

Dobrou chuť!
Dokumentace přípravy, realizace
bakalářské práce a rešerše

Žaneta Chrobočková

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Žaneta Chrobočková**

Osobní číslo: **K13218**

Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**

Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**

2. Praktická část: Dobrou chuť! – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

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

Seznam odborné literatury:

DOVNIKOVIC, Borivoj. Škola kresleného filmu. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007, 179 s. ISBN 9788073311056.

MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 151 s., [16] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-253-4.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2016**
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016

doc. MgrA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Lukáš Gregor
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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 5.5.2017

ŽANETA CHROBOČKOVÁ (Chrobočková)

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 bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační 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.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

ABSTRAKT

Tato teoretická bakalářská práce popisuje realizaci krátkého animovaného filmu Dobrou chuť!. Text popisuje celý proces tvorby, od prvotního nápadu, přes zpracování scénáře, hledání výtvarné stránky a průběh animování až po finální realizaci filmu, včetně postprodukce.

Klíčová slova: Kreslený animovaný film, jídlo, Dobrou chuť!, Žaneta Chrobočková, romance, láska

ABSTRACT

This thesis describes the making of a short animated film, called Enjoy your meal! Text describes proces of realization. From the first idea, through the processing of the screenplay, sketching and animating to final realization, including postproduction.

Keywords: Hand-drawn animated moovie, food, Enjoy your meal!, Žaneta Chrobočková, romance, love

Děkuji všem dobrým duším, které se podílely na vzniku mého filmu. Vedoucím své práce Ivu Hejzmanovi, Mgr. Lukášovi Gregorovi, PhD. a také mé rodině za veškerou podporu.

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

Ve Zlíně 8. 5. 2017

Žaneta Chrobočková

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE.....	11
1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU	11
1.1.1 Plýtvání jídlem	11
1.2 VÝSLEDNÝ PŘÍBĚH	13
1.3 INSPIRAČNÍ ZDROJE	14
2 SCÉNÁŘ.....	17
2.1 PRVNÍ VERZE SCÉNÁŘE.....	17
2.2 BODOVÝ A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	18
3 ROZBOR FILMU	19
3.1 TÉMA	19
3.2 ŽÁNŘ.....	20
3.3 CHARAKTERISTIKA POSTAV	21
3.3.1 Kuchařka	21
3.3.2 Bezdomec	22
3.3.3 Příšera z jídla.....	22
II PRAKTICKÁ ČÁST	23
4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	24
4.1 CESTA K VIZUÁLNÍMU STYLU, INSPIRACE.....	24
4.1.1 Prostředí	24
4.1.2 Postavy	25
4.1.3 Příšera.....	26
4.2 FINÁLNÍ VÝTVARNÁ STRÁNKA	27
5 TECHNICKÉ PROVEDENÍ.....	28
5.1 STORYBOARD, ANIMATIK	28
5.2 ANIMACE	28
6 POSTPRODUKCE.....	31
6.1 STŘIH	31
6.2 ZVUK.....	31
6.2.1 Ruchy	31
6.2.2 Hudba	32
ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	34
SEZNAM OBRÁZKŮ	35
SEZNAM PŘÍLOH.....	36

ÚVOD

V první části této práce se budu zabývat rozbořem filmu Dobrou chuť! a popisem jeho vzniku, od prvotních nápadů až po konečnou realizaci. Přiblížím, jak se vyvíjel příběh, co mě během jeho tvorby ovlivnilo, co bylo mým záměrem vyjádřit a do jaké míry se mi to povedlo. V druhé části budu popisovat vizuální stránku filmu, postav, prostředí, a taky způsobu animace až k postprodukci a spolupráci s lidmi z odlišných oborů. Cílem je přiblížit divákovi celý tento proces výroby filmu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

1.1 Hledání námětu

Dostat se od prvotního nápadu k jednotnému příběhu vnímám já osobně jako jednu z nejtěžších částí celého kreativního procesu. Tak tomu bylo i u tvorby příběhu pro absolventský film. Nápadů na začátku byla spousta, všechno však byly nesouvislé střípky, obrazy, útržky z pro mě zatím neznámého děje. Ty jsem se snažila různě pospojovat dohromady a vytvořit smysluplnou zápletku pro film.

Nad žánrem jsem také přemýšlela dlouho, a nakonec se rozhodla, že bych se nejraději vydala cestou komedie nebo animované grotesky. Místo pouštění se do kdovíjak hlubokých myšlenek nebo zkoušet moralizovat, si dát zkrátka za prvotní cíl diváky pobavit.

Samozřejmě přesto se pokusit do filmu dostat i něco k zamyšlení, něco, co trochu přesáhne pouhou komedii, ale pokud možno nenásilně a ne za každou cenu. Zároveň jsem chtěla v této práci mít prostor pro předvedení znalostí a dovedností, jež jsem se naučila v předchozích dvou ročnících. Zkrátka, další z priorit byla výrazná vizuální stránka filmu. Nechtěla jsem se omezovat jen na lidské charaktery, ale také rozhábat něco neživého, zkrátka využít možnosti, které animovaný film nabízí a kterými se tak krásně liší od filmů hraných. Proto se mi tak líbila představa oživlého jídla.

1.1.1 Plýtvání jídlem

Přestože jsem se do složitých a příliš hlubokých myšlenek nechtěla moc pouštět, stejně mi to v jedné fázi tvůrčího procesu nedalo, a musela jsem se zamyslet, zda bych přece jen svým filmem nechtěla okomentovat nějaký lidský nešvár současnosti, který mě nějakým způsobem znepokojuje. Takových věcí se najde spousta. Jedna z takových situací, u které jsem se při hledání námětu zdržela docela na dlouho, je plýtvání jídlem.

Zmínila bych několik alarmujících faktů, kterými už jsme snad skoro všichni byli někdy strašeni: Například třetina všeho vyprodukovaného jídla na světě se vyhodí nebo

znehodnotí. Pokud by byly tyto potraviny zachráněny, nasýtily by se jimi asi tři miliardy lidí. V Evropě připadá na jednoho člověka 96 až 115 kg vyhozeného jídla za rok.¹

Američané vyhazují asi čtvrtinu nakoupených potravin. 97 procent tohoto odpadu končí na skládkách, což přispívá ke zvyšování emisí skleníkových plynů. Na druhé straně téměř 50 milionů Američanů trpí nedostatkem potravin.²

Ve své knize *Odpady* popisuje autor příhodu Brita zabývajícího se touto problematikou, Tristrama Stuarta, který prohledal kontejnery u filiálky exkluzivního obchodu

Waitrose. Našel tam:

