

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM

Veronika Langmajerová

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

AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM

Veronika Langmajerová

Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

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

Za vedení mé práce, ale hlavně za velkou míru trpělivosti, poskytnutý čas, pomoc a odborné rady, bych ráda poděkovala vedoucímu práce MgA. Vojtěchu Domlátilovi Dis., za podporu a oporu děkuji svým přátelům a kolegům.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	3
3	CÍL PRÁCE.....	4
4	PROCES PŘÍPRAVY.....	5
5	PROCES TVORBY.....	8
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	11
7	POPIS DÍLA.....	12
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

Předmětem této práce je animovaný film. Bakalářské práci však předcházelo několik setkání s animací. Již jako nejmenším dětem každému z nás rodiče pouštějí animované pohádky a většina z nás s nimi nadále vyrůstá, u mě tomu nebylo jinak. V pozdějším věku bylo běžné, že jsem pomocí ovladače na televizi zapínala tlačítko pause, abych právě přehrávanou scénu z oblíbené animované pohádky mohla od oka překreslit do svého skicáku.

Pouze divákem jsem přestala být během studia na střední škole. V té době mou tvorbu na vysoké škole předběhlo animování v týmu při podzimní sklizni na Animánii festivalu. Zde jsem si zkusila animovat pomocí stop-motion postavičku – konkrétně šneka – vytvořené ze světla obyčejné baterky. Své první samostatnější dílo jsem začala zpracovávat na základě domluvy s českou kapelou. Vznikl animovaný klip, ještě klasicky pomocí papíru a tužky, v délce tří minut. Tím jsem získala první velikou zkušenost s rozpohybováním jednotlivých obrázků. A zde je počátek obdivu k tomuto oboru a všem, kteří se v této složité práci pohybují. Střední školu jsem zakončila již cíleně krátkým autorským filmem jako zkouškou v praktické části maturity.

V začátcích a následně během celého studia na FDU jsem si výrazně urovnala dosud nabyté poznatky o animovaném filmu a rozšířila výtvarné možnosti. První úkoly tvořili spíše praktická zadání, takže jsem pokračovala v animování pomocí prosvětlovacího stolu a jehel. Vzniklo krátké video s otočením hlavy a přeměnou hlavy v koně. Následovalo osvojení a pochopení rozdílu animace na souši a ve vodě.

Díky těmto cvičením či úkolům se mé schopnosti opět posunuly o kousíček dál. Poté bylo nutné zapracovat i na scénářích či střihu a celkové postprodukci.

Obsáhlejší animace vyžadovaly přesun od prosvětlovacího stolu, či fotoaparátu a nespočetnému množství vystřihovaných ploškových loutek, k tvorbě pomocí počítačových programů. Díky nim se animace urychlila a umožnila mi obsáhnout delší příběhy během krátkého času. Přesto zůstala nadále vizuálně podobná kresbám na reálném papíru. To bylo vždy mým záměrem a součástí mého vyjádření neb tento způsob se stal výtvarným způsobem mě nejbližším. Jistě ovlivněn velkým obdivem k animátorům jako jsou Václav Bedřich, Pavel Koutský či Michaela Pavlátová a kouzlu klasických českých animovaných filmů.

Během studia v ateliéru se mi podařilo vyzkoušet i animace s programováním. V praxi jsem si zkusila tvorbu animace pro webové stránky s veškerými kritérii, jež jsou pro tento účel nutné. Ve škole i mimo studium – pro firmy či přátele, jsem měla možnost vyzkoušet si práci dle konkrétních zadání i naopak úplně volná díla. Tyto zkušenosti mě vedly k výběru tématu bakalářské práce – Autorský animovaný film.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma Autorský animovaný film mě zaujalo svou svobodou. Mohu divákovi říci cokoli, pokud to dokážu animací vyjádřit. Jak jsem se již zmínila, ve své předchozí tvorbě jsem se zaměřila na animace krátké i dlouhé, s příběhy i jen s čistě vizuální podobou. Animovala jsem různá videa dle vlastních námětů, dle zadání, svázána hudební stopou i zcela ovlivněna tlakem zadavatele, to znamená prošla jsem si běžnou komunikací s klientem a animací jeho reklamy. Proto jakákoliv forma reklamy znělka apod. nepřípadaly v úvahu. Zaměřit se na reklamu by znamenalo přijmout úkol s veškerými svazujícími faktory a vědomím, že tento úkol dnes se softwarem zvládne udělat téměř každé druhé grafické studio.

