

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ VLASTNÍCH NÁMĚTŮ

Kam zmizela babička?

Lenka Kulhánková

Plzeň 2015

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

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ VLASTNÍCH NÁMĚTŮ

Kam zmizela babička?

Lenka Kulhánková

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Jiří Barta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

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

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	4
3 CÍL PRÁCE.....	5
4 PROCES PŘÍPRAVY.....	6
5 PROCES TVORBY.....	8
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	10
7 POPIS DÍLA.....	11
8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	13
9 SILNÉ STRÁNKY.....	14
10 SLABÉ STRÁNKY.....	15
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	16
A) Knižní a periodická literatura.....	16
B) Internetové zdroje.....	16
12 RESUMÉ	17
13 SEZNAM PŘÍLOH	18

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Ani nevím, od které chvíle bych mohla svoji práci nazývat "dílem". Před příchodem na tuto školu, se moje práce ubíraly různými směry, jelikož jsem se učila osvojit si různé techniky, abych se pak mohla lépe rozhodnout, kterou se dokážu nejlépe vyjádřit a do jakého oboru pak bude moje dílo směřovat. Mám za to, že obor zájmu každého z nás, by měl být nejen takový, aby zde člověk vynikal nad většinu či aby ho daný obor jen bavil a zajímal, ale hlavně aby pociťoval výzvu při snaze být tvůrcem v tomto oboru. Aby v něm osobně spatřoval spoustu neprobádaných vod, do kterých se bude trochu se strachem pouštět a objevovat je pro sebe. Aby na jejich konci cítil hrdost a nadšení, že to všechno dokázal a co nového objevil, a pak se díky tomu do nich vrhal dál. Jedině tak si může člověk uchovat nadšení do práce po celý život, aniž by se ztratil, či zasekl na jednom bodě, po jedné úspěšné práci. Proto jsem si pro sebe zvolila Animovanou tvorbu. Věděla jsem, že se ji budu učit pravděpodobně celý život, protože v tomto oboru existuje nepřeberně možností, které mohu neustále objevovat.

V prvním ročníku jsem neměla skoro ponětí, jak takový animovaný film pořádně vytvořit. Začali jsme pomalu krátkými cvičeními kreslené animace chůze, běhu, otočky hlavy (viz. příloha č.1). Současně jsme měli vytvářet svůj první "film" na téma Plzeňská 12 (viz. příloha č.2). Právě kvůli svojí technické neznalosti jsem tvořila pomocí kreslené animace, kterou jsem jedinou znala z krátkých cvičení. Film byl jednoduchý, založený spíše na střihu než na rozpohybování kresby, tzv. technická animace.

Ve druhém semestru cvičení kreslené animace již nepokračovaly a učili jsme se v programu Adobe Flash. V něm jsme měli zpracovat i svoji další práci. Byla to moje první zkušenost s animačním programem a sotva jsem se v něm naučila, už jsem v něm měla vytvořit krátký animovaný film, podle literární předlohy. Moje teprve čerstvé znalosti programu způsobily, že vytváření probíhalo trochu chaoticky a taky pod

tlakem času. Naštěstí jsem si zvolila vtipnou předlohu, ke které se celkem hodilo moje primitivní zpracování.¹

Zároveň s tímto jsme byla dalším úkolem semestrální práce, využívající interaktivní možnosti programu Adobe Flash. Tato práce dopadla obdobně, akorát námět z básně Jiřího Wolкера - Balada o očích topičových², byl spíše tragický, a tak se přel s mým komickým zpracováním.

Další ročník byl velkou krizí v mojí tvorbě. Měla jsem chuť experimentovat a zkoušet nové techniky, ačkoli jsem zatím sotva uměla základy animace. Myslím, že i zadání práce pro mě v tu chvíli bylo nešťastné, protože jsem nedokázala vymyslet krátkou znělku (viz. příloha č.3), která by nenesla nějaký příběh. Snažila jsem se vmáchnout do 15 vteřin celkem složitou pointu a animace, kreslená v Adobe Photoshopu, celému jinglu ještě ubrala. Moje touha experimentovat s novými technikami se však nejhůře odrazila v klauzurní práci, která měla být doprovázením zvukové stopy animací. Mým původním záměrem bylo, natočit reálné video z ulice, z pohledu chodce a do něj animací malby vytvořit různé příšery a halucinace, které chodec vidí. Ovšem velkým problémem pro mě bylo jen natočit kvalitní reálné video, které není úplně roztřesené a je barevně příjemné. Dalším problémem byla animace malby, která je jednak časově náročná a moje představy, jak snadno se to dá celé provést se minuly s realitou. Nakonec jsem musela použít nekvalitně natočené video a dokreslování do videa v Adobe Photoshopu obrázků po obrázku, což mi zabralo měsíc práce, za kterou výsledek vůbec nestál.

Letní semestr byl pro mě potom útekem od seriózní tvorby k tvorbě čistě pro zábavu. Díky spolupráci s ateliérem³ UMPRUM, na přípravu večera v Bio Oku v Praze, jsem mohla tvořit se svojí velmi dobrou kamarádkou Ester Nemjóovou. Necítila jsem se tak zavázaná odevzdat dokonalou práci, kterou všichni pochopí a budou ji nadšeni obdivovat, když se mi to předchozí semestr stejně nevyplatilo a možná i díky bezstarostnosti

¹ Savian, G.R., a kolektiv autorů, *Já to doufejme nějak zmačknu*, Praha: Baobab, 2009, Přel. z: Io speriamo che me la cavo

