Kdo se bojí, nesmí do lesa

Jakub Holčák

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:	**Jakub HOLČÁK**
Osobní číslo:	**K10008**
Studijní program:	**B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor:	**Klasická animovaná tvorba**
Forma studia:	**prezenční**
Téma práce:	**1. teoretická část:** **Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše** **2. praktická část:** **Kdo se bojí, nesmí do lesa. – kreslený animovaný film**

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 střihového 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) nebo720x576 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.

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

Seznam odborné literatury:

Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
R. Williams. The Animators survival, ISBN 978-0-571-23834-7
Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 978-0-240-25160-2
Animovaný film – úvod do scenáristiky animovaného filmu Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5

Vedoucí bakalářské práce:	**Ivo Hejcman** 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

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby [1];
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 [2];
- podle § 60 [3] odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 [3] odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 17.12.2012

Jakub Hotrák
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 nevýdělečně 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 některé 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). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce popisuje přípravu a tvorbu krátkého animovaného filmu "Kdo se bojí, nesmí do lesa". Jedná se o krátkou animovanou grotesku s hororovými prvky. Film je vytvořen technikou digitální kreslené animace. Dokumentuje postupný vývoj a tvorbu filmu. Práce se věnuje počáteční inspiraci, námětu, vývoji příběhu, výtvarnému pojetí, technologii animace a postprodukci. Součástí práce je technický scénář a výtvarné návrhy. Animovaný film, včetně návrhu plakátu, je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: 2D animace, kreslený film, horor, zombie, les, autonehoda, abstrakce

ABSTRACT

This bachelor's thesis describes the preparation and production of a short animated film called "Who Fears It, They Mustn't Enter the Forest". It is a short animated slapstick comedy with horror elements. The film is created by the technique of digital animated cartoon. The work documents the gradual development and creation of the film. It presents the initial ispiration, theme, development of the story, art concept, technology of animation and postproduction. The technical scenario and art designs are part of this work. The animated film including a poster design is enclosed on a data storage device.

Keywords: 2D animation, animated cartoon, horror, zombie, forest, car crash, abstraction

Poděkování

Děkuji vedoucímu bakalářské práce Ivo Hejcmanovi za jeho odborné vedení, konzultace a cenné rady při zpracování filmu. Jmenovitě také děkuji Barboře Slavíkové za produkci, Noemi Valentíny za hudbu, Vítu Přibylovi za zvukovou kulisu a všem studentům, kteří pomáhali svými připomínkami při tvorbě filmu.

V neposlední řadě děkuji za podporu, trpělivost a pochopení mé rodině, bez které by film nevznikl.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů, uvedených v seznamu literatury.

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

17. května 2013 Jakub Holčák

OBSAH

ÚVOD **9**
I TEORETICKÁ ČÁST **10**
1 ŽÁNR, NÁMĚT, SCÉNÁŘ A INSPIRAČNÍ ZDROJE **11**
1.1 VOLBA ŽÁNRU 11
1.2 HLEDÁNÍ NÁMĚTU - INSPIRACE 11
1.2.1 Strašidelný dům 12
1.2.2 Zombie 13
1.3 SCÉNÁŘ 13
1.3.1 Vývoj příběhu 13
1.3.2 Literární scénář (finální verze) 15
2 ANIMATIK **16**
3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ FILMU **17**
3.1 BAREVNÉ ŘEŠENÍ 18
3.2 ABSTRAKCE 19
3.3 HLAVNÍ POSTAVA 20
3.4 ZOMBIE HOLČIČKA 21
3.5 VEDLEJŠÍ POSTAVY 21
3.6 PROSTŘEDÍ 22
II PRAKTICKÁ ČÁST **23**
4 ANIMACE **24**
4.1 TECHNICKÉ PROVEDENÍ FILMU 24
4.2 TVORBA V TVPAINT PRO 24
4.3 TVORBA V ADOBE AFTER EFFECTS 25
5 POSTPRODUKCE **26**
5.1 STŘIH 26
5.2 TITULKY 26
5.3 HUDBA A ZVUK 26
ZÁVĚR **27**
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **28**
SEZNAM OBRÁZKŮ **29**
SEZNAM PŘÍLOH **30**

ÚVOD

Bakalářská práce se věnuje dokumentaci přípravy a realizaci krátkého animovaného filmu s názvem "Kdo se bojí, nesmí do lesa".

Jak vyplývá z českého přísloví, les je chápán jako temné a nebezpečné místo, kam by měl chodit jen člověk, který má "pro strach uděláno". Děj mého filmu se odehrává také na takovém místě, kde je plno hororových bytostí a fungují zde nevysvětlitelné a tajemné síly. Z tohoto důvodu jsem také zvolil název svého filmu.

Cílem práce bylo vytvoření krátkého animovaného filmu, proto v teoretické části popisuji, co mě vedlo k vytvoření mého filmu, kde jsem hledal inspiraci a jaký byl vývoj příběhu od prvotních myšlenek až k finální verzi. Také čtenáře informuji o tom, v čem mi při práci pomohl animatik a nemalou část věnuji kapitole výtvarného řešení filmu. V této kapitole čtenáři přibližuji, proč jsem volil takovouto variantu výtvarna a v čem byla inspirace pro jednotlivé postavy a prostředí.

V praktické části pak rozebírám samotné animování se zaměřením na práci se softwarem, ve kterém jsem tvořil.

Poslední kapitolu zaměřuji na popis postprodukce, tedy střih, titulky, hudbu a zvuk.

K práci je přiložen technický scénář, výtvarné návrhy a datový nosič s filmem a plakátem.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ŽÁNR, NÁMĚT, SCÉNÁŘ A INSPIRAČNÍ ZDROJE

1.1 Volba žánru

Volba žánru nám určuje dopředu charakteristiku celého díla. Tím předem nastiňujeme divákovi atmosféru a druh díla. Žánrů je velmi mnoho druhů, např. akční, sci-fi, komedie, dramata, dětské, horor, tragédie atd. Každý žánr má svá specifika a definici a je zde také možnost prolínání nebo doplňování více žánrů dohromady. Tuto metodu jsem zvolil při tvorbě svého díla. Od počátku vedlo mé směřování do žánru hororu. Později vývojem práce a pojetím výtvarného zpracování filmu, se z mého díla stala groteska s hororovými prvky, což dokazuje námět, obsah i volba černo-bílé kombinace.

1.2 Hledání námětu - inspirace

Jasný námět na animovaný film jsem od začátku neměl. Spíše mi chodily jednotlivé inspirace, dílčí nápady a občasné vize, jakým směrem se mám ubírat a to zejména ve výtvarném pojetí. Mou fantazii ovládla abstrakce a byla inspirována i podvědomou kresbou. Co nejčastěji jsem bral do ruky obyčejnou tužku a vykresloval abstraktní obrazce, které se mi pod rukama začaly utvářet v konkrétní objekty, postavy použitelné do mého filmového příběhu.

Žánr hororu jsem měl usazen ve své hlavě již v minulosti a tvorba černo-bílé kombinace, mě v tomto jen utvrzovala. Nejsem příliš obdivovatelem naturalistických hororových scén, při kterých teče krev a divákovi se zvedá žaludek. Takže mé pojetí hororových prvků spadá spíše do oblasti strašidel, duchů a tajemna. Inspirací a námětem pro strašidelné prostředí (potemnělý les) mi byla mnohá filmová i kreslená zpracování pohádek, příběhů, kde toto prostředí je bráno jako základ pro navození strašidelné, tajemné atmosféry a uvádí tím diváka do napětí.