*28 chlazených hotových jídel vysoké kvality (mimo jiné lasagne, těstoviny s krevetami, masové taštičky, pikantní kuřecí maso s rýží na indický způsob, kuře na madeire s omáčkou z pravých hřibů), 16 vynikajících masových pirohů, 83 jogurtů, čokoládových pěn a dalších dezertů, 18 bochníků chleba a 23 housek, 5 těstovinových salátů, 6 velkých melounů, 223 kusů dalšího ovoce, mimo jiné nektarinek, pomerančů, bio fair trade banánů, papáju, bio mrkev, bio pórek a avokáda, 7 košíků s měkkým ovocem, jedno balení hub, 6 pytlíků brambor, jeden pytlík cibule a dva květináče s bylinkami, téměř plnou krabici jednorázových balení margarínu, krabici jednorázových balení trvanlivého mléka, několik kytic a jednu orchidej v květináči.*³

Pamatuji si i na vlastní podobnou zkušenost, ač v trochu menším měřítku, během svého studijního pobytu v Norsku. Jde o dost drahou zemi, což vedlo k tomu, že mezi koničky jak mé, tak ostatních studentů, se velice rychle zařadil dumpster diving. Jde o již zmíněné vybírání kontejnerů, především u supermarketů, což zní na první pohled velmi nevábně, nicméně jakmile jsem dala tomuto „sportu“ šanci, byla jsem překvapena, jak moc nezkaženého jídla, jež neprošlo ani datem minimální trvanlivosti, v těchto kontejnerech

¹ Zachraň jídlo [online]. [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <http://zachranjidlo.cz>

² Potraviny pomáhají [online]. [cit. 2017-05-10]. Dostupné z:

<http://potravinypomahaji.cz/americka-vedkyne-sepsala-rukovet-pro-kuchyn-bez-odpadu/>

³ ERIKSEN, Thomas Hylland. *Odpady: Odpad ve světě nechtěných vedlejších účinků*. Brno: Nakladatelství Doplněk, 2015. ISBN 1081-436-2015. Str. 44.

končí.

Často jsme se z těchto výprav vraceli s taškami plnými jídla, které nám zajistily spoustu teplých večeří.

Začala jsem tedy přemýšlet nad příběhem, ve kterém bych se snažila tento problém znázornit. Figurovala mi v něm hlavně boubelatá kuchařka, která se snaží uvařit něco dokonalého, stále se jí to ale nedaří, a neúspěšné pokusy o výjimečně dobré jídlo bez rozmyslu vyhazuje do popelnic. Časem ale vyhozené jídlo začne kvasit, tlít a procházet kdovíjakými chemickými procesy, což vede až k tomu, že ožije a začne ohrožovat lidi kolem. Líbilo se mi, že je zde hodně prostoru pro předvedení svých znalostí a schopností nabitých během studia animace. Rozhýbat neživou věc – jídlo, využít všech možných tvarů a barev, které nabízí, vytvořit z nich jakousi příšeru ohrožující město. Toho jsem se chtěla aspoň trochu nadále držet. Od této myšlenky jsem ale postupně upouštěla, nějaký zlomek tohoto nápadu se však přece jen ve filmu uchytil. Přestože už nekomentuje plýtvání jídlem, zůstala mi v něm kuchařka a oživlé jídlo.

Přes všechny další myšlenky, které mě napadaly, jsem nakonec skoro vždycky skončila u romantického příběhu. Tak jsem se rozhodla tomu nevzdorovat a vydat se touto cestou. Jako hlavní postavu už jsem si představovala jen kuchařku, a k ní mi jako první vize sednul muž, který je na opačné straně mince – má jídla nedostatek. Ideálně bezdomovec, vybírající popelnice, plné stále ještě dobrého jídla, jež kuchařka i ostatní lidé vyhazují. A tady už se pomalu vyrýsoval konečný námět filmu. Nešťastně zamilovaný muž s věčně prázdným žaludkem, pro nějž žena, každý den pečící nové dobroty, představuje naprosté nebe, zachrání svou vyvolenou před tunami oživlého jídla, za které, dá se říct, ona může sama.

1.2 Výsledný příběh

Film Cukrárna je v podstatě o hledání štěstí, o kterém jsme přesvědčeni, že si jej zasloužíme. Jde o trochu hořkou romanci mezi dvěma osamělými lidmi středního věku, o hledání spřízněné duše za každou cenu, mnohdy dost absurdními prostředky. Postavy filmu se snaží, klasicky, získat u svého protějšku to, co sami nemají – muž, věčně hladový bezdomovec, chce získat teplé jídlo a ideálně i náruč pořádné ženské.

Jeho vyvolená, ne moc nadaná kuchařka, o něj ovšem nejeví sebemenší zájem. Ten soustředí maximálně na nekonečnou honbu za uvařením co nejchutnějšího pokrmu. Její chaotický styl vaření jí ovšem od toho, aby jí pod rukama vzniklo něco, co by aspoň

vzdáleně připomínalo onen chutný pokrm, spíš vzdaluje. Pokud jde o muže, má velmi zidealizované představy o tom, kdo by se k ní hodil, blíží se svalnatému krasavci z kalendáře. Tomu však náš bezdomovec rozhodně neodpovídá.

Sledujeme zoufalé pokusy postav se za těmito sny dostat, přičemž oba dohromady nechtěně vytvoří situaci, kterou ohrozí sebe a ostatně i celé město.

V příběhu se zároveň objevuje třetí síla, která se stala hlavním zdrojem nebezpečí, a tou je příšera vytvořená z jídla, která mohla rozvinout své síly a schopnosti právě díky nechtěnému přispění obou hlavních postav. Každá z nich má trochu podíl na tom, v jaké situaci se později ocitnou. Díky tomuto monstru příběh také nese prvky určité absurdity. Kuchařka se dostane do ohrožení touto příšerou, ale zachrání ji právě muž, kterým na začátku pohrdala. Zalíbí se jí nakonec, díky činům, které pro ni udělal. On dokonce ztratí při boji část svého těla, kuchařčinu lásku už ale získal, teď je na ni, aby mu pomohla. To taky udělá – vyrobí mu nové tělo, a to taktéž z jídla, přičemž si ho trochu zestylizuje k obrazu svému, je z něj najednou svalnatý cukrový mládenec. Tak oba získali, co chtěli, bezdomovec ženu svých snů a plný žaludek do konce života. A kuchařka muže, který se zachoval jako její muž snů, třebaže tak nevypadá, ale kterého si zároveň trochu přizpůsobila k obrazu svému. Koneckonců, která žena si nepřeje svého muže aspoň trochu změnit

k (podle jejího názoru) lepšímu? Věci do sebe začnou zapadat, koneckonců kuchařka a dobrosrdečný bezdomovec se skvěle doplňují.

