

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**  
**REDESIGN TITULKŮ HRANÉHO FILMU**  
**Vendula Kučerová**

**Plzeň 2014**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

**Bakalářská práce**

**REDESIGN TITULKŮ HRANÉHO FILMU**

**Vendula Kučerová**

Vedoucí práce: prof. ak. mal. Jiří Barta

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2014**

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2014

.....

podpis autora

## **PODĚKOVÁNÍ**

Zde bych chtěla poděkovat prof. ak. mal. Jiřímu Bartovi a MgA. Vojtěchu Domlátilovi Dis., za trpělivost, nápady a cenné rady. A také bych ráda poděkovala těm, co mi za dobu studia pomáhali a podporovali mě, hlavně tedy mé rodině a nejbližším.

## **Obsah**

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE .....	2
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY .....	5
3. CÍL PRÁCE .....	7
4. PROCES PŘÍPRAVY .....	9
5. PROCES TVORBY.....	11
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	12
7. POPIS DÍLA .....	14
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	16
9. SILNÉ STRÁNKY.....	18
10. SLABÉ STRÁNKY.....	20
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	22
12. RESUMÉ .....	24
13. SEZNAM PŘÍLOH.....	26

## 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Animaci (ale i dalším přidruženým oborům – kresba, malba, střih atd.) jsem se začala věnovat ještě před vstupem na Fakultu designu a umění. Animací jako takovou jsem poprvé zkusila vlastními silami na dílnách plzeňské Animánie a doma jako samouk. Hned jsem pochopila, že pro animaci musí být člověk poměrně všestranně zaměřený, což se mi líbilo, a proto jsem se animaci chtěla věnovat více, a tedy nastoupila na studium na fakultě.

V prvním semestru jsme nejdříve dostali dva krátké úkoly. První byl otočka hlavy o 360° a následná proměna hlavy ve zvíře. Hlava měla být podle reálné osoby, tudíž jsem jako model použila svojí sestru. V úkolu pak bylo důležité hlavně udržet typ osoby. Při následné proměně jsem vybírala podle rysů obličeje a jako zvíře jsem vybrala lva, který pak ještě odehrál malou akci s krotitelem v jeho tlamě.

Dalším úkolem bylo animované logo na vlastní iniciály. Pro tuto realizaci jsem si vymyslela námět s melounem, jednak proto, že to je moje oblíbené ovoce a také pro možnou akci, tedy jeho změnu na deštník. Pro tvorbu titulku jsem zvolila techniku plošky. Vytvořila jsem si všechny potřebné části pro animaci (melouny, pecičky, iniciály atd.) na čtvrtku a pak animovala s digitálním fotoaparátem na Barrandově.

Druhý semestr nám bylo uloženo vytvořit animatik na povídku dle vlastního výběru. Můj výběr padl na povídku od Karla Čapka z knížky fejetonů „Jak se co dělá“. Konkrétně jsem zvolila fejeton o filmu „Honba za námětem“. Při tvorbě animatiku jsem využila různé techniky, které jsem mezi sebou kombinovala. Některé části jsou kreslené na papír, další v počítači nebo za použití techniky koláže v programu Adobe Photoshop a

jiné animace zase v programu Adobe Flash. Do některých pasáží jsem použila nafocené připravené textury a podklady (anilinové barvy, fixy, akryl, různé druhy látek atd.) ty jsem pak kombinovala s fotografiemi a kresbami. Celkově byl tedy animatik jakousi koláží, a to jak výtvarnou, tak technickou.

Ve třetím semestru jsme pracovali na úkolu Plzeňská 12ka aneb animace v nebo o nějaké hospodě, restauraci atd. v Plzni. Vybrala jsem si areál Slavie a k němu přilehlý park na Borech. V animaci samotné jsem chtěla znázornit, co vše je možné v těchto místech dělat. Převážně šlo, samozřejmě, o sport. Ústředním prvkem, který propojuje celé video je kruh, který se postupně mění z jednoho motivu do druhého. Jako techniku jsem v tomto případě použila kombinaci kreslené a ploškové animace a koláže, kdy kresby byly tvořeny za pomoci tabletu v počítači v programu Adobe Photoshop a následná postprodukce pak opět v Adobe Premiere.

Čtvrtý semestr jsem strávila na zahraniční stáži v Polské Lodži, kde jsem se ale animaci věnovala také. Pracovala jsem na dvou úkolech. Prvním z nich byl „Příběh obrazu“, pro který jsem si vybrala dílo Vasilije Kandinského *Lebleuleciel Nebeská modř*. To jsem ploškou rozhýbala v After Effectech. Obraz jsem pojala jako příšerky či zvířata ve vodě a jejich proměny, soužití či případně evoluci. Animace končí vpádem potápěče, který naruší jejich svět. Druhým úkolem, realizovaným v Polsku, byl animovaný „jingle“ na obálku knihy. Pro něj jsem si vybrala knížku *Písně kosmické* od Jana Nerudy. Zadání jsem zpracovala opět kombinovanou technikou. Část z animace je kreslená, dále jsem si nakreslila plošky a vše pak dávala dohromady opět pomocí programu Adobe After Effects. Hlavním motivem je zde pták Fénix letící vesmírem mezi planetami

sluneční soustavy, na které se ve svém díle Jan Neruda obrací. Fénix shoří a znovu povstane z popela a letí dál, je to parafrází textů básní. Obecně pobyt v Polské Lodži hodnotím pro můj vývoj v animované tvorbě pozitivně.

Z výše uvedeného je zřejmé, že nejčastěji se věnuji kombinaci technik, a to hlavně technik kreslené a ploškové animace a také kombinace kreseb (plošek) na papíře s kresbou v počítači. Zdá se mi tedy logické, že jsem tyto své zkušenosti uplatnila i při výběru technik a tvorbě samotné bakalářské práce. V tomto oboru mám totiž nejvíce zkušeností a je mi také osobně nejbližší.



## 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Musím říci, že volba tématu pro mě byla dost obtížná, možná i proto, že jsem obecně poměrně nerozhodný člověk. Při volbě z nabídky, která byla k dispozici, jsem se rozhodovala mezi několika zadáními, které se mi líbily. Nakonec jsem si vybrala redesign titulků k hranému filmu, protože jsem v poslední době několik filmů s tímto úvodem viděla a zdálo se mi to jako poutavý úkol se zajímavým potenciálem vstupu do filmu a zároveň třeba i jeho případné propagace. Dále mě také lákalo propojení titulků s filmem, otázka, co vše divákovi vstupní titulky mohou nebo by naopak neměly odhalit. Byla to pro mě výzva k zamyšlení a hlubší úvaze. Jelikož jsem za své dosavadní studium zatím nevytvořila vyloženě film, nechtěla jsem zpracovávat narativní příběh, zpracování titulků mě ale velmi zlákal.

