

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

**Diplomová Práce**

**Filmové zpracování vlastního námětu**  
**MODULÁTORIE**

**BcA. Alžběta Burešová**

**Plzeň 2016**

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

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Intermediální tvorba  
specializace Animovaná a interaktivní tvorba

**Diplomová Práce**

**Filmové zpracování vlastního námětu**  
**MODULÁTORIE**

**BcA. Alžběta Burešová**

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

**Plzeň 2016**

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

Plzeň, duben 2016

.....  
podpis autora

Ráda bych touto cestou poděkovala svému vedoucímu práce prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi a jeho asistentovi MgA. Vojtěchovi Domlátilovi, DiS. za odborné vedení, profesionální a cenné rady a připomínky při tvorbě této diplomové práce.

Dále bych ráda poděkovala vedení hlubotiskové dílny na Univerzitě umění v Poznani za odbornou pomoc při vytváření grafických listů.

V neposlední řadě mé rodině za podporu a svým přátelům a tvůrčím kolegům. Jmenovitě Barboře Mackové, Kristýně Košutové a Tomáši Urbánkovi, bez nichž by se tuto práci asi nepodařilo dokončit.

## 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 .....	7
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	
	a) Příprava zinkových plechů .....	10
	b) Techniky hlubotisku .....	10
	c) Tisk .....	10
	d) Digitalizace .....	11
	e) Projekt v programu TVPaint .....	11
	f) Animování .....	11
7	POPIS DÍLA .....	12
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR .....	14
9	SILNÉ STRÁNKY .....	15
10	SLABÉ STRÁNKY .....	16
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
	a) Knižní a periodická literatura .....	17
	b) Internetové zdroje .....	17
12	RESUMÉ .....	18
13	SEZNAM PŘÍLOH .....	19

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Animovanou tvorbu jako specializaci jsem studovala již na bakalářském stupni, kdy jsem získala dovednosti a znalosti nutné pro práci animátora. Ty se staly pevným základem, na kterém jsem mohla stavět nové projekty. Již v prvním ročníku jsem se pustila do tvorby abstraktní animace ovlivněné tvorbou McLarena. Jehož animace skvrn mě velmi zaujala. Rytmus a oživení něčeho tak banálního jako dva obyčejné body. Samotné body nemají žádný charakter jsou pouhou dekorací, ale pod jeho rukama ožily. To bylo něco. Takovou věc jsem si chtěla vyzkoušet. Měla jsem to v úmyslu již delší dobu, ale teprve magisterské studium mi umožnilo tento projekt realizovat. Také interaktivní tvorba nezůstávala pozadu, současně jsem se pustila do práce na interaktivním novoročním přání. Tato práce mi přinesla nové poznatky v oblasti programování. Zároveň rozšířila mé znalosti animování v grafickém programu Adobe Flash. Které jsem později častokrát využila.

Druhý semestr byl ve znamení filmového festivalu „Předvary“. Festival byl oslavou výročí filmové kinematografie a podílely se na něm vysoké školy s oborem zaměřeným na animovaný film. Pro festival jsem vytvořila projekt, který znázorňoval filmovou historii od počátku po současnost. Pojala jsem jej v čistě grafickém stylu a diváka jsem provedla filmovou historií pouze za pomoci černých vektorových ikon. Projekce historie nebyla určena pro kinosál, ale pro prostor v předsálí. Umístila sem ji na zešíkmený strop nad barem. Zákazník čekající na svůj drink si tak mohl krátit chvíli hádáním jaký film, se za kterou ikonou skrývá. Projekt začínal Příjezdem vlaku do stanice La Ciotat od bratrů Lumièrových a končil Gravitačí od Alfonsa Cuaróna.

V následujícím školním roce jsem se rozhodla vytvořit znělku pro chystanou interaktivní výstavu Bahno Bída Bohémové. Výstava vyprávěla o odchodu obyvatel plzeňského kraje na Nový Zéland. Tito obyvatelé byli přesvědčení, že je tam čeká lepší život, ale bylo tomu právě naopak. Po příplutí na ně čekala pouze tvrdá práce a odříkání. A právě o tom, co se na cestě událo a s jakými potížemi se lidé museli vypořádat, výstava byla. Znělku jsem tvořila pouze za pomoci lidových ornamentů. Jejich rozdílnost v lidové tvorbě z tak naprosto odlišných zemí byla, pro mě klíčová. Začala jsem v čistě českém

ornamentu, tedy vlakem a lodí tvořených pomocí tohoto ornamentálního vzoru a završila konfrontací s ornamentem novozélandským.

Dalším interaktivním projektem, který jsem během svého studia zpracovávala, byla počítačová hra věnovaná tvorbě Ladislava Sutnara. Hra je doplňkem interaktivní dětské knihy. Skládá se z hlavní interaktivní plochy a několika miniher, určených spíše pro děti předškolního věku. Hry jsou velmi jednoduché. Jsou to různé skládačky, hledání rozdílů a jednoduché pexeso. Na tomto projektu jsem spolupracovala s programátorem, který převáděl mnou naanimované scény do herní podoby. I přes to, že se sem měla programování zajištěné, občas bylo nutné, abych si některé věci naprogramovala sama. Tím jsem si prohloubila základní znalosti programování, které jsem doposud v tomto odvětví měla. Hru se za semestr podařilo zprovoznit a stala se plnohodnotným doplňkem knihy, která byla ještě téhož roku vydána.

Během studia jsem měla možnost vybírat si projekty samostatně a na základě toho jsem se mohla profesně rozvíjet, nacházet nové cesty a učit se v nových programech.

Vedle školních prací jsem se také věnovala zakázkové tvorbě. Zajímavá byla práce pro uznávanou hudební skupinu Bek Ofis, která mě oslovila, abych jim vytvořila animovaný videoklip. Tato práce mě donutila naučit se v novém programu. Programu, určeném pro kreslenou animaci za pomoci grafického tabletu. Byl to program TvPaint. Tento program se pro mě stal později naprosto nepostradatelný. I nynější diplomovou práci jsem vytvořila právě v něm.

Současně řadu let pracuji jako grafik pro společnost VESKOM GROUP. Během této spolupráce vzniklo i několik animací, spojených s propagací firmy.

Ještě bych ráda zmínila práci pro festival Oty Hofmana. Pro který jsem vytvořila festivalovou znělku. Tématem festivalového ročníku byly čáry a kouzla. Znělku jsem tvořila dvěma čárami, oranžovou a zelenou - barvami festivalu, které vytvářely dojem kouzelných efektů. Nedílnou součástí spotu byly postavičky z filmů Oty Hofmana. Čáry se tady do těchto postaviček transformovaly a následně zase rozplétaly. V závěru čáry vpluly do klobouku pana Tau, na něm ruka udělala známé gesto a tím znělku ukončila.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma mé diplomové práce je krátký autorský film. Takovýto filmový útvar je projekt, který vyžaduje od autora komplexní znalost filmové výroby. Autor je nucen se vypořádat s veškerými složkami procesu tvorby od námětu po postprodukcii. Je ve své práci svobodný, ale jeho svoboda je vykoupena neobjektivním pohledem na vlastní dílo. Co je pro autora v jeho filmu zcela jasné a přehledné, může diváka mást. Ovšem zkušený animátor dokáže ze svobody těžit. Není zatížen někdy komplikovanou spoluprací s ostatními členy štábu nebo rozdílností ve stylu práce jednotlivých spolutvůrců.