² Wolker, J., *Těžká hodina: Balada o očích topičových*

³ Ateliér filmové a televizní grafiky Vysoké školy uměleckoprůmyslové v Praze

mojí spolupracovnice jsem si užívala čistě jen tvoření bez nějakého hlubšího významu. Celý večer v Bio Oku měl oslavovat uplynulých 120 let filmu a na to se měly zaměřovat i naše práce. S kamarádkou jsme téma trochu otočily a vytvořily Studio 120. Šlo o studio z budoucnosti, které bude za 120 let mapovat uplynulých 120 let filmu. Mohly jsme si tedy samy vymyslet, jak bude budoucnost filmu vypadat a jak se bude za 120 let nahlížet na filmy doposud vytvořené. Toto studio nabízelo obrovský prostor pro fantazii a vybouření vlastní tvořivosti. Bylo postaveno z kartonových krabic v ateliéru na UMPRUM a na chystaný večer se převezlo do Bio Oka. Uvnitř studia byl vyříznutý otvor, ve kterém byla nainstalovaná televize. V televizi pak běžela hodinová smyčka, obsahující animovanou znělku samotného studia a pořady, předem natočené v tomto studiu, které se týkaly různých novinek z oblasti filmu a reportáží z vymyšlenými filmovými osobnostmi z budoucnosti (viz. příloha č.4). Na stěnách studia byly také kartičky s testy, které si mohl každý návštěvník vyplnit, aby zjistil, které filmové osobnosti z budoucnosti se nejvíce podobá. Na konci celého večera se konala tombola, kde mohli soutěžící vyhrát hodnotné relikvie z budoucnosti filmu. Tento projekt se nakonec celkem setkal s pochopením a uznáním, což mě velmi mile překvapilo. Jako semestrální práci jsem pak vytvořila znělku na kino Bio Oko (viz. příloha č.5), kterou jsem na onom večeru ani neprezentovala. Vzhledem k tomu, že jsem hodně času věnovala práci na Studiu 120, opět nezbylo tolik času na znělku. S technikou jsem raději sázela na jistotu, protože jsem měla špatné zkušenosti z minulého semestru a opět jsem vše kreslila v Adobe Photoshop. Ale myslím, že jsem se do znělky opět zbytečně snažila vecpat příběh, který jsem nedokázala moc rozehrát. Nicméně jsem tuto chybu udělala tolikrát, že do budoucna jsem se snad poučila.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jak jsem již v dřívějším bodě zmínila, při delší práci v jednom zaměření, je pro mě důležité, abych nejen věděla, že mám pro něco nejlepší předpoklady, ale také abych cítila výzvu. Proto pro mě vylučovací metodou odpadla témata tvorby titulků, animací na hudbu atd. Pro mě je totiž největší výzvou vyprávět příběh tak, aby byl pro diváka dost srozumitelný, ale zároveň napínavý a udržel si jeho pozornost. A poté, jako třešnička na dortu, aby dokázal diváka zaujmout a něco mu předal, aby o něm přemýšlel, či dokonce aby se mu líbil. Nakonec jsem tedy volila z témat: Pilotní díl animovaného seriálu, Animovaný film podle knižní předlohy, Film podle vlastních námětů. Pro pilotní díl animovaného seriálu jsem měla zvolenou předlohu knihy *Lupiči a Čárytužka*⁴, kterou ilustroval můj oblíbený ilustrátor Miroslav Štěpánek a kterou znám z dětství. Jenže jak to tak bývá, dětství se maluje v růžovějších barvách a kniha se mi nakonec nezdála tak poutavá. Ke všemu se literární předloha často nedá dobře převést na filmové zpracování a právě v tomto případě jsem si to nakonec nedovedla představit. Zbyla tedy volba mezi knižní předlohou a vlastním námětem. A v tu chvíli právě zvítězila výzva. Měla jsem sice ve chvíli této volby v hlavě námět, ale byl velmi hrubý a nerozpracovaný. Knižní předloha skýtala určitou jistotu. Ačkoli ta mohla být zdánlivá, protože jsem neměla ani nápad, kterou bych vybrala. Zvolila jsem si nakonec ke zpracování vlastní námět. Protože při jeho tvorbě v sobě člověk musí obsáhnout všechny filmové profese, ostatně stejně jako když dělá jakýkoli animovaný film, ale navíc musí být i spisovatelem či scénáristou. Věděla jsem, že nedokážu všechny oblasti postupu tvorby zvládnout na jedničku, ale že pro mě bude velkým přínosem to zkusit. Potom se budu v další tvorbě cítit sebejistěji, protože budu vědět, že jsem si dříve ukousla velké sousto a že jsem to zvládla. A pokud bych to nezvládla, tak je to taky dobré do budoucna vědět.

⁴ DRUŽKOV, J., *Lupiči a Čárytužka*, Praha: Svět sovětů 1967

Motto: „Stáváme se jakýmsi voyeury nahlížejíci na stále se opakující soukromá představení, aniž by jejich aktéři brali ohledy na to, zda jejich výkonu někdo doopravdy věnuje pozornost.“⁵

3 CÍLE PRÁCE

Následující text, je sice v rozporu s mottem nad ním, ale uvedením motta, jsem chtěla jednak sdílet tuto myšlenku a zároveň se distancovat od myšlenky, že bych byla jedním s těch, o kterých je v citátu řeč. Jakožto student totiž nemám zatím ambice, zaujmout velký počet lidí a oslnit umělecké kruhy. Avšak do budoucna, pokud bych chtěla zůstat v oboru, to pokládám za samozřejmost. Jinak nemá smysl tuto práci profesionálně vykonávat.

Cíle této práce jsou tedy celkem skromné a osobní. Chtěla jsem odvést práci, se kterou budu sama spokojená a nebudu se za ni muset stydět. Práci díky které získám řadu zkušeností do budoucna, od kterých se budu moci odrazit dál ve vlastní tvorbě. Nikdy v životě jsem na žádném díle nepracovala tak dlouho. Když práce dlouho stagnovala na jednom bodě, nadšení brzy opadávalo. Potom mě mile překvapilo, jak když jsem přes velké přemáhání s prací pohnula dál, nadšení bylo zpět s novou energií. Věnovat se tomuto filmu pro mě bylo nové nejen kvůli jejímu délce. S každou novou věcí v životě člověk objeví spoustu netušených schopností, které už ale nikdy neztratí.

Mezi další, ale takové samozřejmé cíle, patří, aby byl příběh srozumitelný, aby byl zvládnutý i po výtvarné stránce - aby výtvarno ladilo s příběhem a nijak ho nepřehlušovalo, aby byl námět zajímavý a neokoukaný... Pokud bude divák dobře naladěný, možná pro něj bude mít film i nějaký přesah. Pokud se bude film líbit lidem v mém okolí, bude to pro mě dostatečnou odměnou a znamením, že rok práce nebyl zbytečnou prací a přínosem pouze pro mě.

⁵ MALIJEVSKÝ, I., Umění: Vnitřní okruh, s.368

4 PROCES PŘÍPRAVY

Po rozhodnutí zpracovávat vlastní námět, logicky následovalo vymyšlení námětu. Původně jsem měla v hlavě příběh o malém klukovi, který si myslí, že pomocí různých úkonů může zničit svět a snaží se přijít jakou kombinací těchto to jde dokázat. Pro vysvětlení musím dodat, že námět vychází z mojí vzpomínky na dětství, kdy jsem měla obdobnou představu. Myslela jsem si, že když např. nedojdu ke spáře na chodníku dřív, než kolem mně projede auto, tak se něco stane. A byla jsem velmi překvapena, že podobné představy měli v dětství snad všichni, s kterými jsem o tom mluvila. Avšak když jsem začala film rozpracovávat a konzultovat, ukázalo se velmi komplikované, vysvětlit divákovi, aniž by filmu dominovalo mluvené slovo, celou myšlenku filmu. Nadšení z námětu tedy rychle zmizelo a já byla na mrtvém bodě.

Jsem toho názoru, že animovaný film je zvláštní médium v tom smyslu, že unese absurdní a nesmyslné náměty, ba dokonce k nim trochu vybízí. *„...poselství animovaného filmu jsou vždy metaforická. Nástroji scenáristiky animovaného díla proto budiž bláznivá nadsázka a dramatická zkratka, nikoliv prvoplánová doslovnost a realistická popisnost. Zdůrazňujeme-li nadsázku jako bláznivou, chceme zahrnout do tohoto adjektiva i absurditu, nikoliv však nonsens, protože nonsens je nonsens čili nesmysl.”*⁶ Divák je tak nějak snáze dokáže přijmout, někdy kvůli nim animované filmy vyhledává. Kdežto u hraných filmů podle mě divák často nemá trpělivost sledovat nějaké experimenty a absurdity. Označí tak často film za příliš umělecký a tím s ním skončil.