Animovaných filmů není nikdy dost. Svoji práci neplánuji tvořit proto, aby byla ve školním archivu, nýbrž s možností prezentace před diváky, ať už se bude jednat o festivaly či jiné příležitosti. Zároveň mě nesevazuje konkrétní text. Jen ten, který stvořím. Také způsob pojetí a výtvarna mohu zcela přizpůsobit svému scénáři. Pokud se posunu velice daleko do budoucnosti (a to si teď nedovoluji mluvit o té mojí), krátkometrážní animované filmy zaplňují příjemně část času, která je kratší než film, většinou zábavná a už většina televizních stanic u nás začala využívat krátké scénky pro zaplnění času. Dnes, kromě množství reklam, zaplňují čas v půl hodinové mezeře mezi filmem a zprávami zcela běžně krátké pořady, scénky, seriály či sit-com. To, co přiláká diváka k obrazovce je něco, u čeho se zasměje. Většina z těch, kteří zapnou televizi hledají jen odpočinek, relax, klid a pokud se u toho všeho ještě zasmějí, považují to za splnění účelu.

Samozřejmě nepřehlížím uplatnění svého oboru právě v nekolikrát zmíněné reklamě. Však toto je otázka osobních hodnot, protože vlastní tvorba, iniciativa a potěšení z práce mě zajímá více, než stát se součástí továrny na reklamy.

Tento krátký film bych chtěla v budoucnu rozvinout, možná se dopracovat i ke spolupráci s přáteli v oboru a zpracovat tak opravdový celovečerní film.

Tím jsem dospěla k volbě tématu: Autorský animovaný film.

3 CÍL PRÁCE

Mimo jiné se cílem této práce stalo vymyslet námět filmu a sepsat pilotní literární scénář a vytvořit tak krátkometrážní animovanou komedii. Po ujasnění všech bodů scénáře bylo nutné zaměřit se na prostředí filmu. Na jednotlivé hlavní postavy, jejich odlišné charaktery a na ostatní vedlejší, přesto stejně důležité, role. Následně naskicovat storyboard. Vyřešit celkový vizuální styl, výtvarný vzhled s přihlédnutím na dříve nastudované materiály. A v neposlední řadě realizovat dílo mnou zvolenou technikou a to klasickou kreslenou animací. V závěru výsledek sestříhat a ozvučit.

Úkolem samotného vzniklého krátkého filmu je jednoznačně obohacení. Obohacení v různých formách. O nový originální námět, novou vizuální podobu, novou myšlenku a poslání.

Cílem práce byl vznik filmu, co upoutá a nebude tuctový. Vtáhne diváka, pobaví ho a zároveň poučí. Zabaví malé děti i dospělého diváka. Bude vizuálně zajímavý.

Film by měl mít potenciál se vyvinout i dále, neboť poslední ročník studia považují za nový start více než za konec. Tento rok prostoru se může zdát jako dlouhá doba, ale s ohledem na obsah je to doba spíše krátká pro uzrání myšlenky, scénáře a dokonalého proanimování díla.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Jako součást procesu přípravy považuji přemýšlení nad daným tématem. Animovaný film. Široký pojem a velký prostor pro fantazii. Jak to bývá u zrodu konkrétního námětu, polovinu prvního semestru jsem pomalu realizovala zcela jiný film. Film o dvou psích přátelích, vyprávějících si vtipné historky. Tento námět jsem měla již dlouhou dobu připravený, toužila jsem vytvořit krátké původně komiksové animace s touto tematikou. U fáze skicování charakterů bylo jasné, že nad množstvím již slavných psích hrdinů, komiksových, animovaných či obojí najednou, nemám chuť zvítězit.

Z vlastních zkušeností vím, že ten zcela originální nápad, který je potřeba, většinou není možné získat odněkud záměrně – brouzdáním po internetu, čtením již hotových námětů od režisérů či čtením knih slavných i neslavných spisovatelů. Nezbyvalo mi tedy nic, než se zabývat osobními problémy jiného šálku a čekat, až prostě přijde ta správná chvíle.

V následujícím odstavci musím popsat banální příhodu, která je však zásadní pro můj další vývoj. Kvůli nejmenovaným osobním patáliím jsem byla nucena změnit bydlení. V nové koupelně bylo pochmurno a děsivo. A jak to u nás – lidí s lehkým citem pro design a nutností obklopovat se příjemným prostředím jsem se rozhodla věnovat hodinu zvelebení koupelny. Aby mé žití bylo barevnější... Protože tyrkysová barva, která se mi v obchodě zrovna zalíbila mě nutila vytvořit něco vodního, avšak mi nebylo po chuti malovat delfínky, veselé rybky a žáby, objevilo se mi po pátrání v mysli slovo piraňa. Když jsem pomocí google našla přesný vzhled: “V celku zajímavá ryba,” pomyslela jsem si.

Tím se zrodil námět. S námětem nové otázky. Existuje animovaný film o piraních? Kdo jsou vlastně piraně? Věděla jsem, že piraňa je jako zaklínadlo, které mě zajímá. Jakoby se pod tím slovem skrývalo něco tajemného, co čeká, až to odhalím světu. Protože mým hrdinou – teď již vím, že mými hrdiny – mají být ryby žijící na zcela jiném kontinentu, nebylo stěžejním úkolem najít jen nějaké akvárium, které bude inspirací, nýbrž nastudovat odborné knihy, články a dokumenty o celkovém prostředí.