1.3 Inspirační zdroje

Když jsem tak zpětně přemítala nad tím, kde a kdy se vlastně zrodil prvotní nápad, ze kterého pak vznikl finální příběh, vrátila jsem se v myšlenkách k jednomu večernímu rozhovoru s mými rodiči, který se týkal právě bakalářské práce. Přednesla jsem jim pár svých návrhů a doufala, že se mi dostane smysluplné zpětné vazby, případně i nějakého toho nápadu, kterého bych se mohla chytit, a třeba jej rozpracovat do podoby blíží se mé představě ideálního příběhu. Můj otec býval vždycky nadšený, když jsem ho požádala o pomoc během nějakého tvořivého procesu, a tak tomu bylo i tehdy. Padla spousta myšlenek, a byl to právě on, kdo začal popisovat, jak by si představoval jídlo, které se vyhazuje tak dlouho, až oživne. Chytila jsem se toho tehdy, a snažila se to trochu rozvinout.

Od prvotní idey příběh prošel spoustou radikálních změn, přesto za ni vděčím právě onomu večernímu rozhovoru a tátovi.

Dále si vzpomínám na jiné večery, kdy jsem se snažila představit si náladu, kterou by můj film měl mít. Tehdy jsem si hrozně přála vytvořit něco, co bych popsala nezvyklým slovním spojením - pozitivně pochmurné.

Na mysli tím mám především styl některých severských, (ovšem hraných), černých komedií, jako například můj oblíbený film finského režiséra Kaurismäkiho *Najal jsem si vraha*. Zkrátka aby výsledný animovaný film nebyl jen veselý, ale aby se nesl spíš v hořkosladkém duchu. Pamatuji si, že když jsem na pár měsíců navštívila sever já sama, jeden z mých norských kamarádů mi řekl, že podle něj by každý veselý příběh v sobě měl mít i něco smutného. A s tím já se velmi ztotožňuji. Proto jako jeden z inspiračních zdrojů uvádím tyto severské filmy, přestože nakonec, dle mého názoru, film po všech změnách nese spíš prvky veselé, a ona hořkost se z něj vytratila. Jediná podobnost, která zůstala, tkví v určitém životním bodě postav. Oba, kuchařka i bezdomovec, jsou ve středním věku, nejspíš už dávno, jak se říká, za zenitem, a oba žijí sami, jeden dokonce bez domova. V tomto lze tedy nalézt onu určitou pochmurnost.

Další inspirací pro mě byly velmi různorodé věci, ze kterých bych zmínila například animace Billa Plymptona, které se mi líbily svou nápaditostí a výtvarnou expresivitou. Představovala jsem si, že lehký nádech podobné atmosféry bych se mohla pokusit přenést i do svého animovaného filmu. Následně bych skočila k animaci úplně odlišného stylu, a to k seriálu *Adventure Time*. Pracuje se v něm s velmi jednoduchou výtvarností, zato ale neuvěřitelně hravě. Postavy mění tvary, jejich obličejové výrazy se různě

deformují, divák je zasypán spoustou až bizarních vizuálních nápadů kouzelného světa tohoto seriálu. Já jsem ve svém filmu sice nechtěla zacházet až takhle daleko, nicméně jsem si vybavila tento seriál pokaždé, jakmile jsem si potřebovala připomenout, že animace je především o hravosti, a když jsem si připadala, že vše začínám brát až příliš vážně. A to mě rovnou přivádí k další inspiraci, a to jsou animace ze série *Looney Tunes*, které na mě působily podobně. Tyto animované grotesky v sobě mají obrovskou dávku nadsázky a humoru, ze kterých jsem částečně vycházela.

Ve druhé půlce filmu dochází ke krátkému souboji mezi bezdomovcem a příšerou. Jde jen o pár záběrů, prostor pro rozehrání pořádného souboje tu moc není, ale koneckonců

to docela dobře stačí. Tuto část jsem chtěla ztvárnit způsobem co nejvíce akčním, už z toho důvodu, ať využiji možnosti animace. Zároveň ale s určitou nadsázkou, případně využít některá bojová kliše ve svůj prospěch pro udržení určité lehkosti a odstupu – to vidíme například, když bezdomovec, s vidličkou a nožem v ruce, zaujme bojový postoj, tolik typický pro akční scény ve filmech. Jedna z mých prvních asociací při tvorbě této scény byl známý, a můj velmi oblíbený, film *Matrix* (sourozenci Wachowští).

Nakonec se krátce zmíním o anime, tedy japonských animovaných filmech a seriálech. Přestože jsem z nich vědomě nečerpala, nemohu se ubránit dojmu, že některé části filmu *Dobrou chuť!* je silně evokují. Především se to týká zmíněné bojové scény. V mém životě bylo období, kdy jsem tyto japonské seriály milovala, a přestože časem můj postoj k nim lehce ochladl, určité místo v koutku mého srdce zaujímají stále. Proto nakonec musím připustit, že určitá inspirace tímto stylem se na mém filmu projevila, i když to bylo spíše na podvědomé úrovni.

2 SCÉNÁŘ

2.1 První verze scénáře

V počátcích tvorby byl scénář velmi jednoduchý, což bylo původně i mým cílem. Ukázalo se však, po konzultacích s profesorem a pár kamarády, že je jednoduchý až příliš. A ještě hůř – předvídatelný, dobře se rozjíždí, ale nakonec ničím nepřekvapí. V této fázi byl příběh tedy o tom, že jídlo, které kuchařka vyhazuje, se přemění v jedlou příšeru, která začne ohrožovat kuchařku i městečko. Když už kuchařka nemá kam utéct, příšera jí drží ve svých spárech a kuchařka pomalu ztrácí vědomí, příběhne bezdomovec, vytáhne vidličku a nůž a celou příšeru stvořenou z potravin spořádá. Zachráněná kuchařka se do něj zamiluje, konec. Chtělo to něco víc, nějaké překvapivé prvky, aby divákovi nebylo v polovině filmu jasné, jak vše vlastně skončí. Chtěla jsem směřovat víc k nějaké lehce absurdní grotesce, proto jsem do příběhu začala víc vnášet tyto prvky. V příběhu ale pořád něco nesešlo, až nakonec po konzultaci s vyučujícími (panem Gregorem a panem Hejzmanem), jsme se společně dobrali fungující podoby. V té bezdomovec nasadí (v podstatě obětuje) vlastní život, aby kuchařku zachránil.

Přesto bylo v příběhu několik bodů, jejichž vyzněním jsem si nebyla jistá a nevěděla si s nimi moc rady. Přiznám se, že to pro mě nebyla lehká fáze. Příběh mi neustále lehce měnil tvar před očima a já jsem nacházela nové a nové chyby nebo trhliny, jež jsem měla nutkání upravovat. Nakonec mi nezbylo, než si znovu sednout k papíru a vypsát si, pokud možno co nejvíc polopaticky, hlavní opěrné body filmu. To pro mě byla dost důležitá část, hodně věcí jsem si ujasnila, několik drobností a možná i zásadnějších věcí ve scénáři pozměnila. Snažila jsem se zdůrazňovat důležité momenty zvrátů, případně je doplnit tam, kde chyběly. Chtěla jsem lépe popsat, jaký byl svět postav předtím, než se setkaly, a jaký byl potom, jak se srovnávaly s novým nastavením věcí, se setkáním s oživlým jídlem a naprosto netradičními situacemi s ním spojenými.