Vývoj výběru tématu a inspiraci je, myslím, dobré zmínit. Ačkoli v práci samotné většinou tato etapa není vůbec vidět, často zabere hodně času a považuji ji v procesu tvorby za důležitou. K tématu titulků samotných jsem se také dostala až po delším hledání a přemýšlení. Šla jsem na to možná jiným způsobem, než je tradiční. Chtěla jsem tvořit něco, co se mi líbí a co je mi blízké, něco co mě inspiruje. Nechtěla jsem si vybrat nějaký film a pak teprve přemýšlet nad technikou, stylizací apod. Jako první jsem si shromáždila práce mých oblíbených animátorů, různé styly a prostředí, kterými jsem se chtěla v práci inspirovat. Našla jsem si staré mapy, některé z nich vojenské, papírové panenky, papír jako materiál – starý, recyklovaný, noviny atd., staré publikace – noviny, časopisy, knihy, prostředí cirkusů, tančíren a kabaretů, ale i animace od Terryho Gilliana a Monty Python létajícího cirkusu či odkaz Georgese Mélièse. První nápady na téma práce byly filmy z prostředí cirkusu: Cirkus

Humberto, Pět medvědů s cibulkou, Freaks či Rozmarné léto. Stále jsem ale nebyla spokojená, a tak jsem zabrousila do jiných vod. Přes určitou poetiku filmů s cirkusem jsem se dostala k mým oblíbeným filmům režiséra Oldřicha Lipského jako Adéla ještě nevečeřela nebo Tajemství hradu v Karpatech. Ty by s mými inspiračními zdroji hrály dobře do karet. Nakonec jsem se dostala se až k pohádce Tři veteráni na motivy knížky Jana Wericha, u které jsem také skončila. Důvody byly jasné, je to moje velmi oblíbená pohádka, na které se mi líbí hlavně její výtvarným styl a humor. Navíc jsem si uvědomila ten fakt, že právě pohádka je ke zpracování titulků velice vhodná.

### 3. CÍL PRÁCE

„Filmové titulky jsou plnohodnotnou součástí filmu. Používají se od jeho raných počátků, ale jejich forma se v průběhu času výrazně proměnila. Když u filmu začínaly, neměly toho titulky moc na práci. Nápadně se podobaly divadelnímu programu, uváděly název představení, autora, postavy a obsazení a měly čistě informativní význam. Nevypadaly moc hezky, protože byly tištěny (raženy) velkými strohými písmeny. Jestliže byly předsazovány před film do černé barvy, a v době němého filmu navíc do ticha, nepatřily vlastně k ději, byly jen jakousi psí známkou. Od té doby se mnohé změnilo. Titulky se zdokonalily technicky i výrazově, a zaslouženě je jim věnována větší pozornost. Často se v nich dostává ke slovu animace, která umocňuje možnost koncentrace obrazových i formálních nápadů. Bývají jednou z nejvýtvarnějších částí filmového díla. Z psí známky se stala mašlička.“<sup>1</sup>

Vstupní titulky jsou, jak již z názvu samo vyplývá, určeny pro efektní úvod do filmu, jejich úkolem je naladit diváka na to, že přijde film a zároveň mu dát, alespoň zběžné, informace o účinkujících hercích či eventuálně dalších tvůrcích filmu. Slovo „zběžné“ jsem použila schválně, protože v současné době diváka vstupní titulky informují pouze o části osob, které film spoluvytvořily, seznámit nás se všemi je většinou úkol až titulků závěrečných. To je rozdíl oproti minulosti, kdy úvodní titulky prozradily veškeré informace a v závěru filmu se na obrazovce objevilo již pouze slovo „konec“ nebo mezinárodně „the end“. Dnes závěrečné titulky obvykle obsahují dlouhý kompletní jmenný seznam všech lidí, kteří se na

---

<sup>1</sup>Anifilm. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.anifilm.cz/2012/cs/program/workshop-prednasky-a-diskuse/specialni-program/animovane-filmove-titulky-maria-prochazkova/>

filmu podíleli, od herců, přes tvůrce hudby, kameramany, scenáristy až po režiséra. Tyto titulky však na rozdíl od úvodních obvykle děj nijak nedoplňují, ale existuje i celá řada výjimek, kdy můžeme v závěrečných titulcích vidět např. události po hlavním ději filmu, záběry z natáčení či nepovedené scény. Pokud hovoříme o titulcích animovaných i závěrečné titulky tedy samozřejmě mohou obsahovat i animace. Je zajímavé zmínit, že film, který jsem si vybrala já, má titulky, a tím myslím veškeré, na začátku filmu.

Z výše uvedeného je zřejmé, že cílem úvodních titulků by mělo být obrazem a hudbou poutavě předvést především název filmu nebo představit hlavní charaktery. Nedá se říci, že by platilo jednotné pravidlo, co v současné době takové titulky mají obsahovat nebo obsahují. Obecně se samozřejmě dá říci, že všechny obsahují název filmu, ale počet uvedených osob, či jaké osoby (herci, námět, scénář, režie, hudba, střih, kamera atd.) je již čistě záležitostí režiséra potažmo produkce či místních zvyklostí. Za všechny bych jako příklad známých titulků nebo titulků, které mě oslovily, uvedla titulky k filmům skupiny Monty Python Flying Circus, Růžový panter, titulky od filmu Pomáda (1978), Chyt' mě, když to dokážeš (2002), či z českých titulky k filmům Jak básníci... od Jiřího Šalamouna nebo titulky Adolfa Borna pro film Což takhle dát si špenát (1977) a další.

Veškeré tyto teoretické informace mi tedy byly oporou při hledání samotného řešení titulků a cíl byl tedy jasný.

## 4. PROCES PŘÍPRAVY

Jako první fázi příprav na titulcích bych určitě zmínila výběr tématu respektive filmu, na který budu titulky vytvářet, který popisují v kapitole číslo 2. Bez vybraného námětu totiž logicky nelze začít. Samotná příprava na již vybraný námět sestává z několika činností nebo kroků. Přesto, že film, který jsem si vybrala je můj oblíbený a celkem podrobně ho znám, jsem ho shlédla několikrát znovu. Tentokrát již ale nejen pohledem obyčejného diváka. Pozorně jsem hledala nějaké zajímavé body či akce, které by se do titulků daly ztvárnit. Pro usnadnění budoucí práce jsem si také zpětně vytvořila storyboard z filmu, který mi pomáhal se v ději orientovat, aniž bych musela film vždy pouštět. Do procesu přípravy patřilo také zpracování kreseb, skic, různé poznámky a varianty řešení, které mě postupem času napadaly a ze kterých nakonec vznikl výsledný námět. K přípravě konkrétní podoby jsem vytvořila obrázkový storyboard, který nastiňuje celý „příběh“ a dal mi také informace, co si musím pro animaci samotnou připravit.

Do kapitoly přípravy musím také zahrnout výběr fontu pro titulky. Nejdříve jsem si hrála s myšlenkou, která se objevuje i ve filmu, kde podle aktuálního stavu království k sousedům nebo jiným královstvím se buď tiskne nebo se z liter taví kulky a naopak. Myslela jsem tedy, že by texty jmen byly jakoby natištěné eventuálně natisknuté razítkem. Napadlo mě také, že bych si litery či razítka vyrobila vlastní autorské a kombinací pixilace je pak do titulků vpravila. Nicméně od tohoto nápadu jsem upustila a k fontu jsem nakonec našla inspiraci v publikaci 50+50=100 letý kalendář Knihovny Máj z roku 1968, kterou jsem zakoupila v antikvariátu. Pak jsem se snažila na internetu v databázích fontů najít tento nebo jemu

co nejpodobnější. Podařilo se mi najít font „Steelfish“<sup>2</sup>, se kterým jsem byla spokojená, a podle mě do díla zapadá.