Náplní mé práce se stalo hledání důležitých informací o fauně, floře a v neposlední řadě také inspirace, jež bude založena právě na faktech z odborných materiálů. Videá o amazonských pralesích, rostlinách, zvířatech a hlavně o piraních byla velice zásadní pro moji tvorbu.

Amazonský prales, v reálu rozlohou větší než Evropa, je součástí mého animovaného prostředí. Dnes jej běžně nazýváme jako “plíce planety”. Je domovem nepřehledného množství zvířat, rostlin, dřevin a také tamních lidí. Domácké kmeny žijící přímo v srdci pralesa jsou odkázány i v dnešním vyspělé civilizaci na denní lov ryb, sběr banánů nebo obdělávání políček. Zde je důležitou inspirací pro můj pozdější scénář fakt, jakým způsobem funguje hospodaření. Prales nabízí vzácné druhy stromů, které jsou lidmi nedbale, neustále těžené. Takto vysekaná místa farmáři vypalují a zřizují si na nich svá políčka na pěstování kukuřice či manioku. Okolo si postaví domky ze zbylého dřeva, a když je půda zcela vyčerpaná rostlinami, přesunou se. Na bývalé políčko se přesunou zvířata – konkrétně zebry – a ta spasou poslední vegetaci. Tímto způsobem do tří až čtyř let vznikne polopoušť. V cyklu roku nenastane zima, jako je tomu v našem mírném pásu a to je jedním z faktorů, proč se půda neregeneruje.

Zajímavé jsou typické nápoje či halucinogeny v těchto oblastech. Nápoj pisco sour je směsí destilátu z vína, limetkové šťávy a vejce bez žloutku, za to však i se skořápkou, rozmixovaný do kalného nazelenalého roztoku s pěnou. V další části je zas běžné využívání halucinogenní houby yahuasky působící neobyčejné zbystření smyslového vnímání, zrakového, sluchového i kožního a pestré halucinace, běžnou součástí rituálů. Kmeny uznávají magii a běžná je i výroba mastí léčící vše možné přes úžeh, virážku až po šílenství či nešťastnou lásku.

Život s piraněmi je pro domorodce běžnou záležitostí. Jsou zaznamenány případy napadení lidí... Avšak běžně se lidé v řece plné piraní koupají.

Amazonka je největší řekou světa a protéká největší nížinou na Zemi. Při ústí do moře tvoří jednu pětinu světových řek a slaná mořská voda může být proudem zatlačena až 160 km od břehu. V polovině 16. století voják Gonzala Pisarra u ústí narazil na indiánské kmeny, jimž vládly vysoké, nahé náčelnice s bílou pletí. Byli ozbrojení, vycvičené k boji pouze s jedním prsem na hrudi, aby se jim lépe a přesněji střílelo z luků. Podle těchto žen a nesporně ovlivněn antickou literaturou, nazval zmíněný voják řeku Amazonkou.

O Amazonii je spousta pověr a povídaček, bájí, mýtů a legend i mimo známé Amazonky. Zajímavá jsou samotná fakta o životech tamních kmenů, samotných příbězích konkrétních lidí i zdokumentovaných událostech. Proto jsem začlenila do přípravy tuto amazonskou část, kde je shrnutí bodů, jež byly pro mou tvorbu velice bohatou inspirací. A tím samotnými základními stavebními kameny. Odborné texty mi přinesly základ a tu pravou inspiraci od prostředí, přes charakter postavy, až po samotný příběh.

5 PROCES TVORBY

Po osvícení veškerými fakty bylo na čase přesunout se do světa fantazie. Zpracovat nabyté znalosti odborného rázu a postavit na nich svůj vlastní zajímavý příběh s vysněnými hrdiny.

Vznik tohoto fantazijního světa začal otázkou: Jak začít? Bylo třeba ujasnit si hrdiny, přidělit jim charaktery, vytvořit prostředí a být originální.

Od začátku bylo jasné, že piraně jsou prvním terčem mého zájmu. Ve filmu vystupuje partička insprovaná přímo druhem *Serrasalmus Natteri*, dorůstají maximální velikosti 30 cm. Už proto, že žijí a loví v hejnech není možné, aby hlavní postavou byla jen jedna. Žití v hejnech je chráněno před nepřáteli, jsou méně zranitelné. Mají ostré zuby a zajímá je ruch, rychlé pohyby. Pokud jedna piraňa napadne něco živého, ostatní se přidají. Protože nepoužívají čelisti ke kousání, maso nežvýkají, ale vyloženě vytrhávají a polykají. Je známé, že v početném hejnu ohlodají savce za pár minut na kost. Živí se mršinami, jinými rybami, ale i drobným hmyzem, či bobulemi. Rozmnožují se vajíčky kladenými do vegetace v mělké vodě. Oba rodiče je následně hlídají. Po vylíhnutí jsou malé piraně stříbrné, břicho je oranžovo-růžové a po těle se nachází černé fleky, které s věkem zmizí.