Proto všechno asi můj následující námět, který nakonec dočkal zpracování, nebyl o moc méně podivnější. Když jsem tedy měla zvolený námět, který mi dodal nové nadšení do tvorby, bylo již skoro pozdě začít pracovat na scénáři. A ačkoli bylo tedy nutné spěchat, práce na scénáři se nakonec protáhla až do března a zabrala většinu přípravy filmu. Nemyslím si ovšem, že by to bylo špatně. Vzhledem k tomu, že námět byl také celkem složitý na vysvětlení divákovi, bylo třeba promyslet každý detail a na spoustu nepřesností se přišlo, až když jsem v únoru začala vytvářet animatik v programu Adobe Flash, který jsem zvolila pro

⁶DUTKA, E., s.50

rychlost práce. Linie příběhu byla zpočátku mnohem košatější, snad právě kvůli mojí nezkušenosti s delší filmovou metráží. Bylo zklamáním, že musím spoustu scén z příběhu vynechat, aby se vešly do maximálně pětiminutového snímku a hlavně abych vůbec stihla film v termínu dokončit. Ani si teď už neumím představit, jak by film vypadal, kdybych se ho snažila udělat podle svých původních představ. Složitě také bylo zvolit, kolik se ve filmu musí dopovědět a kolik si už divák domyslí sám. To je důležité, aby film příliš neunavoval ale ani aby nebyl osekán na nejpodstatnější záběry, bez veškerého kouzla atmosféry. Zároveň s ubíhajícím časem bylo nutné myslet hlavně na to, aby se vše stihlo naanimovat a dokončit včas.

Těžké byly okamžiky, když jsem skončila s jedním dílem práce na filmu a měla jsem začít nový, jiný. Mezi scénářem a animatikem například. Nevěděla jsem od čeho začít a jak. Nikdy jsem tolik času na přemýšlení a přípravu neměla. Vždy jsem začala rychle animovat zrovna v tom programu, v kterém to bylo nejrychlejší a v kterém jsem nejlépe uměla, abych práci dokončila a nebyla vyhozena ze školy. Najednou jsem měla spoustu času se na animování připravit, rozvrhnout si které scény budu dělat jako první a jak. Byl to luxus, se kterým jsem si nevěděla rady. Ze začátku se to vyřešilo tím, že jsem prostě přemýšlela co mám dělat tak dlouho, až jsem ztratila veškerý čas navíc a musela jsem se do toho pustit po hlavě jako vždycky. Až zcela ke konci práce, jsem se snažila práci zefektivnit. Nezačít honem pracovat a pak špatnou práci zbytečně předělávat.

Nakonec, ale v neposlední řadě, je nutné zmínit, že bez průběžného celoročního konzultování ani nevím, kde by moje dílo bylo. Rozhodně by celkově bylo o několik úrovní horší nebyť mých skvělých profesorů (pana profesora a jeho asistenta) a přikládám jim velkou zásluhu na silných stránkách filmu. Neboť jak ve své knize píše pan Edgar Dutka: „Je pošetilé stavět filmové autorství jedince, které tak často přináší nezralá dílka, nad týmovou práci. A to již od námětu.”⁷

⁷ DUTKA, E., s.17

5 PROCES TVORBY

Nevím, jak v animovaném filmu oddělit proces přípravy a proces tvorby, jelikož film se tvoří již od začátku - tvorbou námětu, tvorbou scénáře. Budu tedy pro tuto práci považovat za tvorbu samotnou animaci. Proces tvorby byl tedy v poměru k procesu přípravy velmi krátký. animovat jsem začala teprve v březnu. ale jak jsem již dříve zmínila, bylo to v důsledkem složitosti námětu, který pro mě bylo důležitější propracovat. Nechtěla jsem, aby to dopadlo tak, že bude plytký, či nepochopitelný příběh obalen do dokonalé animace. Když je to opačně, tak to dle mého není taková katastrofa.

Animace a výtvarno tedy byly až na posledním místě a bohužel by na ně bylo potřeba dvojnásob času. Ale přesto jsem s výtvarnem nakonec velmi spokojena. Ukrojila jsem si tím však podstatný čas z animování. Jelikož zpanikařila, že zbývá málo času, a aniž bych to více promyslela, snažila jsem se honem kreslit tak, jak mi to přišlo nejrychlejší (viz. příloha č.6). Některé věci se ale nedají urychlit a zvláště mě musí věci dlouho ležet v hlavě, než mi dojde, že to vlastně vůbec není to pravé. Naštěstí toto urychlila konzultace. Naanimovala jsem takto minutu a na konzultacích jsem dostala radu, abych výtvarno přepracovala. Až poté mi došlo, jak jsem dělala nesmyslnou věc a celý vzhled filmu jsem udělala tak, jak by se mně líbil, nehledě na časovou náročnost. Dělala jsem tedy tu samou věc dvakrát, kvůli svojí hlouposti zbytečně. Avšak opravdu se to vyplatilo, protože konečná verze výtvarna je podle mých představ a nemusím se za ni stydět.

Nové výtvarno však vyžadovalo složitější postup, jelikož je celé postavené na jednoduchosti a černé linii plnicího pera. Vše bylo nutné nejdříve nakreslit, pak nascanovat do počítače a v něm upravit. Zabralo to mnohem více času. Rozkreslila jsem si tedy takový stručný scénář se záběry. Na každý den jsem si rozvrhla počet záběrů, které musím stihnout. Pokud byly statické, bylo jich více, pokud byly více rozanimované, byl třeba jeden nebo dva. Když jsem však pracovala hodně dní v kuse, kvalita práce klesala, jelikož jsem začala být nervózní, že jde práce pomalu a nestíhám a že je nutno některé věci ošidit, abych vše vůbec dokončila. Nakonec se mi ale zdá, že to na filmu není tak moc

znát, protože ke konci mi zbylo trochu času všechny velké chyby trochu opravit. Navíc nejsem příznivcem naprosto dokonale plynulé animace a myšlenkou se přikláním spíše k tzv. limitované kreslené animaci⁸. Myslím, že i s méně fázemi je iluze pohybu dostatečná a některému výtvarnému pojetí vyloženě sluší. Což, myslím, je právě případ této bakalářské práce.

⁸ „...opouští dojem hladkého pohybu ve jménu působení moderního, velmi stylizovaného výtvarného projevu.“
DUTKA, E., *Minimum z dějin světové animace*, s.143

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Původně jsem měla v plánu zpracovat námět nějakou technikou, kterou jsem ještě neměla možnost zkusit. Ale nebylo by asi nejlepší učit se novou techniku zrovna na nejdůležitější práci bakalářského studia, což mi naštěstí brzy došlo. Nakonec to byl vzhled filmu, který určil animační techniku, kterou je kreslená animace.

Ta se ovšem vztahuje pouze na hlavní postavu, tedy pána, jelikož se ve filmu pohybuje nejvíce. Nakreslila jsem jednotlivé fáze pohybu na prosvětlovacím stolku, obtáhla perem, vygumovala, nascanovala každou fázi zvlášť (viz příloha č.7), v Adobe Photoshopu vybarvila a spojila s pozadím a dalšími objekty na scéně. Vybarvení ploch v počítači jsem u postavy pána zvolila z toho důvodu, že jsem se obávala, že ruční vybarvování by bylo výraznější a v jednotlivých fázích vytvářelo větší rozdíly. Ve výsledné animaci by pak výplň blikala a upoutávala na sebe příliš pozornosti. Zároveň jsem nechtěla, aby byla postava vyplněna čistou plochou, protože by to v symbióze s jednoduchostí linek objektů bylo až příliš čisté a jednoduché. Poté jsem jednotlivé fáze vyexportovala jako JPEG, pokud bylo třeba transparentnosti, tak v TIFF. Jednotlivé fáze jsem pak spojila v Adobe Photoshop či Adobe After Effects, záleželo na tom, zda potřebuji přidat ještě nějaké zvláštní efekty.