Dá se říci, že jsem věděl, jakou přibližnou výtvarnou podobu bude mít můj film a v podstatě skrze výtvarné zpracování se utvářel i žánr filmu, tedy horor.

1.2.1 Strašidelný dům

Původní vizi strašidelného mlýna, plného strašidel a monster, jsem díky změnám v příběhu musel upravovat. Postupně se tak z mlýna stávalo tajemné a strašidelné sídlo, jaké můžeme znát např. z filmu Addamsova rodina (Obr. 1). Nápady se hrnuly a postupně se z "obyčejného" strašidelného sídla stával krvelačný dům, pro který mi byl inspirací film V tom domě straší (Obr. 2). Vzhledem k tomu, že příběh se měl odehrávat v temném lese, nezapadala vize velkého domu, který požírá lidi do tohoto prostředí. Z toho důvodu zůstalo jen u malého domu, který i přesto splnil svou úlohu.

Obr. 1. Z filmu Addamsova rodina (Barry Sonnenfeld, 1991)

Obr. 2. Z filmu V tom domě straší (Gil Kenan, 2006)

1.2.2 Zombie

Podoba strašidelných monster měla velký vliv i na žánr celého filmu. Inspirativními filmy se staly např. série Resident Evil, Úsvit mrtvých nebo Noc oživlých mrtvol (Obr. 3). Při kresbě a vytváření postav jsem však došel do fáze, kdy postavy umrlců přestávaly diváka děsit a vzbuzovat v něm pocit strachu. Umrlci se začali naopak měnit v postavy úsměvné, čímž se začal stylizovat a vyvíjet i žánr a charakter celého filmu.

Obr. 3. Z filmu Noc oživlých mrtvol (George A. Romero, 1968)

1.3 Scénář

1.3.1 Vývoj příběhu

Dostal jsem se do fáze, kdy jsem měl před sebou spoustu skic, návrhů a poznámek a nezbývalo nic jiného, než toto všechno propojit, dát do souvislostí, tedy vytvořit příběh. Nápad samozřejmě přišel a stejně, jako to u prvních myšlenek bývá, i zde jsem se setkal s velkou složitostí a slabou pointou děje. První literární scénář se nesl v tomto duchu:

Hlavní postava jede v noci autem. Je bouřka, prší a blýská se. Uprostřed temného lesa se mu však vůz porouchá. Protože nemá u sebe telefon, je nucen vydat se hledat

pomoc. Vydává se proto do lesa. Na cestě zažívá mnoho strašidelných okamžiků, kdy celý les doslova ožívá a "jde mu po krku". Poté, co projde strašidelným lesem, dojde na mýtinu, kde stojí starý větrný mlýn. Doufá, že uvnitř najde pomoc, ale jediné co tam najde jsou strašidla (duchové a hororová monstra). Vyděšený řidič utíká zpět do lesa. Postava toto vše měla přežít a vrátit se v pořádku k autu.

Při podrobnějším rozboru jsem si uvědomil, že vlastně nechci, aby takto můj film vypadal. Udělal jsem proto několik změn v ději. Důležité rysy zůstaly zachovány, jako cesta autem, strašidelná budova, nehoda atd. Tyto hlavní body jsem přenesl do svého dalšího nápadu:

Postava jede opět autem. Auto má defekt a muž je nucen zastavit u staře vyhlížejícího, ponurého domu. Zde se snaží dovolat pomoci. Nikdo dveře neotvírá, ale je odemčeno. Jakmile vstoupí do domu, dveře se zabouchnou a muž zůstává potmě. Postupně prochází domem a hledá cestu ven. Při hledání se mu dějí strašidelné věci a nakonec ho začne pronásledovat monstrum. Hlavní postava monstrum nakonec porazí a tím se mu otevřou dveře na svobodu. Když už je muž téměř venku z domu, dveře se mu opět zabouchnou a on zůstane v domě uvězněn, jako předchozí monstrum. Po nějakém čase jede po stejné cestě motorkář a i jemu se stane před domem defekt na kole. Také hledá pomoc v domě a jakmile otevře dveře, vyřítí se proti němu monstrum, které hledá cestu ven. Motorkář se lekne, dveře zabouchne a utíká pryč.

Díky konzultaci s vedoucím práce Ivo Hejcmanem však příběh dostal jiný směr. Vše jsem znovu podrobně četl, překresloval, dokresloval a škrtal, až jsem se vrátil k úplnému základu, u kterého jsem dokázal znovu odpovědět na otázky typu Proč? a Jak? Připadal jsem si jako člověk, který projde labyrintem od začátku do konce, aby zjistil, že konec je vlastně začátkem. Takovému člověku, pokud v něm zbude zdravá touha pokračovat, nezbývá nic jiného, než popřemýšlet a vydat se tou správnou cestou, kterou viděl od začátku, ale z nějakého důvodu ji minul a vydal se jinou. S tímto pocitem začala má práce na finální verzi filmu, kde autonehoda v temném lese je záměrně způsobena, kde banda umrlců, namísto plížení se v temných stínech, pořádá párty v opuštěné budově uprostřed lesa a kde finální pointa je v souladu s průběhem příběhu. Takže příběh, kde vše funguje dohromady.

1.3.2 Literární scénář (finální verze)

Začíná temná noc. Pohled na dům v lese. Postava jde lesem. Muž jede autem po silnici vedoucí lesem. Najednou se před ním na cestě objeví holčička. Muž se lekne a snaží se zabrzdit a vyhnout srážce, ale i přesto naboural. Když se vyhrabe z vraku auta (jako mrtvola), zjistí, že holčička někam zmizela. V dálce si všimne světla, které vychází z okna budovy. Vydává se k domu a přes okno se dívá dovnitř. Uvidí, že v domě je zábava a "živo". Muž otevře dveře a postavy (umrlci) ho přivítají a vtáhnou dovnitř. Muž se účastní oslavy, ale najednou se ozve zvuk jedoucího auta. Všichni zpozorní a někteří umrlci se vydají ven. Po chvilce se ozve rána (autonehoda) a umrlci se vrací s novým členem oslavy. Pokračují v oslavě a opět se ozve zvuk jedoucího automobilu. Opět všichni zpozorní a tři umrlci se vydají ven. Muž je velmi zvědavý, co se venku vlastně děje, proto se za nimi vydá a sleduje je. Při cestě lesem však muž šlápne na větvičku a umrlci číhající za stromem u silnice si ho všimnou. Strčí ho na silnici, kde vyděsí přijíždějícího řidiče, který naboural. Z vraku vozu se vyhrabe mrtvola, která se přidává do party oslavujících umrlců.

2 ANIMATIK

Při tvorbě animatiku jsem vycházel z již hotového technického scénáře. Využil jsem k němu program Adobe After Effects, ve kterém jsem jednotlivé scény poskládal za sebou. Pomohl mi především v tom, že jsem si ujasnil sled záběrů, protože jsem zjistil, že některé jsou špatně nakreslené a nesedí k sobě. V jednom záběru bylo např. více postav než v dalším. Pomohl mi také při časování filmu a ve spojování záběrů, které nebyly ze scénáře přímo patrné. Dostal jsem tak možnost vidět své doposud statické dílo v pohybu.

