Nápad mě natolik zaujal, že jsem si řekla: “Jdu do toho, posledních pár dnů pořádně zaberu.“ S novým elánem jsem se ponořila do práce po tom, co mi zvukař poslal další verze zvuku pro můj film.

Bylo velice zajímavé, co dokáže zvuk ve filmu. Nový zvuk velice podtrhl celou práci, oživil ji, přidal na dramatičnosti.

3.2 Výběr hudby

Jak už jsem výše uvedla v článku o samých počátcích tvorby a důležitosti myšlenky, vybrala jsem si jako hlavní hudební motiv hudbu od Antonia Vivaldi „Čtvero roční období“. Samotná hudba postupně přestala sloužit jako pouhý doprovod a stala se hlavním mo-

tivem pro animaci. Tyto skladby miluji již od dětství. Jako malá, jsem si je neustále pouštěla, tančila na ně, ponořovala se do příběhů, které mi hudba ukazovala. Bylo to pro mě něco jako kouzlo. Při vážné hudbě jsem zapomínala na realitu a ponořovala se do svých snů, ze kterých jsem jen nerada procítala. Antonio Vivaldi patří mezi hudební skladatele, kteří mě vždy uklidní a zároveň naplní obrovskou energií a chutí do života. Chutí do práce, dokonce i odvahou čelit různým problémům. I k těm, které budu muset překonávat při práci na svém bakalářském filmu.

3.3 Postprodukce

Počítačová postprodukce byla pro mě na tomto filmu velkým přínosem. Při studiu jsem se skoro celou dobu snažila co nejvíce vyhýbat počítačům. Měla jsem strach, že něco pokazím, vůbec jsem si nevěřila. Říkala jsem si, že k práci na počítači nemám žádné vlohy. Bylo mi trapné se neustále dokola ptát na ty samé věci, i když náš vyučující počítačových metod v animaci pan Živocký, byl vždy velice ochotný nám vše opakovaně vysvětlit.

Myslím, že nejvíce k mým nedostatkům přispěla střední škola. Nechtěla bych ji nějak shazovat, protože mi dala mnoho poznatků a praxe v oblasti vytváření keramiky a porcelánu i mnoha dalších oborech. Ale je pravdou, že se téměř vůbec nepřizpůsobovala novým mediím. Počítač na oboru, který jsem studovala, byl téměř zakázán. Veškeré technické výkresy se musely rýsovat ručně tuší, návrhy se též zhotovovaly pouze ručně a v hodinách grafiky se pod pojmem Photoshop vyučovala pouze práce s klonovacím razítkem.

Po příchodu na vysokou školu, jsem byla značně pozadu, protože téměř všichni měli mnohem více zkušeností než já a tak se lépe adaptovali. Pojem vrstvy v grafických či animačních programech jsem tedy pochopila až zde na škole.

3.3.1 Práce v Photoshopu

Je pro mne nezbytnou součástí postprodukce. Díky Photoshopu jsem mohla retušovat jednotlivé kazové snímky (stíny, špatné rozložení, barevné nesrovnalosti...).

Dále jsem tento program využila k rozpohybování oblohy. Toho jsem docílila tak, že jsem jednotlivé snímky upravovala klonovacím razítkem a pak je jemně nepravidelně rozmazávala, abych docílila dojmu pohybu. Tento způsob rozanimování oblohy jsem využila téměř všude. Nejvíce však zapůsobil při svítání krajiny v úvodě. Vzhledem k tomu, že jsem se snažila animaci podpořit ručním svícením, abych dosáhla co nejpřirozenějšího světla, mys-

lím, že plující obloha opravdu doladila poslední detail. Mraky díky funkci ve Photoshopu působí přirozeně. Divák se na krajinu dívá a díky svítání a pohybů mraků by měl dosáhnout pocitu, že obrazu jeho příběh věří. Nebe se v průběhu filmu často mění. Od krásné, jasně modré, po tmavé mraky plné vody. Toho jsem využívala záměrně. Chtěla jsem, aby divák měl pocit, že příběhy které se v obraze odehrávají, jsou příběhy v různých situacích a odehrávají se na různých koutech naší krásné země. Každá rostlinka a větvička zde má svůj příběh. Narodí se, tančí si vesele po světě a pak usne a stává se nadále součástí přírody.