Autorské filmy jsou většinou kratší stopáže. Důvod je jasný. Výroba animovaného filmu vyžaduje mnoho času, a to i pro celé štáby. Pokud by měla jediná osoba zastoupit celý štáb v tvorbě celovečerního snímku, byl by to projekt téměř na celý život.

Snímky takového typu je možné shlédnout hlavně na festivalech animovaného filmu, případně na internetu, pokud autor chce své dílo publikovat.

Proč jsem si zvolila právě autorský animovaný snímek? Důvod byl celkem jasný, byla to výzva. Popasovat se s formátem, s kterým jsem zatím neměla moc zkušeností, ale zároveň jsem jej chtěla vytvořit na dobré úrovni. Doposud jsem totiž pracovala vždy na kratších projektech, jako byly znělky, interaktivní animace, spoty a podobně. Je to formát, který přináší svobodu projevu a zároveň by měl zhodnotit veškeré dovednosti v oboru, které jsem doposud získala. Typ filmu, kterým mnozí slavní animátoři završili roky svého studia.

I přesto, že ve zvoleném formátu jsem měla celkem jasno, námět nebylo snadné vymyslet. Nakonec jsem dospěla k tématu opaku - pozitiv - negativ / světlo - tma / dobro - zlo.



### 3 CÍL PRÁCE

Cíl práce byl jasný, vytvořit a odevzdat krátký animovaný snímek. Snímek, který završí roky trpělivého studia techniky animovaného filmu. Který ukáže, co sem se naučila a posune mé dosavadní znalosti v oboru na vyšší úroveň .

Zvolená délka snímku musela odpovídat diplomantským schopnostem, ale zároveň by měla být uskutečnitelná. Tudíž doporučené 3 minuty se zdály být ideální kompromis i s ohledem na mou nezkušenost v tomto druhu filmu. Již při procesu vymýšlení sem si vytyčila cíl, a to zpracovat snímek, který bude stylově blízký grotesce. Bylo pro mě důležité, aby se divák spíše při pobavil, než cokoli jiného. Poučení nebo hluboká myšlenka se pro mě staly spíše okrajovou záležitostí. Při procesu tvorby se ovšem mé cíle měnily, ale cíl hlavní - včas práci dokončit, samozřejmě převyšoval.

## 4 PROCES PŘÍPRAVY

Příprava započala vymyšlením námětu. Myslela jsem na diplomovou práci téměř ve dne v noci, neboť jsem si uvědomovala, že mám před sebou velký projekt. Nápadů se mi v hlavě prostřídalo mnoho. Některé jsem založila pro možnost pozdější realizace, některé zahodila, ale ta klíčová idea dlouho nepřicházela. Čím víc jsem na to myslela, tím složitější bylo se ve zmeti mých myšlenek orientovat. Animovaný snímek přináší přece větší možnosti než hraný, ale jak toho využít. To byla otázka, která mě provázela celým procesem vymyšlení.

Inspirací mně bylo skoro vše od animovaných snímků přes počítačové hry a komiksy až po grafity na zdech. Pro rodiče možná totální prokrastinace, pro mě důležitý základ, na kterém měla celá moje práce stát. Jak také vytvořit něco hodnotného, pokud bych si nedala práci s prvním krokem.

Zpočátku se mi neustále vracela ta samá představa obrazu v obraze. Přivedla mě k tomu vlastně jedna z projekcí, kterou sem před pár lety viděla během Signal festivalu. Byla to určitým způsobem vložená menší obrazovka do hlavního obrazu. Tento záměr jsem ovšem zavrhla po té, co jsem něco podobného viděla v hraném klipu a vůbec to nefungovalo. Shledala jsem, že příběh vyprávěný takovým stylem by byl totální chaos. Dělení obrazu, jak jsem si uvědomila je vhodný pro tvorbu spíše nenarativní, experimentální nebo jako hudební klip. Začala sem pátrat v paměti a hledat něco, co se dá originálně napasovat na formát animovaného snímku. A tak jsem byla zase na začátku, co bych mohla natočit?

Jednou v noci, když už jsem na diplomku myslela bez přestání, přepadla mě znenadání myšlenka. Jednoduchá hra překlápění. Došla jsem k tomu ve chvíli, když sem zrovna myslela na prostředí, ve kterém by se celý snímek měl odehrávat. Přejít z jedné scény do druhé, z prostředí do prostředí, by se tím mohl zjednodušit. Obraz nebo jen jeho část by se překlopily a hotovo. Na tom už se přeci dá stavět! Byl to malý krok ve výrobě, ale velký skok pro námět.

Z tohoto nápadu se poté zrodil příběh. Motiv je velmi jednoduchý. Jedná se o kreslenou grotesku. Hlavní postava si chce udělat jídlo a nějaké zlé síly se jí v tom snaží zabránit. Těmi zlými silami myslím temnou postavu škodiče. Příběh se ovšem dosti měnil a ve finále se mírně od této myšlenky odklonil.

Ale motiv groteskní honičky v modulovém prostředí zůstal.

Souběžně s rozmýšlením příběhové linky jsem hledala výtvarno, které by se k takové práci hodilo. Protože tíhnu spíše k animaci z padesátých, a šedesátých let, hledala sem inspiraci právě tam. Nejvýraznější vliv na mě měla Zá-hřebská škola. A právě dílo z tohoto studia Surogát od Vukotiče stojí za vizuálem mé práce. Textura do pozadí a pokřivená perspektiva, z toho budu čerpat, napadlo mě.

Následně jsem se pustila do skicování. Čerpala jsem inspiraci hlavně z abstraktních obrazů Joana Miróa a hledala sem v geometrické jednoduchosti Pieta Mondriana. Z kombinace těchto dvou výtvarníků vzniklo aktuální geometrické pozadí.

Hlavní postavy jsem se snažila stylizačně přiblížit jednoduchému pozadí. Měli být tvarově jednodušší, ale zároveň mobilní. To proto, abych s nimi dokázala rozehrát groteskní pantomimu, kterou jsem zamýšlela natočit.

V době vymýšlení námětu, jsem již věděla, že zimní semestr strávím na zahraniční stáži v polské Poznani. To znamenalo, že si musím udělat jasno, na čem budu pracovat tam a co dokončím po návratu. Od spolužáka jsem dostala doporučení, které studijní předměty na univerzitě je dobré si zvolit. Kladné hodnocení grafických dílen mě přivedlo k myšlence zpracovat pozadí právě technikou hlubotisku. Ta se zdála být vhodná právě díky své strukturální podobě tisku.

Po rozhodnutí o námětu a výtvarném řešení přišel čas pustit se do práce na scénáři. Děj jsem si rozkreslila do storyboardu, abych se dokázala v příběhu vizuálně orientovat. Rozdělila jsem si příběh do tří částí.