Díky animatiku jsem tak dostal jasnější představu o výsledném filmu, neboť mi pomohl opravit chyby, které jsem dříve neviděl.

3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ FILMU

Na začátku třetího semestru, ve druhém ročníku, se mi naskytla příležitost. Dostali jsme za úkol krátké cvičení, vytvořit film na téma soud a poprava. V zadání bylo, že film musí být bez ostrých střihů a bez krvavých nebo jinak odporných scén. Tehdy jsem nevěděl, jak si s tímto úkolem poradit, proto jsem začal experimentovat. Začal jsem kreslit silné čáry přes celou plochu záběru a tak se stalo, že jsem měl začerněnou jednu polovinu plochy. Dostal jsem nápad, že celé cvičení udělám jako hluboký nájezd a že zkusím abstraktní animaci. Začal jsem proto pracovat s předělem mezi černou a bílou plochou. Nechal jsem černou plochu na okraji bublat a vytvářet věci s jednoduchým tvarem. Někde v podvědomí jsem byl inspirován principy dvou protikladných sil Jinu a Jangu (Obr. 4).

Obr. 4. Symbol Jin Jang

"Každý jev ve vesmíru je výsledkem jejich interakce. Svět je tvořen z čchi, prapůvodní energie, skládající se ze dvou protikladných, avšak v sobě obsažených a na sobě závislých složek jinu a jangu, které předurčují vlastnosti všech jevů a věcí. Hybným momentem všeho dění je napětí mezi jinem a jangem. Toto napětí vychází z protichůdných vlastností. Avšak jeden bez druhého nemohou existovat a v každém z nich je zárodek toho druhého. Jsou jako dvě strany jedné mince. Bez tmy bychom neznali světlo, bez chladu teplo a podobně. I když zdánlivě působí proti sobě, přesto usilují o dosažení harmonie. Přitom si musíme uvědomit, že neexistují věci čistě jinové ani čistě jangové, ale jen více jinové či více jangové. Důležitá je relativita tohoto vztahu. Jejich protikladnost se projevuje jednak tím, že se mohou navzájem v sebe proměnit, což znamená, že při extrémním nadbytku jednoho se jeden mění ve druhý." (Růžička, 2004, str. 14-16)

3.1 Barevné řešení

Co se týká barevného provedení, od počátku práce jsem měl vizi černo-bílého konceptu. Chtěl jsem tím podtrhnout napětí a atmosféru. Proto jsem tvar a prostor upravil tak, aby daný prvek byl výrazný i bez použití jiné barvy.

Základem pro mou "kreslenku" bylo pracovat s bílou a černou plochou tak, aby vždy bylo jasné, kde který objekt je a samotná animace se vytvářela jen v předělu mezi těmito plochami. Tuto podobu jsem nakonec musel upravit, protože se stále častěji stávaly případy, kdy jen obrysové tvary nestačily. Když například postava stojí před kmeny stromů nebo přede dveřmi, překrývají se jednotlivé objekty a tím pádem jednotlivé obrysy objektů splývají v jedno. Pro diváka je pak velmi náročné rozlišit, kde se jaký objekt nachází. Proto v místech, kde se jednotlivé objekty překrývají, dochází k negaci jedné z barev a tím je divákovi zřejmé, kde se který objekt nachází a pohled na scénu se proto nestává rušivým, ale naopak přehledným.

Jistou inspirací, co se týká výtvarné podoby, byl pro mě i anglický animátor Phil Mulloy. (Wiedemann, 2007, str. 232-235). *"Pro Phila Mulloye je typická výtvarná podoba jeho filmů, a to černý inkoust na bílém pozadí, které je většinou strohé a zkratkovité kresby směřující v kontextu jeho tvorby k výrazné unifikaci všeho (např. v jeho filmech nenajdeme více jak dva či tři druhy obličejů, a že se v jeho snímcích mihlo postav!). Pozadí minimální, v náznaku, často dokonce žádné (tím se však série Cowboys či The Ten Commandments značně liší od některých delších snímků jako třeba The Wind of Changes). Stejně minimalistická je i jakákoliv akce. Takřka statické scény často obsahují pouze jediný pohyb, který je díky tomu o to výraznější (například když nehybné davy kovbojů pozorují ve svém středu souložící pár, scény souboje apod.). Jindy zase razantním pohybem některého prvku ve scéně Mulloy celou statickou situaci zakončí a často jí tím i vypointuje.*

Zcela nepřehlédnutelné je i užití barev – 95 procent jeho filmů pracuje čistě s černou linkou na bílém pozadí (výjimkou jsou např. The Wind of Changes, Intolerance II). Mulloy však ve vhodný okamžik užívá i barvu červenou „šrapnel“ (slovy cimrmanologů) ke zvýraznění negativního, krve, perverze, ohně, smrti a zániku. (Obr. 5) *S tímto znakovým užitím barvy však Mulloy šetří, o to většího efektu dosáhne v okamžiku jejího nasazení (například když v samém závěru prvního dílu z cyklu The Ten*

Commandments utne Bůh hlavu nebožtíkovi hrajícímu v nebi na piano)." (Peřina, 2013, online)

Obr. 5. Z filmu Intolerance II (Phil Mulloy, 2001)

3.2 Abstrakce

Vzhledem k tomu, že pracuji především s abstrakcí, nechtěl jsem příliš objekty ani postavy prokreslovat do detailu, protože se mi toto zpracování nehodilo do celkového konceptu a mé představy. Přemýšlel jsem proto, jak toto realizovat.

Podobně, jako u Phila Mulloye, jsem byl inspirován ilustracemi v knize od Henrika Langeho, 90 klasických knih pro lidi v kalupu (Lange, 2009). Autor se vždy na dvou stránkách věnuje jedné známé knize. Jedna stránka obsahuje první a poslední větu knihy a druhá stránka popisuje děj ve čtyřech komiksových stripech, doplněných o vtipné a často i ironické poznámky. Vedle detailněji vykreslených postav a věcí se zde objevují i postavy a objekty, které jsou spíše jen vyplněnými obrysy, bez detailnějšího propracování, mnohdy jen s náznakem očí nebo úst. (Obr. 6). Toto mě inspirovalo, neboť takové objekty se hodily do mé koncepce abstrakce.

Obr. 6. Ilustrace Henrik Lange

3.3 Hlavní postava

Podoba hlavní postavy vznikala již během mého studia na škole. V rámci semestrálních cvičení jsem chtěl vytvořit jednoduchou, ale přesto výraznou postavu, se kterou se mi bude dobře pracovat. Protože jsem nechtěl vytvářet konkrétní postavu, detailně propracovanou, neboť se mi nehodila do mého konceptu abstrakce, použil jsem k vytvoření jednoduché geometrické tvary. Postavil jsem dva trojúhelníky na sebe, celé je vybarvil, přidal nohy a ruce, a základ postavy byl hotov. Výsledná podoba mého hlavního hrdiny byla v určitých směrech ovlivněna a inspirována postavičkou Klaymena (Obr. 7) z počítačové hry The Neverhood. The Neverhood je "plastelínová" adventura z roku 1996. Autorem je DreamWorks a hlavním animátorem Doug TenNapel.