---

<sup>2</sup>Dafont. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.dafont.com/steelfish.font>

## 5. PROCES TVORBY

Po volbě tématu a ukončení procesu přípravy jsem se mohla vrhnout do samotné tvorby. Pro animaci jsem potřebovala veškeré loutkové charaktery a pozadí. Ačkoliv jsem poslední dobou animace a kresby vytvářela hlavně na počítači, v tomto případě jsem se rozhodla nakreslit si vše klasicky na papír a pak oskenovat. I když na počítači se dá pomocí různých filtrů a úpravami získat výsledek, řekněme často až k nerozeznání od klasické papírové kresby, práce na papír mi přišla pro tuto realizaci sympatičtější. Možná i proto, že jsem se částečně snažila perokresbou napodobit či stylizovat staré grafiky. Postavy a předměty účinkující v animaci jsem si rozkreslila jako loutky (každá část těla zvlášť – ve vrstvě), aby s nimi pak bylo možné v počítači hýbat. Pozadí jsou pak opět černou perokresbou na větším formátu kvůli dostatečnému rozlišení.

Tato část kapitoly má velkou souvislost s kapitolou následující - technologickou stránkou díla, proto v této kapitole jen stručně. Poté, co jsem měla všechny části nakreslené, následovala práce v počítači. Kreslená animace je vytvořena v programu TV Paint, kde je kreslená, jak to u této formy animace bývá, obrázek po obrázku.

Animace pozadí, postav, předmětů a typografie jsem vytvářela v programu After Effects. Program pro mě však byl jen nástrojem jak si práci usnadnit a mít ji kvalitnější. To myslím hlavně z hlediska snímání (v programu není potřeba řešit fyzický prostor, kde budu snímat, osvětlení, techniku atd.), a s charaktery jsem pak pohybovala jako s klasickou ploškou před objektivem.

Po dodělání všech animací a efektů pak v tvorbě výsledného videa následoval střih, zvuky, ruchy a export do výsledné podoby titulek.

## 6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Animace je tvořena kombinací klasické techniky a počítače a kombinací ploškové animace a kreslené animace. Jak je popsáno v předešlé kapitole, nejprve jsem si připravila veškeré podklady pro práci. Kresby na papír jsem potom oskenovala. Menší kresby na nejlepší kvalitu skeneru a velké kresby pozadí (papíry B1) jsem skenovala na velkoformátovém skeneru, kde jsem si přibližně spočítala, že musím skenovat na kvalitu 300dpi abych měla dostatečný prostor (poté přepočítáno na pixely) pro pohyb kamery po kresbě. Pro rezervu jsem nakonec nastavila dokonce 400dpi a skoro nejvyšší kvalitu skenu a bohatě to stačilo, ba dokonce jsem obrázky musela zmenšovat, protože byly zbytečně datově objemné.

Po naskenování následovala práce vePhotoshopu<sup>3</sup>, kdy jsem potřebovala oříznout (v podstatě analogie vystřihnutí papírové plošky) jednotlivé části těl či předmětů, abych s nimi pak mohla pohybovat, a nechat jim průhledné pozadí. V programu jsem pak také korigovala nedostatky ze skenu, tedy barevnou korekci, korekci kontrastu a světla.

Animace samotná je vytvořena za pomoci dvou programů. S ploškou jsem pracovala v programu After Effects<sup>4</sup>, kde se dá pracovat ve vrstvách a pro animaci jsou v nich vhodné nástroje. Pro kreslenou animaci jsem použila, do té doby pro mě neznámý, TV Paint<sup>5</sup>, který je, jak jsem zjistila, pro kreslenou animaci v počítači velice šikovný. V Programu TV Paint jsem také pracovala ve vrstvách a animovala políčko po políčku. Výslednou

---

<sup>3</sup> Adobe Photoshop CS6

<sup>4</sup> Adobe After Effects CS5

<sup>5</sup> TV Paint Professional Edition



animaci jsem pak exportovala jako RGBA tedy průhlednou sekvenci s alfa kanálem, kterou jsem poté zařadila do sekvence opět v After Effectech. Skloubení papírku a kreslené animace bylo místy poměrně složité, ale vždy se mi podařilo animaci dotvořit a nakombinovat ke své spokojenosti. Samotnou postprodukci – stříh do výsledné podoby a ozvučení jsem pak provedla v Premieře.<sup>6</sup>

Nicméně k technologii si nemůžu odpustit určité postesknutí. Ačkoli vím, že každý druh práce má svá možná úskalí a specifika, přemýšlím, i z toho důvodu, že během semestru jsem musela reklamovat počítač (což mi postup práce značně zpomalilo), jestli by nebylo vše jednodušší klasickou technikou, než se spoléhat na moderní technologii. Zároveň ale jedním dechem konstatuji a uznávám, že některé věci jdou asi o mnoho snáz a v současné době už to asi ani jinak nejde.

---

<sup>6</sup> Adobe Premiere Pro CS5

## 7. POPIS DÍLA

„Tři vysloužilí vojáci: dělostřelec Pankrác, dragoun Bimbác a vojenský kuchař Servác jsou po propuštění z armády bez peněz a toulají se světem. Od dobrosrdečných skřítků dostanou kouzelné dary: harfičku, která "vyrábí" vojáky, sluhy apod., cylindr, který vykouzlí, na co si člověk vzpomene, a bezedný měšec s penězi. Tři veteráni přemýšlejí, jak s dary co nejlépe naložit a nakonec se vypraví do království Monte Albo, kde se Bimbác zamiluje do princezny Bosany. Bosana je sice velice krásná, ale velmi proradná a chamtivá. Postupně vojáky o všechny dary připraví a nechá je vyhnat a pak se s králem radují při představě, co všechno budou moci s kouzelnými věcmi podniknout. Vojákům dlouho trvá, než pochopí, co je pro ně na světě opravdu nejdůležitější. Nato se znovu objeví skřítkci a zavedou veterány ke stromům s kouzelným ovocem, jablíčky a hruštičkami. Po jablíčku naroste Bosaně dlouhatánský nos, který dokonce překročí hranice království. Pomoci jí může jen ovoce z druhého stromu...“<sup>7</sup>

Jelikož se jedná o titulky k filmu, čerpala jsem z jeho obsahu. Film sám čerpá z knižní předlohy, z pohádky Jana Wericha Tři veteráni, která byla vydána společně s dalšími v knize Fimfárům (1960).

Po úvodní animaci ptáků-skřítků a názvu filmu nás celými titulky, dalo by se říct, jako průvodce vede nos princezny Bosany (což divák pokud film nezná, neví), který na své cestě potká vše možné. Z počátku se pohybuje po království, kde se mu hned něco přihodí, spadne do propasti, ze které se pak úspěšně dostane zpět na cestu. Do jeho trasy se mu

---

<sup>7</sup>Česko-slovenská filmová databáze. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/6002-tri-veterani/>

připlotou hory a tak šplhá k výškám, kde míjí vzducholod' a už míří zpátky do údolí. Ani státní hranice, kde místo celníka potká kozu, ho neodradí v pokračování v jeho cestě. Pokračuje stále dál, nenechá se přejet ani zastrašit vlakem, naopak sám vyplaší jak vesničanku, tak její slepice a psa, který na něj reaguje štěkáním. Krajinou se pak posune k rybníku, kde si „zatančí“ s Pankrácem, Servácem a Bimbácem a neváhá se vrhnout do vody. Jeho průběžnou cestu pak můžeme stříhem pozorovat na mapě. V lese potká divočáka, zavítá ale i do teplých krajů a dostane se dokonce do moře, kde „plave“ mezi rybami a zamotá se i do cesty ponorce. Z moře doplave do řeky, kam po něm dva chlapci, snad z legrace, hází kameny. Řekou doplave do města, kde se chytí příležitosti a vyšplhá na most, tam ho místí vítají a nadšeně mávají. Jeho cesta tím však nekončí. Už je evidentně slavný a tak je vyfotografován, padají na něj konfety a v závěru ho čeká dokonce medaile. V průběhu celých úvodních titulků můžeme číst jména herců a tvůrců filmu.