První fází bylo vytvoření skic sedmi postav. První z piraní je nejstarší. Děda piraňa se vyznačuje vypěstovaným knírkem, zpomalenými pohyby, svoji výřečností a myšlením mladého jedince. Ploutve už mu však neslouží a tak se v řece pohybuje pouze pomocí hůlky, jako kterou používá kus zlomené větve.

Mladé právě vylíhnut piraně má příběh dvě. Jedno úplné mimino a jednu o chlup straší rybu. Nejmladší piraňa vypadá nejroztomileji a nejméně škodlivě. Opak je však pravdou. Je ve vývinu a tudíž má pořád hlad. Nemluví a pusu má zaplněnou dudlíkem. Druhé mládě pirani je větší, méně výrazné a tvoří dvojici k zmíněné postavě dudlající dudlík.

Komickou postavou je velice obézní piraňa. Díky své obezitě je neohrabaná, nešikovná a ještě má osud klasického smolaře.

Naopak nesympatickou součástí party je typický zloun. Agresivní, nepříjemná piraňa se silně násilnickými sklony. Každou situaci řeší násilím a je až přehnaně hloupý.

Poslední piraňou je vtipná piraňa Dealer. Sežene všechno, o co ji ostatní požádají.

Důležitou hlavní postavou, jež stojí proti partě piraní je Mr. Růžový delfín (odvozen od Delfínovce Amazonského, který žije taktéž v řece Amazonce). Je opravdu růžový, však paradoxně hlavní zloduch, který piraním vyhrožuje nejen snědením, avšak brání jim ve veškerých snahách cokoliv změnit. Jednoduše řečeno on je ten šerif, který ovládá prostředí. Je mrštný a vychytralý lovec.

Jeho pravou rukou je elektrický úhoř. Ten se také v realitě vyskytuje v řece. Protože Mr. Růžový delfín se orientuje pouze sonarem u oblasti očí, jinak je slepý, elektrický úhoř stojí vždy při něm. Navíc má schopnost vytvořit okolo sebe opravdové elektrické pole a z toho se pak naši hrdinové těžce dostávají.

Poslední postavou je stará obrovská ryba s názvem Arapaima (v reálu dorůstající až 3 m, vážící 200 kg). Žije v zákoutích na dně řeky, v animovaném světě taktéž v ústraní. Ostatní ryby za ní plavou pouze v

případě nouze, kdy potřebují získat klíčkové informace. Arapaima je totiž ryba žijící již od pradávných dob dinosaurů... A je paměťí všech.

V druhé fázi po vypracování postav vznikl již zcela konkrétní scénář. Hlavní příběh filmu je opět odvozen z reálných informací. Zápletkou se stává fakt, že v Amazonii je kolem 30 stupňů Celsia, kdy během takzvaného léta v období září a října klesá hladina řeky na minimum. To pro piraně znamená úbytek až nedostatek ryb a celkové potravy. V prostředí části Amazonie, jež působí spíše jako podvodní město se parta piraní "sejde" jako obvykle. Protože rozruch je nenechává chladnými, z běžného hovoru je vyruší běsnící rybka. Klasický hippies typ rybičky, mává novinami, něco "bublá" (protože mluvené slovo ovládají jen hlavní a vedlejší postavy) a chová se velice splašeně. Jedna z piraní ji samozřejmě při prvním spatření spolkne, ale tím začne celý příběh. Po rybce zůstanou noviny, kvůli kterým tolik bláznila. V nich stojí přes celou stranu článek o zániku pralesa, hubení živočichů i vzácných rostlin... Avšak zoom skončí v pravém dolním rohu na oznámení začátku létního období a s tím spojeném poklesu řeky. To pro partu piraní znamená konec jejich světa a rozhodnou se ho zachránit.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKACE

Původní skici v procesu přípravy a tvorby jsem překreslila do finální podoby v poměrech vůči sobě na papír o formátu A4. Tyto finální postavy jsem skenovala pomocí SHARP MX-2300N skeneru, pouze na 72 dpi. Podle těchto skic jsem překreslila již přímo do programu TvPaint Animation Pro jednotlivé postavy. Následně vytvořila nový soubor o velikosti 1920x1080 px, pro full hd video. A v tomto již přímo animovala připravené postavy. Zmíněný program nabízí uživatelům nekonečné možnosti ve výběru tužek, štětců či papíru. Dokáže dokonale napodobit pravou kreslenou techniku na prosvětlovacím stole s animačními papíry a jehlami. Pracuje pouze s bitmapou. Každý frame je kreslený zvlášť však s možností kopírování části z předchozího. Není tedy nutné pracovat s totální kreslenou animací. Takto vytvořené snímky jsem exportovala do formátu jpg. A dále je zpracovávala v programu pro střih a úpravu zvuku Adobe Premiere Pro CS5. Z Adobe Premiere již vzniklo video s rozlišením 1920x1080 px ve formátu mp4.