Například květiny, které pomalu rostou ze slabých stonků. Jejich květy po rozevření začínají spolu tančit. Současně se točí na jednu stranu. Mají radost z teplého dne. Při roztočení jejich okvětních lístku, jsem využila ještě k rozpohybování oblohu. Myslím, že celý dojem z pohybu květin ještě více podpořil.

Dále se mi líbí scéna jedoucí krajiny s cestou. Zde jsem využila techniky pro rozpohybování v Photoshopu také, ale nejen na nebe. Tato technika rozpohybování mi přišla vhodná i na drobné zaretušování barevných nedokonalostí luk. Díky tomu louky pak dostali zajímavý charakter.

I přesto, že to bylo velice náročné, byla jsem překvapena konečným výsledkem.

3.3.2 Práce v Adobe After Effects

Po upravení snímků Photoshopem jsem importovala snímky do After Efectu. Zde jsem mohla využít funkce pro zhotovení animatiku a hrubý střih. Pro animatik jsem vložila pouze jednotlivé naskicované obrázky do vrstev pod sebou a pak stopu s hudbou. Díky tomu jsem si mohla ověřit svou představu o filmu a opravit ji.

Při využití programu pro hrubý střih jsem postupovala podobně jako u tvoření animatiku. Jen jsem navíc využila funkce klíčování, pro práci s kompozicí, nájezdů, odjezdů, pohybů kamerou.... Mimo to nabízí možnost rozvržení titulků, v mém případě do obrazu. Což pro mě bylo velice důležité. Již samotný úvod s titulky se nese v hudbě Vivaldiho a tak pro mě bylo velice důležité, aby titulky seděli co možná nejpřesněji na hudbu.

3.3.3 Práce v Adobe Premiere

Program jsem využila pro závěrečný střih. Umožnil mi snazší a přesnější manipulaci s ořezanými stopami. Ušetřil mi tak čas.

4 PLAKÁT, GRAFICÁ STRÁNKA OBALU A POTISKU NA CD

Design plakátů a CD přehrávačů mě nesmírně baví, obzvlášť když mají sloužit jako prezentace mé práce. Vím, co touto reklamou chci sdělit spotřebiteli, divákovi. Obalem na CD, či plakátem prozrazuji, pro jakou skupinu je film určen a dávám tak možnost divákovi vytvořit si vlastní, bližší představu o filmu. Obal by měl upoutat, neměli bychom kolem něj jenom projít. Musí nás oslovit tak, že si řekneme „to musíme vidět“. Je pravdou, že zdařilý plakát i obal na CD zvyšuje prodejnost produktu.

4.1 Výběr motivu

Výběr motivu byl poměrně jednoduchý, věděla jsem, že chci aby vycházel z filmu. Vybírala jsem proto přímo ze sekvencí fotografií animace. Nejvíce mě zaujaly fotografie z úvodu. Líbila se mi celková kompozice a barevnost. Plocha díky rozmazanému pozadí a ostřejším popředí palouku nepůsobila plošně. Byla jsem přesvědčena, že tento obraz by mohl člověka zaujmout.

4.2 Zvolení grafické techniky

Protože jsem měla vybraný motiv, který by se měl na obalu CD a plakátu objevit, rozhodla jsem se, že tento obraz nenaruším kombinací jinými druhy technik, i když jsem to původně měla v úmyslu.

Fotografie již byla kvůli animaci upravena v Adobe Photoshopu. Abych zjistila, kolik dalších možností nabízí její úprava. Rozhodla jsem se využít programu Corel Draw.

4.2.1 Práce v Corel Draw

Veškeré grafické návrhy na obal CD a plakát jsem zhotovila v tomto programu. Tento program mi naprosto vyhovuje. Pracuji v něm již poměrně dlouho. Umožňuje mi rychle zrealizovat mou představu pomocí snadných funkcí. Nabízí možnosti snadné úpravy fotografií, zhotovování technických výkresů a mnoho dalších funkcí.