U druhé postavy - babičky - bylo nutné rozkreslit pohyb až na konci, kdy ji pán dofukuje. K tomu jsem zvolila kresbu v Adobe Photoshopu, protože babičky balónkový charakter nevyžadoval nijak zajímavou stopu a bylo to rychlejší.

Nakonec pozadí, které jsem také kreslila ručně na papír (viz. příloha č.8). Po nascanování jsem některé části vyplnila texturami frotáže, předem vytvořené na papír a též nascanované.

Jednotlivé sekvence a celý film jsem pak stříhala a upravovala v programu Adobe Premiere, včetně závěrečného připojení zvuku.

7 POPIS DÍLA

Děj filmu začíná u babičky v ložnici. Je noc a babička spí. Chvilí dýchá, najednou se dýchání zastaví. Po chvilce babičce z pusy začne stoupat růžová bublina, která se postupně proměňuje přes balónek až v cosi, co má tvar postavy. Tělo babičky v posteli mezitím zmizí. Balónek dostoupá ke stropu mimo záběr a scéna ložnice se prolne do ložnice o několik dní později, kde už je světlo a zvadlé květiny; do toho zvoní zvonek. Následuje záběr na ruku na zvonku a na pána který stojí u dveří. Díky nápisu na zvonku a poštovní schránce zjistíme, že se jednalo o babičku tohoto pána. Nikdo neotevívá, takže si pán vyndá s kapsy klíč a odemkne. Uvnitř se rozhlíží po obývacím pokoji, až pohledem dojde na ložnice. Babička nikde. Začne hledat všude v ložnici-ve skříni, pod postelí, za oknem. Bezradně si sedne na postel. Už neví, kde má babičku hledat. Najednou mu přijde něco divného. Má pocit že nad ní na stropě něco visí. Pohlédne nahoru a uvidí, jak se něco růžového vznáší u stropu. Skáče na posteli a snaží se podivný objekt dostat dolů. Nedosáhne však tak vysoko a pouze do něj trochu strčí. Věc se pohne a letí trochu níž, avšak směrem od pána. Ten se rozeběhne, ale zapomene na konec postele a spadne na zem. Růžová věc mezitím odletí za lustr. Muž si tedy přinese štafle a konečně na podivnost dosáhne. Když ji ale uchopí a chvíli na ni hledí, zjistí, že je to jeho milovaná babička!

Další záběr už je z obýváku. Muž sedí s babičkou u stolu a nalévá čaj. Z ničeho nic slyší podivný zvuk. Rozhlíží se, odkud zvuk přichází. Po chvíli zjistí, že se babička patrně o něco píchla do čela a z otvoru utíká vzduch. Muž se zmateně rozhlíží s prstem na otvoru a hledá východisko z akutního problému. Potom dojde k lékárnice a babičku zalepí náplastí. Hrozba ztráty babičky by měla být zažehnána, jenže babička je po celém incidentu poněkud vyfouklá. A na to si všimne, že babičky náušnice je vlastně malý ventilék a tak babičku dofoukne. Babičce se při dofouknutí maličko objeví brýle. Muž si toho všimne, ale usoudí, že nejde o nic důležitého.

Čas běží dál a muž s babičkou jej tráví různými zábavnými činnostmi- prohlížení společných fotografií, babičky narozeniny, kino, šlapadlo. Mezitím se babička ale vždy vyfoukne a muž ji musí dofouknout. Jenže

dofukování babičky není jen tak. Muž vždy vyfoukne do balónku trochu svojí duše a celý se tím zmenšuje, což je v jednotlivých scénách také vidět. Ke konci vidíme, jak muž leží opět v ložnici, v posteli vedle babičky. Muž je už docela maličký, vedle velkého balónku a balónek zas už není tak úplně podobný babičce. Má velké modré brýle a modré vlasy, které už vůbec nepřipomínají babičky kadeře z natáček. Nicméně je opět vyfouklá a aby ji pán neztratil, musí ji opět dofouknout. Jenže to už byla poslední kapka. Pán se docela vyfoukne, až zmizí úplně a babička ztratí všechny svoje poslední rysy a zmodrá. Poslední záběr vysvětluje, co se stalo - balónkem se stal sám pán právě tím, že do něj vyfoukl celou svoji duši. Babička se při tom celou dobu vytrácela.

Film by se dal vnímat jako takové podobenství k příběhu člověka, který přišel o svého blízkého a je pro něj těžké se se skutečností vyrovnat. Tento námět vzešel z myšlenky toho, jak by bylo skvělé, kdyby mohl člověk získat nějaký čas navíc se svými blízkými, které už jsme v jistou chvíli ztratili navěky. Při té představě mě zároveň napadlo, k jakým problémům by tak mohlo dojít. Že by možná někteří lidé byli schopní obětovat až příliš mnoho a zapomněli by na to, že vlastně ukrájí čas ze svého života. Jakýmsi přesahem tohoto filmu tedy může být hlubší pointa, že by se člověk neměl příliš trápit kvůli ztrátě blízkých, protože jeho vlastní život stále pokračuje a pokud jím bude plýtvat na zármutek pro někoho, koho ztratil, blízkého mu to nevrátí a ztratí přichází tím o vlastní plnohodnotný život.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Vůbec nevím, co by se k tomuto bodu mohlo vztahovat. Nikdy mě nenapadlo, že by moje malá bakalářská práce mohla mít nějaký přínos pro celý obor. Vždyť i když vezmu příklady ze života, většinou až na konci života velkého umělce se bilancuje nad jeho tvorbou a až teprve po té dlouhé řadě děl, co za celý život vytvořil a nových možností které objevil, se mluví o tom, že byl „velkým přínosem pro svůj obor“. Ve stínu těchto velikánů v mém oboru, si snad ani netroufám o nějakém přínosu přemýšlet. A ačkoli se snažím na svůj film nahlížet ze všech stran a slovo „přínos“ si v hlavě všelijak obracím, nedokážu tento bod nijak pojmout. Navíc myslím, že jsem se k otázce přínosu dostatečně vyjádřila v bodu č.3 Cíle práce.

9 SILNÉ STRÁNKY

Nejvíce pyšná jsem na námět, který se dostavil až úplně na poslední chvíli, ale hned mi bylo jasné, že to bude to pravé. Bylo pro mě důležité, zpracovat námět, který bude neobvyklý či aspoň neokoukaný a nebudu mít pocit, že se podobá stovkám jiných. Navíc se jedná o téma, které se mě niterně týká a řešila jsem skrze něj vlastní snahu vyrovnat se s podobnou záležitostí. O to víc je film autentický a dodává námětu další opodstatnění.

Dále je to zajisté výtvarná stránka filmu (viz. příloha č.9), na které jsem si dala velmi záležet. Práci sice protáhla na dvojnásobek času, ale jsem přesvědčená, že stála za to. Myslím, že by se dalo říct, že dobře navozuje náladu filmu a ladí s příběhem.