Úvod, představení hrdiny. Ten ukončila konfrontace panáčka s jeho soupeřem. Následovala honička. Zde jsem plánovala komickou pasáž vycházející s klasických amerických grotesek. Právě v této části by se nejvíce uplatnilo proměnlivé pozadí. V honičce by došlo k obratu a role aktérů by se obrátily. Najednou by se z lovce stala pronásledovaná zvěř. A na závěr nečekaná akce. Aspoň tak jsem o tom přemýšlela a chtěla zpracovat. Ovšem finální pointa mi byla dost dlouho záhadou. Nevěděla jsem jak snímek nečekaně a hlavně vtipně ukončit. S takto neukončeným scénářem jsem se vydala studovat za hranice našeho státu.

## 5 PROCES TVORBY

Jak jsem se již dříve zmínila, první semestr jsem strávila na univerzitě v polské Poznani. Tam jsem si přivezla rozpracovaný scénář a rozkreslené výtvarno. Navolené předměty mi umožnily maximálně se věnovat závěrečné práci. V ateliéru animované tvorby jsem pod odborným vedením pracovala na scénáři a animatiku. A v grafické dílně jsem se věnovala práci na pozadí. Ta při mém zahraničním studiu převládala.

Možnost svobodně pracovat v grafické dílně? No to bylo potřeba využít! Jelikož jsem do dílny měla přístup každý den, včetně víkendů. Podařilo se mi zpracovat veškeré podklady, které jsem později při realizaci potřebovala. S technickým zpracováním nám pomáhala laborantka Maryna Mazur, která znala tradiční techniku hlubotisku a zároveň byla ochotná experimentovat. Dokonce se podělila o některé figle, které moderní materiály přinášejí.

Hlavní pozadí jsem zpracovala suchou jehlou. Vzhledem k tomu, že to byla moje první grafická práce po pár letech, byla samozřejmě zrcadlově opačně. To však nebyl vůbec problém grafiku po digitalizaci zpětně otočit. Po vytisknutí jsem ještě zkoušela zvýraznit linie pomocí čárového leptu, který se ovšem nepodařilo přesně spasovat.

Pozadí menší nebo řekněme odhalené plochy jsem vytvořila převážně akvatintou v kombinaci s další technikou. Tou byl často čárový lept, ale také měkký kryt, suchá jehla nebo dokonce experiment s lihovým fixem, který asfaltový kryt nahrazoval.

Každou grafiku jsem vytiskla v několika vyhotoveních. Následně jsem tisky digitalizovala pro pozdější úpravy v počítači. Digitalizovat malé formáty pro mě nebyl problém. Ty jsem mohla skenovat doma během prázdnin a věděla sem, jaké nastavení použít. Ale shánění skeneru pro větší formát, a to formát A3 na polské univerzitě byl oříšek. Ani ateliér počítačové grafiky takový skener nevlastnil. Nakonec jsem nasnímala pozadí v dílnách animace pomocí fotoaparátu. Nejjednodušší řešení jsou právě ta, která často přejdeme bez povšimnutí.

Během práce na pozadích, jsem rozpracovávala příběh, na jehož základě jsem vytvářela animatik. Vedená polským profesorem panem Adamczakem jsem rozmýšlela jednotlivé scény. I přes určitou jazykovou bariéru

jsme se spolu celkem shodli na výsledném celku. Animatik je neodmyslitelnou součástí v průběhu práce. Je to krok mnohdy klíčový. Na něm si ověříme, že námi vymyšlená představa bude fungovat. Také nám pomůže stanovit přibližný čas jednotlivých scén a celkový počet minut. Předem je totiž velmi obtížné čas odhadovat pokud není jednoduše určen.

V původním scénáři byla panáčkovým protivníkem oživlá plíseň. Ta žrala každý pokrm, ke kterému se dostala a nejen pokrm vlastně skoro vše. A pokaždé, když snědla nějakého živého tvora, její elastická struktura jí umožnila přetransformovat se právě do sežraného tvaru. Panáček se jí v žraní zpočátku snažil bránit, ale marně. Plíseň se měnila a zároveň rostla. Až byla tak velká že se do obrazu skoro nevešla. Pod jejím destruuujícím vzrůstem se pozadí rozpadalo. Panáček pak bez možnosti někam uprchnout, byl tímto obrovitým tvorem pozřen.

Ale i přes to, že jsem první půl rok trávila v zahraničí, rozpracovanou práci jsem zasílala svému vedoucímu panu Bartovi a vždy se snažila vyhovět jeho připomínkám.

Po novém roce jsem se pustila do úprav veškerých podkladových materiálů a animačních zkoušek. Připravila jsem si dokument v programu TVPaint a začalo se animovat. Bylo nutné strnulé kresbě určit charakter. A jak jinak než pohybem a grimasou. Bylo to takové virtuální seznamování, jako když o někom pouze slýcháte a najednou se s ním setkáte osobně. Nejlépe si pohyb ozkoušíme na nějakém základním pohybu. Já jsem začala chůzí. Chůzi má každá postava jinou, už s ohledem na fyzické proporce. Také se dá různě přizpůsobovat, stylizovat a zacyklením dosáhneme delšího časového úseku na pozorování. Má postavička měla mít pohyb groteskní. Tudíž jsem zvolila výrazné fázování. Poučena již mnohokrát z různých animací, jsem pro docílení kýženého výsledku každý pohyb přeháněla. Nejdříve jsem si pohyb načrtla, abych ho jej v průběhu totálně zredukovala. Zjistila jsem, že pro mnou zamýšlený pohyb není třeba zdlouhavého profázování. Stačí nakreslit určitou fázi v ten správný okamžik a kýžený efekt je na světě nebo spíš na monitoru. Ale v průběhu práce jsem si tento poznatek musela neustále připomínat. Naopak fáze statické je vždy dobré na plátně nechat o něco déle.

Po té co bylo vše připraveno k animaci, vrátila jsem se ze studia v zahraničí, abych práci dokončila. Bohužel připravený animatik se zdál být příliš chaotický a nezbylo mi nic jiného, než příběh zjednodušit a přepracovat. Takže jsem již měla připravené prostředí, charakter a jeho protivníka. Jen jsem nevěděla co s tím. Pár týdnů trvalo než jsem si nový koncept (viz. popis díla) rozvrhla.

Příběh jsem ještě neměla stále dokončený a už nebyl čas odkládat animování. Začala jsem od poloviny filmu s tím, že začátek si nechám na později. I když jsem si charakter pohybu předem ujasnila, měla jsem někdy pocit, že se hlavní aktéři proti mně spikli. Pohybovali se jinak, než sem chtěla, nebo se neuměli v některých klíčových chvílích synchronizovat. Nakonec se mi je podařilo zkrotit. Pak přišly na řadu finální úprav - časování, barvení a přidání efektních čar pro zvýraznění pohybu.

Animace byla hotová, připravená na zvučení a titulování.

## 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

### a) Příprava zinkových plechů

Nejdříve bylo třeba vytvořit grafické listy do pozadí. Pro tyto grafiky, jak již bylo dříve zmíněno, jsem použila rozličné techniky hlubotisku. Na začátku procesu bylo potřeba připravit si zinkové plechy takzvané matrice. Tyto plechy jsou pomocí brusných papírů vyhlazeny a následně vyleštěny.