Vzniklo mi několik variant, ze kterých jsem se rozhodla pro tu nejpodobnější původnímu scénáři a zároveň co nejjednodušší. Ve finále ale věřím, že proměny, kterými v této fázi scénář prošel, posloužily jen a jen pro dobro výsledného filmu.

2.2 Bodový a technický scénář

První fází následného zpracování příběhu byl bodový scénář, neboli každá scéna a akce v ní, rozepsaná bod po bodu. Jelikož si ale potřebuji pro lepší představu všechny scény co nejdříve nakreslit, alespoň v náznacích, tvořila jsem si už souběžně s bodovým scénářem i první nástřel storyboardu, tedy rozkreslení jednotlivých scén do série obrázků. Šlo o velmi zjednodušenou kresbu postav a lehký náčrt pozadí, zkrátka původní účel byl především pro mou co nejlepší orientaci v ději a stavbě záběrů. Přes obrázky se, koneckonců, dokážu lépe vžít do představy o finálním vyznění filmu. Proto jsem kladla už větší

důraz na druhou fázi, tedy technický scénář.

V podstatě jde o jinou formu storyboardu – opět jde o sérii jednoduchých obrázků, uvedených podle pořadí, rozdělených do záběrů spolu s časovými údaji, způsobem montáže, počtem pozadí, určenými dialogy, ruchy a pokyny pro hudbu.⁴ Během této fáze je velmi důležité uvědomit si veškeré technické parametry vznikajícího filmu, jako třeba z jakého úhlu bude kamera zabírat tu či onu scénu, kde se bude jakým směrem pohybovat, kde bude například roztřesená, a podobně.

⁴ DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Praha: Nakladatelství múzických umění, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6. Str. 160.

3 ROZBOR FILMU

3.1 Téma

Hlavní téma celého příběhu je o určitém hledání štěstí a zázemí v životě, také o hledání spřízněné duše. To v sobě nese i otázku, co vše jsme ochotni pro své štěstí udělat. Bezdomovec se zamiloval do kuchařky a koneckonců částečně i do vidiny pohodlného života plného jídla, který by mu vztah s touto ženou přinesl a této své představě se snažil dosáhnout, hlava nehlava. Vzhledem k tomu, že jeho vyhlídky na začátku děje nebyly úplně nejlepší – osamělý hladový muž ve středních letech vybírá popelnice, aby se mohl vůbec najíst – se bezdomovci asi není co divit, že tuto příležitost získat pozornost taktéž osamělé, neustále něco kuchtící ženy, nechtěl nechat proklouznout mezi prsty. Nevzdával se, i když kuchařka projevovala svůj nezájem, a s optimismem ji zavaloval svými srdci dál a dál, nehledě na to, co to může způsobit. Zkrátka nemyslel moc na následky svých činů, a podobně se chovala i kuchařka, když neustále vyhazovala jídlo, které jí nechutnalo nebo se neblížilo její představě o dokonalém jídle. Pravda je, že ani jeden z nich netušil o světě skrytém pod popelnicí, avšak často ani my ve svém životě netušíme, co můžeme rozpoutat, když se snažíme nepromyšleně dosáhnout svého. A i když se nám tato lehkovážnost, se kterou občas přistupujeme k věcem, může vymstít, pokud se pokusíme vzniklé problémy překonat, ideálně s co nejčistšími úmysly, můžeme z této situace vyjít o něco silnější, poučenější a bohatší – například o lásku, jako bezdomovec s kuchařkou.

Zároveň je dobré si uvědomit, že slevit ze svých nároků nemusí vždycky znamenat prohru. Kuchařce nebylo nic moc dobré. Ani jídlo, které neustále připravovala, ani muž, který se jí dvořil zpoza výlohy – v krátkém záběru vidíme, jak koukne na kalendář, který má na stěně, na němž je vyobrazen jiný svalnatý muž, ideál krásy. Poté si kuchařka smutně povzdechne a propíchne bezdomovcovo srdce. Přestože nároky ohledně krásy bezdomovec naprosto nesplňoval, prokázal jiné kvality – kuchařku zuřivě bránil před příšerou, až za ni nakonec obětoval i svůj život. To by mnohý krasavec neudělal, a to nakonec ocenila i ona sama. Přesto si však nakonec našla způsob, jak si bezdomovce upravit k obrazu svému a zároveň mu tím pomoci.

Jako vedlejší téma jsem aspoň lehce naznačila onen znepokojující fakt ohledně plýtvání jídlem. Chování lidí v tomto ohledu je vlastně stejně lehkovážné, jako chování obou postav. Když jako společnost vyhadzujeme stále požitelné jídlo, nebo ho necháváme zbytečně kazit v ledničkách, postupně se tento problém obrací proti nám a přerůstá nám přes hlavu, podobně jako samotná příšera ve filmu.

3.2 Žánr

Animovaný materiál může působit dvěma způsoby – komicky nebo tajemně. Převáděno do roviny žánrů to znamená, že základními žánry animace jsou na jedné straně groteska a na druhé pohádka.⁵ Případně jejich kombinace. Účelem filmu *Dobrou chuť!* je především pobavit, rozhodla jsem se tedy vydat cestou grotesky a zaujmout komický přístup k všudypřítomnému tématu získávání lásky (a méně častému tématu - naplnění žaludku a snahu dostat se na vyšší životní úroveň.) Proto jsou důležitými prvky ve filmu krátké gagy, přehnané reakce postav či deformace obličejů během nich. Také oživení jinak neživých předmětů zde má své místo, a to se týká jak kvasícího jídla v popelnici, tak srdíček, jež využívá bezdomovec k dosažení svých cílů. V tomto případě nejde o oživení v pravém slova smyslu, ale spíše ve smyslu překročení jejich původní funkce – což je výrazový prostředek, zdůrazňující emoční rozpoložení postavy, neboli zamilovanost – a posléze jejich aktivní zapojení do děje. Postava bezdomovce dokáže manipulovat se svými srdíčky různým směrem, použít je v boji nebo dokonce jako dopravní prostředek (například ve scéně, kde se jedním s těchto srdcí nechá přenést vzduchem až na ruku příšery, která drží kuchařku). To vše dohromady vytváří komediální charakter filmu a dodávají mu určitou lehkost a nadhled.

Díky své přirozené schopnosti typizace, nadsázky a zvýraznění určitých typických rysů nebo vlastností, se animace dokáže také suverénně zmocnit žánru parodie.⁶ K té se film blíží v části, kde dochází na krátký souboj mezi příšerou a bezdomovcem.