V pozadí celých titulků také můžeme slyšet písničku *Není nutno* z pera Zdeňka Svěráka a Jaroslava Uhlíře v instrumentální verzi, která je v podstatě ústřední melodií filmu (titulků) i v originální verzi.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Xgmidi. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <a href="http://www.xgmidi.cz/midi-mp3-a-karaoke-skladby/jaroslav-uhlir-zdenek-sverak/neni-nutno">

## 8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Současné titulky filmu *Tři veteráni* nejsou a nebyly řešeny animovaně. To byl také jeden z důvodů výběru, chtěla jsem film, který animované titulky nemá. Film *tři veteráni* začíná na bojišti, kde jsou vojáci Pankrác, Servác a Bimbác vyznamenáni a pak odchází (odjezd kočáru) z aktivní služby a stávají se veterány, kdy u každého z nich je uvedeno jméno herce. Další titulky jsou pak řešeny, jak bylo zmíněno ve 3. Kapitole – cíl práce, na začátku filmu, kdy se červeným písmem rolují přes záběr na ujíždějící kočár na cestě. Osobně si myslím, že animované titulky jsou pro vstup do filmu určitě efektnější, a tedy přínosné. To, že se jedná o školní práci a před filmem se používat nebudou, je už věc další.

V současné době existuje pro film hned několik plakátů<sup>9</sup>, kdy jeden z nich vytvořil i Adolf Born. Aniž bych se s jeho prací chtěla nějak srovnávat, titulky samotné by se také daly použít jako podklad pro eventuelní propagaci: profil filmu v databázi, plakát k filmu, eventuelně hra, interaktivní aplikace, menu na DVD atd., jelikož mají svou zajímavou výtvarnou stylizaci. Nicméně jedná se o film starší, dokonce by se dalo říci notoricky známý, a proto si myslím, že by tato možnost připadala v úvahu až v případě eventuelního znovuvydání.

Podle mého názoru se o technické nebo námětové inovaci moc mluvit nedá, ale to titulky jako školní práce ani neměly za cíl. Pokud to ovšem vezmu ze široka, dá se říct, že většina z děl i školních, tedy i mé, je pro obor přínos, protože náš obor žije a produkuje nové a zajímavé, doufejme i inspirativní, motivující nebo zábavná díla.

---

<sup>9</sup>Česko-slovenská filmová databáze. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/6002-tri-veterani/>

Práce na titulkách byla mimo jiné přínosem pro mě, protože jsem při realizaci prohloubila své dosavadní znalosti a schopnosti a její zpracování mě přimělo se o tento, bezesporu zajímavý a rozvíjející se, žánr motion designu, více zajímat. Například jsem si prohloubila své dovednosti v počítačové animaci (TV paint a After Effects).

## 9. SILNÉ STRÁNKY

Nevím, čím to je, ale přijde mi, že vyzdvihnout pozitiva práce je kolikrát složitější než vidět na práci chyby. Takto to vidím obecně ve své tvorbě, ale v podstatě i ve všem co dělám. Člověk je většinou spíše kritický (nejspíš je to snazší). Vždy se ale snažím z chyb poučit a ve všem se zlepšovat. Jsem přesvědčená, že prostor pro zlepšování je tu vždy pro každého.

Nicméně určité silné stránky své práce vidím. Ač to bylo poměrně náročné, tak si myslím si, že jsem zajímavě využila kombinaci technik. Myslím si, že jedna druhou nijak neruší, naopak jsme se snažila, aby spolu kooperovaly a doplňovaly se.

„Techniku plošky vynálezci kdysi opustili, protože její přece jen trhavý a neohrabaný pohyb nemohl soutěžit s kreslenou animací. Jenomže moderní doba ocenila její nepopíratelné kvality. Nejen, že je tato technika ekonomicky nejméně náročná, ale výtvarno takových filmů je autorsky intaktní (kromě tvůrce-výtvarníka nikdo ani pozadí ani figury nepřekresluje) a navíc ten neohrabaný pohyb plošky se stává součástí výtvarné stylizace.“<sup>10</sup>

Jelikož se jedná o můj autorský počín, tak bylo od začátku jasné, že veškeré animace a kresby budu provádět sama, takže výtvarná stránka je stejná. Proč ale cituji tuto pasáž? Jak jsem již zmínila v inspiračních zdrojích a výběru tématu, inspirovaly mě papírové panenky a technika koláže

---

1. <sup>10</sup> DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-012-0, str. 144.

apod., právě proto mi ploška přišla vhodná. Myslím si, že animace tímto stylem dodává titulkům jakousi hravost, lehkost a společně s použitým výtvarným stylem vytváří zajímavou výtvarnou stylizaci.

## 10. SLABÉ STRÁNKY

Musím říct, že ačkoli jsem si vybrala pohádku, u níž je adresát vlastně jasný – děti, zdá se mi, že pohádky Jana Wericha nejsou takovými „klasickými“ pohádkami. Jejich obsah nebo scénář totiž většinou přesahuje formát pohádky. Svým vtipem, myšlenkou či moudrem zaujmou i dospělého, a to o to víc, když na scénáři pracují Zdeněk Svěrák a Oldřich Lipský. Můj cíl v titulcích byl jasný, poutavě otevřít děj samotného hraného filmu. „Adresa příjemce do velké míry určuje, jak své téma uchopíme. U adresy sobě rovným beze zbytku platí, co řekl Václav Špála o malířství: „Když maluji obraz, tak maluji sebe“. Podobně se vyjádřil skvělý režisér-animátor Chuck Jones, když prohlásil: „Nedělám filmy pro děti, ani nedělám filmy pro dospělé, dokonce ani nedělám filmy pro celou rodinu, dělám filmy pro sebe“.<sup>11</sup> Tohle nechci použít jako výmluvu, ale musím říct, že s tímto názorem do značné míry souhlasím a je možné a doufám, že na mé práci je to vidět. Mě samotnou animace bavila a vystavěný příběh mi přijde čitelný a svižný. Nejsem si zcela jistá, jestli takový bude i pro diváka, co titulky uvidí prvně. Obávám se také, jak bude na diváka působit tolik informací dohromady. Kolikrát se na scéně děje hned několik věcí najednou a titulky, které jsou z důvodu čitelnosti na co nejvolnější ploše tak můžou malinko kvůli akci před, vedle nebo pod nimi, trochu zaniknout. Otázka ale je, kdo titulky doopravdy čte. Myslím si, že to je otázka k delší polemice. Tak třeba já sama někdy, když se dívám na animované titulky, se přistihnu při tom, že animace samotná (pokud se nejedná o vyloženě animovanou typografii) odvede mou pozornost a

---

<sup>11</sup>Scénáristika anim filmu dutka str. 30



jméno si často ani nepřečtu (je ale možné, že je to výjimka a určitě s tím má také co dočinění, určitá oborová „deformace“).

„Nejvlastnějším žánrem kresleného filmu však byla a dosud je kreslená groteska. Motorem grotesek je konflikt charakterů. Stavba těchto příběhů je velmi prostá – jedna dramatická situace vytěžená až do nemožnosti animovaným gagem. Svou strukturou a pojetím je to tedy domluvená hra, která pouze „vygagovává“ prostinký děj, nic neprožívá a její zdánlivě jedinou metodou je rozesmát diváka. Avšak tato domluvená hra zároveň sleduje i její hlubší smysl, má své Proč, neboť ani v klasické grotesce nemusí být smích vždy na prvním místě. A také platí, že co je třeba v hraném filmu gag, to v animovaném filmu často není ani komický efekt.“<sup>12</sup> Myslím si, že tato citace mluví sama za sebe. Ačkoli jsem se snažila vymyslet určitý vtip nebo gag, občas se namísto toho jedná spíše o interakci s okolím či věcí než o gag. A ačkoli v životě sdílím názor, že smích by měl být na prvním místě, míním, že v animaci nemusí vždy být. Možná, že pro tento typ filmu by se víc gagů v titulcích hodilo, nicméně nos minimálně funguje jako určitý „průvodce“, což je vlastně dobře.