7 POPIS DÍLA

Dílo, které prezentuji ve své bakalářské práci je pouze znělka. Pouhý začátek mého animovaného filmu v délce půl minuty. Snažila jsem se alespoň vytvořit trailer, který představím divákovi styl tohoto animovaného světa. Během půl minuty se představí charaktery postav. Začíná nevinným králíčkem, kterého vyloženě zhltně piraňa Zloun. Kostí z králíčka vytvoří nápis “přichází” a děj pokračuje stoupáním hladiny řeky, v které už plave piraňa Tloušťík. Létající rybku, kterou chce spolknout však mine a spolkne list. Ten vyplivne, a když se snáší ke dnu, upadne na větev, která se zlomí. Poté spade přímo nejstarší piraně s knírem vedle těla. Použije ji jako hůlku a vydá se po dně řeky. V tom, zatímco se okolo plíží obří sumec, kterému se přezdívá “žralok” pro jeho vzhled, do staré pirani narazí párek malých piraní, který příkladem jejich nerozvážnosti a aktivity. Než jim stihne děda vyhubovat, chytne ho žraločí sumec. V tom zakročí nejmenší piraňka s dudlíkem a s vidinou svačinky ohlodá celého sumce až na kost.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Za pozitivní považuji téma filmu, které je svým obsahem originální. Pirani jsou a zároveň nejsou zde hrdiny. Možná by v tom člověk mohl objevit trošku metaforu toho, jak se dnešní typický člověk chová nejen k pralesům v Amazonii, v přírodě obecně, ale i k ostatním lidem. Když piraně dokážou fungovat spolu a zachraňovat svoji planetku, lidé by se o to mohli pokusit také.

9 SILNÉ STRÁNKY

Silnou částí práce se stala samotná příprava. Postavy mají své charaktery a jsou připravené pro film. Stačí pouze rozehrát hru s jejich charaktery a oživit fantastický svět.

10 SLABÉ STRÁNKY

Tento nejdůležitější úkol – oživit mnou vymyšlený svět – se mi bohužel nepodařilo. Tak dlouho jsem se věnovala teoretické části v kombinaci s vážnými osobními problémy, že na tvorbu té nejdůležitější části a to dokonalé animace nezbyl čas. Vzala jsem si na sebe velké sousto a vysnila si dokonalý film. Pozdě se začala věnovat samotnému animování filmu a tím nezvládla časový plán. Stěžejní částí se stalo i zařizování dabingu. Protože film je spojen s dialogy, které měli naplňovat se stylem animace tvořit polovinu vtipné komedie, bylo nutné obstarat si dabing.

Na odevzdanou práci nejsem hrdá a o to usilovněji chci pracovat na nápravě.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

- 1 DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace.
Scenáristika animovaného filmu.
Vyd.1. Praha: AMU v Praze, 2004. ISBN 80-7331-012-0
- 2 DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu.
Vyd.1. Praha: AMU v Praze, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2
- 3 KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace.
Vyd.1. Praha: AMU v Praze, 2004. ISBN 80-7331-019-9
- 4 PETIŠKA, Eduard. Staré řecké báje a pověsti.
Vyd.1. Praha: Ottovo nakladatelství, 2006. ISBN 80-7360-489-2

b) Internetové zdroje

- 1 Amazon: The Secrets of the Golden River
dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ZzX9de4m9EU&list=PLjGqH6nxGptwrXk1YIP4KmeneWlhHJLa>
- 2 Říční monstra 1 Piraña dokument (Discovery 2009)
- 3 Equator - Rivers of the Sun - Amazonia
dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Or55cKUj8mk>
- 4 Rybí legendy Jakuba Vágnera - Amazonie I, II
dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CZSztVzwwg1Ea>
a: <https://www.youtube.com/watch?v=SqfTkky-Vvw>

RESUMÉ

Předmětem této bakalářské práce je vytvoření autorského animovaného filmu. Záměrem bylo to, aby vzniklo originální dílo, nespááno žádných příběhem, stylem či slovem. Hlavními hrdiny se stali pirani. Podle nich je samotný film pojmenovaný. Protože jsem pro svůj film hledala nějaký základ v reálném světě, nechala jsem se inspirovat celou oblastí Amazonie.