⁵ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Nakladatelství múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8. Str. 54.

⁶ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Nakladatelství múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8. Str. 58.

Například dynamický záběr zakončený bojovým postojem bezdomovce, který napřahuje ruce s vidličkou a nožem. Jde o pózu, jejíž variace můžeme často spatřit v mnoha akčních filmech.

Film má samozřejmě i výrazné prvky romace, vždyť celou dobu sledujeme muže, jež se snaží získat srdce své vyvolené. Tato romantická stránka nakonec, dle mého, vyubublala na povrch snad i o něco výrazněji, než komediální stránka. Nejpřesnější žánrové zařazení je tedy zkrátka romantická komedie.

3.3 Charakteristika postav

3.3.1 Kuchařka

Jedna ze dvou hlavních postav. Rázná ženská, na začátku dost zahleděná do sebe. Má svůj svět a svůj zajetý stereotyp, na jehož narušování reaguje negativně. Vše se u ní v podstatě točí kolem jídla - snaží se připravit dokonale chutný pokrm, to se jí ale nedaří, stále není spokojená. Má dost vysoké nároky, jak na sebe a své jídlo, tak na potenciálního muže. Tak trochu vyvstává otázka, jestli tohle není ten důvod, proč žije ve svém věku sama. A nakonec i důvod, proč není spokojena.

Za touto potřebou (si) něco dokázat, tedy uvařit onen dokonalý pokrm, se žene, aniž by brala ohledy na vedlejší důsledky svého konání. Není moc zodpovědná ani pořádná, což můžeme pozorovat i v nepořádku na jejím pracovním stole. Přesto se do vaření pouští s nadšením, možná je pro ni i útěk před světem, během kterého celé okolí ustoupí do pozadí. Jako umělec, který je uprostřed kreativního procesu, u kterého nesnese být rušen. Napovídá to, že pod rázným povrchem se skrývá přece jen kousek jemné ženy, která dokáže do něčeho dát svou lásku a péči.

Bezdomovcova přízeň jí vůbec nelichotí. Přesto v něm nakonec uvidí ideálního muže, po kterém touží, díky událostem, které nastanou a kdy muž projeví svou odhodlanost kuchařku ochránit.

3.3.2 Bezdomovec

Druhá hlavní postava. Velmi dobrosrdečný muž, s dobrými úmysly, které akorát neumí úplně dobře vyjádřit. Po fyzické stránce ovšem krásou úplně neoplývá, koneckonců žije na ulici. Zařazuje se tedy do té úplně nejnižší společenské třídy.

Bezdomovec je chudý a hladový, až tak, že musí vybírat popelnice, přesto si zachovává radost ze života. Je to optimistická postava, velmi vytrvalá, pokud se pro něco rozhodne, jak můžeme pozorovat, když projevuje kuchařce svou náklonnost. Trochu mu chybí sebereflexe, nedokáže moc odhadnout, kdy už překračuje čáru nějakého společenského nebo slušného chování. Jedná bez rozmyslu, tak nějak podle svého srdce. A to jak tehdy, když napomůže vzniknout nebezpečí, tak i v situaci, když nasadí svůj život, aby kuchařku zachránil. Prakticky po celý děj filmu je zamilovaný, což vyjadřuje zhmotňováním srdíček u své hlavy, nejprve mimoděk, poté je ale začne využívat k dosažení svých cílů.

3.3.3 Příšera z jídla

Hlavní záporná postava. Jedná se o obrovskou masu jídla, která se už nějakou dobu vyvíjela v popelnici z odpadků a zbytků jídla, jež chodila vyhazovat kuchařka. Definitivní impulz pro opuštění svého dosavadního odpadkového domova se stává v momentě, kdy kuchařka vyhazuje spolu s jídlem i hromadu bezdomovcových srdíček. Ty příšera částečně spolykala, zbytek se slil v jedno velké srdce, které se tím stalo jejím hlavním pohonným motorem. Poté, co opustí popelnici, ocitá se najednou ve světě, kterému nerozumí. Je rozzuřená, snaží se chytit kuchařku do svých spárů. Možná kvůli srdcím bezdomovce, jež v ní pevně zakotvila a vlila do ní určitou posedlost touto ženou, možná kvůli potřebě jíst, ale nejspíš obojí.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

4.1 Cesta k vizuálnímu stylu, inspirace

4.1.1 Prostředí

Během navrhování prostředí jsem se snažila vyzkoušet co nejvíce výtvarných stylů, a poté si vybrat ten, jehož tvorba mi vyhovovala nejvíc. K tomu mi posloužila kuchařčina kuchyň, kterou jsem si navrhla v několika variantách. Pohybovala jsem se od jednoduché, plošné výtvarnosti, která pozadí jen naznačuje, ale nedefinuje ho přímo, až ke konkrétnějšímu zobrazení a výraznější práci s detaily. Takto jsem si našla výtvarnou polohu, která mi vyhovovala nejvíc. Přestože jsem se během tohoto procesu snažila trochu vystoupit ze své komfortní zóny, nakonec jsem v ní z velké části zůstala.



Obr. 1. Návrh prostředí



Obr. 2. Návrh prostředí

Jedním z tvůrců, u kterých jsem se ve finále výtvarně inspirovala, je Bill Plympton (*Cheating, Idiots and Angels*). Líbí se mi, jak pracuje s prostorem a jeho deformací, i určitá expresivita, kterou obsahuje většina jeho kreseb. Chtěla jsem se vydat podobným směrem, akorát s trochu růžovějším a sladším nádechem. Během hledání inspirace jsem také zabloudila až k některým impresionistickým malbám či pastelovým aktům, které mě zaujaly především svou barevností, ze které jsem nakonec vycházela.



Obr. 3. Edgar Degas, After The Bath

4.1.2 Postavy

Co se týče výtvarné stránky postav, snažila jsem se jít cestou co nejjednodušší, ale dobře fungující stylizace. Zkoumala jsem návrhy například k filmu *Coralina*, a snažila se trochu podobně pracovat s tvary a křivkami. Další inspirací mi byly animované filmy studia UPA, ve kterých se velmi dobře pracuje s mnohdy velice minimalistickou stylizací postav.

Při navrhování postav jsem vycházela z geometrických tvarů, které jsem postupně „změkčovala“. První náčrty bezdomovce byly v podstatě trojúhelníky a čtverce, které v různých kombinacích vytvořily základ pro jeho tělo. V případě kuchařky jsem se zase přiklápěla ke tvaru kapky.

Tyto útvary jsem posléze trochu upravila do lidšější podoby a dodala jim jisté charakteristické rysy. Od geometrie jsem se postupně vzdalovala, a na svět tedy přišla finální výtvarná stránka postav.