Obr. 7. Počítačová hra The Neverhood

3.4 Zombie holčička

Když jsem na začátku své práce prohlížel na internetu různé obrázky s hororovou tématikou strašidelných hradů, budov a mlýnů, našel jsem mezi nimi i fotku nebo spíše kresbu malé zombie holčičky. Měla nepřirozeně nakloněnou hlavou a nepřítomný pohled prázdných očí. Byla to jedna z prvních hororových postav, která mě zaujala, proto jsem ji zapracoval do svého filmu.

3.5 Vedlejší postavy

Používám takové výtvarno, kde každá věc i postava je hodně stylizovaná, proto bylo pro mě na začátku těžké vymyslet vizuální podobu pro více jak jednu postavu. Hlavní hrdina dostal podobu, kterou jsem používal často, když jsem pracoval s postavou člověka. Jak ale udělat ostatní, aby byli jiní, ale přitom stejní? Začal jsem stejně jako s hlavní postavou. Nakreslil jsem si před sebe několik základních tvarů jako jsou čtverce, trojúhelníky, kruhy atd. Následně jsem v tom klubku čar a linek začal hledat a spojovat tvary, které mi připomínaly části lidského těla (hlava, tělo, ruce a nohy). Pak ty, které byly zajímavé, jsem začal kombinovat mezi sebou až vzniklo asi pět postav s různou výškou, váhou, délkou končetin atd. Postavy byly hotové, ale vyvstala otázka, jak znázornit, že se jedná o zombie, tedy nemrtvé? První verze byla taková, že budou vypadat jako lidé po

autonehodě, což se hodilo i do příběhu, kde tito nemrtví způsobují nehody. Začal jsem kreslit přejeté postavy i lidi, co jim z těla trčí různé součásti vozu (výfuk, nárazník apod.). Ať jsem se ale snažil sebevíc, pořád mě vizáž mých umrlců neuspokojovala. Rozhodl jsem se proto udělat jim pouze bílé oči, bez duhovek a čoček a docílit tak mrtvolného pohledu. Jak je známo z řady zombie filmů, nemrtví bývají často otrhaní a okousaní. Z tohoto důvodu jsem se pokusil své postavy "otrhat a okousat" a výsledek mě utvrdil v tom, že jsem se vydal správnou cestou.

3.6 Prostředí

Prostředí je ve filmu vždy pouze nastíněno, neboť hlavní pozornost je kladena na děj a prostředí je pouze doprovodným prvkem. Některé věci jsou ovšem detailnější z důvodu, aby divák věděl, co se vlastně děje a kde se postavy zrovna nacházejí (cesta lesem, interiér budovy, vozidlo atd.).

Děj je zasazen do prostředí lesa, neboť je to jedno z klasických hororových míst. Částečně jsou všechna místa záměrně deformována za účelem umocnění a podtržení hororové kompozice a zároveň ve filmu ožívají, hýbou se a přeměňují se. Tímto jsem chtěl docílit dojmu, že i prostředí samo je "hororově živé" a v principu pohlcuje hlavní postavu do svého "hororového" světa.

U scény, kdy zombie oslavují a popíjejí, jsem se nechal inspirovat pohádkou František Nebojsa od Jana Wericha (Werich, 1997), a to především pasáží, kdy si umrlec zpívá:

"V úterý den zavírací
Umrlci na rekreaci
Pijou pivo karban vzývaj
O rakev si nos utíraj
Flek! re! tuty! boty! kalhoty!"

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 ANIMACE

4.1 Technické provedení filmu

Film jsem vytvořil pomocí digitální 2D kreslené animace s využitím tabletu Wacom a programů TVPaint Animation 9 Pro, Adobe Photoshop CS5 a Adobe After Effects CS5.

Nejvíce nápadů mi "chodí", když mám u sebe blok, do kterého si můžu kreslit tužkou své návrhy, z kterých postupně vznikal scénář. Když jsem měl hotový scénář s jednotlivými sekvencemi, překreslil jsem jej pomocí tabletu do programu Adobe Photoshop. Zvolil jsem si širokoúhlý formát 16:9, protože se mi z hlediska kompozice zdá vhodnější než formát 4:3.

Při samotném animování mi velmi pomohla kniha Animator's Survival Kit (Williams, 2009), protože jsou v ní názorně a podrobně popsány základní principy animace. Stejně nepostradatelná pro mě byla kniha Timing for Animation (Whitaker, 2009), ze které jsem čerpal spoustu užitečných informací, jak postupovat při časování (timingu) a rozložení jednotlivých fází filmu.

Z Photoshopu jsem provedl export snímků ve formátu .png a aplikoval je do programu Adobe After Effects, kde jsem z nich následně vytvořil animatik a vyzkoušel funkčnost projektu. Když jsem poupravil chyby, přešel jsem k další fázi a začal jsem rozkreslovat dopodrobna abstraktní části filmu a morfování plochy. Tyto záběry mi přišly jako nejsložitější, proto jsem jim věnoval největší pozornost. Následně přišly na řadu ostatní záběry. Tak vznikly sekundární storyboardy jednotlivých scén a záběrů (např. havárie automobilu).

4.2 Tvorba v TVPaint Pro

Další část mé práce směřovala do programu TVPaint Pro. Zde jsem si do vytvořeného projektu, pomocí tabletu, rozkresloval jednotlivé scény a poté začal s animováním a časováním obrazů. Po nakreslení v hrubé kresbě, jsem postupně vyplňoval plochy a dotvářel finální podobu filmu. Po nakreslení filmu jsem jej také načasoval a exportoval ve formátu .png.

4.3 Tvorba v Adobe After Effects

Dále pokračovala práce v programu Adobe After Effects, ve kterém jsem k filmu vytvořil titulky a dodělal menší střihové úpravy, např. stmívání. Vyexportoval jsem záznam bez zvuku a hudby. Video jsem předal zvukaři, který dodal zvukovou stopu. Obraz a zvuk dohromady jsem poté vyrenderoval v požadovaném formátu.

5 POSTPRODUKCE

5.1 Střih

Pro finální zpracování obrazu a střihu jsem použil program Adobe After Effects, ve kterém jsem provedl všechny potřebné úpravy střihu jako je např. ostrý střih, prolínání a stmívání obrazů. Vedle těchto klasických přechodů jsem využil i abstraktní animace, abych se dostal plynule z jednoho záběru do dalšího.

Stylizaci a abstraktní animaci ve filmu jsem se rozhodl pro střih použít, protože mě baví utvářet a přetvářet části obrazu v záběru v něco jiného, co bude dál pokračovat. Abstraktní animaci nepoužívám ve filmu pokaždé, když dojde na střih. Podle mého názoru by se tím zbortila srozumitelnost vyprávění a proto jsem ji ve střihu (přechodu mezi záběry) použil jen tam, kde jsem si byl jistý, že dodá mému filmu na zajímavosti.

5.2 Titulky

Při tvorbě titulků jsem se řídil zásadou jednoduchosti, proto jsem zvolil dobře čitelné písmo. Titulky jsem, podle zadání, vytvořil dvojjazyčné. Česká část titulků je větší než anglická. Při volbě barvy jsem zachoval černo-bílý koncept celého filmu. Rozdíl oproti konceptu filmu je v tom, že titulky nejsou nijak graficky upravovány ani stylizovány. Líbí se mi jasné, jednoduché a čitelné titulky.