Hlavní příběh je o partě piraní, kde má každá svůj charakter, své vlastnosti, i vizuální podobu. Jedno však mají společně. Jsou kladnými hrdiny. Jsou trochu hloupé, nenasytné, ale přesto se snaží o dobrou věc. A to zachránit Amazonskou řeku před letním vysycháním v období září a října, kdy je v Amazonii typický pokles hladiny řeky a tím nastává těmto živočichům krušné období, hlavně z důvodu menšího množství potravy.

Hlavní zápornou postavou je růžový delfín, žijící v řece, jako hlavní nepřítel piraní. Jeho pravou rukou je elektrický úhoř (Electric eel). A poslední základní vedlejší postavou je ryba arapaima (arapaima gigas). Žije v řece již od doby dinosaurů. Proto je jakýmsi rádcem a vševědem.

Film však nemá být pojatý jako dokument, nýbrž jako odlehčená komedie, často jako satira. Bojovat proti přírodě, když jsou ryby její součástí je nemožné. Proto celý boj nemůže být pojat jinak než vtipně a jako předem prohraný.

U animace by se divák měl bavit, nebrat situace vážně, ale přesto se občas zamyslet nad tím, jak lidé nežijí v souladu s přírodou nýbrž proti ní. Jak se nám jako lidstvu daří měnit zákonitosti přírody a prozatím přehlížet následky.

Seznam příloh:

Příloha 1

První skici, finální postava nejstarší piraña

Příloha 2

Skici, zleva: malá piraña, nejmenší piraña, výběr

Příloha 3

Skici: Obézní piraña a Zloun, Dealer, Možnost další postavy

Příloha 4

Růžový delfín fotografie

zdroj:

<http://www.seniortip.cz/portal/cz/seniortip/article/3513/Image/image003.jpg>

Piraña fotografie

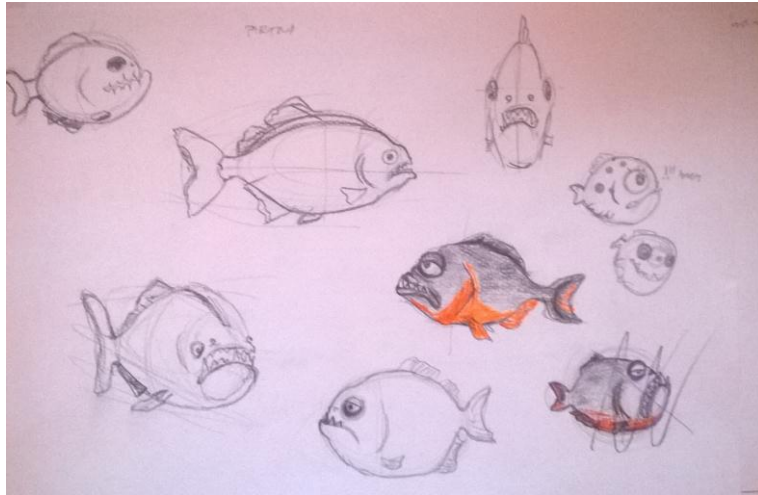
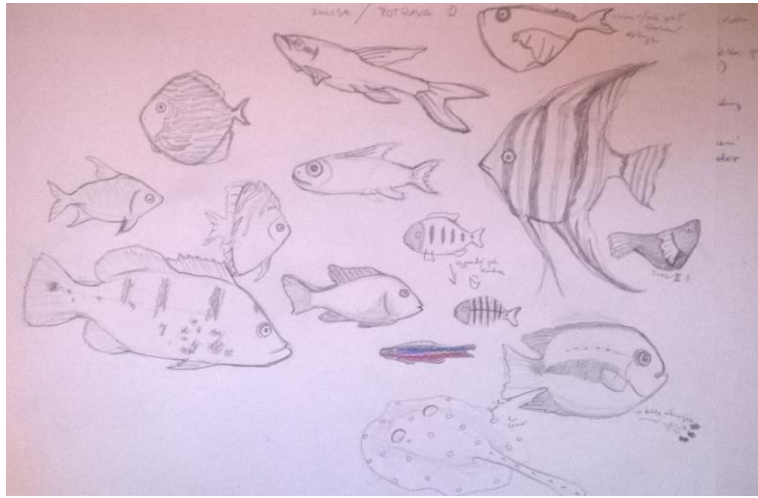
zdroj: <http://photo-pazdera.com/nejnovejsi/drava-pirana-208.html>