Obr. 4., obr. 5. návrhy postav

4.1.3 Příšera

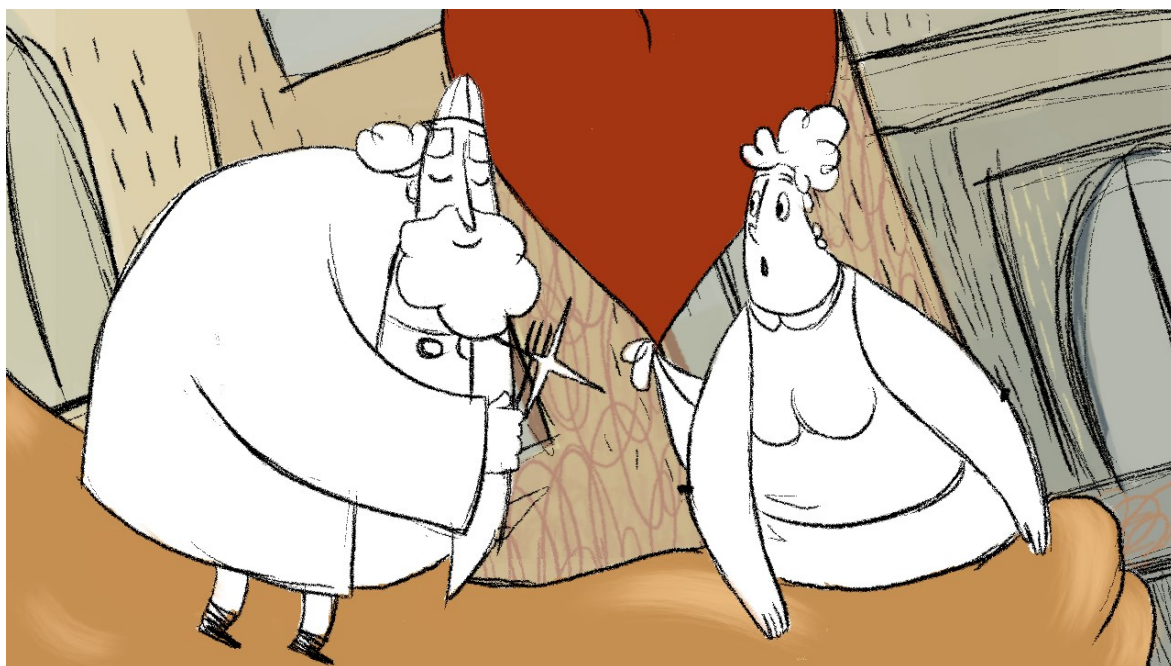
Na začátku jsem viděla spoustu směrů, kterými by se mohla ubírat výtvarná stránka příšery. Záměr byl co nejjednodušší výtvarnou formou znázornit co nejimpozantnější nestvůru. Prozkoumala jsem spoustu obrázků jídla i různých ilustrací příšerek, ale čím víc návrhů jsem si rozkreslovala, tím víc jsem jich i zavrhovala. Jako konečná inspirace mi posloužily dvě věci. První je jednoduše hamburger. Ten mi posloužil jako hlava monstra – Vrchní houska tvoří většinu hlavy, až po ústa. Ta jsou zase tvořena průřezem v hamburgeru,

v realitě plněném masem a zeleninou, v tomto případě obsahujícím ostré zuby a vedoucím kamsi do útroby příšery. Pusa je tedy tvořena průřezem houskou - příšerou tak, že vrchní část hlavy se může úplně oddělit od zbytku těla. Druhou inspiraci jsem dlouho hledala v seriálu Adventure Time, a to protože se mi líbila jednoduchost, s jakou jsou v něm ztvárněny veškeré charaktery, včetně bizarních nestvůr. Říkala jsem si, že tato cesta by pro mou představu mohla být ideální. To mě dovedlo i k jiným seriálům, především z dílny Cartoon Network, například k jedné podivnosti jménem Uncle Grandpa. Přestože jde o dost bizarní až ošklivý výtvarný styl, padl mi do oka obrázek jedné odpadkové bytosti. Ta tedy posloužila jako další inspirace pro mou finální verzi monstra z jídla.

4.2 Finální výtvarná stránka

Do propracovaného, expresivního a barevného pozadí jsou zasazeny jednoduché postavy, nakreslené pouze linkou a podbarvené bílou barvou. To vytváří kontrast mezi okolím a charaktery, které krásně vystoupnou do popředí filmu. Nehrozí tedy, že se postavy budou mezi okolními domy, místnostmi a předměty ztrácet, naopak to celému filmu dodá určitou přehlednost. Samotná příšera je někde na pomezí mezi těmito dvěma výtvarnými formami. Není člověkem, je tvořena z jídla – tedy předmětů, měla by proto být barevná, zároveň je ale živá. Velkou hrozbu jsem pocítovala v tom, že kolorovaná příšera bude splývat s pozadím a dostatečně nevynikne. Nakonec jsem se rozhodla pro jednoduchou barevnost a obavy šly stranou. Až na občasný kousek jídla, plavající kdesi v hmotě, jež ji tvoří, je od hlavy k patě jednobarevná s lehkými odlesky.

Nálada filmu působí nasládle, s tóny do růžova a nádechem pastelových odstínů. Občas do popředí vystupují kromě postav i kousky jídla nebo srdíčka s výraznější barevností.



Obr. 6. Záběr z filmu

5 TECHNICKÉ PROVEDENÍ

5.1 Storyboard, animatik

Další důležitý krok při tvorbě animovaného filmu je animatik. Jde v podstatě o za sebou poskládané obrázky ze storyboardu, kde jsou dodány i pohyby kamery a je zde už zahrnuta plná stopáž tak, aby byla jasná představa o délce a působení jednotlivých záběrů a celého filmu. Poskládala jsem si tedy všechny obrázky z technického scénáře za sebou, rovnou do programu Tvpaint, ve kterém jsem později animovala. Co bylo potřeba, to jsem do jednotlivých obrázků dokreslila, ať už pro větší přehlednost nebo lepší představu o výtvarné stránce, jelikož obrázky z technického scénáře byly velmi jednoduché a schématické.

Poté bylo potřeba dodat záběrům potřebnou délku a vznikla jakási základní kostra, do které jsem postupně později všechny záběry doanimovávala.

Chtěla jsem mít jasno v tom, zda montáž záběrů, kterou jsem si dala dohromady při tvorbě technického scénáře a poté i animatiku, opravdu funguje dobře. Především pro někoho, kdo se na něj podívá s odstupem, kterého jsem já momentálně nebyla schopna. Proto jsem se už nyní rozhodla konzultovat animatik se studentem stříhu. Šlo mi také o to, ať mě upozorní na případné nejasnosti či chyby ohledně stříhové skladby, kterých jsem si já

nebyla vědoma, ještě v této fázi, dřív, než začnu jednotlivé scény animovat a výtvarně zpracovávat. To byla poslední fáze, kde se film ještě nějak měnil. Ve spolupráci se střihačem jsem některé záběry, které nebyly úplně potřeba pro vyznění příběhu, odstranila, jiné naopak přidala, rozstříhla nebo zkrátila.