Dále jsou podle chystané techniky zpracování ještě podlepeny lepící fólií či nikoli. A to právě s ohledem na to, zda bude během procesu tvorby nořen do kyseliny či nikoliv. Fólii je možné nahradit asfaltovým krytem, ten je však potřeba v některých případech během práce obnovovat. Na závěr se destička opatří takzvanými fazetami. Což spočívá ve stržení hran pomocí rašple.

### b) Techniky hlubotisku

První přišla na řadu práce na hlavním pozadí. Na něj jsem použila techniku suché jehly. Tuto techniku jsem použila už pro to, že motiv byl pouze lineární. Motiv jsem rozměřila a pomocí grafické jehly přenesla na podklad.

Další technikou byla akvatinta. Při této technice je třeba si destičku připravit tím, že jí naprášíme kalafunovým práškem. A to buď ručně a nebo v prašné skříni. Ruční prášení má výhodu, že si během naprašování můžeme hrát s velikostí zrna, nevýhodou je nerovnoměrné nanesení kalafuny a naopak je tomu u naprašování v prašné skříni. Takto připravenou destičku zapečeme. Po vychladnutí nanášíme asfaltový kryt na místa, která chceme zachovat světlá. Proces můžeme ve vrstvách opakovat a docílit tónovaného výsledku. U některých grafik jsem tuto techniku kombinovala s další hlubotiskovou technikou.

Například s čárovým leptem, ten se tvoří vyškrabáváním motivu do takto zakrytované destičky nebo do destičky s měkkým krytem. Měkký kryt má jiný poměr obsažených složek, aby nezasychal. Na takový kryt se položí papír, na který je nakreslen motiv. Kryt přilne k papíru v místech, kde na něm byl vyvinut tlak a odhalí zakrytovanou destičku.

### c) Tisk

Nejprve na destičku naneseeme barvu, tak abychom zakryly celou plochu destičky. Následně barvu vytíráme pomocí gázy. Barva ulpí pouze v prohlub-

ních a z povrchu je setřena. Po vytření destičku umístíme na lis. Položíme na ní navlhčený papír a projedeme hlubotiskovým lisem. Po vytisknutí necháme zalisovat a máme připravenou grafiku k dalšímu zpracování.

#### **d) Digitalizace**

Připravené grafiky jsem následně oskenovala na multifunkční tiskárně Canon MX510. V případě větší grafiky nafotila na fotoaparát Nikon D90. Nasnímané grafiky jsem nahrála do notebooku Dell Precision M2800. Nasnímané podklady jsem otevřela v programu Adobe Photoshop CC a zde jsem je upravila pro použití na pozadí

#### **e) Pro projekt v programu TVPaint**

Samotnou animaci jsem zvolila program TVPaint Animation Pro 10. Tento program pracuje stejně jako například Photoshop s bitmapovou grafikou. Dokonce je možné photoshopové projekty v něm otvírat a jednotlivé vrstvy, které jsme si v projektu připravili, zůstanou zachované. Bitmapová grafika umožňuje imitaci různých štětců a tužek.

Nejdříve bylo třeba nastavit dokument, tedy velikost projektu, který byl o něco málo větší než výsledné video. Dále počet snímků za vteřinu, což bylo v mém případě 12. A na závěr jsem ještě vytvořila řadu štětců, které jsem pro tuto konkrétní práci potřebovala.

#### **f) Animování**

V takto připraveném projektu jsem mohla začít animovat. K samotnému animování jsem použila tablet Genius Pen Sketch M912A. Ten se bohužel během tvorby rozbil a musela jsem ho nahradit zapůjčeným školním tabletem Wacom PTZ 1230.

V průběhu práce jsem rozpracované projekty zálohovala na externí disk Adata Superior SH93. Animaci jsem následně exportovala jako sekvenci snímků o rozměrech 2200px na 1333px. Závěr animace jsem zrychlila v programu Adobe After Effect CC, kde jsem přizpůsobila rychlost přehrávání.

Takto připravený projekt jsem zkompletovala v programu Adobe Premiere CC. Video jsem opatřil titulky a zvukem a vyexportovala. Výsledné video má velikosti fullHD (1920px x 1080px) a je ve formátu mp4/H.264.



## 7 POPIS DÍLA

Příběh mého snímku se odehrává v kuchyni. V kuchyni, která vlastně není pouze kuchyní, ale to se divák dozvídá později. Děj začíná setkáním s hlavním hrdinou. Ten se po probuzení chystá něco sníst. Otevře spižírnu a vytáhne lahev, z které se měl v úmyslu napít. Ale ne, co se to děje? Jeho stín ožívá a krade, co si ten chudák připravil. Panáček v první chvíli udiven se rozhodne tuto záhadnou událost ignorovat. Ale tato nevídaná záhada se opakuje i v sadu a na poli. V této části je divákovi odhalena možnost přizpůsobit si jednotlivé plochy pozadí dle aktuálních potřeb. Na poli ale panáček odhalí zloděje a v záchvatu zuřivosti se snaží toho mizeru zneškodnit. Ale nešťastná náhoda způsobí, že místo, toho aby se ho zbavil, naopak se dostane do komplikovanějšího problému. Stín se oddělil, zhmotnil a žere vše, co mu přijde pod ruku, jen aby potrápil svého pána. Těší ho ničit to, na čem si jeho vlastník tak zakládá.

Takto začíná snímek, na kterém jsem poslední rok pracovala. Snímek představuje konfrontaci dvou postav. Panáčka a jeho stínu. Stín představuje temnou stránku povahy našeho hlavního hrdiny. Hrdina je spíše naivním dobráckým tvorem. Kdežto jeho stín je vychytralým záškodníkem, který touží po svobodě. A jakmile se mu jeho přání vyplní, už mu nebrání nic v jeho škůdcovském záměru.

Již v první pasáži se setkáváme s prvkem tzv. modulárního pozadí. Tedy možností otočení nebo odkrytí ploch či v případě potřeby urychleně změnit prostředí. Pozadí tvoří grafiky, které jsou mírně zatónované, aby barevně odpovídaly obsahu, ale zároveň ladily s celkem. Tlumenější barevnost jsem ladila i s ohledem na zvýraznění postav na pozadí. Hlavní aktér je výrazně žlutý. Žlutou barevnost jsem volila proto, aby byl v kontrastu se stínem. Ten je kreslen temně fialovou až černou barvou.

Animace, která je pro tuto práci zvolena, jak bylo mnohokrát zmíněno, je groteskní nadsázka. Akce jsou mnohdy velmi zvýrazněné, aby podtrhly a zdůraznily geg. Aktéři se projevují výraznou pantomimou, kterou ukazují divákovi své psychické rozpoložení.

Snímek má gradující děj. Zpočátku se soupeři poznávají, jeden druhého se snaží nachytat, dostat, prostě ovládnou situaci. Žlutý zdá se, má trochu

převahu, a proto je v ději tím silnějším. Naopak černý, po každé, když provede nějakou lotrovinu, prchá. V průběhu však zjišťujeme, že on je tím, kdo má situaci víc „na háku“ a pouze si se svým bývalým pánem pohrává. V okamžiku, kdy žlutý už začíná být příliš dotěrný, černý se naštve. Začne chaotická honička. Černý má převahu, ale žlutý znalý prostředí se jen tak lehce chytit nedá. Honička začíná být tak rychlá, že to otřásá celou podlahou. A zničehonic poslední dopad obou způsobí, že se celá podlaha překlopí a vrátí se do původního stavu. Na obrazovce už leží pouze omráčený stín, nebo že by nebyl sám? Není. Jeho pán je s ním. Něco je špatně. Vždyť pán se stal stínem. Už není tím, kdo tomu velí, stal se sluhou svého vlastního stínu.