Příloha 5

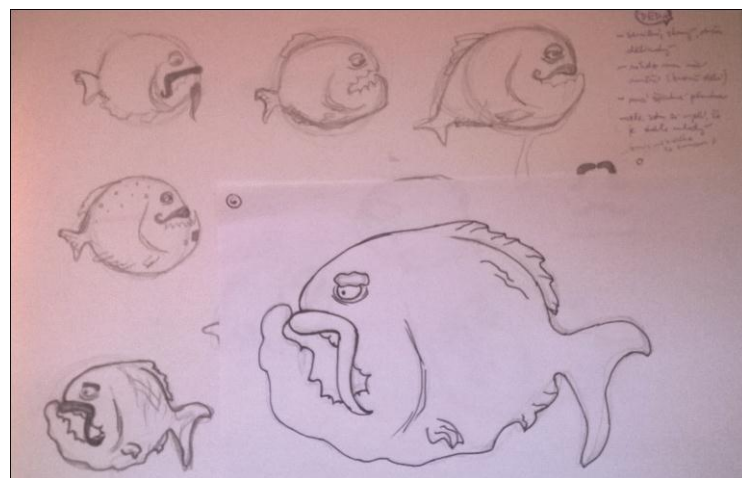
Skica sumce v programu TvPaint, ukázka scény

