

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Paleta“

Denisa Kristianová

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Denisa KRISTIANOVÁ
Osobní číslo: K10013
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a
režie

2. praktická část:
Paleta – loutkový animovaný film kombinovaný s
plastelinou

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1,067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva). Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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 4.3. 2013

.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či 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 za výdělkem jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělkem dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

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

Seznam odborné literatury:

Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3


Mistrovství 3D animace Isaac Kerlow, Computer Press Brno 2011, , ISBN: 978-80-251-2717-9

www.pixar.com

Jak rozumět komiksu McCloud Scott, BB art 2008, ISBN: 978-80-7381-419-9

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2012**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2013**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

L.S.


MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Prostřednictvím této práce bych ráda popsala realizaci bakalářského filmu Paleta. V první teoretické části, popisuji svou cestu k animaci, námět k bakalářskému filmu a veškerou literární přípravu pro následnou realizaci filmu. V další praktické části, přecházím k výrobě loutkového filmu. Dále se snažím analyzovat především samotný proces animace a poukážu na problematiku spjatou s touto technikou. Na závěr se zaměřím na postprodukční řešení filmu a shrnu svůj pohled na celý výrobní proces filmu.

Klíčová slova: bakalářská práce, loutková animace, loutka

ABSTRACT

I would like to describe a realization of bachelor film Pallete throught this work. In theoretical part I describe my way to animation, theme to the bachelor film and all the literary preparation for realization of the film. In practical part I talk about making of puppet film. I also try to analyze the process of animation and show the problems connected with this technique. Finally, I focus on a postproduction and summarize my view on a entire film production process.

Keywords: bachelor project, puppet animation, puppet

Mé velké poděkování patří především rodičům, kteří mi umožnili studovat vysokou školu, panu Milanu Šebestovi, který nám odborně vedl natáčení filmu. Velké díky si zaslouží i pan Zdeněk Krupa, který nám byl vždy nápomocen u technické složky filmu.

Dále bych chtěla poděkovat všem, kteří se jakkoliv podíleli na realizaci filmu.

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

Denisa Kristianová, v Ostravě 10.5.2013

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 HLEDÁNÍ TVOŘENÍ.....	11
1.1 TECHNIKA, INSPIRACE.....	12
1.1.1 Námět.....	13
1.1.2 Od náčrtu k technickému scénáři.....	14
1.1.3 Animatik.....	16
1.1.4 Prostředí.....	16
II PRAKTICKÁ ČÁST	17
CESTA K FILMU.....	18
1.2 HON NA LOUTKU.....	18
1.3 OD PRODUKCE K VÝROBĚ.....	18
ANIMACE 20	
1.4 FINIŠOVÁNÍ.....	23
1.5 PONAUCENÍ.....	23
1.6 POSTPRODUKCE, STŘIH, HUDBA, TITULKY.....	24
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	27
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	28
SEZNAM PŘÍLOH.....	29
PŘÍLOHA III: FOTODOKUMENTACE	38

ÚVOD

Je zvláštní, že animovaný film je jako stín, který nás svým způsobem pronásleduje celý život. Jako děti jsme jim přímo uchvázeni. V dospělosti, kdy se na svět koukáme trochu realističtěji, sice zájem může opadnout, nicméně nesetkala jsem se zatím s člověkem, který by v dospělosti animovaný film úplně vynechal, či k němu měl snad odpor.

Možná je to právě tím, že nám tak příjemňoval to naše dětství a dokázal nás přenést do světa fantazie a i v dospělosti má ono silné kouzlo, které nás může na okamžik unést z reality.

Mě animovaný film unesl dokonce až za černé plachty do ateliéru a stal se naopak mou realitou. Je fakt, že ten svět animace nebyl vždy procházkou růžovým sadem, ale o to víc si pak mohu vážit každého výsledku.

Vzhledem k tomu, že jsem ve třetím ročníku a přede mnou stojí úkol nazvaný bakalářská práce, zaměřím se v této práci na popis tvorby bakalářského filmu s názvem „Paleta“.

Práce se skládá z teoretické části, ve které popisuji, svou cestu k oboru animace, jak jsem došla k námětu a další postupy spojené s přípravou pro film. Zaměřuji se na technický scénář, výtvarno či animatik.

V druhé teoretické části vylíčím především problematiku spojenou s loutkovým filmem z pohledu animátora. Jak už si i v této práci zmiňuji, nejlepší ponaučení si odnese sám tvůrce při realizaci filmu. Tato práce rozhodně není odborná příručka, která odkrývá veškerou problematiku spojenou s loutkovým filmem, avšak mohla by být nápomocná alespoň v banálních záležitostech, ke kterým jsem došla právě až na základě realizace filmu.

Vzhledem k tomu, že se jako spisovatelka opravdu necítím, doufám, že tato práce bude dostatečně čitelná a třeba se i pro čtenáře stane v něčem přínosná.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HLEDÁNÍ TVOŘENÍ

K umění jsem měla vztah snad odjakživa. Důkazem je toho i babiččin nábytek, na kterém jsem se jakýmsi způsobem snažila rozkreslit již v dobách, kdy mi ke štěstí stačilo to, že sebou po pár krocích neplácnu na zem, zvládnu s přehledem několik citoslovců a jako bonus umím oslovit mámu i tátu.

To, že babiččin nábytek není zrovna ideálním místem pro mé výtvarné vyjádření, mi bylo ale dost razantně vysvětleno a tak jsem se musela spokojit s běžně užívaným papírem.

Pastelky jako by mi přirostly k rukám a to k oběma. O to složitější v první třídě bylo, vybrat si, zda se stanu levačkou nebo pravačkou. Moje ruce byly tenkrát dost univerzální. Jakmile se mi zdála levá ruka vyčerpaná, okamžitě šla do akce pravá. Nakonec jsem ale u zápisu do školy chytla pastelku do levé ruky a tak ze mě udělali falešného leváka, který stejně nic krom psaní levou rukou nesvede.

Čas na základní škole plynul a já po škole chodila do výtvarného kroužku, kde ale v páté třídě udělala paní učitelka obrovskou chybu v podobě nechtěného nucení. Aniž by si to uvědomila, nutila moji dětskou hlavu, aby se zatěžovala dalekou budoucností. Místo mých duhových šneků, které jsem si v té době tak ráda kreslila, přede mne začala stavět busty a zátiší a to mělo i své následky v podobě rychlého úprku od umění ke sportu.

Pastelky vystřídal volejbalový míč a pravidelný trénink na základní sportovní škole. Bohužel, nebo bohudík se příroda rozhodla mi nadělit krásných 159 cm výšky.

Chtě, nechtě se ze mne stal mezi spolužačky, které mě minimálně o hlavu převyšovaly, trpaslík. Touto pro mne tenkrát velkou zradou se mi vrátka ke sportovnímu gymnáziu zavřela a já opět vzala do rukou pastelky a ocitla se na střední umělecké škole. Studium propagační grafiky mne celkem bavilo, ale postupem času jsem se začala pít po tom, že by bylo celkem fajn ty obrázky či grafiku nějak oživit pohybem. Krom pár flashových pokusů jsme z animace ve škole nic nedělali a tak jsem začala sama pátrat po nějakém místě, kde bych do toho světa animace mohla nahlédnout víc.