Ve snímku je také ukryt odkaz na mé studium v zahraničí, kde celé práce započala. Akce je tak nepatrná, že při běžném zhlédnutí, ji člověk nemá šanci zaznamenat. Jedná se o tajuplného tvora, který se v jednom okamžiku objeví ve vyplašeném hejnu slepic a zase zaskočí do pozadí. Je to jednooké stvoření, na které jsem neustále někde narážela v podobě grafity. Byl to takový tajuplný fantom Poznaně.

## 8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Svou práci neshledávám dílem, které by pro obor bylo něčím výrazně přínosným. Je spíše připomínkou stylu animace z poloviny minulého století a oslavou tématu animované grotesky. Čím déle se animovaným filmem zabývám, tím těžší, mi se mi zdá, přijít s něčím inovativním. Značnou mírou tomu přispívá internet. Vymyslet inovativní techniku nebo neotřelý koncept je v záplavě animace, která nás obklopuje každý den skoro nemožné. Myslím, že je důležité nejprve se naučit řemeslo. Porozumět možnostem, které animovaný film odlišuje od filmu hraného. Učit se od zkušených mistrů. Teprve s takovými zkušenostmi se může naše tvorba stát přínosem.

## 9 SILNÉ STRÁNKY

Za silné stránky u svého díla považuji použití hlubotiskových grafik do pozadí a zajímavý koncept práce s rozčleněnou hlavní plochou. Vždyť právě tom celá animace stojí. A proto jsem ráda, že se mi je podařilo využít a fungují se zvoleným výtvarnem. Právě grafika užitá v jako podklad do filmu přinesla příjemnou texturu, která působí přirozeným dojmem. Výrazná barevnost postav s pozadí harmonicky funguje a nijak zvlášť na pozadí nezáří.

Také animační pohyb se mi podařilo zvládnout a akce jsou čitelné. Snímek jsem během práce neustále předělávala. Statické fáze natahovala, aktéry dle potřeb deformovala a i přes určitý odpor, který má asi každý animátor, jsem nadbytečné části mazala. Někdy to zbolelo, když jsem musela pro zlepšení celku smazat větší kus práce. Práce, která trvala i několik dní trpělivého animování. Na pohybu jsem si dala hodně záležet. Rozpracované kusy jsem promítala svým kamarádům, aby mi pomohli svěžím pohledem zhodnotit, zda jsou akce čitelné či nejsou.

Pro mě je ale největším kladem to, že se práci i přes veškeré útrapy, které jsem s ní za posledních pár měsíců zažila, podařilo včas dokončit. Nezdídko se stává, že práce zůstane takříkajíc před cílovou páskou a svého dokončení se nikdy nedočká.

## 10 SLABÉ STRÁNKY

Nejslabší stránkou této práce je bohužel mnohokrát přepisovaný, předělávaný a do poslední chvíle neukončený scénář. Změny jsou nedílnou součástí procesu, ale tak zásadní změny jako přepracování skoro celého příběhu výsledek komplikuje. Ve fázi, kdy už bylo naprosto nezbytné animovat, jsem nevěděla, jak to celé vlastně dopadne. Bylo chybou, že sem nedokázala již na začátku přijít se silnou a jednoduchou myšlenku, které jsem se mohla držet. Příběh je proto v některých okamžicích zbytečně komplikovaný, přicházely nové dějové linie. Příběh se rozešel různými směry a na konci se již nesešel. Vznikala tak myšlenková síť, do které jsem se víc a víc zamotávala. Snažila jsem se rady pana profesora a jeho asistenta ve své práci uplatnit. Nebylo snadné jejich rady aplikovat na rozdělanou práci a příběh vyjasňovat. Už proto, že jsem již měla veškeré podklady připravené a mohla jsem čerpat pouze z nich.

Ale právě tato pro mě někdy frustrující fáze tvorby byla velmi poučná. Věřím, že se toto mé scénáristické selhání kladně odrazí v budoucí práci. Pro příběh je důležitá hlavně jednoduchá myšlenka zakončené silnou pointou. Je důležité neustále si klást otázku „PROČ?“. Kladení si této zásadní otázky jsem v procesu vymýšlení často opomíjela.

## Seznam použitých zdrojů

### a) Knížní a periodická literatura

1. ANIMA MUNDI. Animation now! 1. vyd. Kolín: Taschen, 2004.  
ISBN 978-3-8228-3789-4.
2. DOVNIKOVIĆ, B. Škola kresleného filmu. 1. vyd. Praha: AMU, 2007.  
ISBN 978-80-7331-105-6.
3. DUTKA, E. Minimum z dějin světové animace. 1. vyd. Praha: AMU, 2004.  
ISBN 80-7331-012-0.
4. DUTKA, E. Scénaristika animovaného filmu. 3. vyd. Praha: AMU, 2012  
978-80-7331-252-7.
5. KŇOURKOVÁ, J. Joan Miró. 1. vyd. Praha: Slovart, 2004  
ISBN 80-7209-640-0.
6. KUBÍČEK, J. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: AMU, 2004.  
ISBN 80-7331-0190-8.
7. TIBITANZL, J. Panáčky na plátně. 1. vyd. Praha: FKD, 1989  
ISBN 59-442-84.

### b) internetové zdroje

1. Aeg maha (1984) od Priita Pärna  
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=7nWn7rEy5co>
2. Mickey Mouse - The Mad Doctor (1933)  
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=K-JlevnccDk>
3. Piccolo (1959) od Dušana Vukotiče  
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Y9u4AG52yz8>
4. Surogát (1961) od Dušana Vukotiče  
<https://www.youtube.com/watch?v=xhfHXLuiTd8>
5. Tom and Jerry epizoda 054 - Kulečník (1950)  
<https://www.youtube.com/watch?v=T0q6HZl880I>

## Resumé

My diploma work is a short film. The theme of this work is a short animated film based on my own story. It means that I had total freedom and I could do everything that I want. I decided to do drawing animated slapstick.

I made up a story about a man and his shadow. The storyline starts in the kitchen. The man wakes up and he is going to do some breakfast. He is doing the normal everyday routine. He takes milk for drinking from the larder. He visits his orchard where he tears apple to eat it and he is checking his field with vegetables.

But He feels something is wrong this time. What happened? Food is disappearing and man has no idea why. Something is happening around him. It is his shadow! He is that thief .

This is the beginning of my story.

The inspiration for this film was a Croatian cartoon called Surogat from Dusan Vučić and American classic cartoons like Tom and Jerry.

The plot line is situated on modulated background. This background is separated into the different fields which are possible to open or turn off. Each of these moves reveals new spaces. For example the fields, henhouse or orchard. That is the reason why the name of my cartoon is Modulatorium.

The technique which I used to create this background was intaglio. That background creates a comic situation in the story when the man is trying to repair what his shadow destroyed.

The main purpose of this cartoon is to entertain the audience.