5.3 Hudba a zvuk

Vzhledem k tomu, že jsem nikdy nehrál na žádný hudební nástroj a můj hudební sluch a smysl pro rytmus mi do vínku dán nebyl, přenechal jsem plně zvukovou stránku filmu profesionálům.

Oslovil jsem členy české, fairy-folkové kapely Pilgrim, Víta Přibylu a Noemi Valentíny. Vít Přibyla se postaral o ruchy a výsledný mix a Noemi Valentíny o hudbu. Jediným mým přáním bylo, aby zvuková stránka pouze lehce dokreslovala celkovou atmosféru filmu, což se podařilo.

ZÁVĚR

Vytvoření mé bakalářské práce nepovažuji pouze jako završení bakalářského studia. Tato tvorba byla pro mě velkou výzvou a určitým ohlédnutím a nesmírným obohacením. Ve svém filmu jsem využil všechny znalosti a dovednosti, které jsem získal během tří let studia.

Při srovnání ostatních prací, které jsem vytvořil během studia, zde vidím určitý posun a tvůrčí vývoj.

Cílem práce bylo vytvořit krátký animovaný film, v mém případě grotesku s hororovými prvky, a díky odborným konzultacím s Ivo Hejcmanem, doc. Vladimírem Malíkem, ArtD. a doc. akad. mal. Michalem Zemanem a jejich vstřícnosti věřím, že se dílo podařilo.

S výslednou prací jsem v podstatě spokojen, ale také vím, že by se dalo mnohé vylepšit.

Práce na filmu "Kdo se bojí, nesmí do lesa" mě velmi obohatila, neboť jsem si rozšířil své poznatky, které lze získat praktickou realizací filmové tvorby.

Animace mě velmi baví a chci se jí věnovat i nadále a rozvíjet tak své zkušenosti a autorskou tvorbu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

DOVNIKOVIĆ, Borivoj, 2007. *Škola kresleného filmu*. Přeložil Jiří JAROŠ. Praha: AMU. ISBN 978-80-7331-105-6.

LANGE, Henrik, 2009. *90 klasických knih pro lidi v kalupu*. Přeložil Petr ONUFER. Praha: Albatros. ISBN 978-80-00-02405-9.

PŁAŻEWSKI, Jerzy, 1967. *Filmová řeč*. Přeložil Zdeněk SMEJKAL. Praha: Orbis.

RŮŽIČKA, Radomír, 2004. Učení o pěti prvcích. Olomouc: Poznání. ISBN 80-86606-19-8.

WERICH, Jan, 1997. *Fimfárum*. 8. rozš. vyd. Praha: Albatros. ISBN 80-000-0555-7.

WHITAKER, Harold, John HALAS a Tom SITO, 2009. *Timing for animation*. Second Edition. [s.l.]: Elsevier/Focal Press. ISBN 978-0-240-52160-2.

WIEDEMANN, Julius, ed., 2007. *Animation Now!* Köln: Taschen. ISBN 978-3-8228-3789-4.

WILLIAMS, Richard, 2009. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.* Expanded Edition. London: Faber and Faber. ISBN 978-0-571-23834-7.

Internetové zdroje:

PEŘINA, Vít. Uříznout koňovi nohy / Téma Animovaný film. [online]. [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: http://old.fantomfilm.cz/?type=article&id=172

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Z filmu Addamsova rodina (Barry Sonnenfeld, 1991) 12

Obr. 2. Z filmu V tom domě straší (Gil Kenan, 2006) 12

Obr. 3. Z filmu Noc oživlých mrtvol (George A. Romero, 1968) 13

Obr. 4. Symbol Jin Jang 17

Obr. 5. Z filmu Intolerance II (Phil Mulloy, 2001) 19

Obr. 6. Ilustrace Henrik Lange 20

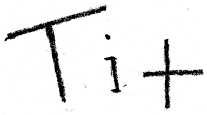
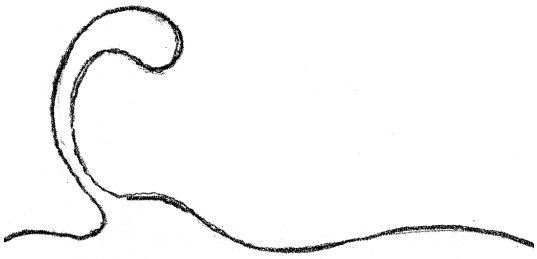
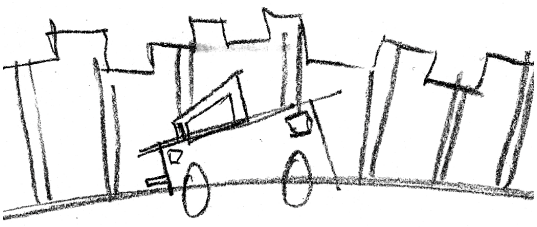
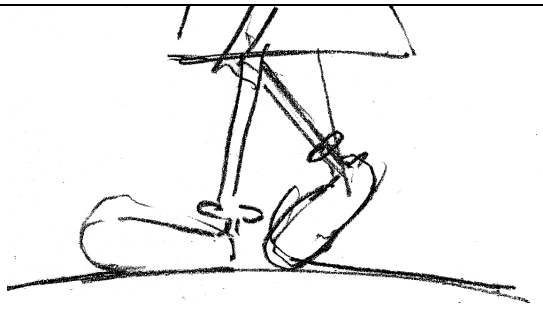
Obr. 7. Počítačová hra The Neverhood 21

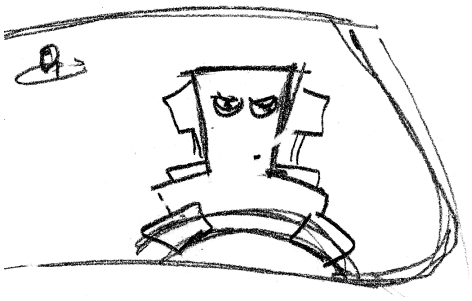
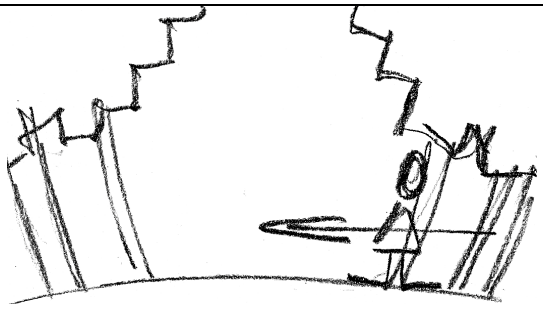
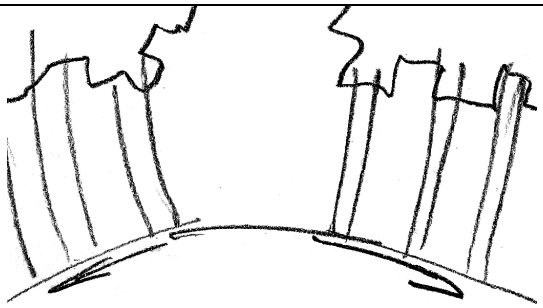
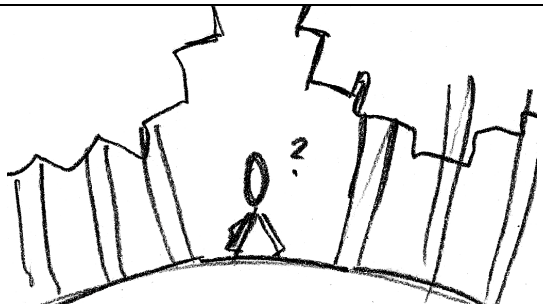
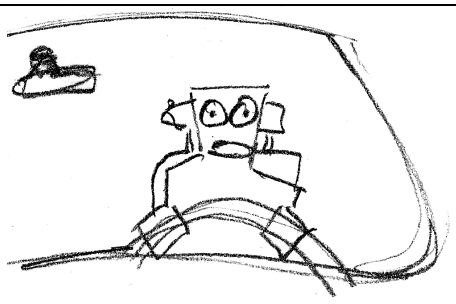
SEZNAM PŘÍLOH