Dopátrala jsem se až do Ostravského televizního studia QQ kde sice majitelka Elen Mrázová na mě koukala trochu nechápavě, že se chci hlásit právě na animační

kroužek, ale nějak to nerozebírala a kývla, že budu chodit do skupinky pro pokročilé. Po příchodu jsem pochopila celkem rychle proč ten nevěřící pohled. Jen stěží v osmnácti letech zapadnete do skupinky dětí, které si plácají postavičky z plastelíny, z nichž nejstaršímu účastníku bylo tuším 11 let. Nicméně mě to neodradilo a tak jsem začala své páteční podvečery trávit seznamováním s animací. Postupně jsem si odzkoušela základy jako morfování tvarů, skákající míček nebo chůze. Ačkoliv se mi to prvotně zdálo jako velmi jednoduchá záležitost, hned u prvního cvičení jsem začala chápat, že animace opravdu není zase tak snadná a musí se u ní přemýšlet.

Velmi přínosná byla i přednáška pana Mráze o zásadách animace, kam mě pozval mezi studenty, kteří již animovanou tvorbu studují na střední škole. V té době jsem si trochu připadala trapně, jelikož tito vrstevníci ukazovali své práce a zkoušeli animovat logo QQ v programu TVP, který v té době pro mne byl španělskou vesnicí. A já si tam animovala na papír čtverec měnící se na kolečko. Jelikož se mi čas krátil a já se musela rozhodnout kam si podat přihlášku na vysokou školu, bylo docela demotivující si vůbec přihlášku na animovanou tvorbu podávat. Nicméně jsem si řekla, že za pokus krom toho času a administrativního poplatku nic nedám, a tak jsem si přihlášku na animovanou tvorbu podala. A k mému údivu byla i přijata ke studiu. Z přijetí na obor klasická animovaná tvorba jsem měla ohromnou radost. Sama ani nevím, jak ty tři roky života utekly, ale než jsem se stačila ve Zlíně rozkoukat, ocitla jsem se před závěrečnou bakalářkou prací.

1.1 Technika, inspirace

Na konci druhého ročníku nám vedení školy oznámilo, že se náš obor z Kudlovských ateliérů musí přesunout na fakultu a tím pádem nám nebudou poskytnuty prostory, které ateliér Karla Zemana a Hermíny Týrlové nabízely. Vedoucí ateliéru Animované tvorby pan Michal Zeman, nás tenkrát obeznámil se situací, že může dojít k tomu, že budeme ohodnoceni možná jen za námět a bude potřeba k realizaci filmu vytvořit štáb o šesti lidech. Tenkrát tento přesun oboru vyvolával obrovské diskuze mezi spolužáky jakou techniku si tedy zvolit a pochopitelně i mě tato situace dovedla k zamyšlení. Avšak nějaký vnitřní hlas mě tenkrát tlačil do klasické techniky. Nebylo to jen proto, že jsme obor, kterému končí akreditace a nebude se už obnovovat, ale asi i kvůli postupnému zániku klasické animace ve Zlíně

a v podstatě v celé české zemi. Velkým faktorem bylo i to, že je to asi poslední možnost si tyto techniky opravdu vyzkoušet se vsím všude. Přece jen programy mám v počítači nainstalované, a kdyby mně náhodu přepadly v životě choutky animovat, nic krom času a mne samotné, mi v tom bránit nebude.

Když jsem se rozhodovala, jakou klasickou techniku použít pro bakalářský film, napadla mne okamžitě plastelínová animace.

Tato technika mne oslovila už někdy na základní škole. Velikou inspirací se mi stal totiž právě seriál, který jsem jako dítě s oblibou sledovala. Byl jím seriál „Pingu“. To, jaké úžasné vlastnosti dávala právě plastelína tomu malému tučňákovi, se mi vrylo dokonale do paměti. Velmi mne inspiroval i film Mary a Max, který má pro mne obrovskou hodnotu především po výtvarné stránce. I když v tomto filmu nejsou vyzdvihnuty animační přednosti plastelíny, nádherně poukázal na to, jak se může stát tento materiál zajímavý vizuálně, bez ohledu na animaci. Jelikož plastelínová animace je velmi časově náročná technika, domluvili jsme se Lukášem Moravským, že bakalářský film natočíme společně.

1.1.1 Námět

Ke konci čtvrtého semestru jsme měli vymyslet náměty a prokonzultovat je s panem Štorchem. S velkými problémy jsem vymyslela pár námětů z čehož jeden jsme tenkrát konzultovali. Pan Štorch řekl, že by se dal použít, ale i tak jsme se dohodli s Lukášem, že přes prázdniny na námětech zapracujeme.

Jak už to bývá, prázdniny utekly nějak rychle, a tak se vymýšlení námětu nechalo na začátek školního roku. Jak se tak termín odevzdání námětu blížil, můj mozek vymýšlel čím dál tím nesmyslnější náměty. Tenkrát měla moje nejlepší kamarádka narozeniny a pozvala mne na rodinnou oslavu, kde byla i jedna paní, která měla sebou asi pětiletého chlapečka. Jelikož to byla rodinná oslava, moc jsem si toho s účastníky neměla co říct, a tak jsem víceméně jen pozorovala.

Zaujal mne právě ten malý klučina, který očividně také nebyl úplně ve svém živlu, a tak se snažil zabavit. Středem jeho zájmu se stala jeho matka, které tenkrát chtěl něco ukázat na zahradě, ale neřekl co. Matka se chlapci ale odmítla věnovat, jelikož se sama bavila. Nakonec jeho pozornost převedla na počítač, kde mu zapnula hru a tím ho zabavila a odvedla od původních myšlenek.

Trochu jsem si vybavila, že můj Otec v podstatě dělal to stejné. Když jsme měli návštěvu a já měla nutnou potřebu vstupovat do rozhovoru, tak mě obvykle poslal do pokoje se slovy: „Jdi si hrát.“. Jen s tím rozdílem, že tenkrát jsem samozřejmě nedošla do pokoje a nezapnula počítač, ale vysypala si svůj super kufřík s hračkami. Docela dost mi v té době vrtalo v hlavě spíš jak rodičům sdělit to, co jsem chtěla říct, než to, s jakou hračkou si budu hrát. Ale myslím si, že tu nutkavou potřebu sdělení zažilo asi každé dítě. Chápu, že je asi složité hlavu dítěte zabavit na 24 hodin denně, ale moc nesouhlasím s moderním trendem převáděním pozornosti dítěte na počítačové hry. Ten pohled mě dovedl až k námětu na bakalářský film. Proč vlastně trochu neudělat narážku na to, co mě samotné jako dítěti vadilo, byť si myslím, že jsem měla úžasné dětství a své rodiče bych za nic na světě neměnila.

Při první schůzce s vedoucím práce panem Milanem Šebestou, jsme konzultovali dva náměty. Námět Lukáše byl jako stvořený pro plastelínovou animaci a můj námět plastelínu vůbec nepotřeboval a to i přes to, že jsem na ní od samého začátku lpěla. Panovi Šebestovi se líbily oba dva náměty, ale nakonec jsme se s Lukášem shodli, že se udělá námět s holčičkou a nevšímavou matkou.