Celý film je vlastně o celkem smutné záležitosti, ale nemyslím, že by působil nějak truchlivě. Je to myslím díky metafoře, kdy je babiččina duše balónkem, který se propíchnutý vyfukuje a muž do něj fouká duši vlastní. „Metafora povyšuje energii obrazu, dodává mu pohyb, připojuje čas.“⁹ Díky tomu je vážné téma odlehčené, ale ne příliš, aby divák necítil, o co se jedná. Dokonce je působí občas komicky, skrze hlavní postavu pána, který je spíše takový ňouma, co má až dojemně rád vlastní babičku. Nabízí to tedy diváku možnost s větším odstupem vnímat událost, která je ve skutečnosti smutná a brát ji, alespoň po dobu sledování filmu, trochu méně fatálně a vážně.

⁹ NORŠTEJN, J., s.18

10 SLABÉ STRÁNKY

Slabých stránek by se jistě našlo mnoho a ke všemu každý divák by našel jinou. Není možné vytvořit film, který by se každému líbil a všichni by s ním souhlasili. Na každý fragment a na každou složku tvorby mého filmu by se dalo najít milion názorů a stanovisek, zda je to správně či zda je to profesionální a jak by se to a ono dalo udělat všelijak jinak. Nevím, zda je tento bod v obsahu proto, abychom mluvili o chybách v našich dílech, a dali najevo že si je uvědomujeme, neboť kdo nevidí vlastní chyby, nemůže je v budoucnu ani napravit či neopakovat, a tím je do budoucna ztracen. Nebo by tento bod mohl naopak sloužit jako zkouška toho, zda si za vlastní práci dokážeme stát a obhajovat ji do poslední chvíle.

Za sebe mohu říci, že ve filmu je samozřejmě spousta chyb, které si uvědomuji a do budoucna plánuji se jim vyhnout. Avšak když prezentuji vlastní práci před ostatními, tak ji nechci shazovat. Nemyslím si, že by měl člověk vlastní práci kritizovat, jelikož pokud by si ji nevážil sám, tak kdo jiný by měl. Je důležité, aby si každý sám pro sebe objevil chyby, kterým se chce do budoucna vyvarovat. Ale kdykoli člověk poctivě a svědomitě pracuje na vlastním díle a na konci ho odevzdá, nemůže nakonec někdo říci, že se mu nepovedla. Svou práci odvedl nejlépe, jak za daných okolností mohl. Kdyby měl možná více času, kdyby se mu v polovině práce nerozbil počítač, kdyby neměl týden chřipku...vždy je spousta věcí, které se nedají ovlivnit a mají přitom vliv na výsledek a vždy to může být lepší. Důležité je, že jsem se práci věnovala co to šlo a odevzdala ji dokončenou. Udělala jsem ji právě tak, jak jsem ji udělala, protože je to moje dílo ve kterém se odráží moje osobnost i celý rok práce. Včetně týdenní chřipky, zpomaleného počítače s plnou pamětí, i stresu zda dokončím všechny ostatní předměty.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. DUTKA, Edgar. *Minimum z historie české animace*. Vyd. 3. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2012
2. DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Vyd. 2. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2012
3. NORŠTEJN, Jurij. *Sníh na trávě: Kniha I.*, Vyd. 1. Přel. J. Kubíček. Praha: Akademie múzických umění v Praze a Jakub Hora, 2013
4. CÍLEK, Václav. (ed.) *Něco se muselo stát: Nová kniha proměn*. Vyd. 1. Praha: Novela bohemia

b) internetové zdroje

1. ANIMUJ.CZ . [online] In: *Kreslená animace*. vyhledáno 20.4.2015. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/kreslena-animace/>

RESUMÉ

From all possible topics I have chosen "Film processing custom theme". I have made this choice because I found telling stories through the animation very challenging. From my point of view it is the highest level of creating animation.

Another choice I had to make was to make up some story I would be interested in and which is somehow close to me. The final theme I made up by thinking about unrealistic things that can be told just by animated film. In the animation we can express any story using metaphor. That can make beautiful tale with extraordinary phenomena which has rudiments in reality. And that is the base of my film.

The first scene of film takes place in the bedroom of an old lady. She is sleeping and breathing but suddenly breathing stops. Then some pink bubble soars from her mouth. It transforms from bubble through balloon to something that has shapes of body and soars out of the shot. After some time grandson of the old lady is looking for her. He enters the flat and he cannot find her. He is looking everywhere and when he finds nothing he sits on the bed disappointed. He feels that there is something above him. He looks on the ceiling and there is something pink. After some struggle he gets the pink object and he recognizes that it is his beloved grandma. The man does not want to waste time without her because he missed her. Soon later he discovers that there is a pinch hole on her forehead. The man panics and hastily finds a patch and seals up the hole. Nevertheless grandma balloon is deflated. All of a sudden he sees that her eardrop is in fact a valve so he inflates the balloon. Time is running and man spend with grandma lot of pretty moments however once in a while he has to inflate her repeatedly. As you go along it is visible that the man shrinks. Also grandma doesn't stay unchanged. Some blue glasses and hair appear on her face but man doesn't care. In the last shot, there is man and grandma laying in the bed again in the bedroom. Man is now very little against the grandma balloon. For the last time he inflates the balloon and shrinks as much as he disappears entirely. The balloon has now completely twisted into a man and it soars out of the shot.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Krátká cvičení kreslené animace