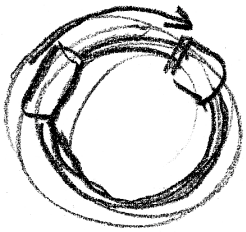
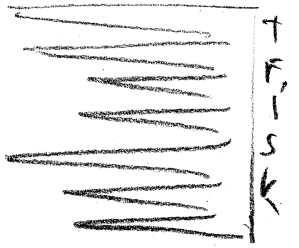
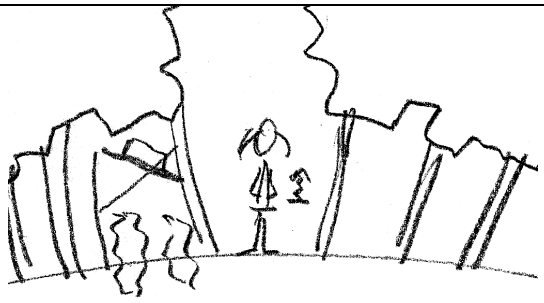
Příloha P 1: Technický scénář

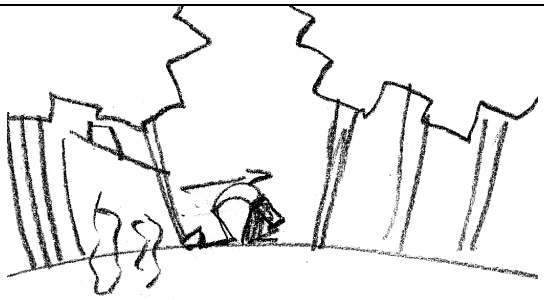
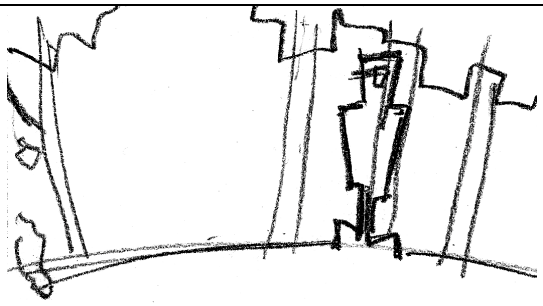
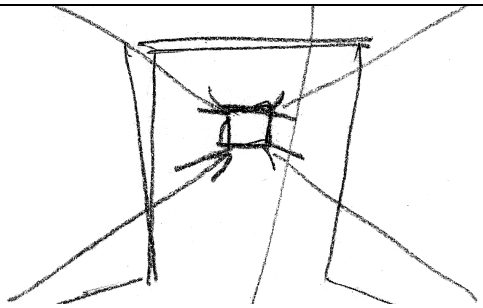
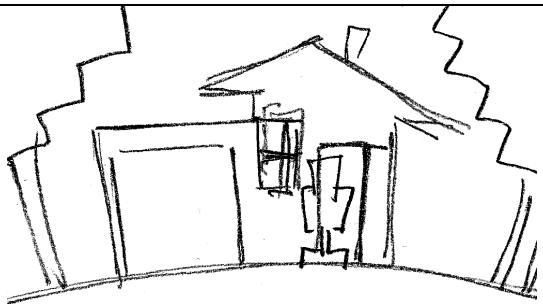
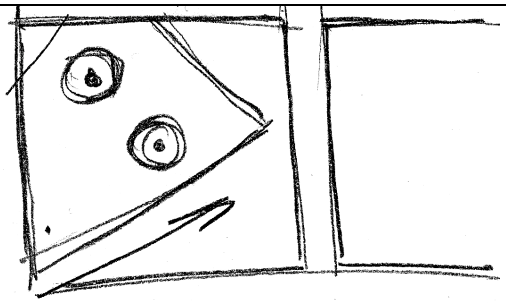
Příloha P 2: Výtvarné návrhy

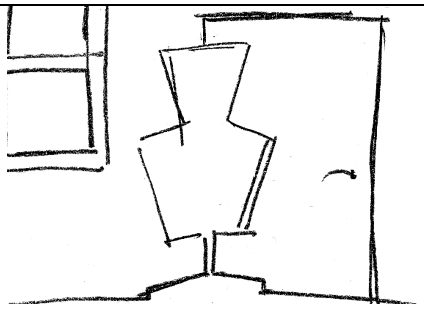
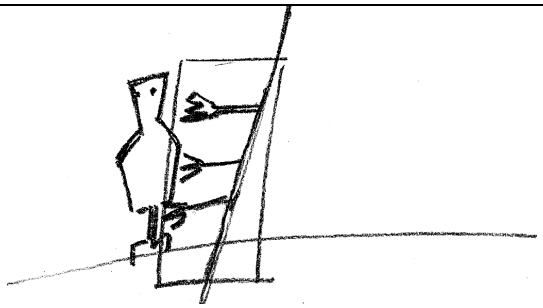
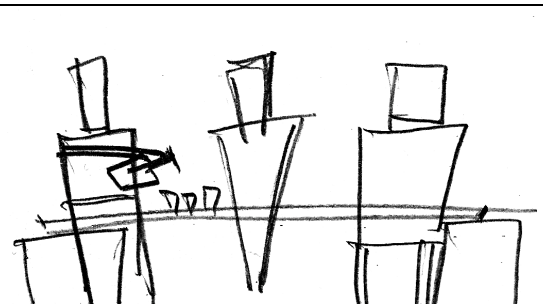
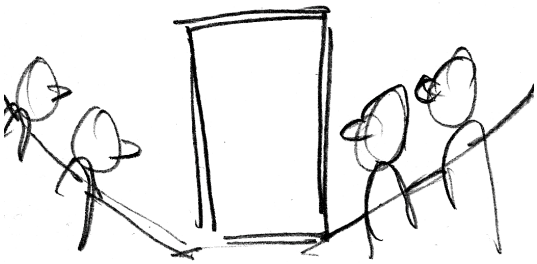
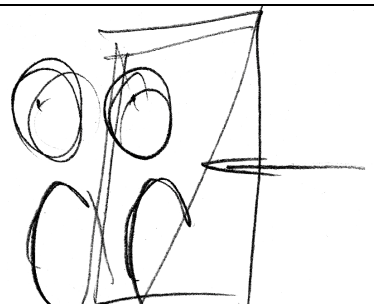
PŘÍLOHA P 1: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