Jde v podstatě o jednoduchý příběh. Dívka sedí v pokoji a kouká, jak za oknem prší. Najednou se vyjasní a objeví se duha, kterou před tím nikdy neviděla. Utíká za matkou, ale ta se jí nevěnuje. Holčička jí tedy nakreslí obrázek duhy ale ani s ním se nedočká pozornosti. Nakonec jí napadne duhu namalovat mamince rovnou na nábytek, aby opravdu o tento zážitek nepřišla.

S ohledem na náročnost plastelínové techniky a na podmínky které na natáčení filmu byly, jsme na doporučení pedagogů od plastelíny upustili. Námět jsem odeslala ještě panu Štorchovi, který odepsal, že to není nic světoborného, ale že se mu to líbí, protože si to na nic nehraje. Tím jsme měli schválený námět a mohlo se začít s bodem číslo dva a tím byly výtvarné návrhy.

1.1.2 Od náčrtu k technickému scénáři

Po vytvoření námětu nám nebránilo nic v tom, abychom se domluvili na výtvarném provedení, ale jelikož každý má své představy o výtvarnu, domluvili jsme se s Lukášem, že kaž-

dý vytvoříme své charaktery a pak se dohodneme, které použijeme. Holčičku jsem si prvotně představila jako malou roztomilou dívku s velkýma očima a tak jsem si nakreslila náčrt, jak si ji přibližně představuji. Ani jsem moc nepřemýšlela nad realizací loutky a šla předložit návrhy, které se ale vedoucímu oboru panu Malíkovi moc nezamlouvali. S odstupem času se vůbec nedivím, přece jen ty obrovské oči by vypadaly opravdu na loutce velice zvláště a nedokážu si ani představit jejich funkčnost.

Protože mi docela záleželo na tom, abych použila své výtvarno, musela jsem se do toho trochu víc ponořit, Jeden den, jsem si na návrhy opravdu v klidu sedla a začala črtat. Nakreslila jsem deset charakterů holčičky a z nich jsem pak pět vykreslila a přidala barevnost. Dále jsem se pak pustila do matky, kterou jsem si představovala prvotně jako zavalitou ženu, která bude výrazně nalíčená, ale pro jistotu jsem si načrtla i opak, což byla velmi štíhlá postava s kostnatou tváří.

O týden později jsem zanesla návrhy znovu do školy a pak i na prokonzultování s panem Šebestou a setkali jsme se s pozitivním ohlasem. Vybral se finální návrh holčičky i matky. Výhru v podobě hlavní role a následné realizace si odnesla malá, pihatá holčička s culíkem oděná do žlutých šatiček.

V té době nám bylo oznámeno, že se má konat Pitching, díky kterému máme možnost představit svůj projekt, získat finanční podporu a v neposlední řadě díky prezentaci sehnat zvukaře a střihače. Celkem se mi ta myšlenka zamlouvala až na to, že se tato událost měla konat už za týden a u mě doma ležela na tento termín letenka do Anglie. Jelikož nám bylo sděleno že Pitching je povinný, okamžitě jsem se omluvila a Lukáš nabídl, že projekt odprezentuje sám, za což jsem mu opravdu moc vděčná.

Jak se ukázalo, tak nakonec Pitching povinný nebyl, ale i tak Lukáš určitě projekt výborně představil, protože za nedlouho se mi na email ozval střihač s tím, že by s námi rád spolupracoval a následně nám na film byla školou přidělená finanční podpora v podobě 8,000Kč.

Po zkonzultování výtvarna jsme se tedy pustili do technického scénáře. Chvilku nám to dalo zabrat, ale nakonec jsme to nějak zvládli. Vzhledem k tomu, že k funkci kameramana mám docela daleko, nemám asi úplně vyvinutý cit pro záběrování. S kamerou moc zkušeností nemám a vymýšlet různé pohledy je pro mne opravdu složité.

V té době mi hlavně právě toto záběrování dělalo celkem vrásky na čele a docela jsem se snažila protlačit svůj návrh, že by bylo dobré si k sobě přibrat i kameramana. Ať už jde právě o techniku, záběry či svícení kterému absolutně nerozumím. Lukáš ale návrh zamítl s tím, že ho nepotřebujeme a tak jsem teda tuto záležitost nechala dál na něm. Je přece jen asi techničtější typ a tak vzal technický scénář a po konzultaci se stříhačem ho překreslil a upravil do finální podoby, která měla okolo 34 záběrů.

1.1.3 Animatik

Podle technického scénáře pak vytvořil v After Effectu Lukáš animatik.

Ráda bych tento animatik vyzdvihla, protože mi přijde, že u loutkové animace se na tuto věc pozapomene. Pokud děláte kreslený film, stává se animatik nedílnou součástí filmu. V loutkové animaci jsme ho opravdu využili jen pro kontrolu, zdali jednotlivé záběry na sebe navazují či ne. Jak se pak ukázalo, u natáčení jsme ho nevyužili a některé záběry upravili, dle vlastního mínění protože to, co vám dovolí program, vám už kamera a scéna dovolit nemusí.

1.1.4 Prostředí

Teď už stačily jen výtvarné návrhy prostředí a mohlo se začít s realizací. Jelikož jsme měli jenom tři prostředí, nebyl tento úkol zas až tak složitý. Pokoj holčičky jsem si představovala jako místnost, která je barevná, hravá a odpovídá také barevností pokojíčku malého děvčátka. Samozřejmě nesměly v pokoji chybět ani nějaké rekvizity jako medvídek či panenka. Kuchyň měla být naopak méně výrazná a v tlumených barevných odstínech, aby na nábytku vynikla namalovaná duha. Když jsem teda návrhy dodělala, mohli jsme se pustit do realizace a výroby.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

CESTA K FILMU

Po přesunutí na fakultu nám byl přidělen jeden ateliér, který ale naráz nemohl pokrýt potřeby dvou štábů loutkové animace. Takže jsme museli na natáčení filmu čekat, až se dotočí film, který byl na listině před námi. Mezitím jsme ale mohli řešit právě výrobu, a to především výrobu loutek.

1.2 Hon na loutku

Jelikož loutky z filmové školy Zlín nám nemohly být zapůjčeny, museli jsme požádat pana Zemana o zapůjčení kloubové kostry. Bohužel ale nastal problém s velikostí loutky. Kostra měla okolo 22 cm a tato velikost byla vyhotovující, avšak jen pro loutky matky. Holčička měla být velikostí zhruba matce do pasu a to znamenalo okolo 11-14 cm. Protože ve škole žádná taková loutka nebyla a Kudlovské ateliéry s námi přetrhly kontakt, nezbývalo nic jiného než se pustit do honu na loutku.

Napsala jsem kamarádovi, který pracuje ve studiu QQ jaké rozměry loutek mají a jestli by se daly zapůjčit, ale opět nám nevyhovovaly, což pak i potvrdil pan Šebesta, který se ve studiu QQ také ptal. Obrátili jsme se i směrem do Prahy na bývalého vyučujícího Michaela Carringtona. Tímto směrem to vypadalo zprvu taky bez úspěchu, ale nakonec doporučil jednu slečnu, která tuto velikost loutky má. Paradoxem bylo to, že slečna je ze Zlína, ale o to lehčí pak byla domluva. Jakmile dotočila s loutkou reklamu, mohla nám ji zapůjčit.