Příloha 2

Plzeňská 12- Zach's pub

Příloha 3

Znělka MTV

Příloha 4

Studio 120

Příloha 5

Znělka kina Bio Oko

Příloha 6

První verze výtvarné stránky bakalářské práce

Příloha 7

Fáze pohybu před úpravou v počítači

Příloha 8

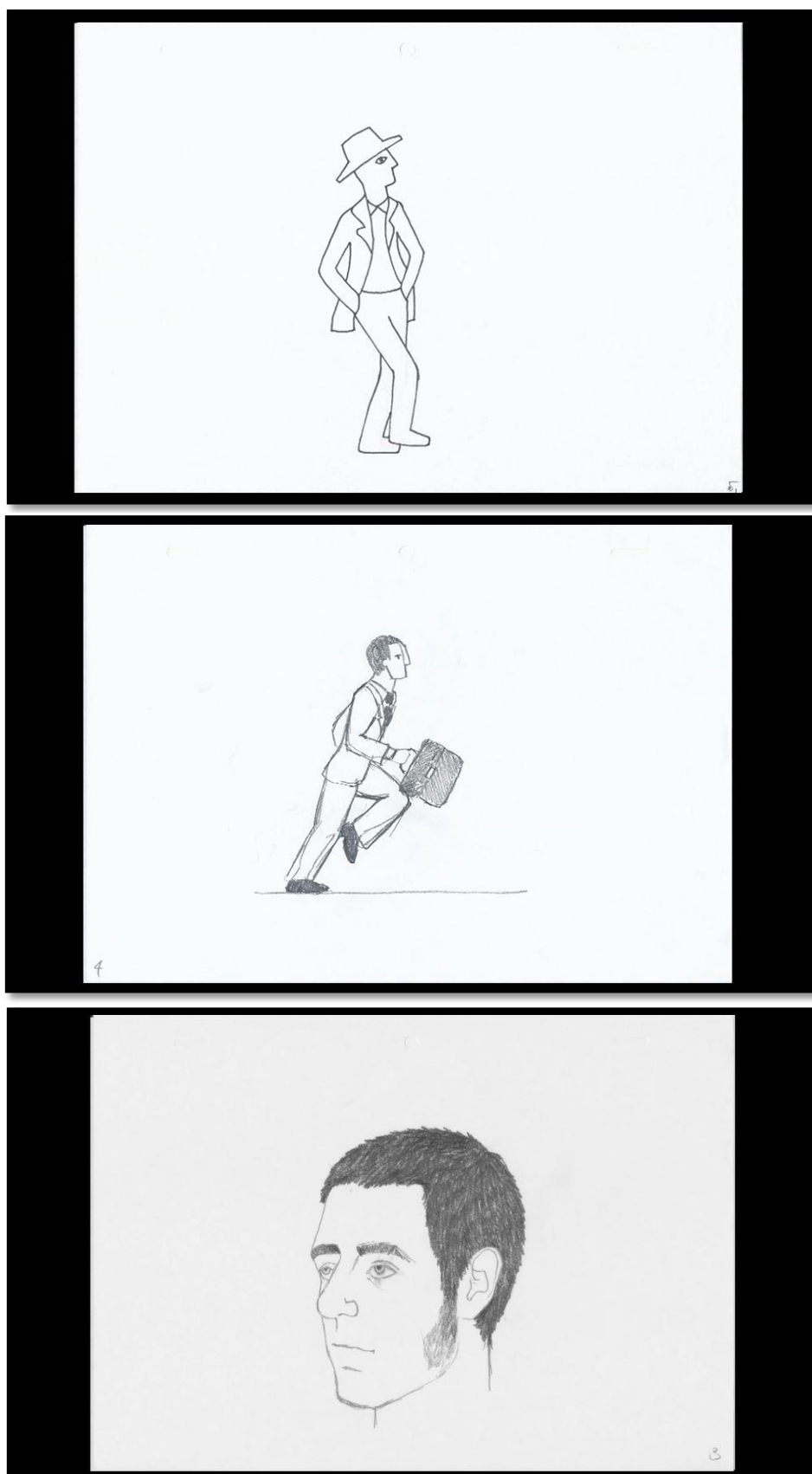
Kresba pozadí do filmu

Příloha 9

Finální úprava filmu

Příloha 1

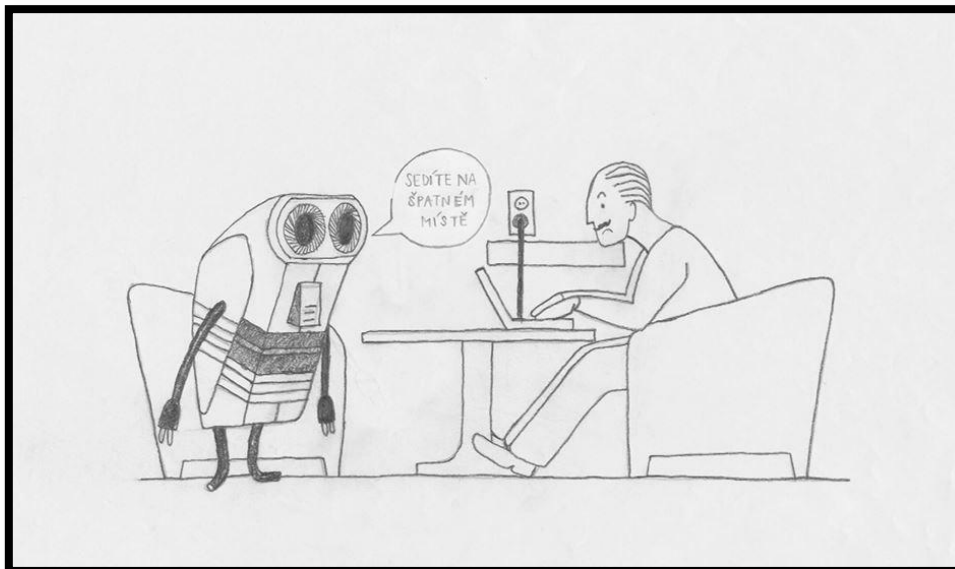
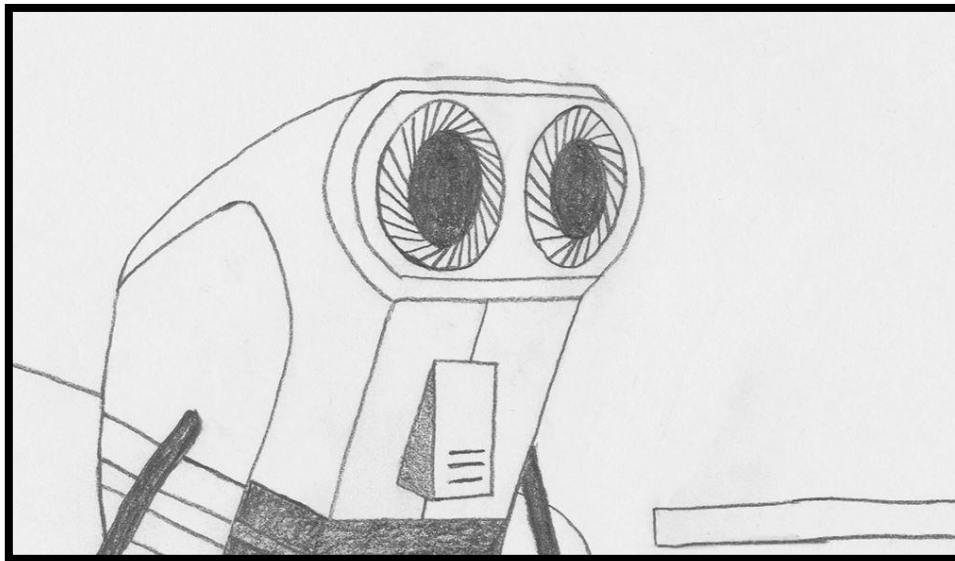
Krátká cvičení kreslené animace¹⁰