U obalu na CD jsem postupovala tak, že jsem si nejprve do programu vložila grafický výkres obalu na CD, pak vložila foto obrazu z animace a napsala text, který jsem chtěla, aby se na obalu nacházel. Text jsem pak různě rozmisťovala, měnila různé fonty písma, abych dosáhla sladění s obrazem. Pomocí vektorových křivek jsem fotografie různě ořezávala. Dále jsem využila možnosti zvětšení kontrastu, určení rovnováhy barev. Zhoto-

vila jsem několik tipů, které se od sebe navzájem liší rozložením fotografií, barvou pozadí, fontem písma. Typy obalů by měli mít lehce odlišný charakter. Černá na pozadí v kombinaci s bodrým rustikálním textem „Antonio Vivaldi“ působí podle mě elegantně a neotřele. Naopak když jsem zvolila obal, který tvořila pouze fotografie obrazu ze svítání krajinou, působilo to na mě spíše poeticky.

Snažila jsem se, aby obal na CD zaujal a přiblížil atmosféru filmu.

Pro potisk CD jsem zvolila dvě možnosti. Ta první byla, potisknout ho stejnou fotografií jako na obale a ta druhá by nabízela CD pouze potisknout bílou barvou a nápisy Prima Vera a Antonio Vivaldi.

Při práci na plakátě jsem přemýšlela o tom, že bych zde ráda uplatnila stejnou fotografii jako na obalu CD abych tak celkový dojem médií, které film prodávají, ucelila.

Vložila jsem si tedy opět do Corelu Draw fotograie malby krajiny a abych vše ozvláštnila, stáhla jsem podobnou krajinu, jen o pár fotek v sekvenci vepředu a vodorovně otočila. Tuto fotografii jsem ještě více zkontrastnila a smrštila. Chtěla jsem, aby představovala obraz krajiny s odrazem ve vodě. Pak už jsem jen experimentovala s nápisy umístěním a fontem.

5 ZÁVĚR

V prvních měsících na této škole jsem si řekla „To byl jeden velký omyl. Hlásit se na klasickou animovanou tvorbu.“ Byla jsem strašně netrpělivá, do všeho se bezhlavě vrhala. Postupně jsem si doplňovala nedostatky ve výuce ze střední školy při práci s počítačem. Učila trpělivosti a rozvržení pracovních plánů. Rozvinula jsem zde své tvůrčí schopnosti pod vedením zkušených odborníků.

Ještě na počátku této práce jsem si vůbec nebyla jistá, zda-li ji mohu zvládnout.

Když shrnu veškeré mé pocity z této bakalářské práce, musím říci: „jsem ráda, že jsem si ji napsala, i když mě to stálo pěkný nervy“.

Podle mě by si napsat bakalářskou nebo práci podobného charakteru měl napsat každý, kdo má zájem ověřit si své zkušenosti a dovednosti nezbytné k prezentaci na trhu práce.

Když se nad celou prací zamyslím, jsem velice ráda, že jsem měla možnost si ji napsat, i když mě to stálo opravdu velké nervy. Je sice pravdou, že na začátku práce jsem měla naprosto odlišný názor, ale postupně jsem ho musela změnit. Umožnila mi přesvědčit se, jak na tom jsem se svými znalostmi. Uvědomila jsem si při ní věci z praktické části práce, které jsem při tvoření animace nevnímala. Získala jsem tak jakoby druhý pohled.

Zjistila jsem, že by se člověk neměl přeceňovat, ale brát si tolik práce, kolik ví, že zvládne a může se zaručit, že ji v řádném termínu odevzdá. Myslím, že velkým přínosem byl také natáčecí deník. Bylo velice zajímavé porovnávat mé odhady při práci realitou. Pečlivě jsem si zapisovala každý den asi měsíc v kuse všechny své činnosti a ukázalo se, že mé odhady jsou naprosto mylné. Myslela jsem si například, že jsem potřebovala více času na psaní námětu. Když jsem však sečetla čistý pracovní čas, zjistila jsem, že odhadovaný čas byl asi o padesát procent delší než jsem očekávala.

Myslím, že patřím mezi lidi, pro které je při vlastní realizaci velice důležitá motivace, podpora a tolerance lidí z nejbližšího okolí.