1.3 Od produkce k výrobě

Jelikož naše prvotní myšlenka byl film plastelínový, dohodli jsme se, že alespoň z části zachováme vzhled plastelíny. K tomu jsme si zvolili materiál fimo a cermin. Tyto hmoty jsou velmi podobné vzhledově plastelíně a dá se s nimi výborně pracovat. Po vymodelování se jen hmota musí upéct, aby se vytvrdila. Jedinou nevýhodou je, že finančně vyjde trochu dražší, než třeba velmi používaný modurit. Proto jsem se pokusila dohledat obchod, kde bude cena nejvýhodnější a dohledala jsem nakonec internetový obchod. Po domluvě s Martinem Markem, který měl na starost chod financí našeho oboru, jsem teda vyplnila licenční smlouvu, sestavila rozpočet, zažádala o založení SPP prvku a domluvila se, že teda první nákup bude přes internetový obchod. Což nebyl problém, jen jsem byla upozor-

něná, že je potřeba platit přes internet hotovou částkou. Za nějaký čas se ukázalo, že mne pozapomněl upozornit i na to, že doklad musí být fakturován na školu, nikoli na mou osobu a tím pádem nelze nákup proplatit. A jelikož už jsem neměla moc na toto produkční vyřizování čas a ani nervy, poprosili jsme Zuzanu Dědochovou z produkce, jestli by se toho neujala. Jsem moc ráda, že nabídku přijala a funkci produkční jsem ji mohla přenechat.

Když se nám dostala do rukou konečně loutka holčičky, mohlo se začít modelovat. Dohodli jsme se, že já budu modelovat holčičku a Lukáš vymodeluje hlavu matky. Modelování s hmotou šlo docela dobře, ale i tak požadovaný tvar nebyl úplně dle mé představy.

Čím víc jsem s hmotou pracovala, tím byla měkčí a pod rukama se topila.

Navíc jsem měla modelovat okolo pěti hlaviček s různými výrazy a to byl opravdu horor zachovat rozměry.

I tak jsem se o to vymodelování pokusila, ale nedopadlo to vůbec šťastně. Každá hlavička měla trochu jiný tvar, což byl problém. Měli jsme totiž v plánu použít pouze jedny vlásky, které na jednotlivé hlavy budeme obměňovat. Nakonec Lukáš navrhl, že vyrobí formu a tím zachováme rozměry. Já teda vymodelovala zkušební hlavičku, kterou jsem upekla a dále ji domodelovala plastelínou do požadovaného tvaru. Navrstvila jsem jí hlavně tváře, aby byly víc vystouplé a plastelínou se už velmi dobře tyto detaily na tvrdý cermit dodělávaly. Lukáš pak vytvořil formu a s tou jsem znovu hlavičky přemodelovala.

Velmi to ulehčilo práci a hlavně díky formě se zachovala zhruba stejná velikost hlav.

Z formy pak Lukáš odlil ještě jednu sádrovou hlavu, na kterou jsem mohla domodelovat univerzální vlasy. Vlasy jsem modelovala také tímto způsobem šestkrát, než jsme došli ke konečnému provedení. Jelikož se ukázalo, že teda hlavičky nejsou i přes formu všechny stejné a vlasy úplně dokonale nesedí tak se musely přemodelovat.

Pak nastala zrada i ze strany materiálu. Do dnešního dne nevím, čím to bylo způsobeno, ale když jsem vlasy modelovala podruhé, měla hmota velmi křehké vlastnosti a lámala se jako čokoláda. Po třetím pokuse to bylo stejné. Až na počtvrté se vlasy opravdu povedly. Jen než jsme se dostali k natáčení, tak nám loutka při zkoušce spadla trochu tvrději na hlavičku, a tak jsem modelovala znovu.

Po nekonečném modelování přišla další nepříjemná záležitost a ta nesla název ručičky. Nechali jsme si z Prahy poslat ručičky, které se hodily tak možná pro natáčení hororu. Prsty by klidně mohly konkurovat stříhorukému Edvardovi a barevně byly také nepoužitelné. Takže jsme nechali vyrobit nové ručičky. Zadalí jsme přesné rozměry i barvu.

Ručičky byly doručeny celkem rychle. Bohužel odstín nebyl totožný a tak nezbývalo nic jiného než se pustit opět do činnosti, která mi už lezla lehce na mozek a tou jest modelování. Do nového modelování hlaviček jsme si tentokrát sedli s Lukášem společně, protože nás už opravdu čas tlačil. Ale i tak jsme ještě stále čekali na zboží, které jsem objednala ze světa miniatur. Tentokrát jsem už ale věděla, že faktura musí být určitě psaná na školu.

Mezitím jsem mohla předat panu Janotkovi, který pro nás vyráběl kulisy výtvarné návrhy nábytku a ten se pak pustil do realizace. Nábytek do pokoje vypadal naprosto úžasně a po zhotovení ho stačilo už jenom namalovat. Zvolila jsem si decentní zdobení v tlumené barvě, ať ornamenty nejsou příliš výrazné.

Dále bylo zapotřebí ušít oblečení a to si vzala na starost Lukášova matka a spolužačka Pavla Pokorná, která je na šití opravdu šikovná.

Já jsem se společně s mojí mamkou pustila do šití závěsu a peřin. Peřina se musela ale také přešívát. Na první pokus neseděla velikost, druhý pokus už seděl ale až po ušití nám bylo řečeno, že je potřeba do peřiny vložit dráty, které budou fixovat pohyb peřiny. Takže nezbývalo nic jiného než ji opět přešít.

Jakmile bylo vše hotové, pan Janotka smontoval scénu, zafixovali jsme nábytek a veškeré rekvizity a mohlo se začít animovat.

Animace

Den před natáčením přišel pan Krupa, který nám scénu s deštěm nasvítal a ukázal, jak se pracuje s jízdou. Také bylo nutné vyřešit, zdali déšť za oknem bude animován klasickou animací, nebo se udělá postprodukčně.

Vyhrála to klasická animace, a tak nám pan Šebesta poradil, že déšť je potřeba namalovat na folie a obměňovat jednotlivé fáze. Zkusili jsme si animační zkoušku, při které jsme zjistili, že na dvě folie vypadá déšť opravdu moc rychle. Zavolali jsme si pana Hejcmana, který nám pomohl déšť nakreslit a ukázal nám, jak by mohl vypadat dobře. Nakonec jsme

teda použili pět folií, které se měnili po dvou framech. Konečně přišlo to, na co jsme čekali

od samého začátku. Animování a vdechnutí života do toho statického prostředí. Jen s tím vdechnutím života jsme to vzali trochu zbytečně vážně.

Do rohu pokoje jsme postavili do květináče živou květinu. Záběr byl opravdu složitý a zdlouhavý a jako nezkušení animátoři jsme se rozhodli nechat záběr s jízdou roztočený na další den. Všechno krásně sedělo a šlo by to doanimovat, pokud by teda ta květina v rohu přes noc nezvadla.