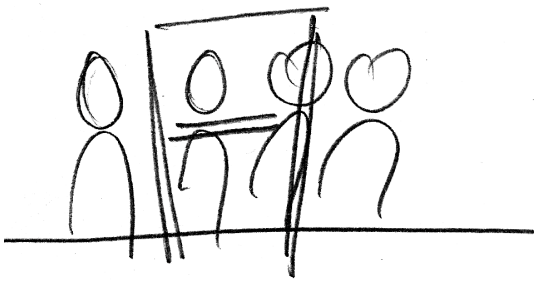
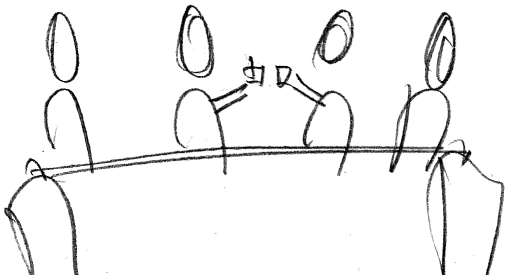
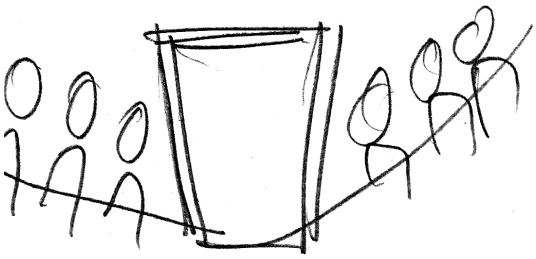
1		Titulky - objevují se postupně (stmívání).
2		Titulky se roztáhnou v čáru a ta se začne morfovat (slunce, krajina).
3		Jak slunce zapadá, tak se zvedají stíny a tvoří se krajina s budovou.
4		Kamera sleduje jedoucí auto.
5		Chůze holčičky lesem.

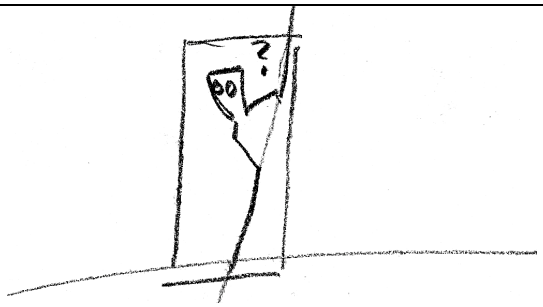
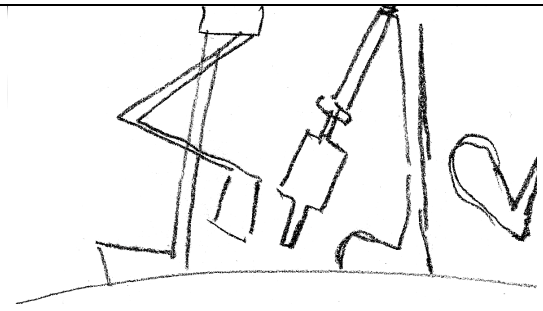
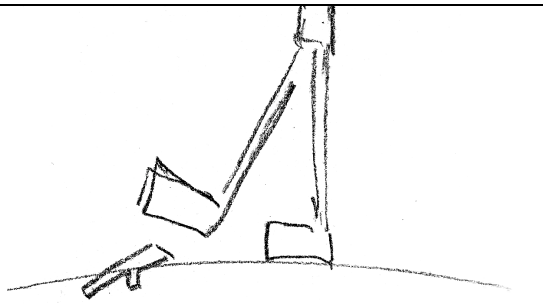
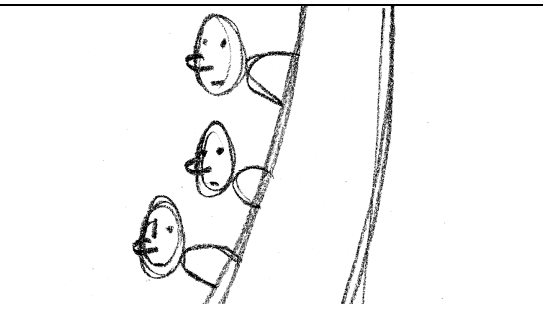
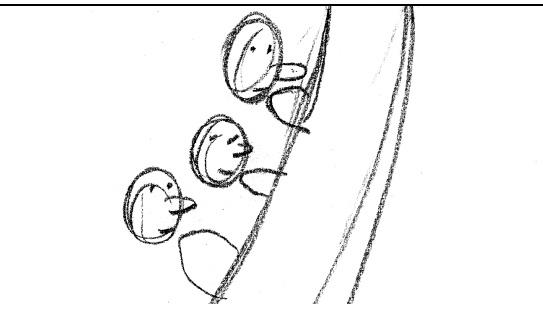
6		Řidič za volantem - animace volantu a rukou.
7		Prostřih na holčičku, jak vystoupí z lesa na silnici.
8		Prostřih na pohled řidiče. Animace lesa, který ubíhá směrem na okraj obrazu.
9		Zůstává stejný pohled, jen se z horizontu vynoří postava holčičky.
10		Řidič se lekne.

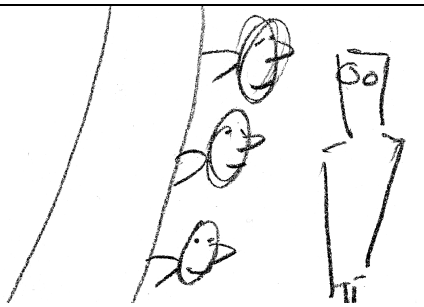
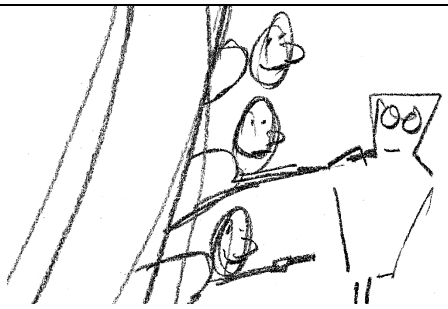
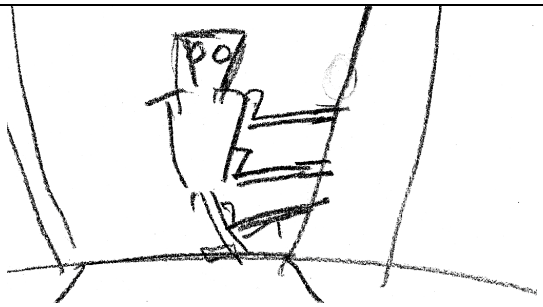
11		Šlápne na brzdu až k podlaze. Doraz pokračuje dolů.
12		Zde se začne bílý pruh morfovat do kruhu.
13		Z kruhu se vytvoří volant s rukama a ten prudce zatočí vlevo.
14		Morfuje se do "třísknutí". Zatmívačka.
15		Roztmívačka. Jsme v místě nehody, auto je zaseklé ve stromě. Holčička zmizí jako duch.