Ráda bych poděkovala především rodičům, sestrám, příteli a ostatním členům rodiny, kteří mě při studiích vždy plně podporovali. Mimo podpory hmotné, jsem si nejvíce vážila především jejich povzbuzování, při mém propadání do panických hrůz ze zkoušek a pocitů, že se nezvládnou vyrovnat kvalitě a kvantitě prací mých spolužáků. Za to jim patří opravdu velký dík, protože, bez nich bych tuto práci možná ani nezačala psát.

Dále bych ráda poděkovala mému spolužákovi Pavlu Jindrovi, který mi i přesto, že sám měl mnoho práce na svém projektu, vždy, když jsem ho poprosila, ochotně poradil jak s technickými problémy, tak s neznalostí některých úkonů při úpravě v počítači.

Dík také patří mému supervizorovi Michaelu Carringtonovi a panu Milanu Šebetovi za jejich cenné rady a zvukaři Martinu Švábovi za jeho nevšední a nezištnou ochotu a pomoc.

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: PŮVODNÍ VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P II: FINÁLNÍ NÁVRHY PRIMA VERA

1.1 Původní výtvarné návrhy



UÝTVARNÉ NÁVRHY

Kateřina Hejdová 



ÚTVARNÉ NÁVRHY

Pro tuto animaci bych ráda zvolila alternativní techniku- kombinace pískové animace, živých rostlin, poloplastu a malby. Takto zvolené kombinace se mohou zdát špatně kombinovatelné, já je však volím záměrně. Pro Jaro použiji písek, ten mi pomůže znázornit klidné probuzení ze zimy, pomocí smazávání jednotlivých vrstev sněhu a plynulého, ornamentálního růstu květin. Létu znázorním pomocí sytých barev na kontrastním pozadí, které se budou divoce vrstvit jako květy přes sebe.