## **Seznam příloh:**

### **Příloha 1**

Inspirace

### **Příloha 2**

ukázka z původního scénáře

### **Příloha 2**

Návrhy pozadí

### **Příloha 3**

Návrhy panáčka

### **Příloha 4**

Grafické listy

### **Příloha 5**

Finální podoba

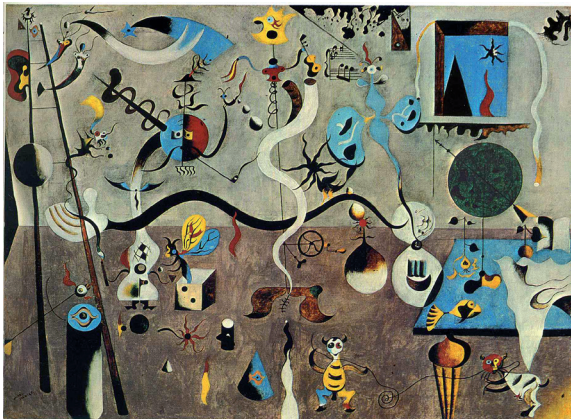
### **Příloha 6**

CD s nahranou teoretickou i uměleckou prací

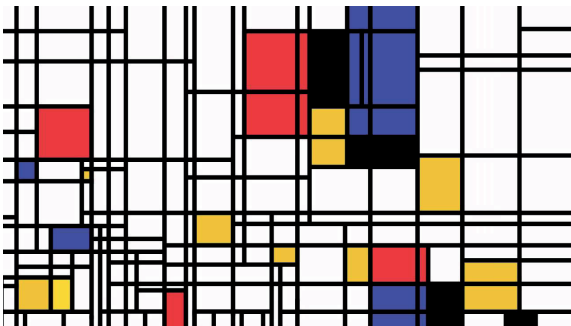


## Příloha 1

### Inpirace



Joana Miroa; *Harlequins Carnival* (1925)



Piet Mondrian



Dušan Vukotić; *Surogát* (1961)



*Fantom z Poznaňských ulic*

zdroj: internet + vlastní foto

## Příloha 2

### ukázka původního scénáře

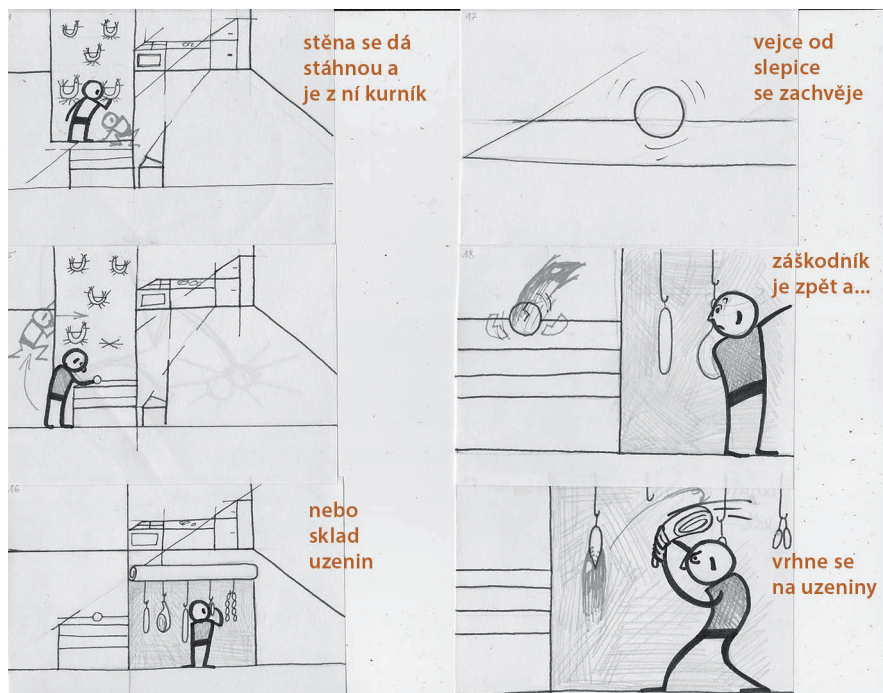
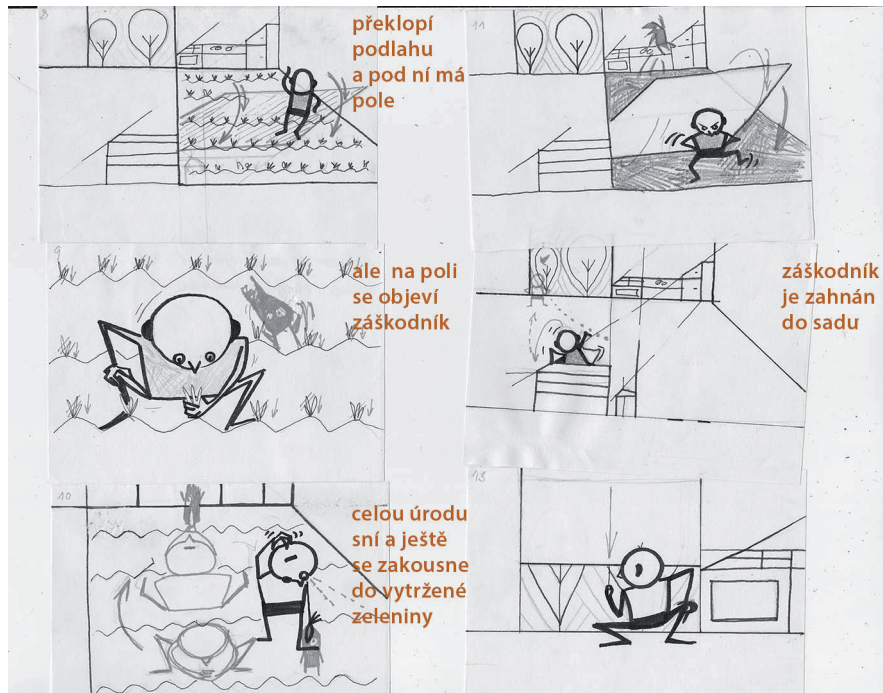