Ohledně technické stránky vím, že mám stále prostor pro zlepšení. Například v kresbě a animaci nosu je možné spatřit nedostatky. V reakci na rady při konzultacích jsem zkoušela nakreslit i sekvenci kde byl nos i z boku, tu jsem ale nepoužila, protože se mi to tak zkrátka nelíbilo, jelikož moje představa byla taková, jaká se pak objevila ve výsledném videu. Proto je nos v podstatě celou dobu v této pozici.

---

<sup>12</sup>1. DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu, Minimum z dějin světové animace. Praha: AMU, 2006. ISBN 80-7331-069-4, str. 33

## 11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### a. Knižní a periodická literatura

1. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-012-0.
2. VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby. Praha: AMU, 2012. ISBN 978-80-7331-230-5.
3. DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu, Minimum z dějin světové animace. Praha: AMU, 2006. ISBN 80-7331-069-4.
4. KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-9.
5. SYLVESTROVÁ, Marta. Český filmový plakát 20. století. Brno: Moravská galerie, 2004, ISBN 80-702-7125-6.
6. DRATE, Spencer, David ROBBINS a Jütka SALAVETZ. *Motion by design*. London: Laurence King Publishing, 2006, ISBN 18-566-9471-2.

### b. Internetové zdroje

1. Anifilm. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <a href="http://www.anifilm.cz/2012/cs/program/workshop-prednasky-a-diskuse/specialni-program/animovane-filmove-titulky-maria-prochazkova/"><http://www.anifilm.cz/2012/cs/program/workshop-prednasky-a-diskuse/specialni-program/animovane-filmove-titulky-maria-prochazkova/></a>
2. Dafont. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.dafont.com/steelfish.font>

3. Česko-slovenská filmová databáze. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/6002-tri-veterani/>
4. Xgmidi. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.xgmidi.cz/midi-mp3-a-karaoke-skladby/jaroslav-uhlir-zdenek-sverak/neni-nutno>
5. TV Paint. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://forum.tvpaint.com/>
6. Artofthetitle. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.artofthetitle.com/feature/pablo-ferro-a-career-retrospective-part-3/>
7. Motiongraphics. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://motiongraphics.nu/category/trailers/>
8. Motionspire. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://motionspire.com/>

## 12. RESUMÉ

Purpose of this bachelor thesis was to make redesign of an opening titles of a feature film. I could choose any movie which I wanted. For this realization I have chosen a story from Czech actor and writer Jan Werich who wrote the book of fairy tales Fimfárum and story I have chosen is called Three veterans, which was filmed in 1983. Original version of this movie didn't have animated title sequence, so I had a great are for my invention. Story of this fairy tale is about Three veterans who gets special magic presents from magic dwarfs. With these presents they decide to travel to kingdom Monte Albo where cunning king and princess steel their magic items. Then they have to leave the kingdom and find out the way how to get presents back. Magic dwarfs show them special apple tree and its apples which makes your nose unstoppable growing. So they have a plan – give these apples to a princess and by trick (pretending that they are doctors) gets their precious items back.

So story of opening titles is inspired by the fairy tale but there is not an intention to say whole story by opening titles. Purpose of opening titles is mainly drag the viewer into a story which will come after and of course show the names of actors of main characters or other important filmmakers. So in these opening titles is the main “character” the nose of princess Bosana, who is travelling-growing and he is like guide of opening credits. Because in this case story is not on the first place, it's very easy. We just follow the nose on his way and see what can happen during this travel and on the sides read names.

Animation is created by mix of techniques. Half is cut out animation and half drawing animation. Cut out and backgrounds is drawn by ink on

paper and animated in Adobe After Effects and drawing animation is made in program TV Paint in computer. Then is everything putted together in AdobeAfter Effects and Premiere.