1.2 Původní storyboard



S TORYBOARD

Kateřina Hejdová 

Kateřina Hejdova



-1-

STORYBOARD
JARO LETO

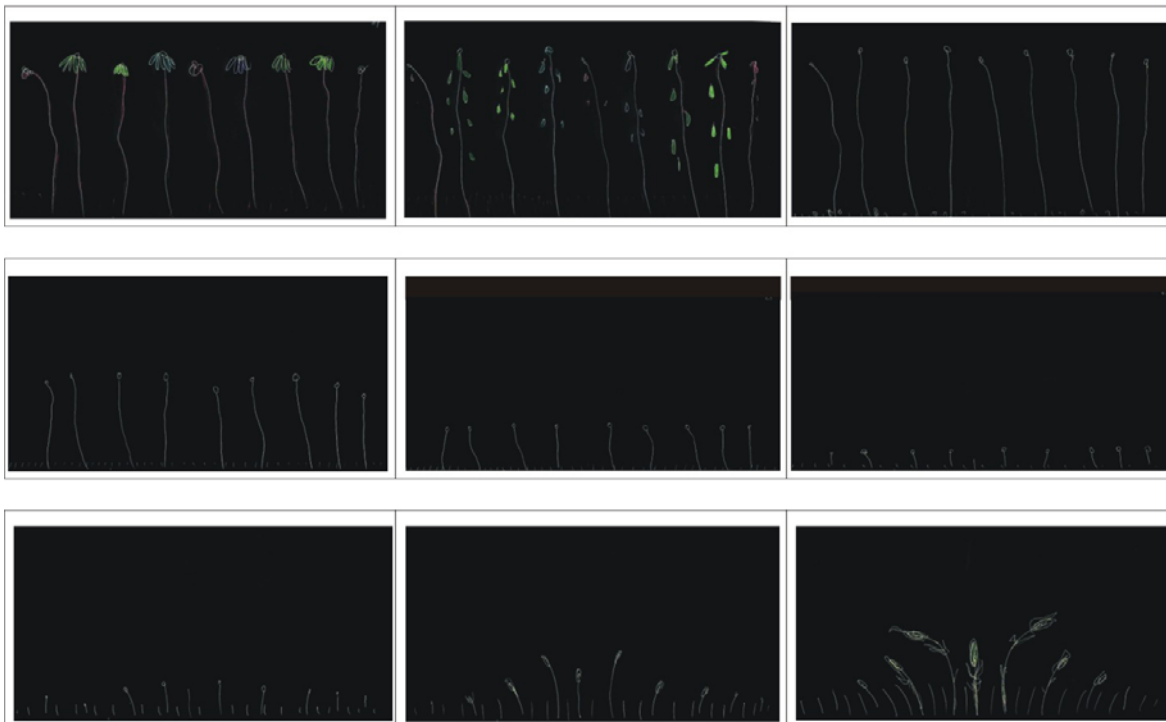
Kateřina Hejdova



-2-

STORYBOARD
JARO LETO

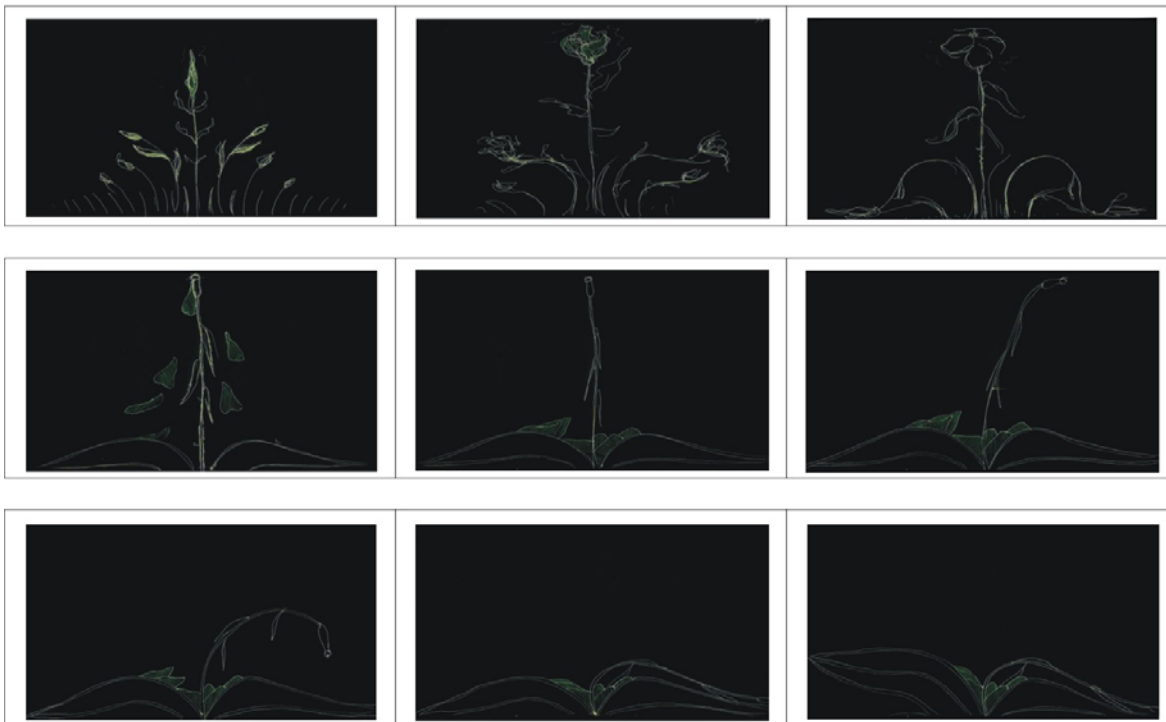
Kateřina Hejdov



-3-

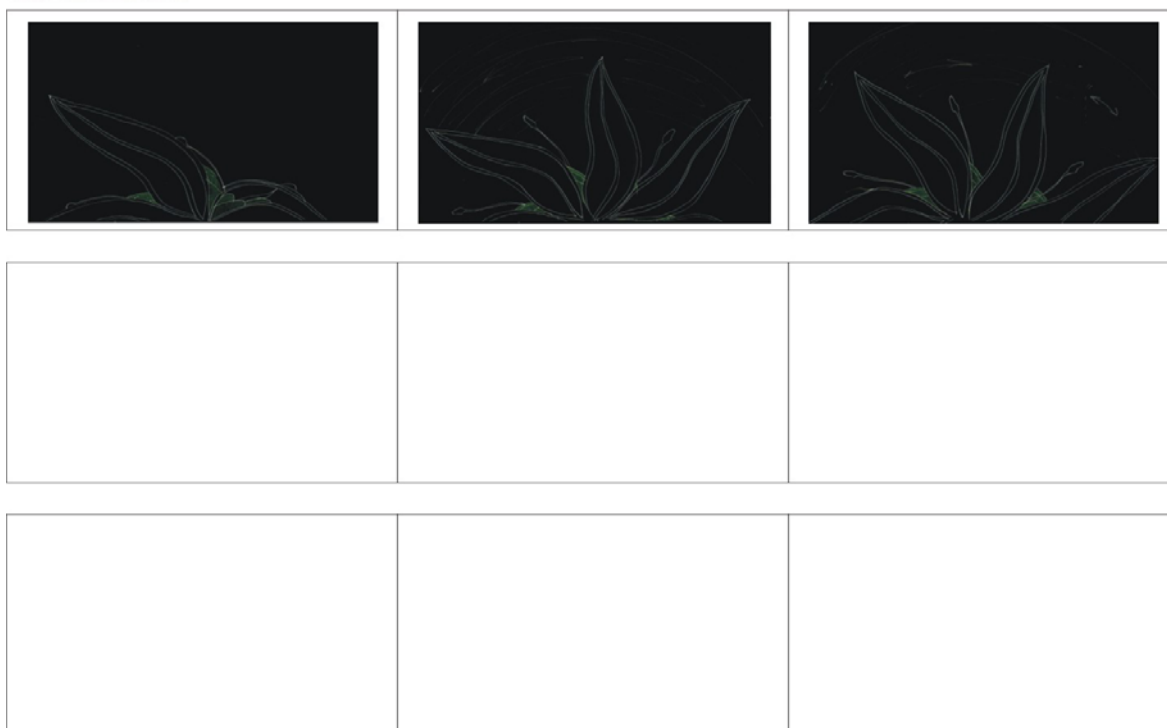
STORYBOARD
JARO LTO

Kateřina Hejdov



-4-

STORYBOARD
JARO LTO



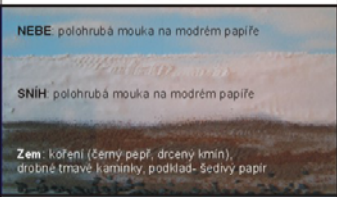



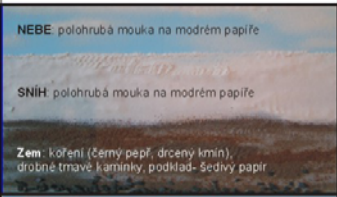



1.3 Pvodn obal na CD



1.4 Původní ukázka technického scénáře



TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

č.z.	OBRAZ	DĚJ	KAMERA	ZVUK
1a	<p>NEBE polohrubá mouka na modrém papíře</p> <p>SNÍH polohrubá mouka na modrém papíře</p> <p>Zemí koření (černý pepř, drcený křmín), drobné tmavé kamínky, podklad- šedivý papír</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Na obraze taje sníh, umazávají se jednotlivé vrstvy mouky. 		
2a		<ul style="list-style-type: none"> - Na louce po roztátém sněhu se objevují první květy zhotovené z rozsypaného koření. - V zemi vyklíčila rostlinka. - Na nebi se pohybují mraky. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prolínání do druhého obrazu - kamera zabírá více nebe 	
2b		<ul style="list-style-type: none"> - Louka je pokryta chvějícími květinami. - Na nebi se pohybují mraky. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prolínání do druhého obrazu - kamera zabírá více nebe 	