foto vlastní

Příloha 3  
Návrhy pozadí

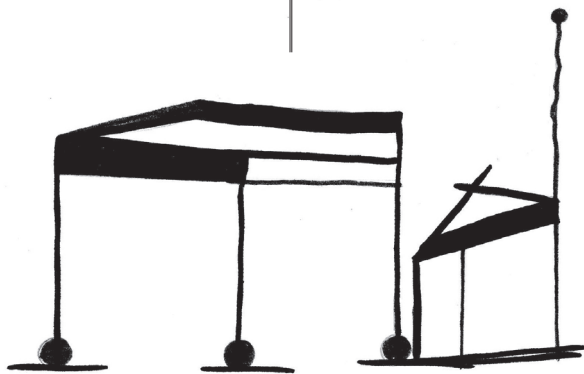
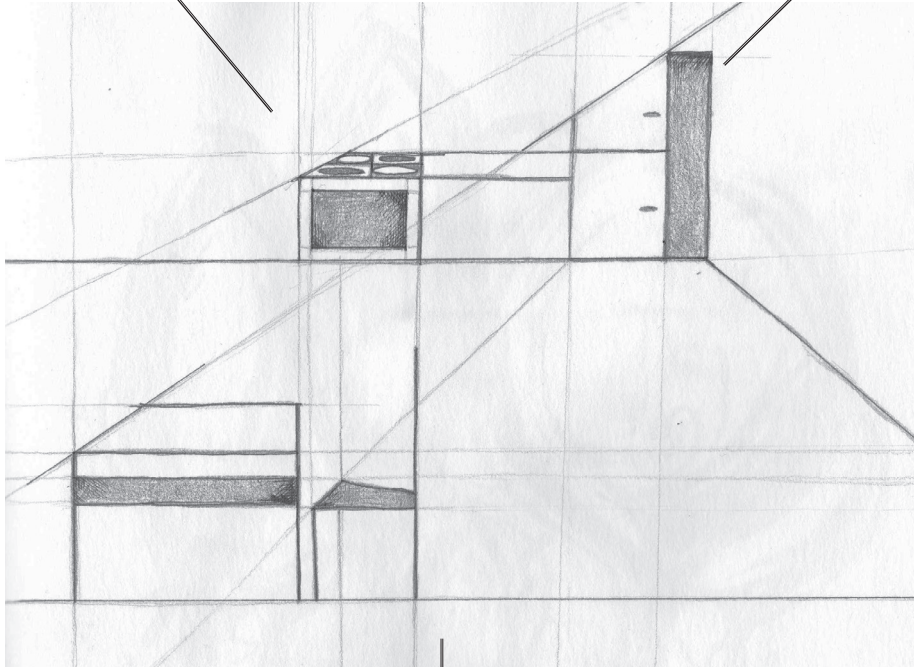
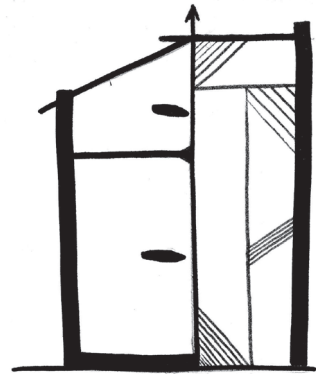
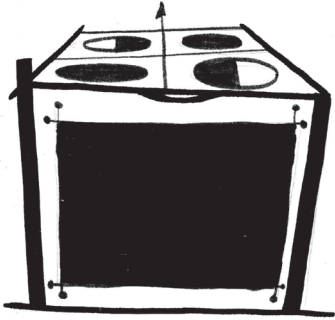


foto vlastní



Příloha 4  
Návrh panáčka

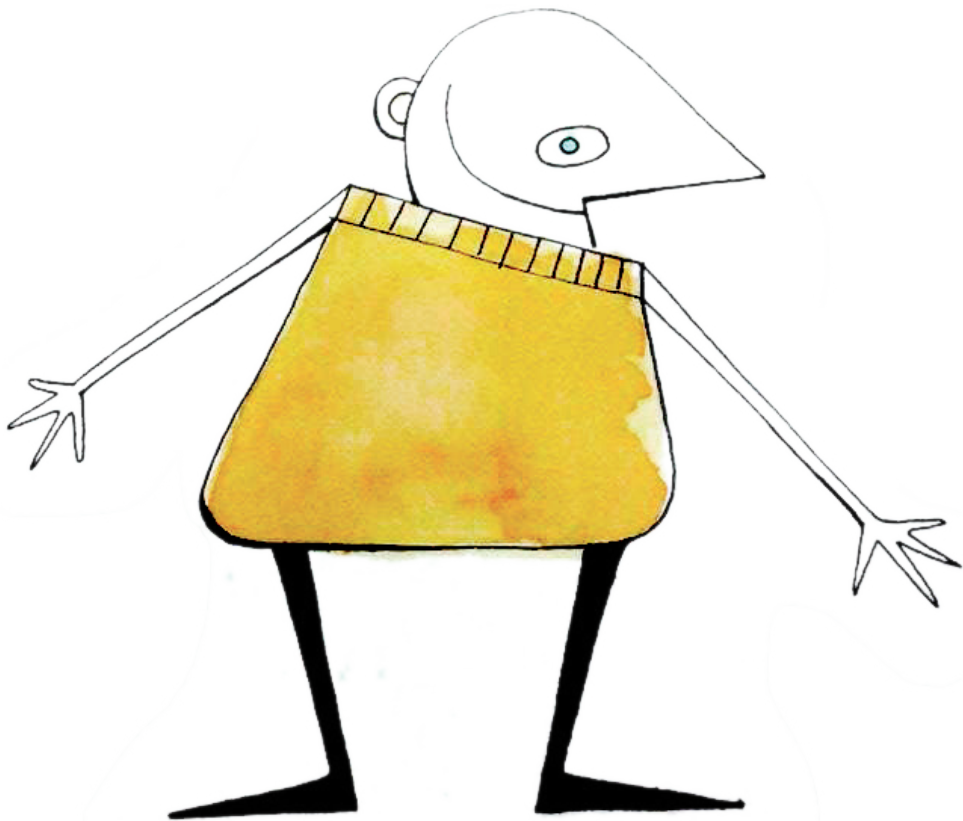
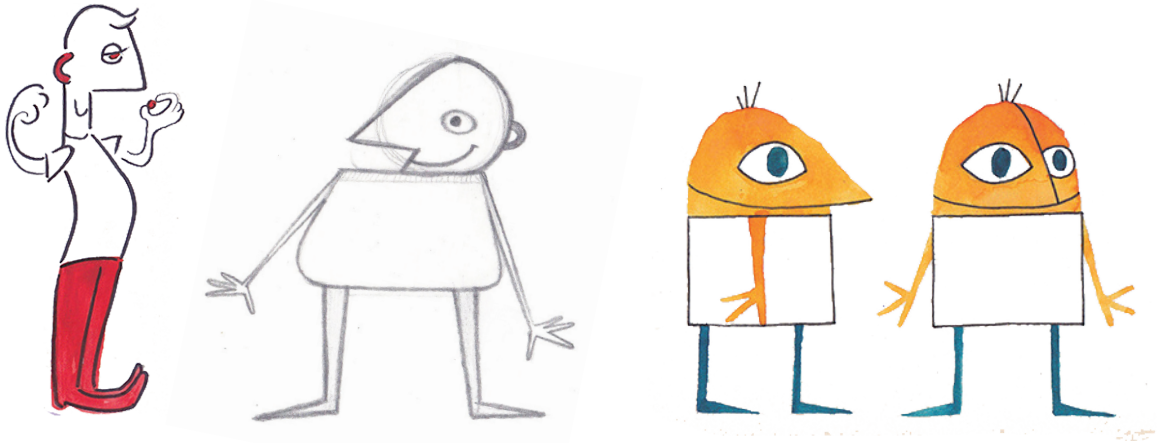
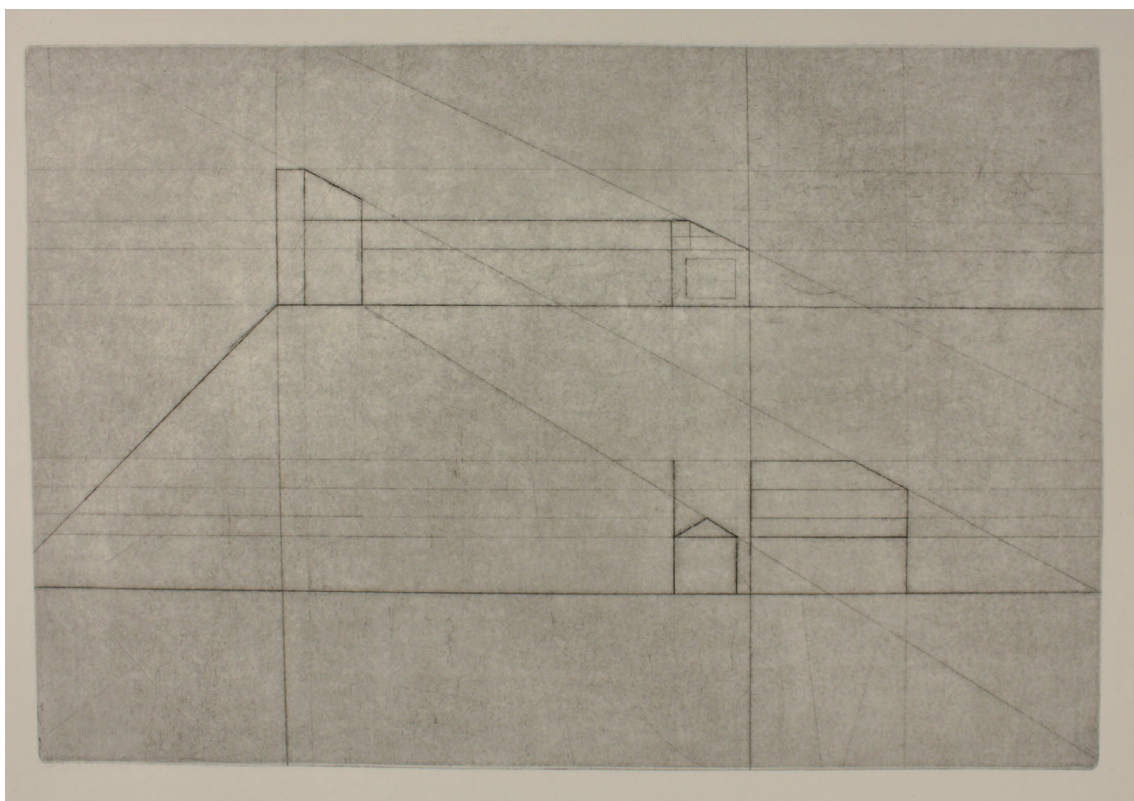