Takže jsme měli další ponaučení pro příště, hlavně nenechávat roztočené záběry. Takže jsme jízdu točili znovu. Byl to docela zdlouhavý proces. Lukáš vyměnil folii za oknem, pohnul s jízdou a já animovala pohyb. Párkrát se podařilo folii otočit naopak, což udělalo to, že děšť se otočil na druhou stranu. Takže jsme si to museli hlídat, protože vracet se a přemazávat okna nebylo zrovna u jízdy snadný počín.

Záběr jsme točili asi 4 hodiny, ale tak nějak jsme si říkala, že to asi jeden z nejsložitějších záběrů, takže jsem s tím byla i smířená.

Další den nás čekal další zajímavý záběr v podobě stékající kapky po skle. Protože holčička v tomto záběru nebyla vidět, shodli jsme se, že bude nejlepší, když použijeme jenom ruku a tu budeme animovat bez loutky.

Jak jsem si ale zkusila, tak animování z ruky opravdu moc nejde, a tak jsem navrhla, prodlouženou ruku zafixovat ke dřevu které bylo potřeba našroubovat na scénu. Tím pádem byl pohyb plynulý a ruka mohla následovat kapku, kterou kreslil Lukáš z druhé strany na folii. Bylo potřeba pokaždé kapičku přimalovávat a z druhé strany zase umazávat ať pohyb stékání vypadá opravdu věrohodně. K té věrohodnosti jsme nedošli napoprvé ani na podruhé a ani napotřetí. Až při čtvrtém přetáčení záběru se nám to zdálo být přijatelné a mohli jsme pokročit dále.

Docela na stejný princip fungoval i další záběr, což bylo kreslení na papír. Prostě jsem hýbala ručičkou a po každém pohnutí jsem dokreslovala do obrázku duhu. Tento záběr mne celkem bavil, jelikož vyšel už na podruhé, což byl oproti předchozím záběrům opravdu úspěch.

Další záběr už tak snadný nebyl. Šlo o záběr, kdy holčička přichází ke stolu a bere pastelku ze šuplíku.

Do animování chůze se pustil Lukáš s tím, že teda bude dělat kroky on, a tím se zachoval jednotný styl a já budu animovat zbytek filmu. To, že chůze s tak malou loutkou nebude zrovna jednoduchý počin, se ukázalo celkem rychle. Loutka v koleních kloubech nebyla příliš ohebná a animovalo se s ní docela špatně. Takže si i Lukáš přichod ke stolu řádně užil.

Já se pak pustila do otevírání šuplíku, což se mi animovalo také špatně. Přece jen scéna byla docela velká a stůl byl zhruba uprostřed. Neviděla jsem pořádně na druhou stranu a opírat se o scénu jsem také nemohla, takže byl pro mne pohyb s rukama holčičky složitý. Nemluvě o tom, že šuplík byl stále pohyblivý a nezafixovaný, takže se mi nejméně pětkrát jinak pohnul a já pak musela minimálně 5 minut přes prosvětlování v programu hledat stejné postavení. I přes tyto komplikace jsme ale záběr po dlouhých pěti hodinách natočili.

Po přehrání záběru jsme došli k dalšímu zjištění, a to že i přilepené a zafixované věci se před kamerou rády hýbou. Knihy v policice byly k sobě přilepené tekytem, který se asi rozhodl, že si vyzkouší před kamerou nějakou fyzikální činnost v podobě rozpínání. Knihy se prostě od sebe začali oddalovat. Což při natáčení nešlo vidět, ale při konečnému přehrání se docela dost knihy pohnuly.

Nezbývalo nic jiného, než knihy teda zkusit přilepit k sobě oboustrannou páskou a doufat, že při druhém pokusu podobné manýry mít už nebudou. Naštěstí neměly.

V dalším záběru se nám stala podobná věc. Při příchodu holčičky od dveří se v pozadí opět pohnulo oblečení, které bylo v poličkách ve skříní. Naštěstí ten pohyb byl docela znatelný ihned, takže jsme točení zastavili a oblečení k sobě polepili ještě víc a nechali záběr na druhý den, aby se případně oblečení pohnulo přes noc a našlo si stálou polohu.

Den po velikonocích mám v natáčecím deníku zapsán jako velmi neproduktivní den. Už ani nevím, co to znamenalo, ale na další den jsme si přislíbili, že dojedeme teda do školy dřív a doženeme resty z předešlého dne. Pustili jsme se do záběru s padajícím papírem. Ten byl docela rychle hotov. Další záběr byl v noci a musím říct, že nám tuto scénu opravdu krásně pan Krupa nasvítíl. Lukáš vymodeloval úžasnou baterku a mohlo se jít animovat. Jelikož v peřině byl drát, pohyb nebyl tak špatný, ale na druhou stranu postele nebylo vidět a postavit jinak jsem se také nemohla, tak to bylo trochu animování naslepo. Teda trochu víc naslepo, protože jsem tam opravdu nic neviděla. Když se tak na to s odstupem času

dívám, při této scéně bych animovala za pomoci zrcadla, ale tyto poznatky člověka napadnou až po boji.

Jakmile jsme dotočili veškeré záběry v pokoji, mohlo se přejít na natáčení chodby. V tomto prostředí jsme měli naplánované jenom dva záběry. Šlo o přechod přes chodbu tam a zpět. Nakonec se ale scéna stavěla znovu a na doporučení pana Šebesty se v chodbě udělal ještě jeden záběr v noci, jak se holčička plíží chodbou. U tohoto záběru si asi Lukáš opravdu zanádal nejvíc, protože klouby nebyly opravdu moc pohyblivé a bylo potřeba, aby se při plížení loutka pohnula v kolenou, co to šlo. Také tento záběr se přetáčel třikrát.

Po dotočení chodby se postavila poslední scéna a to v kuchyni. Vím, že jsou asi všichni s vedení animované tvorby obeznámení s tím, že pan Janotka má opravdu zlaté ruce, ale nemohu si pomoci a znovu tohoto pána vyzvednu. Opravdu nad kuchyňskou linkou, kterou vytvořil, mi spadla brada k zemi.

Pak jsem teda nábytek natřela na světle zelenou barvu, ať není příliš výrazný. Koupila látku na sedačku a Lukáš poprosil jednu slečnu z oděvního návrhářství, jestli by nám sedačku nepotáhla. S čímž souhlasila a do dvou dnů byla sedačka hotová.

1.4 Finišování

Po postavení poslední scény, jsme se vrhali na animaci. Vyzkoušela jsem si zívání, které vypadlo celkem dobře až na popáté a následně přišlo mnou obávané rozlévání laku. Nebylo to nakonec zas až tak složité. Muselo se akorát pracovat rychle, aby lak nezaschl a opatrně. K animaci mi stačil lak a jehla, kterou jsem na každé okno lehce přidávala lak do skvrny.

V tomto prostředí nám už lehce začala stávkovat loutka matky. Při animování mi zůstala polovina loutky v ruce a druhá polovina přišroubovaná ke scéně. No nějak svépomocně ji Lukáš dal do kupy, ale pohyb s ní byl opravdu od této chvíle víc než hrozný. Naštěstí už chyběl opravdu jen kousek do dotočení, a tak jsme to zvládli.