## **13. SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Otočka a proměna, fáze

### **Příloha 2**

Animované logo meloun

### **Příloha 3**

Animatik - Karel Čapek - Honba za námětem

### **Příloha 4**

Plzeňská 12 – Slavia Bory

### **Příloha 5**

Příběh Obrazu - Vasilij Kandinskij - Le bleu le ciel

### **Příloha 6**

Animovaný jingle - Fénix - Jan Neruda - Písně Kosmické

### **Příloha 7**

Tři veteráni varianty řešení a skici

### **Příloha 8**

Tři veteráni, plošky charakterů

### **Příloha 9**

Ukázka fází kreslené animace z programu TV Paint

### **Příloha 10**

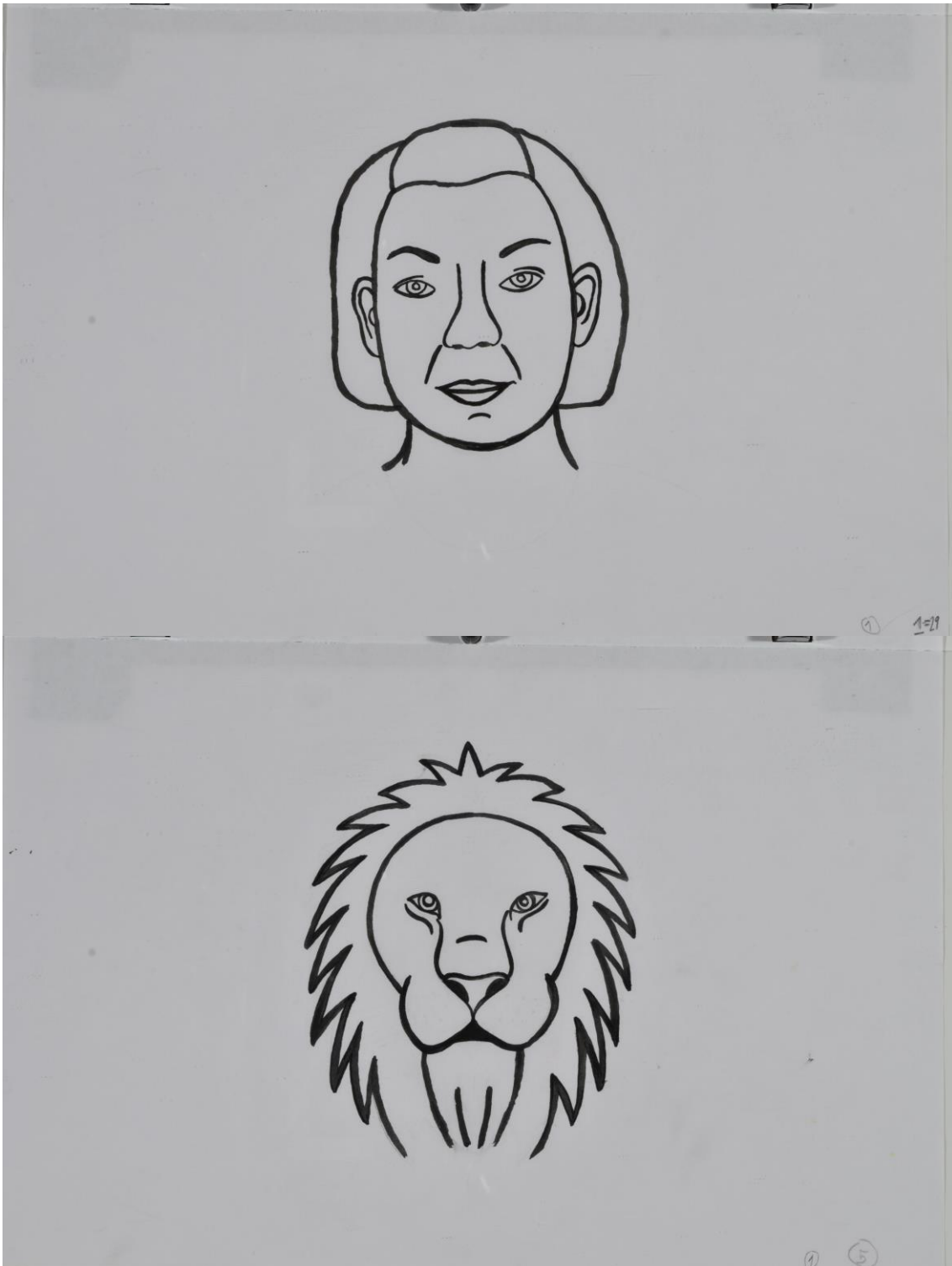
Písmo Steelfish

### **Příloha 11**

Tři veteráni – plakát – Adolf Born

## Příloha 1

Otočka a proměna, fáze<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Vlastní archiv

## Příloha 2

Animované logo meloun<sup>2</sup>



---

<sup>2</sup> Vlastní archiv



## Příloha 3

Animatik - Karel Čapek - Honba za námětem<sup>3</sup>



# ANIMATIK NA POVÍDKU KARLA ČAPKA HONBA ZA NÁMĚTEM

<sup>3</sup> Vlastní archiv

## Příloha 4

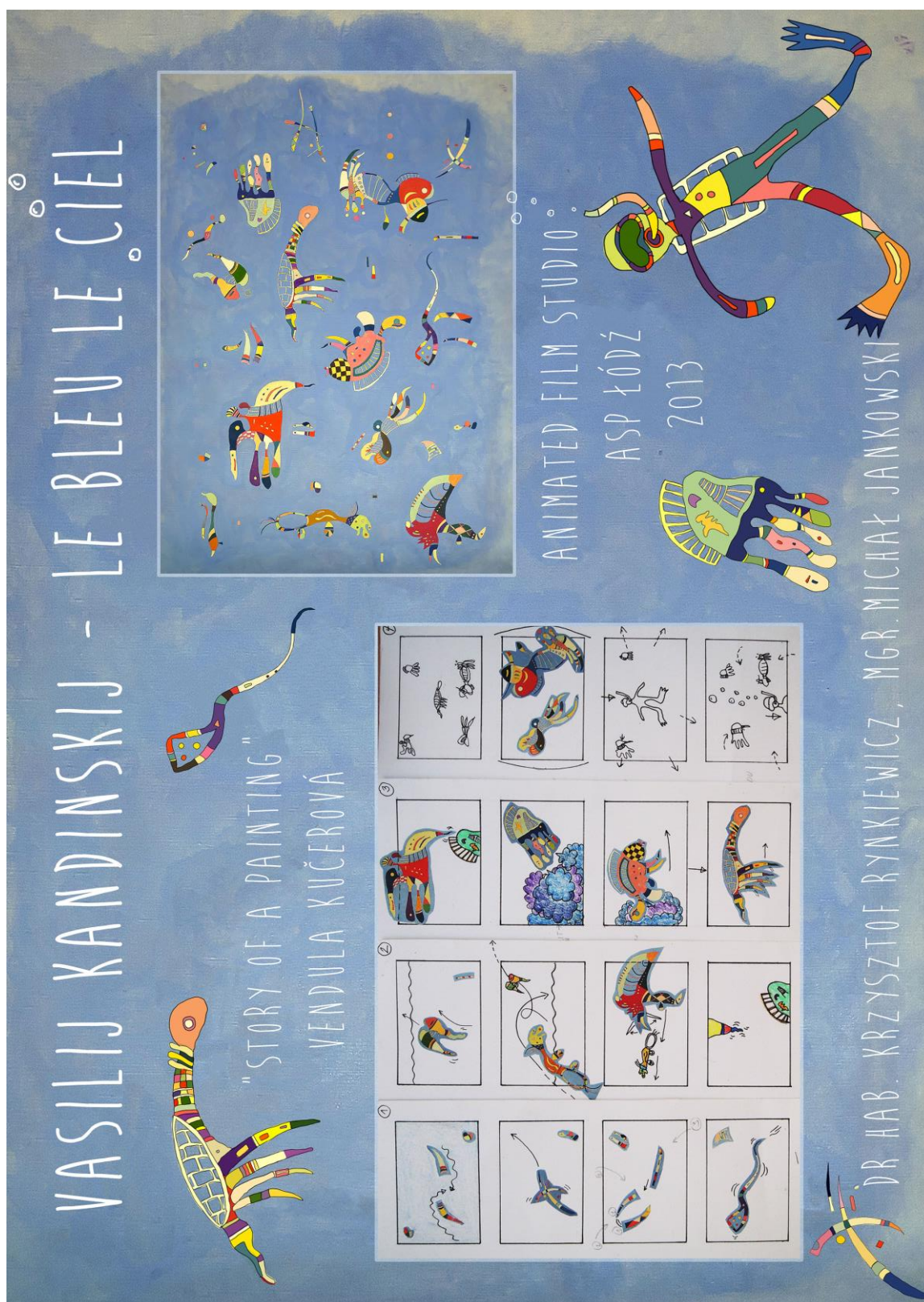
Plzeňská 12 – Slavia Bory<sup>4</sup>



<sup>4</sup> Vlastní archiv

Příloha 5

Příběh Obrazu - Vasilij Kandinskij - Le bleu le ciel<sup>5</sup>



<sup>5</sup> Vlastní archiv

## Příloha 6

### Animovaný jingle - Fénix - Jan Neruda - Písně Kosmické<sup>6</sup>



*animated jingle, animation of a book cover: Jan Neruda - Písně kosmické*

*Umdala Kučerová / Animated film studio / Asp Lódz, 2013 / dr. hab. Krzysztof Rymaszewski, mgr. Michał Jambowski*