Příloha 1

První skici

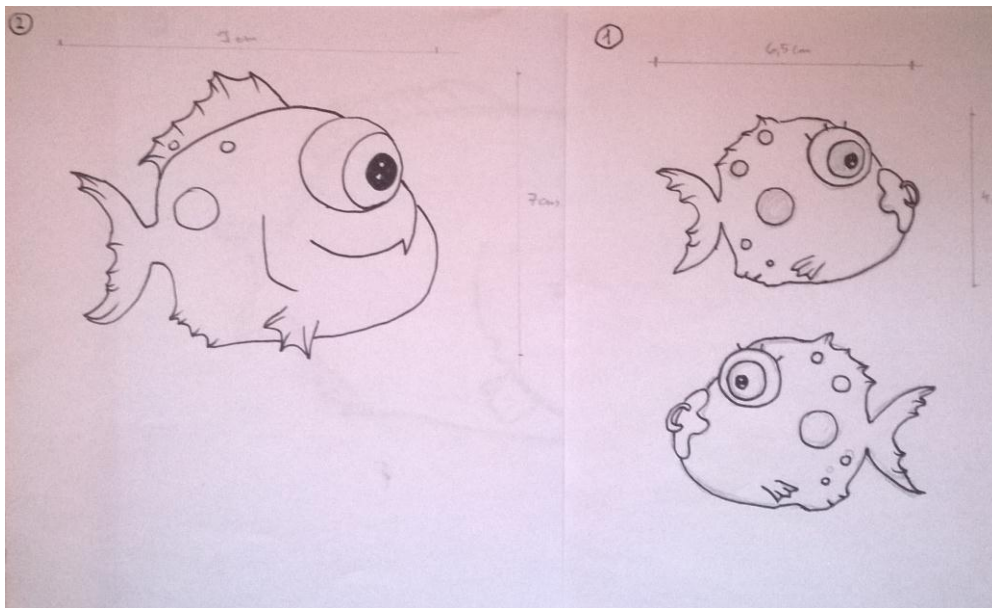


Skici, finální postava 1 – Děda

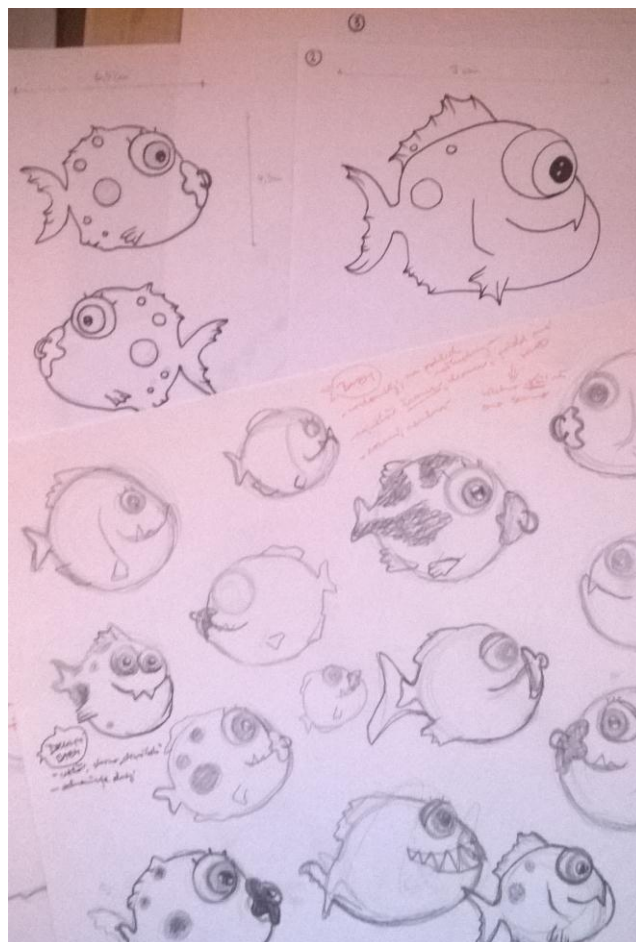


Příloha 2

Zleva: malá piraña, nejmenší piraña

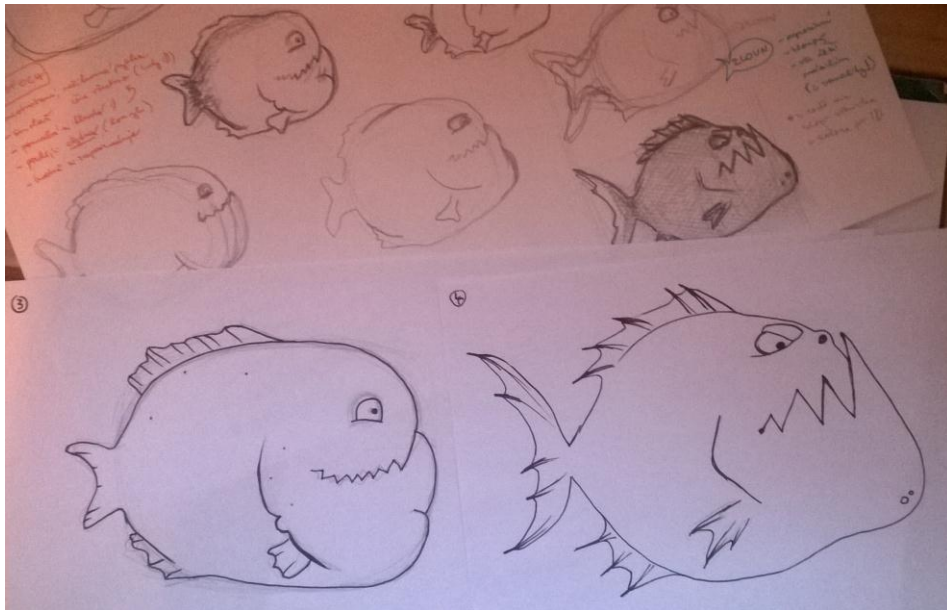


Skici

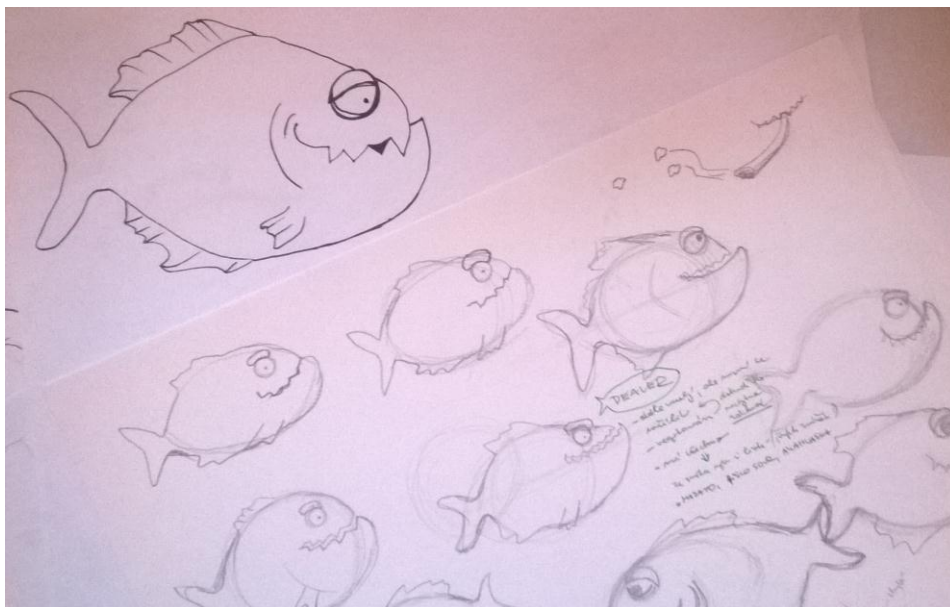


Příloha 3

Obézní piraña, Zloun



Dealer



Příloha 4

Růžový delfín fotografie

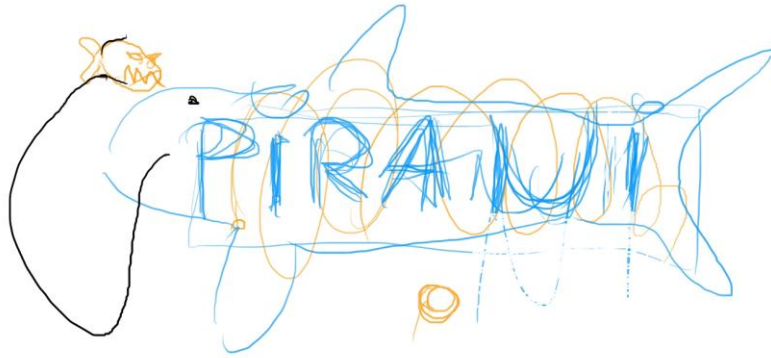


Piraña fotografie



Příloha 5

Skica sumce v programu TvPaint



→ smily →

Ukázka scény