1.5 Ponaučení

Každý tvůrce animovaného filmu dojde při animaci, či až po animaci na zjištění, že by něco přece jen udělal jinak. Ať už jde o efektivitu práce nebo chyby v záběrech. Vždy je

asi co vylepšovat. Jsem velice ráda, že jsem měla možnost se takhle sblížit s loutkovou animací a odnést si pár poznatků, kterým bych se v budoucnosti opravdu vyvarovala.

V první řadě bych už opravdu nikdy neanimovala mrkání za pomoci plastelíny! Každé mrknutí, které ve filmu je, je modelováno nanovo. Jelikož mrknutí je na dvě fáze, zabralo opravdu hodně času vymodelovat vždy očko stejně. Další nešvar plastelíny byl, že na hlavě vůbec nedržela a hned odpadávala. Opravdu velmi nedoporučuji takto mrkání řešit. Ty pocity úzkosti, které pak nastávají, když vám během jednoho mrknutí oko upadne šestkrát někam na zem nebo holčičce za šaty, za to opravdu nestojí.

Velmi podstatnou věcí, kterou bych změnila, bylo určitě rozhodnutí, že kameramana, který nám bude i svítit scénu, nepotřebujeme. Opravdu ho bylo potřeba a není divu, že na poslední chvíli s námi už nikdo spolupracovat nemohl. V podstatě kdyby nebyl pan Kurpa tak mobilní, jak byl, nastal by neřešitelný problém, který by klidně poslal k zániku celý film.

Nikdy nenechávat roztočený záběr na druhý den. To jest opravdu velké ponaučení.

Další zjištění bylo, že je opravdu důležité mít kvalitní nůžky. Asi to bude znít jako banalita, ale opravdu není. Díky nekvalitním nůžkám jsme museli dokonce jeden den ukončit natáčení.

Takových zjištění jsem učinila opravdu mnoho za natáčení, ale všechny je do této práce určitě vypisovat nebudu. To nejpodstatnější zjištění je totiž to, že jsem vůbec nějaké zjištění zaznamenala a mohla jsem se z nich ponaučit. Myslím si, že každá realizace animovaného filmu toto ponaučení vždycky ze sebe nějak vyventiluje a záleží jen na animátorovi, jak tyto ponaučení přijme. Pokud je zaregistruje a přijme je pozitivně, můžeme pak tyto ponaučení přestat brát jako chyby, ale nazvat je třeba jako zkušenosti.

1.6 Postprodukce, střih, hudba, titulky

Postprodukcí se u našeho filmu chápe především úprava obrazu. Natáčení loutkového filmu opravdu retuš obrazu potřebuje. Lukáš se této části ujal. Bylo potřeba vyeditovat především dírky v podlaze, tekyt za okem ale také upravit a dokolorovat záběry tak, ať na sebe barevností navazují. Velkým ulehčením práce bylo časování v průběhu natáčení. Tato

část zabere v postprodukcí velmi mnoho času. My jsme naštěstí alespoň částečný timing a výdrže dělali přímo při natáčení.

Další nedílnou součástí postprodukční úpravy je střih. Tento úkol si vzal na starost student z oboru střih, Matěj Jankovský. Jsem moc ráda, že nám Matěj s filmem pomohl. Mohli jsme se na něj kdykoli se záběry obrátit a on nám vždy vypomohl.

Další složkou, která podtrhuje celý film, je hudba. Tuto záležitost jsme měli vyřešenou už na samém začátku natáčení. Skladatelem pro náš film se stal velice ochotný orchestrový skladatel Rudolf Linner. Jak slíbil tak i udělal a do 4 dnů byla hudba hotová.

Já si mezitím vzala na starost titulky, které jsem díky své chybě dělala dvakrát. Nějakým záhadným způsobem jsem zadala formát dvanáctkrát větší než je náš film a pak se divila, jak to, že se mi soubor tak pomalu ukládá. Chybama se člověk učí, a tak si příště formát překontroluji. Jelikož mne už týden upozorňovala naše produkční na plakát, ihned po titulcích jsem se pustila do jeho výroby. Plakátem jsme tedy završili celý tento film a mohlo se přejít do poslední fáze a tou je odevzdání naší práce, které jsme se věnovali po celý třetí ročník.

ZÁVĚR

Je velice složité shrnout do pár řádků celý rok. Nemohu dokonce ani posoudit zdali je náš film dobrý nebo špatný. Myslím si, že hodnocení je nejlepší nechat právě na divácích. Co mohu ale napsat je to, co mi film dal a co na oplátku vzal. Vzal mi opravdu hodně času, díky času i práci a druhou školu, kterou jsem začala dálkově studovat a pak i část nervů. U toho posledního bodu to byla možná částečná výhoda. Díky animac se mi lehce obrnily nervy a to mělo za následek to, že jsem se naučila alespoň částečné trpělivosti, která mi do vínku bohužel dána nebyla. Právě onu trpělivost nad celým tvořením беру jako největší přínos ať už do běžného života nebo k dalšímu animování. Dále mne film určitě posunul kupředu z pohledu animátora. Načerpala jsem zkušenosti, které mohu uplatnit v dalším animování. A pokud se do budoucna k loutkové animaci nedostanu, určitě se pro mne tento bakalářský film stane příjemnou vzpomínkou na studentská léta.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
- [2] Jak rozumět komiksu McCloud Scott, BB art 2008, ISBN: 978-80-7381-419-9
- [3] www.pixar.com

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

TVP TVPaint Animation

SPP Strukturovaný Prvek Projektu

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha I : Výtvarné návrhy

Příloha II : Storyboard

Příloha III: Fotodokumentace

Příloha IV: Štábová listina

PŘÍLOHA I : VÝTVARNÉ NÁVRHY*1) Výtvarný návrh holčičky**2) Výtvarné návrhy matky*