5.2 Animace

Na samotnou animaci jsem použila jeden z nejoblíbenějších animátorských programů – Tvpaint. Nabízí celou řadu štětců, přehledné rozdělení animace do klipů a spoustu dalších vychytávek a tajů. Spoustu z nich jsem odkrývala až během animování tohoto

bakalářského filmu. V tomto programu už jsem měla připravený animatik, který byl už rovněž rozdělený do oněch klipů, takže nezbylo než do nich doanimovat celý film, kousek po kousku. Rozkreslila jsem si tedy nejdříve pořádně všechna pozadí. Už během vytváření

návrhů jsem měla možnost vyzkoušet různorodost štětců, nakonec jsem ale zůstala u dvou základních. Koneckonců mi přišlo, že spolu docela pěkně hrají a doplňují se.

Jedna z pro mě největších lekcí, jež mi byla během výrobního procesu uštědrěna, se týká právě pozadí, a to různých jízd a pohybů kamerou, využívajících perspektivu. Na tyto části jsem se zároveň velmi těšila, jelikož jsem si už dlouho říkala, že nějaké hrátky s perspektivou a tímto pohybem kamery musím vyzkoušet, a ostatně je jen dobře, když je umí animátor ovládat. Proto jsem byla i zvědavá, jak mi půjdou.

Jízdy, které nebyly do prostoru, byly ještě celkem jednoduché – s těmi jsem přece jen nějaké zkušenosti z minulých prací měla. Přesto jsem s nimi nebyla nikdy moc spokojena, jelikož na mě působily příliš uměle a často mi spíš narušovaly dobrý dojem z animace. Tyto jízdy jsem dělala v programu Adobe After Effects, kde jsem si umístila celé pozadí určité animace, a to rozpochovala v potřebném směru pomocí klíčových bodů. Poté jsem rozpochované pozadí importovala v sérii obrázků ve formátu png zpět do TVpaintu. Aby to ale tentokrát působilo přirozeněji a čistěji, rozhodla jsem se tyto jízdy ještě po celém tomto procesu překreslit v TVpaintu znovu, zvlášť do nové vrstvy. Výsledek byl o něco lepší, než použití pouze v After Effects upravené sekvence obrázků.

Horší to bylo s jízdami, které využívaly perspektivu. Rozhodla jsem se jich využít jen pár a krátce, zkrátka jako oživení celé animace. Naprosto jsem nevěděla, jakým způsobem na to jít. Zda například použít něco jako model prostoru, například vytvořený v nějakém 3D programu, což mi znělo dost lákavě, ale také pracně. Nakonec jsem se rozhodla zkusit spolehnout na svou prostorovou představivost, a zkrátka si celý průlet kamerou mezi domy nakreslit frame po framu a uvidět, zda to bude nějakým způsobem fungovat. (To můžeme vidět například v záběru, kde bezdomovec následuje kuchařku od popelnice před její krámkou.) To se nakonec také celkem vyplatilo. S touto metodou jsem byla spokojena
a myslím, že svůj účel splnila.

Teprve až když jsem měla hotové tyto jízdy s pozadím, doanimovávala jsem do nich postavy. Jako ostatně i do všech ostatních klipů. Animace postav pro mě měla ve své náročnosti velké výkyvy – někde mi přišla snadná a rychlá, jinde jsem si s ní nevěděla moc rady a určité záběry jsem několikrát předělávala.

Jedna z nejtěžších záležitostí pro mě byla práce s výrazy ve tvářích postav. Rozhodně je to jedna z věcí, na kterou se chci v budoucnu trochu zaměřit a naučit se ji líp. Například,

když vidíme kuchařku poprvé ochutnávat jídlo – chtěla jsem nějakou hravou formou vyjádřit její znechucení, všechny mé pokusy toho dosáhnout mi ale připadaly nedostatečné.

Nakonec jsem vyzkoušela pohrát si s deformací obličeje – z toho vznikl záběr, kde se kuchařčin obličej vcucne sám do sebe (což by mohlo indikovat určitou kyselost ochutnávané potraviny) a překroučí se zpět do původního stavu, následovaný dlouhým znechuceným vyplazením jazyka. Přestože jsem se snažila tuto akci co nejvíc přehnat, stejně cítím, že se stále držím v určitých mezích, ze kterých se asi bojím vystoupit. Podobné problémy jsem cítila i u ostatních záběrů, kde je důležitá mimika obličeje – například když zamilovaný bezdomovec hledí přes výlohu na kuchařku, nebo při dalším ochutnávání potravin.

6 POSTPRODUKCE

6.1 Strih

Po dokončení celého animačního procesu jsem vyexportovala jednotlivé obrázky ve formátu png a opět je umístila do programu Adobe After Effects. Nyní nadešel prostor pro finální úpravy. Přestože většina spolupráce se střihačem proběhla už v předešlých fázích tvorby filmu, znovu jsme si prohlédli, jak působí výsledná montáž záběrů, a nastal čas na poslední úpravy. Většinou se jednalo jen o zkracování záběrů, které ve výsledku působily příliš dlouze.

6.2 Zvuk

Jedním z velmi důležitých elementů animovaného filmu je samozřejmě zvuková složka. Tvůrci animovaných filmů mají obvykle blízko k výtvarné, scénáristické případně i režisérské stránce filmu, ovšem co se zvuku týče, ocitnou se často v úzkých. Tak je tomu i v mém případě. Přestože jsem už v minulosti u svých animací se zvukem pracovala, konkrétně především s ruchy, tudíž jsem určitou zkušenost měla, výsledná zvuková stopa obvykle působila spíše amatérsky. Místo toho, aby umocnila celkový dojem z filmu a podpořila vyznění gagů, vnímala jsem ji spíše jako slabou stránku filmu, v lepším případě jako doprovod k animaci, který nic nezkazil, ale ani dvakrát nevylepšil. Proto jsem učinila moudré rozhodnutí, a to svěřit tuto důležitou část přímo zvukaři. Předala jsem mu tedy film, zhruba ve fázi, kdy jsem měla hotový animatik, který obsahoval už i několik rozanimovaných nebo hotových scén, a společně jsme si dali dohromady hrubou představu o tom, jak tedy tuto zvukovou stránku ztvárnit.

6.2.1 Ruchy

Animace většinou pracuje se stylizovanou, umělou skutečností, proto je žádoucí, aby i ruchy byly pojaty v tomto duchu, tedy stylizované, deformované tak, aby odpovídaly stylu animace. Často velmi dobře funguje určitá nadsázka. Přestože některé animované filmy fungují dobře i s realistickou zvukovou složkou, se zvukařem jsme se okamžitě shodli na tom, že co největší stylizace zvuku bude v tomto případě ta nejlepší cesta, kterou se vydat.