¹⁰ foto vlastní

Příloha 2

Plzeňská 12 - Zach's pub¹¹



¹¹ foto vlastní

Příloha 3

Znělka MTV¹²



¹² foto vlastní

Příloha 4

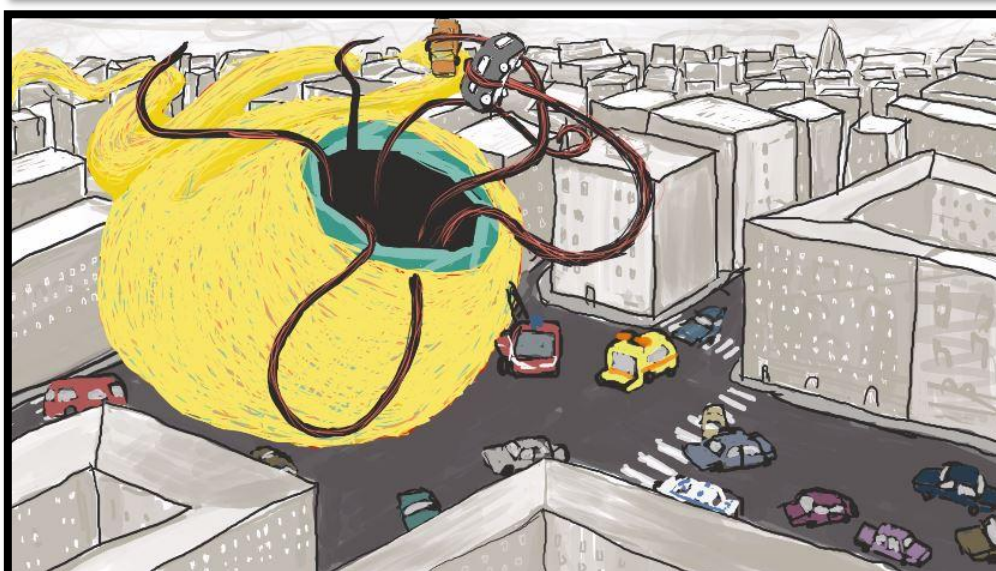
Studio 120¹³



¹³ foto vlastní

Příloha 5

Znělka kina Bio Oko¹⁴



¹⁴ foto vlastní

Příloha 6

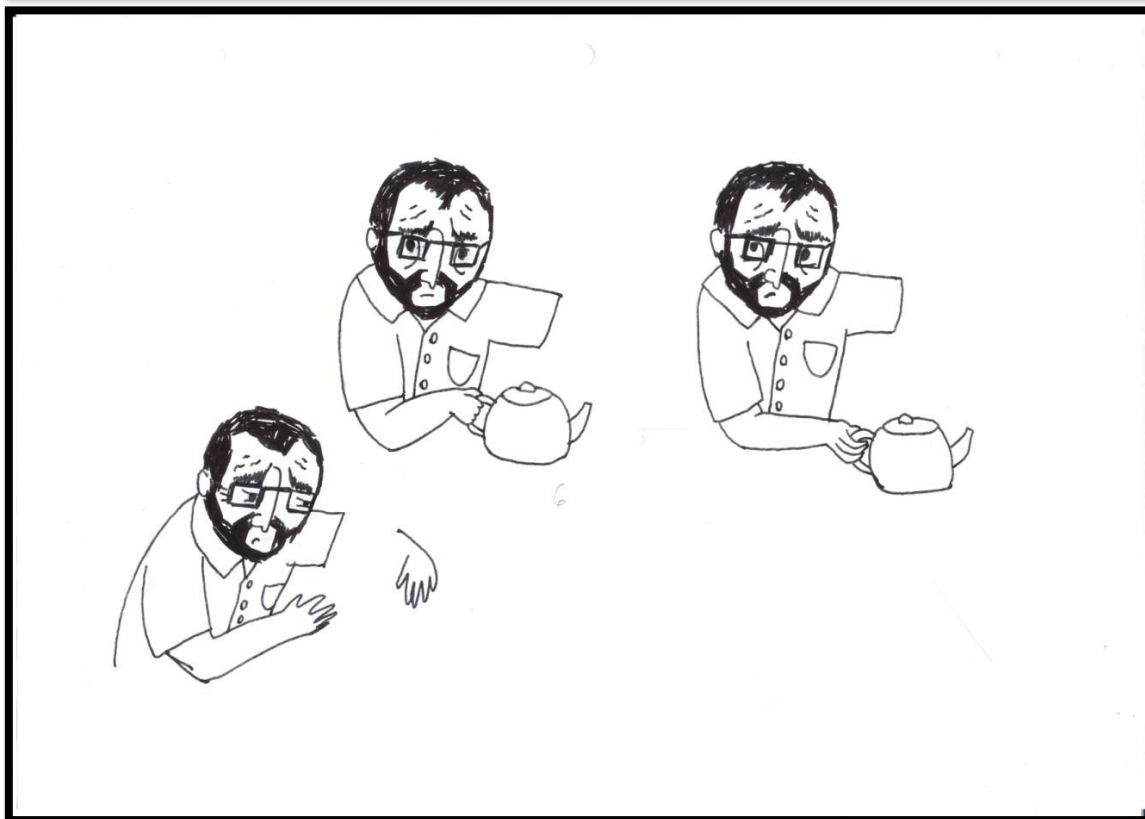
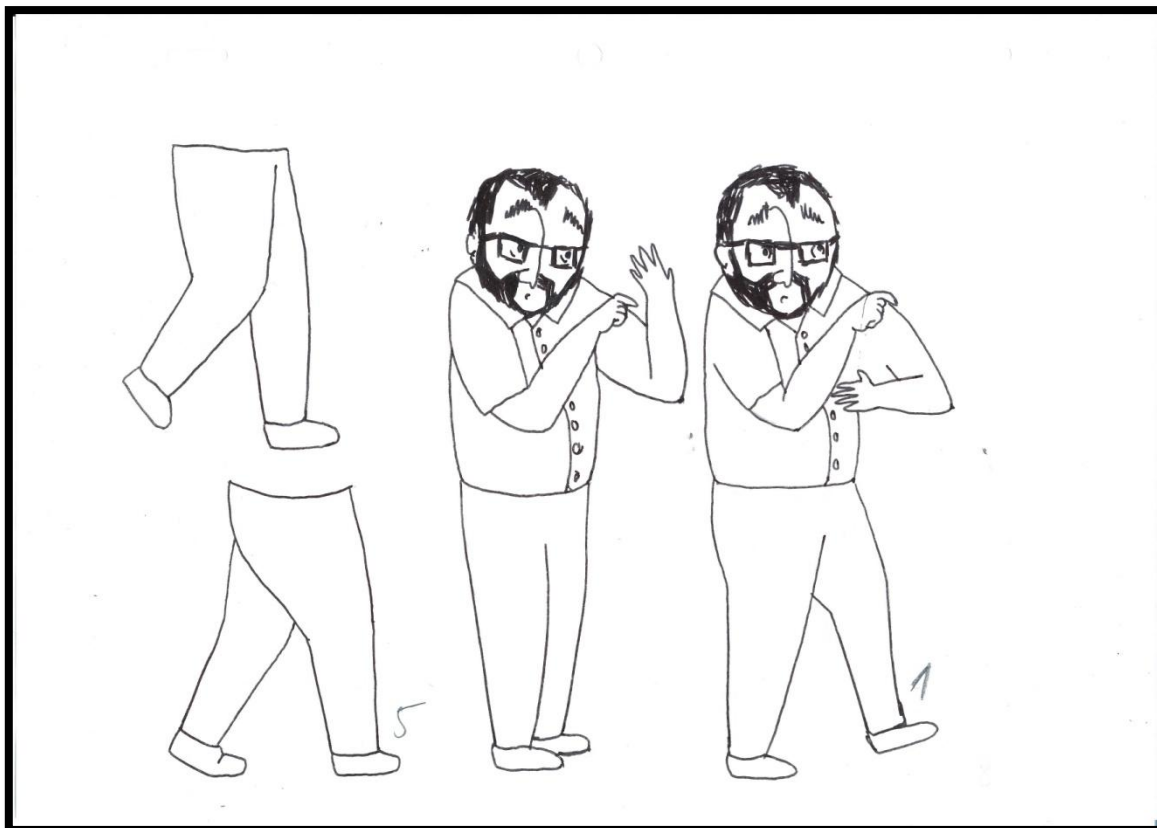
První verze výtvarné stránky bakalářské práce¹⁵