<sup>6</sup> Vlastní archiv

## Příloha 7

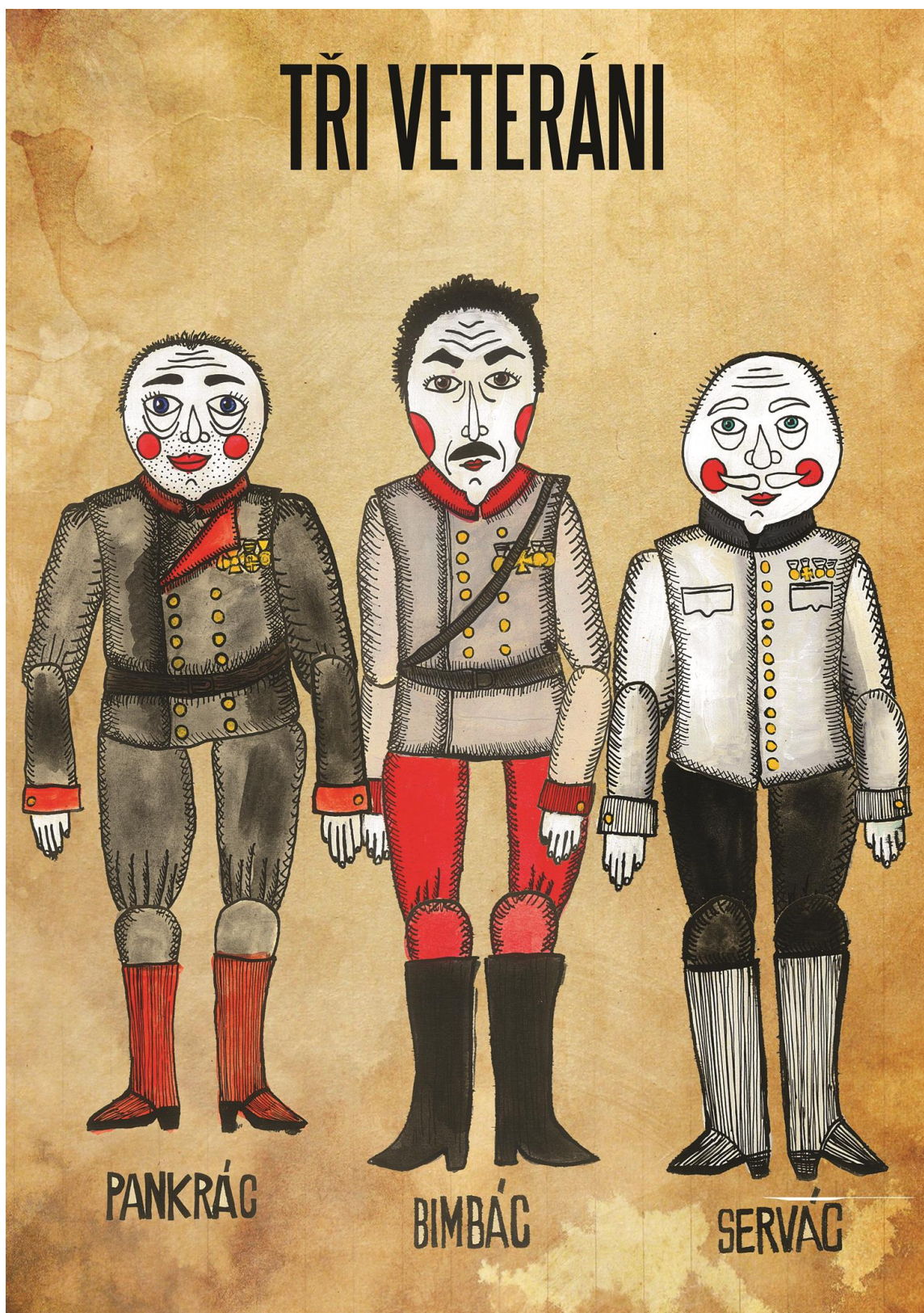
Tři veteráni varianty řešení a skici<sup>7</sup>



<sup>7</sup> Vlastní archiv

## Příloha 8

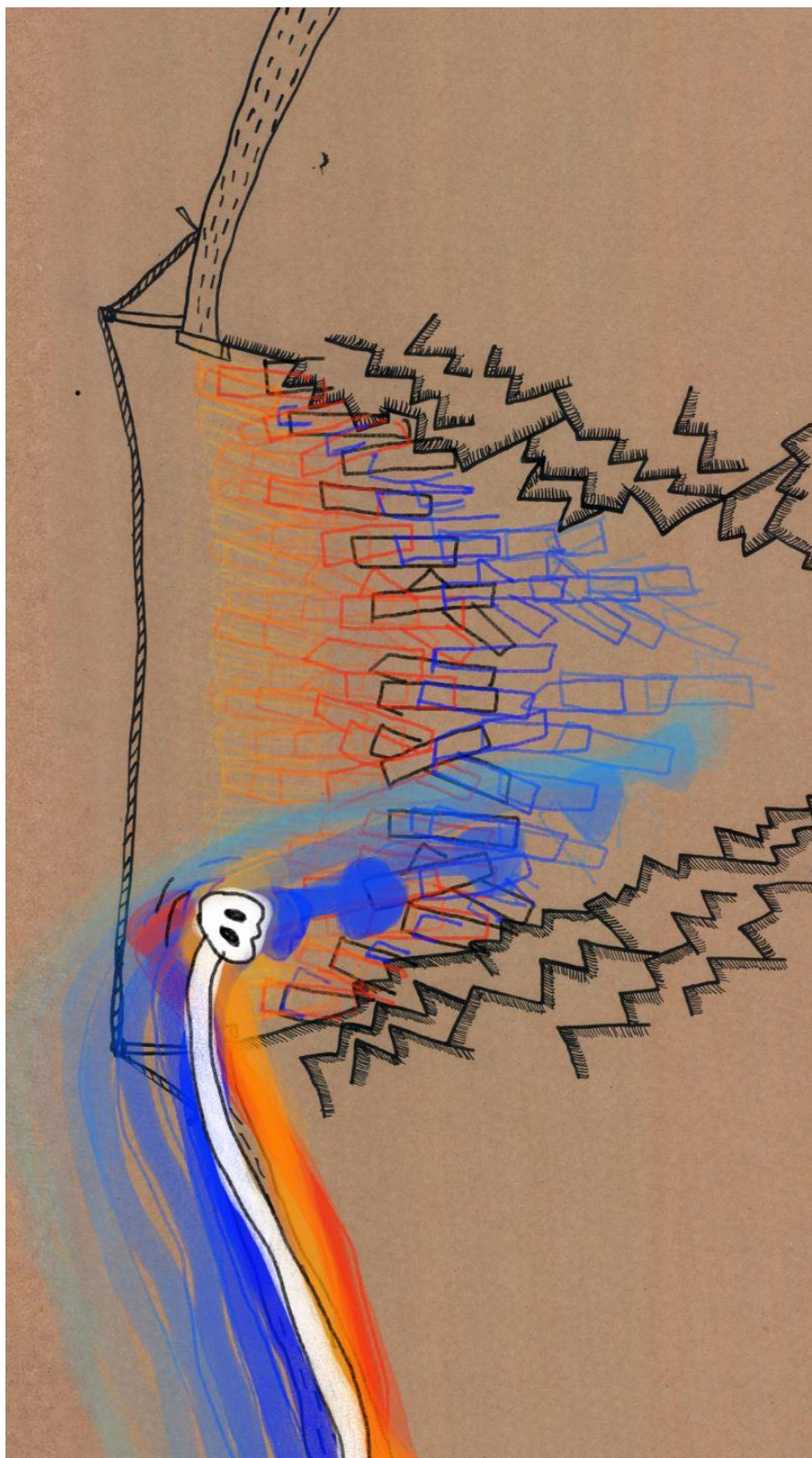
Tři veteráni, plošky charakterů<sup>8</sup>