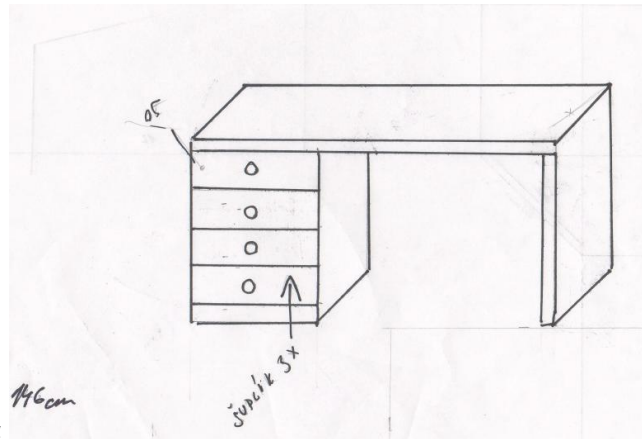
3) Původní návrh pokoje



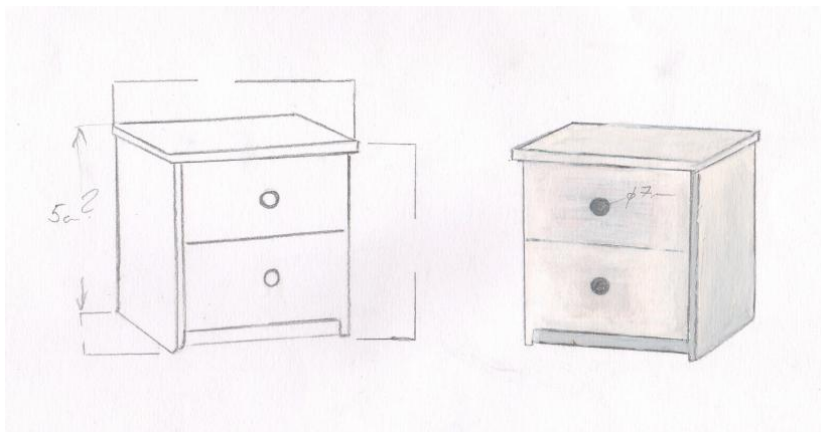
4) Původní návrh kuchyně



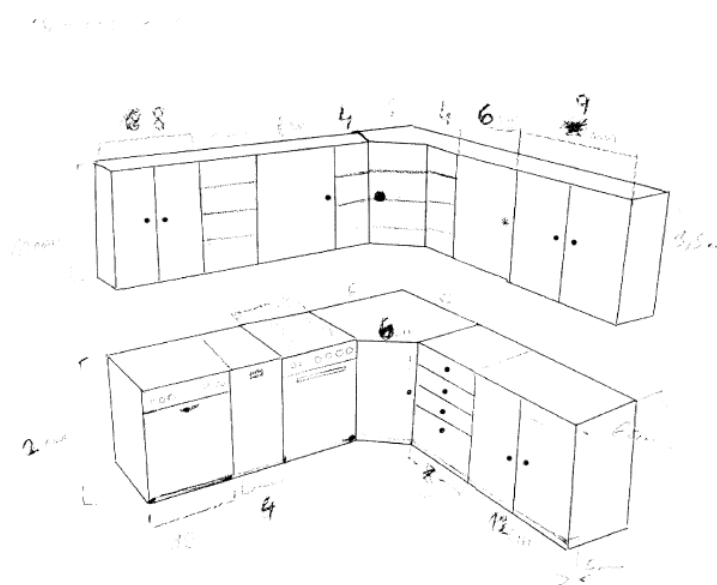
5) Návrh stolu



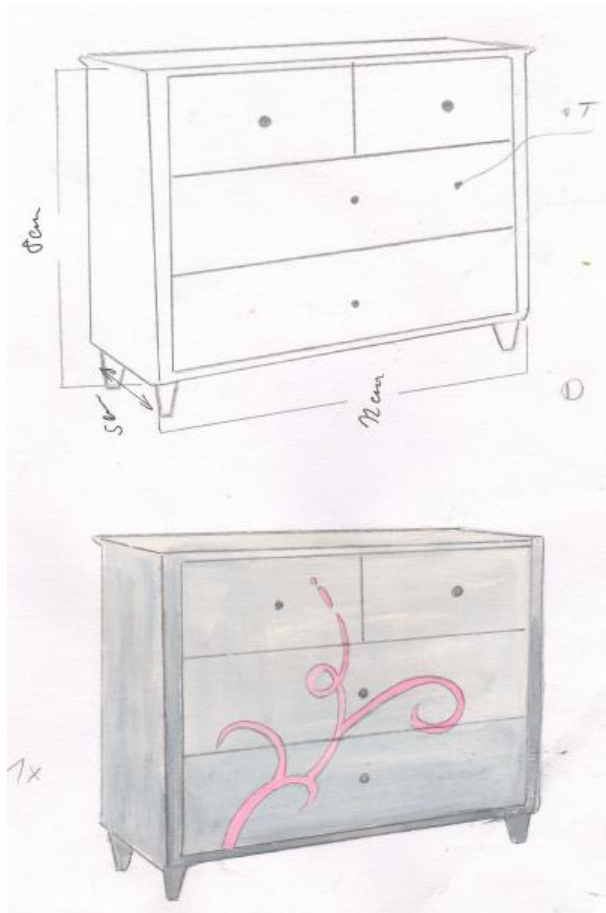
6.) Návrh nočního stolku



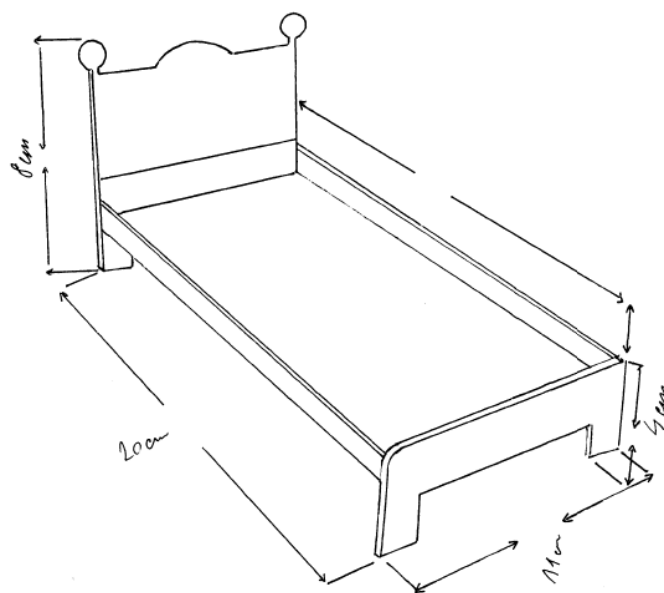
7) Technický návrh kuchyně



8) Návrh komody



9) Technický náčrt postele



PŘÍLOHA II: STORYBOARD

číslo obrázu: 1.	timing: 00:00 - 00:10	akce: jezda po lůžku, děvčátko sedí na okně, vonko přišel.
číslo obrázu: 2.	timing: 00:11 - 00:13	akce: děvčátko už neví co má říct, tak se hraje prsty s koutky.
číslo obrázu: 3.	timing: 00:14 - 00:17	akce: přestane přáť a rozsvítí se slůko.
číslo obrázu: 4.	timing: 00:18 - 00:21	akce: děvčátko za oknem něco zaujme. Prikloní se ku oknu

dialóg/komentár:	hudba: pomalé, melancholické	ruchy: děťo, povzdych
dialóg/komentár:	hudba: pokračování pomalé hudby	ruchy: děťo
dialóg/komentár:	hudba: zmena na veselější hudbu	ruchy: vonková atmosféra, utěci
dialóg/komentár:	hudba: veselá	ruchy: reakcia na zaujatia pozorovateľ

číslo obrázu: 5.	timing: 00:22 - 00:30	akce: divák uvidí, ako sa za oknom objaví dúha. Dievčátko vybehne zo záberu.
číslo obrázu: 6.	timing: 00:31 - 00:36	akce: celá natečená beží cez chodbu za mamou.
číslo obrázu: 7.	timing: 00:37 - 00:45	akce: telefonujúca matka. Počuse ju niekto začne fahat' za svecer.
číslo obrázu: 8.	timing: 00:46 - 00:48	akce: vidíme, ako je dievčátko fahá, pretože jej chce niečo pvedat'. Matka ju ale odháňa rukou.

dialóg/komentár:	hudba: veselá	ruchy: zvuk tvorenia dých, kroky
dialóg/komentár:	hudba: veselá dále pokračuje	ruchy: kroky
dialóg/komentár:	hudba: zmena, prísťo pre ruchy	ruchy: telefonovanie matky, nejavné slava
dialóg/komentár:	hudba: —	ruchy: atmosféra, telefonovanie matky

číslo obrazu: 9.	timing: 00:49-00:53	akcia: pre lepsiu orientáciu Lelu akciu vidíme v celku.
		