¹⁵ foto vlastní

Příloha 7

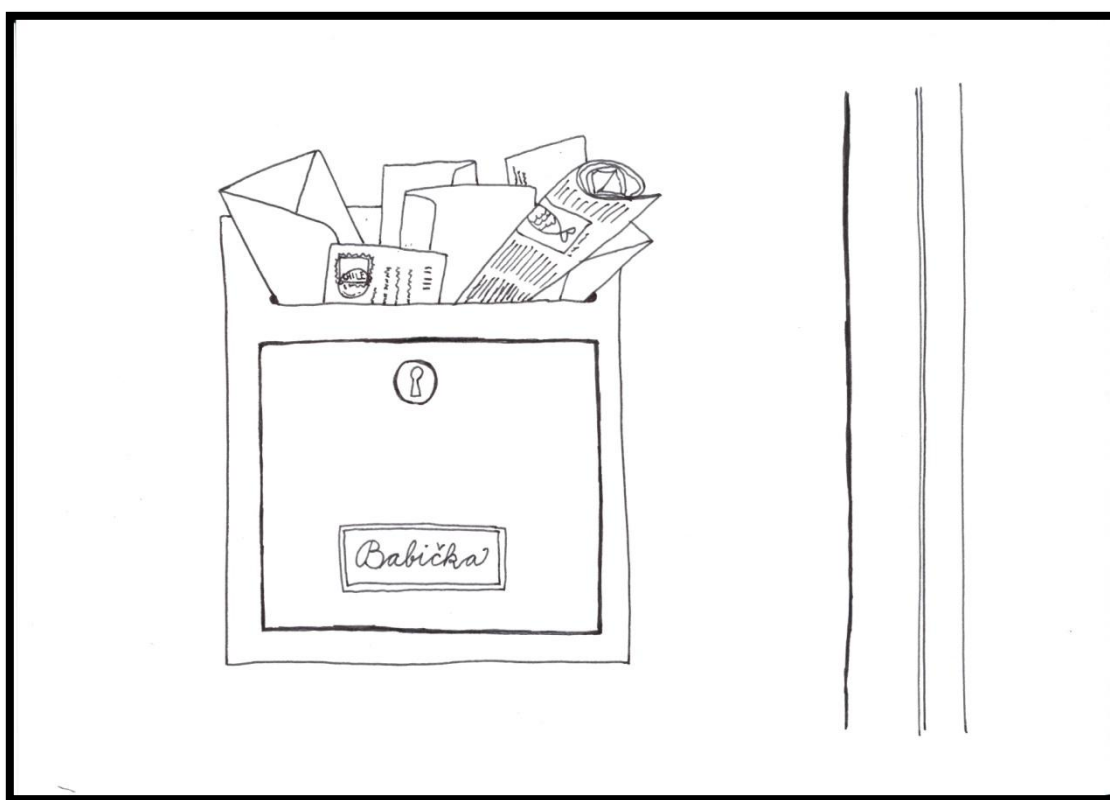
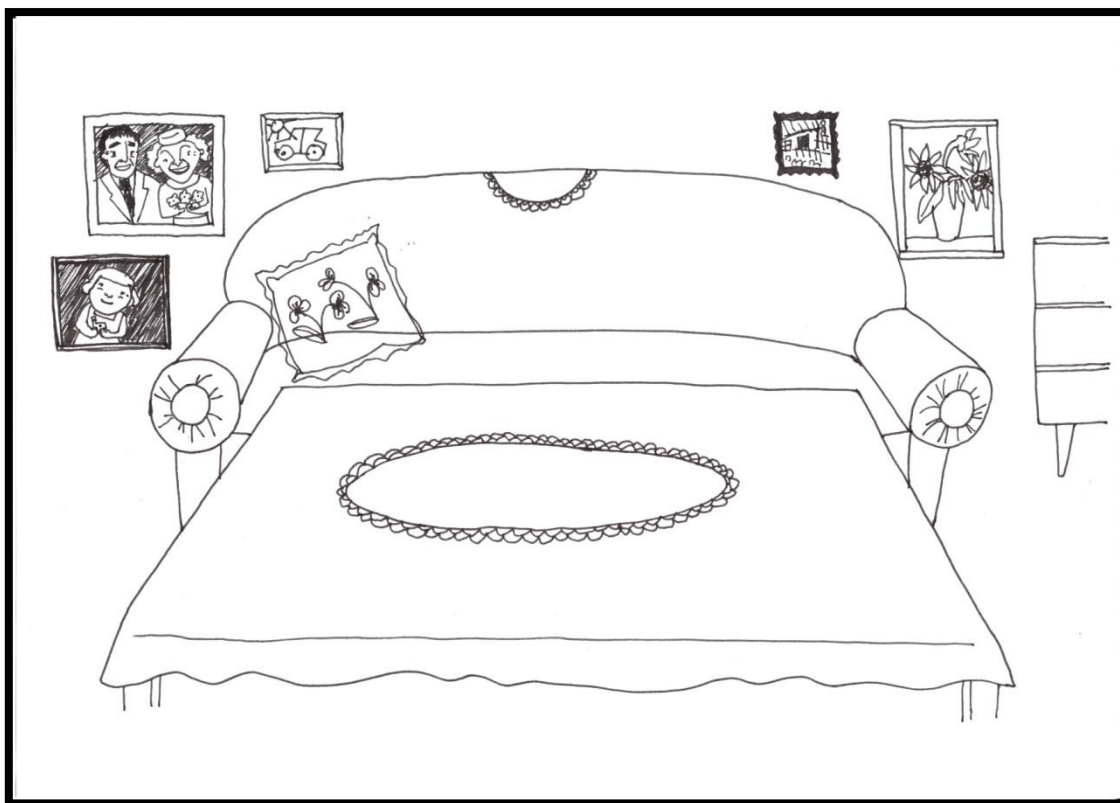
Fáze pohybu před úpravou v počítači¹⁶



¹⁶ foto vlastní

Příloha 8

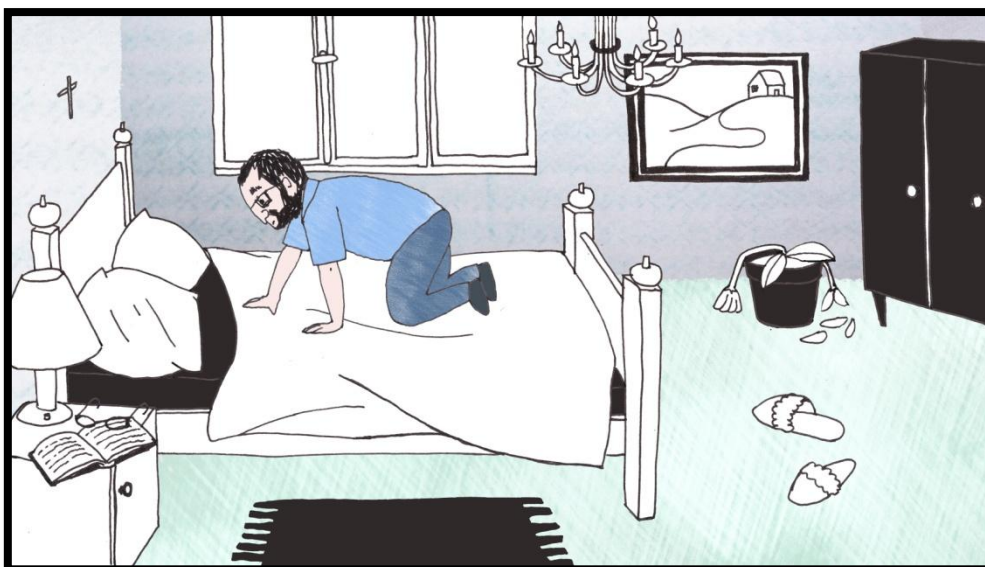
Kresba pozadí do filmu¹⁷



¹⁷ foto vlastní

Příloha

Finální úprava filmu¹⁸



¹⁸ foto vlastní