<sup>8</sup> Vlastní archiv

## Příloha 9

Ukázka fází kreslené animace z programu TV Paint<sup>9</sup>

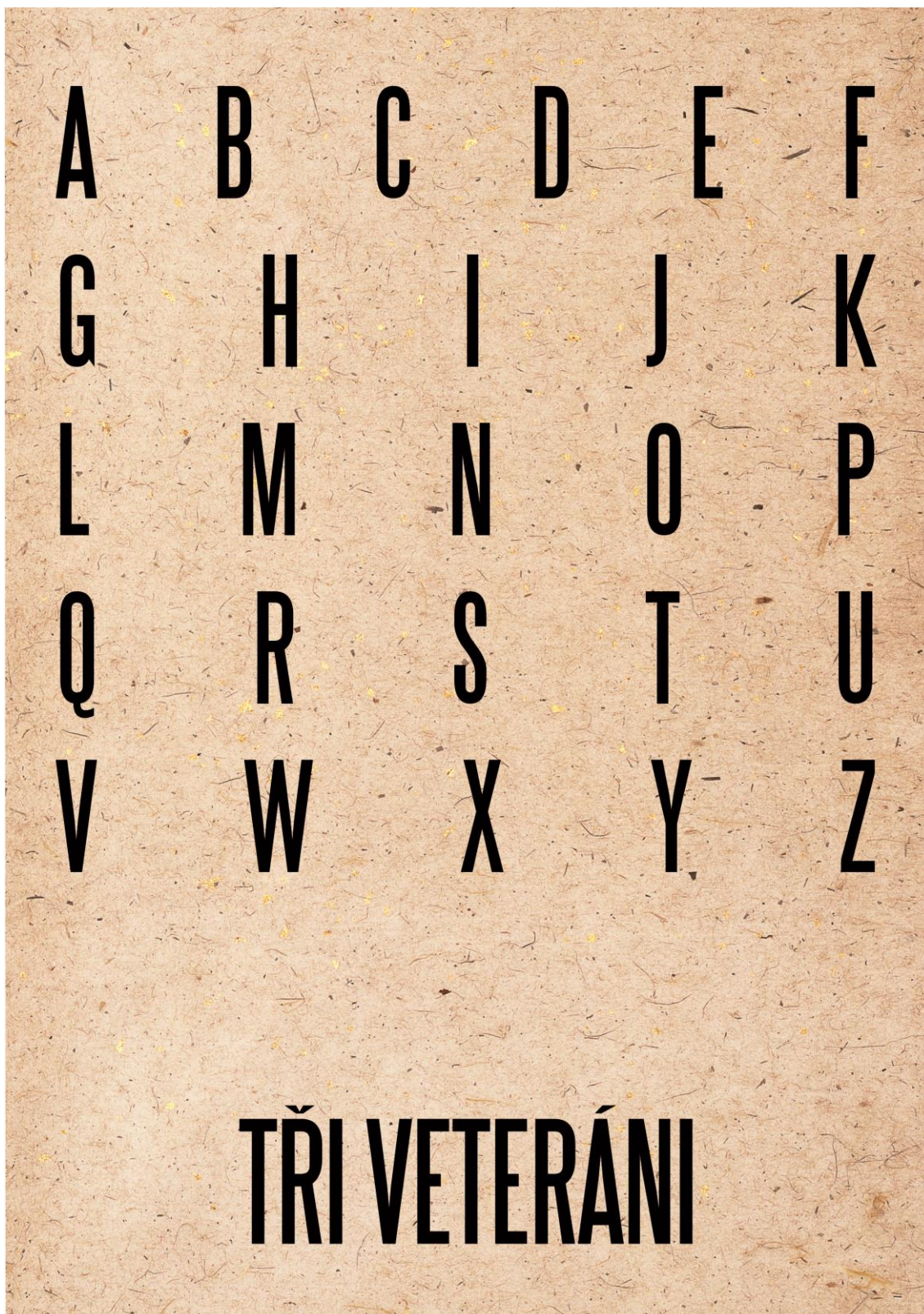


---

<sup>9</sup> Vlastní archiv

## Příloha 10

Písmo Steelfish<sup>10</sup>



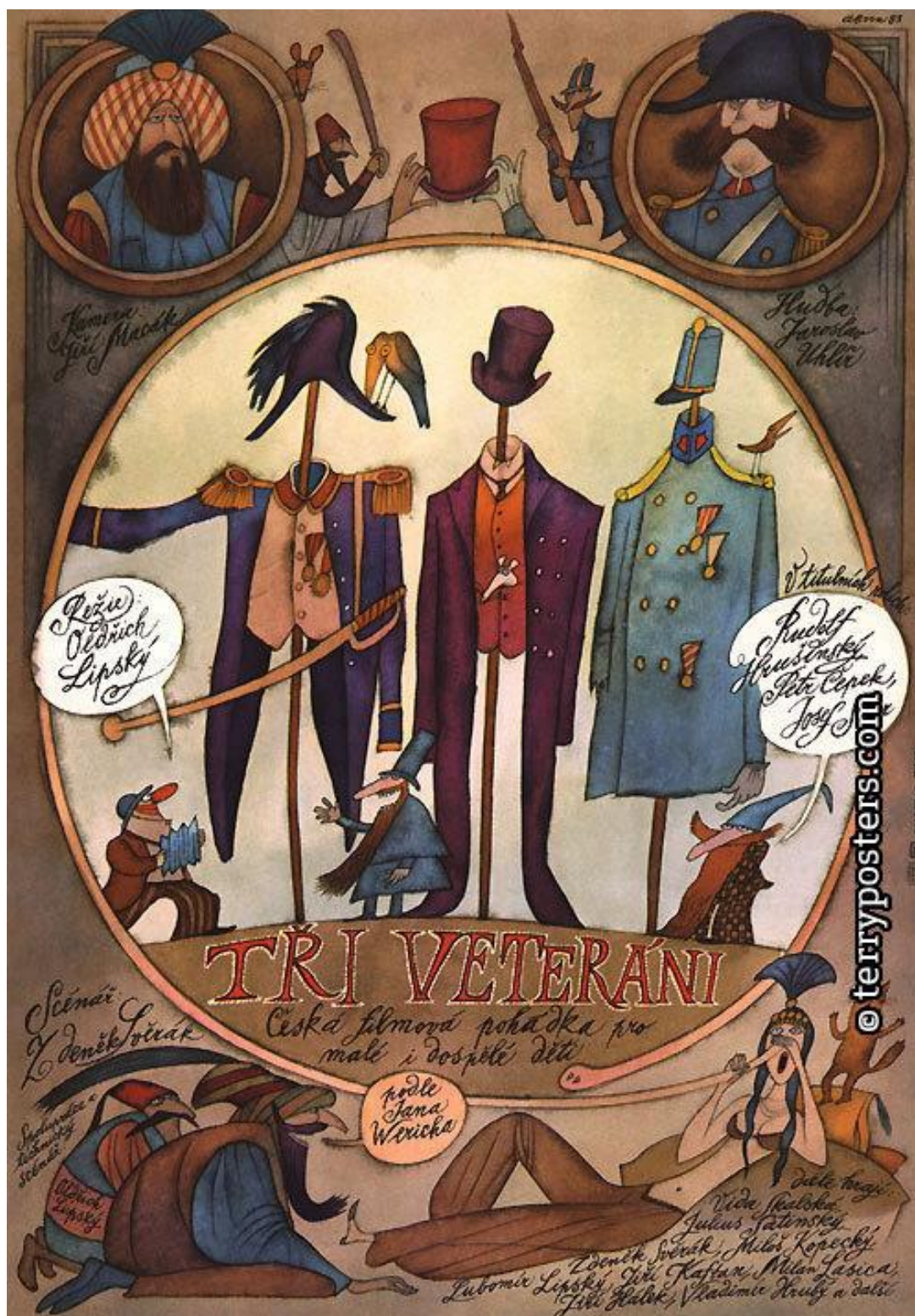
---

<sup>10</sup> 2. Dafont. [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.dafont.com/steelfish.font>



## Příloha 11

Tři veteráni– plakát – Adolf Born<sup>11</sup>



<sup>11</sup> Terryho ponožky. [online]. [cit. 2014-04-27]. Dostupné z: <http://www.terryhoponozky.cz/plakat/9579-tri-veterani-1>