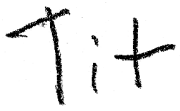
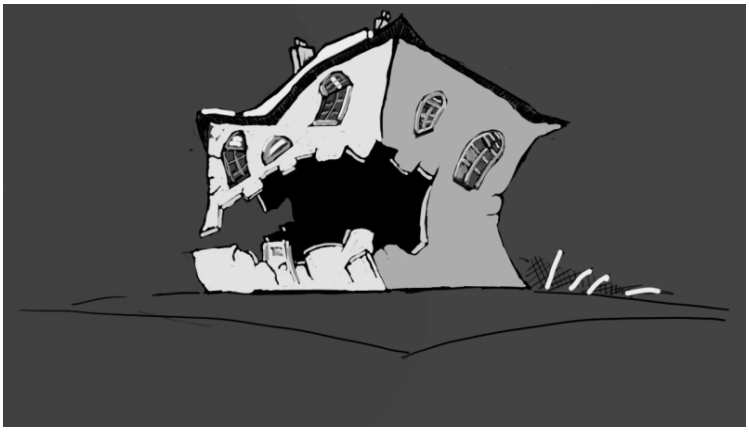
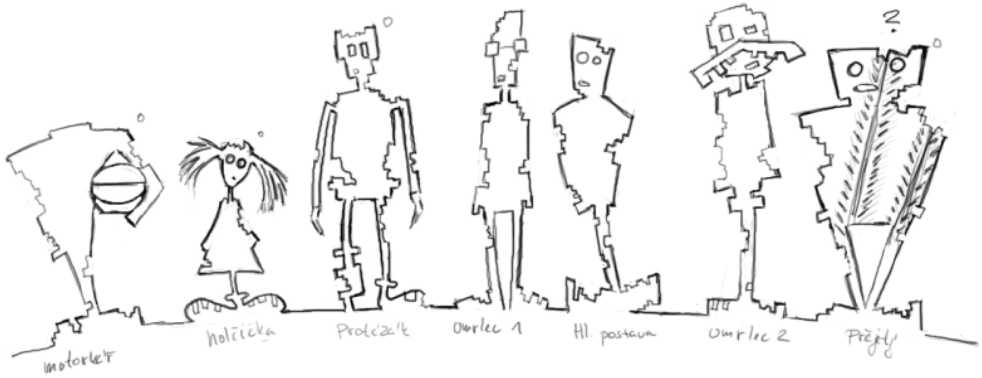
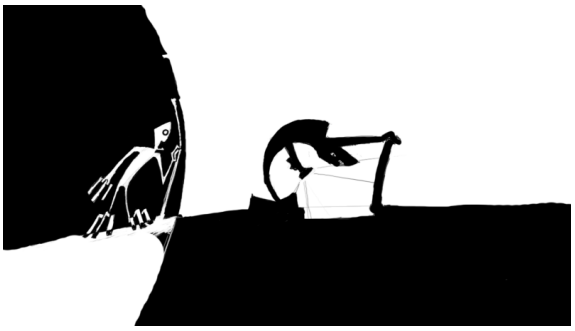
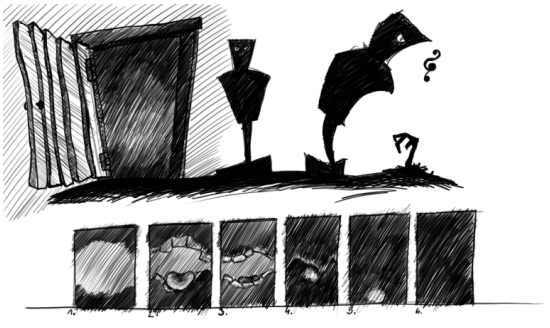
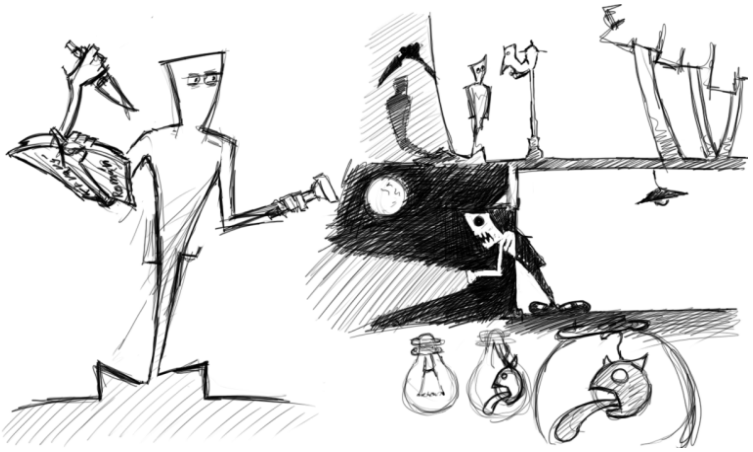
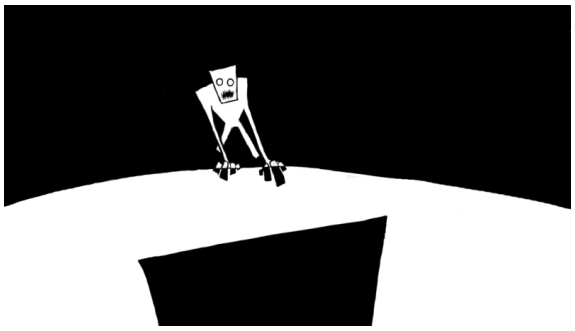
16		Hlavní postava (řidič) se vyhrabe z vozu (nepřirozeně).
17		Řidič zavrávorá a odstoupí o kus dál.
18		Začne nájezd skrz jeho hlavu na budovu.
19		Po prolnutí nájezdů se hlavní postava ocitá u domu, kde nakoukne dovnitř přes okno.
20		Objeví se v okně. Oči se morfují do obrázků koláčů. Pak odstoupí od okna.

21		Stojí před dveřmi, vezme za kliku a otevře dveře. Morf.
22		Jak otevře dveře, obraz se otočí do "3D" pohledu. Po chvilce je vtažen dovnitř. Dveře se zabouchnou.
23		Vevnitř stojí u pultu dva umrlci s hlavní postavou. Jeden nalévá, ale v tom se ozve zvuk jedoucího vozu.
24		Všichni se podívají ke dveřím.
25		Dveře se otevřou a dva umrlci vyjdou ven. Zatmívačka.

26		Roztmívačka. Stojí v místnosti s novým členem.
27		Znovu jsou u baru a ťuknou si sklenkou. V tom se opět ozve zvuk vozu.
28		Znovu se všichni dívají na dveře. Je slyšet auto.
29		Tři umrlci vyjdou ven.
30		Hlavní postava vykoukne a dívá se, kam jdou.

31		Zvědavost mu nedá a tak vyjde za nimi ven.
32		Parta umrlců jde lesem.
33		Za nimi kus dál jde hlavní postava. Po chvíli chůze šlápne na větev.
34		Křupnutí upozorní umrlce, kteří vyhlížejí za stromem.
35		Otočí se a morfem se objeví na druhé straně stromu.

36		Obraz popojede vpravo. Usmějí se.
37		Chytnou hlavní postavu a zatáhnou ji za strom.
38		Vystrčí ho na silnici.
39		Hlavní postava vyděsí řidiče jedoucího po silnici.
40		Řidič se vyboural a umrlci jsou kolem něj.

41		Z vraku auta se vyhrabe řidič. Hlavní postava mu podává ruku a pomáhá mu na nohy.
42		Závěrečné titulky.

PŘÍLOHA P 2: VÝTVARNÉ NÁVRHY