Velice silným a působivým zvukovým prostředkem, je ruchová metafora.⁷ Ve filmu je uplatněna například v případě srdíček, která doprovází zvuk švitoření ptáků. Tímto se nahradí ruchy, které by pro ně byly typičtější – tedy například srdeční tlukot.

6.2.2 Hudba

Funkce hudby je v animovaném filmu sice podstatná, přesto však do určité míry omezená. Měla být umístěna v těch správných momentech tak, aby upřesnila, posílila nebo navodila emoce.⁸ Práce s hudbou je pro mě osobně ještě složitější, než práce s ruchy. Bylo mi tedy od začátku jasné, že já jejím tvůrcem nebudu. Jako první mě napadla kapela, kterou jsem znala už z dřívějšíka, jejíž hudbu jsem vyhodnotila jako ideální pro svůj film. Měla veselý charakter, obsahovala určitou lehkost a hravost, zároveň v sobě nesla určitý emocionální náboj. Problém ovšem nastal v tom, že ve všech jejích písních se zpívá. Což o to, to se dá tak trochu očekávat, v animovaném filmu však zpívání text často spíše ruší a odvádí pozornost od animace samotné, alespoň nejde-li o videoklip. Zpěvák kapely mi sdělil, že novou hudbu v dohledné době nahrát nezvládnou, dal mi ale k dispozici veškerou jejich diskografii. Rozhodla jsem se tedy využít ke spolupráci dalšího člověka, jež se zabývá zvukem, a poprosit jej o sestříhání několika sól do výsledné kompozice, jež by se do filmu hodila.

Jelikož jsem z očekávaného výsledku byla přece jen dost nervózní, nakonec jsem pro jistotu oslovila do třetice ještě jednoho zvukaře a poprosila i jeho o zkomponování základní hudební linie. Hudební složky tedy vznikly dvě, a nezbylo, než si vybrat, která líp sedí k charakteru filmu.

⁷ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Nakladatelství múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8. Str. 71.

⁸ KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Nakladatelství múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8. Str. 68.

ZÁVĚR

Na začátku výroby celého filmu jsem měla docela obavy, jestli a jak se s tímto úkolem zvládnu popasovat. Vždyť šlo o doposud nejrozsáhlejší a nejpropracovanější animované dílo, do kterého jsem se kdy pustila. Přestože mi tyto obavy dělaly společnost průběžně po celou dobu tvorby filmu, stejně jako různé technické problémy, podařilo se mi dopracovat ke zdárnému konci.

Zpracování bakalářského filmu mě stálo mnoho sil, ale koneckonců mi také mnohé dalo. Bojovala jsem se svou přirozenou neschopností rozvrhnout si čas, a musela se naučit lépe plánovat. Zjistila jsem, že můj přibližný odhad času, o němž jsem se domnívala, že je potřeba na naanimování určitého počtu scén, je potřeba zdvojnásobit, abych se dostala k odhadu alespoň přibližujícímu se realitě. Zní to pesimisticky, bez ironie to ale považuji za jedno z nejužitečnějších zjištění, jelikož při práci na animovaném filmu je velice důležité si vše co nejlépe rozvrhnout. Za dobré považuji také to, že se mi povedlo v některých věcech opustit svou komfortní zónu, například když jsem se odvážila pohybovat kamerou do prostoru, ačkoli ve spoustě jiných jsem se zase držela svých zaběhnutých kolejí.

Přes všechny průvodní potíže jsem se svou prací nakonec spokojena a mnohému jsem se na ní naučila. Věřím, že svůj účel splní, diváky vtáhne do svého světa na hравou podívanou a především pobaví.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Zachraň jídlo [online]. [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <http://zachranjidlo.cz>
- [2] Potraviny pomáhají [online]. [cit. 2017-05-10]. Dostupné z:
<http://potravinypomahaji.cz/americka-vedkyne-sepsala-rukovet-pro-kuchyn-bez-odpadu/>
- [3] ERIKSEN, Thomas Hylland. Odpady: Odpad ve světě nechtěných vedlejších účinků. Brno: Nakladatelství Doplněk, 2015. ISBN 1081-436-2015.
- [4] DOVNIKOVIĆ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Praha: Nakladatelství múzických umění, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.
- [5] KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Nakladatelství múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8.
- [6] DUTKA, Edgar. *Scénaristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
- [7] BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- [8] GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín, 2013. ISBN 978-80-87500-31-6.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek. 1. Ukázka návrhu prostředí

Obrázek. 2. Ukázka návrhu prostředí

Obrázek. 3. After The Bath. DEGAS, Edgar. *Wikiart.org* [online]. [cit. 10.5.2017].
Dostupný na WWW: <https://wikiart.org/en/edgar-degas/after-the-bath>

Obrázek. 4. Návrhy postav



Obrázek. 5. Návrhy postav



Obrázek. 6. Záběr z filmu Dobrou chuť!

SEZNAM PŘÍLOH

P 1: Ukázka z technického scénáře, str. 1 - 4

PŘÍLOHA P I: UKÁZKA TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE

projekt		epizoda	
záběr 1	frame	záběr 1	frame
			
akce	akce	akce	akce
	kucharka vaří, ještě s úsměvem		ochutná jídlo
kamera	kamera	kamera	kamera
jízda dovnitř do cukrárny	zastaví se na kuchafce	jízda nahoru na obličeji	
dialog	dialog	dialog	
ruchy	ruchy	ruchy	
	zvuk vaření		

projekt		epizoda	
záběr 2	frame	záběr 3	frame
			
akce	akce	akce	akce
ochutná, zamyslí se a zavrtí hlavou	odchází s jídlem ke kontejnerům		
kamera	kamera	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy	ruchy
mlasknutí, odfrknutí, vyjádření nechuti			

projekt			epizoda		
záběr 5	frame	záběr 6	frame	záběr 7	frame



akce	akce kuchařka jde znovu vařit, blíží se k ní srdce	akce
kamera pohled z vnitřku koše	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy mlaskání, bubláni uvnitř popelnice	ruchy zvuk vaření	ruchy

projekt			epizoda		
záběr 7	frame	záběr 7	frame	záběr 8	frame



akce všimne si ho, zkoumá, očižhá a pak se koukne směrem k výloze odkud se vzalo, poté sama výjde tím směrem!	akce venku stojí muž, od hlavy mu jde proud srdíček	akce polodetail, muž je nalepený na skle, přijde k němu kuchařka a vrhne na něj našťvaný pohled
kamera jízda ven z obchodu za výlohu	kamera zastaví se na celku cukrárny	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy tichání k srdci	ruchy	ruchy