číslo obrazu: 10.	timing: 00:54-00:57	akcia: keďže sa dievčatko nevedá, matka ju vyženie do svojej izby.
		
číslo obrazu: 11.	timing: 00:58-01:01	akcia: sklennuté dievčatko spustí ruky a odchádza.
		
číslo obrazu: 12.	timing: 01:02-01:10	akcia: prichádza do svojej izby a po chvíľke dostane nápad.
		

dialóg/komentár:	hudba: —	ruchy: gestikulácia
dialóg/komentár:	hudba: —	ruchy: gestikulácia
dialóg/komentár:	hudba: smutná.	ruchy: zosmutnenia, chodza, telefonovať matky.
dialóg/komentár:	hudba: smutná, po čase zmena na veselú.	ruchy: cinknutie pre vyjadrenie nápadu.

číslo obrazu: 13.	timing: 01:11-01:19	akcia: približne ku stolíku a niečo si odtiaľ zoberie. Vidí sa, že má všetko a vybehne zo zberu.
		
číslo obrazu: 14.	timing: 01:21-01:24	akcia: stojí pri okne a niečo tam tvorí.
		
číslo obrazu: 15.	timing: 01:25-01:28	akcia: Vidíme obkresľovania dúhy na okne.
		
číslo obrazu: 16.	timing: 01:29-01:34	akcia: znovu pre lepsie pochopenia zaber ucelku, keď už je zo svojou prácou spokojná, rozbehne sa za mamou.
		



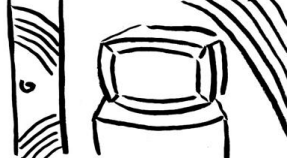

dialóg/komentár:	hudba: veselá	ruchy: šramotenia na stole
dialóg/komentár:	hudba: veselá	ruchy: zvuk kreslení
dialóg/komentár:	hudba: —	ruchy: zvuk kresla
dialóg/komentár:	hudba: začiatok hudby pre atmosféru matky	ruchy: kroky

číslo obrazu: 17.	timing: 01:35-01:40	akcia: Matka má tento káň už inú zbraň a lakuje si nechty.
číslo obrazu: 18.	timing: 01:41-01:43	akcia: (mama) zrazu niečo drvne do stola a otvorený lak na nechty sa rozleje.
číslo obrazu: 19.	timing: 01:44-01:47	akcia: vidíme, že za tu pohrom máža dievčatko a jej nadčinnosť ukázať mame čo pre ňu nakreslila.
číslo obrazu: 20.	timing: 01:48-01:50	akcia: matka si to ale nevíma zhrziť sa pretože jej rozlila lak.

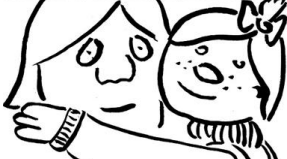

dialóg/komentár:	hudba: pohodová hudba „relaxovacia“	ruchy: kroky
dialóg/komentár:	hudba: pohodová hudba (potichu)	ruchy: rozliatie laku, buchnutie do stola
dialóg/komentár:	hudba: zmena na dramatickú	ruchy: reakcia matky
dialóg/komentár:	hudba: dramatická	ruchy: zhrzenie matky

číslo obrazu: 21.	timing: 01:51-01:55	akcia: matka dá dievčatko odstrkuje, dievčatko sa ale stále snaží upútať na svoje dielo.
číslo obrazu: 22.	timing: 01:56-02:07	akcia: odchádza po chodbe, obzrie sa a ďalej pokračuje
číslo obrazu: 23.	timing: 02:08-02:16	akcia: sadne si na posteľ a po chvíli zaspí, obrázok, ktorý drží jej vypadne z rúk a v tom sa mení atmosféra na večernú.
číslo obrazu: 24.	timing: 02:17-02:24	akcia: počuť ju matka príde skontrolovať a zhasnúť

dialóg/komentár:	hudba: zmena z dramatickej na smutnú	ruchy: gestifikácia
dialóg/komentár:	hudba: smutná	ruchy: kroky
dialóg/komentár:	hudba: smutná, neskoro zmena na uspávanku	ruchy: pád papiera
dialóg/komentár:	hudba: uspávanková	ruchy: štiknutie vypínača, zavretie dverí

číslo obrazu: 25. 	timing: 02:45-02:49 akcia: ona ale prosne na to čakala, keď matka zhasn dievčatko otoží oči a spod periny vytiahne lampičku a štetec. Ohmze sa ztmivie
číslo obrazu: 26. 	timing: 02:42-02:50 akcia: roztmievacka, matka si pretrieva oči, prebúda sa a zrazu niečo zbada
číslo obrazu: 27. 	timing: 02:51-02:55 akcia: s pohľadcu matky vidíme čo sa u ňu udialo.
číslo obrazu: 28. 	timing: 02:56-03:01 akcia: zrazu sa spoza gauču vynorí dievčatko. Matka sa na ňu otočí.

dialóg/komentár:	hudba: uspávková	ruchy: štikavica vyplnaca
dialóg/komentár:	hudba: kludná	ruchy: zívavie
dialóg/komentár:	hudba: dramatická	ruchy: reakcia matky
dialóg/komentár:	hudba: dramaticka, hleskar zmena na koncovú, sladká	ruchy: vykuknutie dievčatka

číslo obrazu: 29. 	timing: 03:01-03:09 akcia: hned ako sa na dievčatko paria, dievčatko sa jej hodí okolo krku. V tom matku prejde hnev.
číslo obrazu:	timing: 03:10-03:20 akcia: <p style="text-align: center;">záverečné titulky</p>
číslo obrazu: 30. 	timing: 03:11-03:18 akcia: nakoniec, ale to za dievčatko urobila musí aj očistiť.
číslo obrazu:	timing: 03:19-03:23 akcia: <p style="text-align: center;">Logo univerzity</p>

dialóg/komentár:	hudba: sladka koncová	ruchy: objatie
dialóg/komentár:	hudba: sladká	ruchy: vloženie telefónu
dialóg/komentár:	hudba: —	ruchy: umývanie, telefonovanie matky
dialóg/komentár:	hudba: —	ruchy:

PŘÍLOHA III: FOTODOKUMENTACE





PŘÍLOHA IV : ŠTÁBOVÁ LISTINA

Paleta

Námět : Denisa Kristianová

Scénář : Lukáš Moravský, Denisa Kristianová

Výtvarník : Denisa Kristianová

Výroba: Petr Janotka, Lukáš Moravský, Denisa Kristianová

Textilní výroba : Pavla Pokorná, Eva Kristianová, Dana Moravská, Renata Dračková

Kamera: Lukáš Moravský, Mga Zdenek Krupa

Střih: Matěj Jankovský

Hudba : Rudolf Linner, Michal Vilím, Miroslav Černý a Disyo

Zvuk : Martin Bek

Produkce : Zuzana Dědochová

Obrazová postprodukce : Lukáš Moravský

Supervizor :Milan Šebesta

Pedagogické vedení :

Milan Šebesta

Mga. Zdeněk Krupa

doc. Vladimír Malík, ArtD.

Animace a režie

Denisa Kristianová, Lukáš Moravský