foto vlastní

**Příloha 5**  
Grafické listy



*Hlavní pozadí*



*Moře*



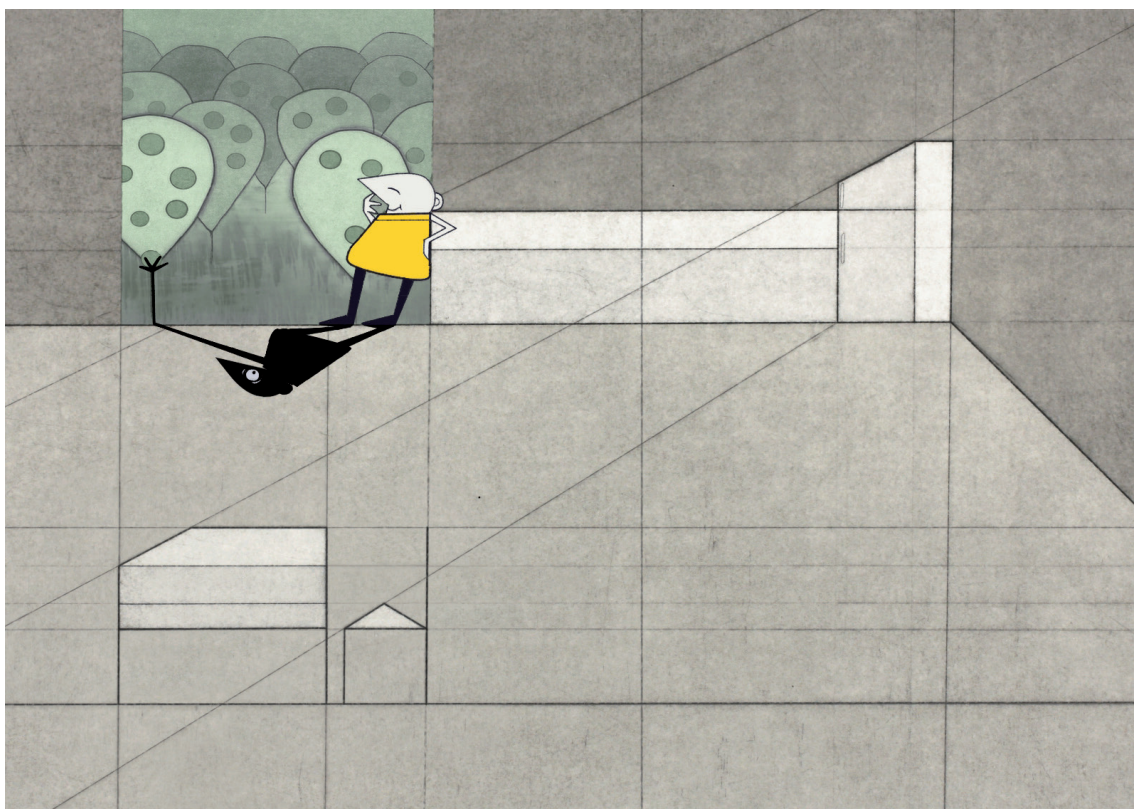
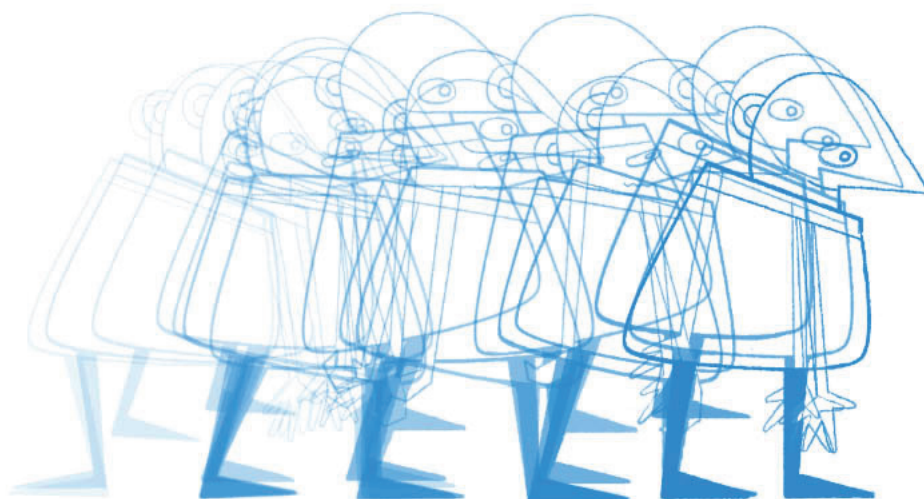
*Sad*

foto vlastní



## Příloha 6

Finální podoba



*ukázka z videa*

foto vlastní