20a		<p>V letní noci:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Na černém pozadí spolu tančí květiny. Dvoub různými skáčkou okvětní lístky. Z bílé větvičky v levo letí pil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prolínání do druhého obrazu 	
č.z.	OBRAZ	DĚJ	KAMERA	ZVUK
1a	<p>NEBE polohrubá mouka na modrém papíře</p> <p>SNÍH polohrubá mouka na modrém papíře</p> <p>Zemí koření (černý pepř, drcený křmín), drobné tmavé kamínky, podklad- šedivý papír</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Na obraze taje sníh, umazávají se jednotlivé vrstvy mouky. 		
2a		<ul style="list-style-type: none"> - Na louce po roztátém sněhu se objevují první květy zhotovené z rozsypaného koření. - V zemi vyklíčila rostlinka. - Na nebi se pohybují mraky. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prolínání do druhého obrazu - kamera zabírá více nebe 	
2b		<ul style="list-style-type: none"> - Louka je pokryta chvějícími květinami. - Na nebi se pohybují mraky. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prolínání do druhého obrazu - kamera zabírá více nebe 	
20a		<p>V letní noci:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Na černém pozadí spolu tančí květiny. Dvoub různými skáčkou okvětní lístky. Z bílé větvičky v levo letí pil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prolínání do druhého obrazu 	

1.5 Původní výtvarné návrhy





Nový bakalářský film

Kateřiny Hejdové
PRIMA VERA

Antonio
VIVALDI

Antonio
VIVALDI

Nový bakalářský film

Kateřiny Hejdové

PRIMA VERA
PRIMA VERA



PRIMA VERA

PRIMA VERA

Nový bakalářský film

Kateřiny Hejdové



Potisk na CD



Potisk na CD



Potisk na CD



Potisk na CD

Obal na CD



Přední část



Zadní část

Obal na CD



Přední část



Zadní část

Obal na CD



Přední část



Zadní část

Obal na CD



Přední část



Zadní část

Obal na CD



Přední část



Zadní část

Obal na CD



Přední část



Zadní část

Obal na CD



Přední část



Zadní část

Počáteční výtvarné návrhy 1.



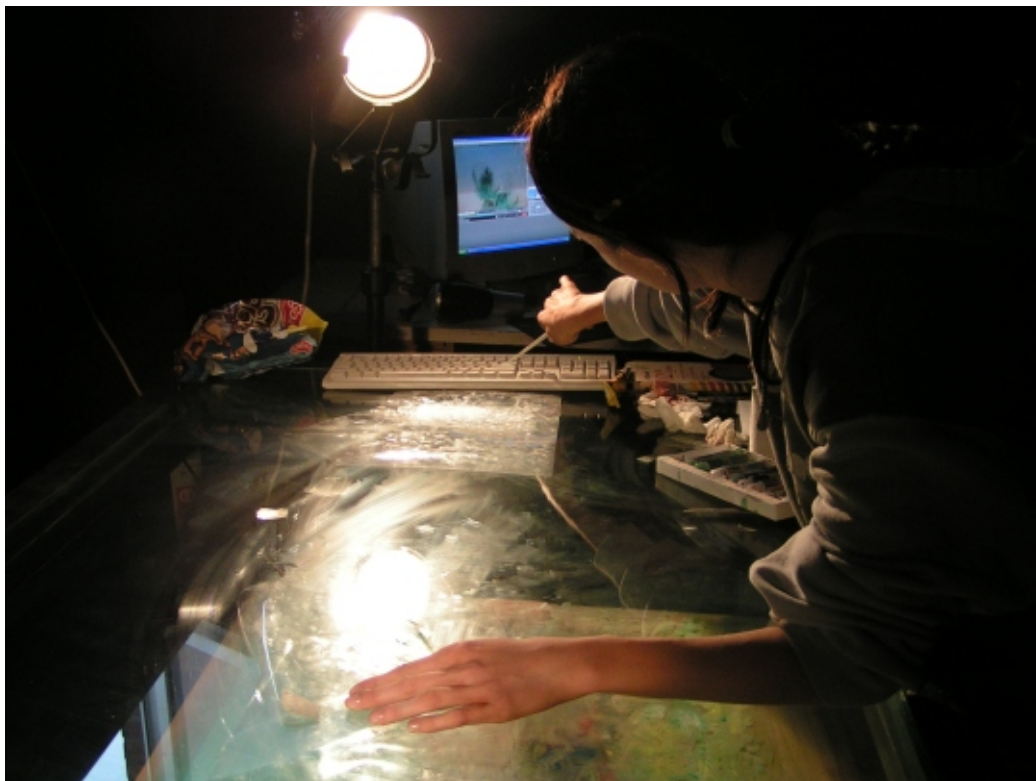
Dokumentace ANIMOVÁNÍ VE ŠKOLNÍM ATELIÉRU



Dokumentace ANIMOVÁNÍ VE ŠKOLNÍM ATELIÉRU



Dokumentace ANIMOVÁNÍ VE ŠKOLNÍM ATELIÉRU



Obrazy ze kterých jsem vycházela



Obrazy ze kterých jsem vycházela



