

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

Filmové zpracování vlastního námětu

Na krátkou chvíli

Šárka Pěnková

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

Na krátkou chvíli

Šárka Pěnková

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

Plzeň 2016

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

Plzeň, duben 2016

.....

Poděkování

Ráda bych poděkovala prof. ak. mal. Jiřímu Bartovi a MgA. Vojtěchu Domlátilovi, DiS. za to, že mi otevřeli oči do světa kreativních možností svými zajímavými nápady, věcnými radami, a také za jejich trpělivost. Dále děkuji rodině a všem blízkým, kteří mi byli a jsou oporou.

Obsah

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace.....	1
2 Téma a důvod jeho volby.....	4
3 Cíl práce.....	6
4 Proces přípravy.....	7
5 Proces tvorby.....	10
6 Technologická specifika.....	13
6.1 Rotoskopie.....	13
6.2 Zpracování obrazu a zvuku.....	14
6.3 Podkladový záznam.....	14
7 Popis díla.....	16
7.1 Psychologie postavy.....	16
7.2 Nastínění příběhu.....	16
8 Přínos práce pro daný obor.....	18
9 Silné stránky.....	19
10 Slabé stránky.....	20
11 Seznam použitých zdrojů.....	21
11.1 Knižní a periodická literatura.....	21
11.2 Internetové zdroje.....	22
12 Resumé.....	23
13 Seznam příloh.....	25

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Již od mala jsem se zájmem sledovala animované filmy, snad jako každý. Avšak skutečný zájem o animaci, hlavně o to, jakým způsobem vzniká, se u mne projevil až na střední škole. Tam jsem po očku pošilhávala po vedlejších předmětech, které se animace týkaly, neboť moje zaměření bylo jiné, a to grafika a propagace. Po občasných návštěvách ateliéru animace na Vysoké škole umělecko průmyslové jsem byla rozhodnuta, že bych se v tomto směru chtěla dále zdokonalovat a vylepšovat.

Po sérii amatérských pokusů jsem se dostala ke skutečnému vědění o animaci na Fakultě umění a designu Ladislava Sutnara v Plzni (dále jen FDU), obor Animovaná a interaktivní tvorba, a měla možnost realizovat své dosavadní znalosti v několika rozmanitých a zajímavých projektech včetně bakalářské práce týkající se vytvoření hry v programu Flash, neboť v té době zájem o hry zcela zastínil tehdejší zájem o klasické animované filmy. Snad to bylo dáno duší dítěte, která ve mně částečně stále přetrvává. V té době a vlastně už i mnohokrát předtím jsem si ověřila, že vytvoření animace, ať už se jedná o jakýkoli typ, je velmi náročné. Pokaždé si s úsměvem vzpomenu na jednu přednášku z Anifilmu z Třeboně, kde Vojta Kočí přednášel o vývoji her a motivacích. Ukazoval graf, který obsahoval vysoké nadšení na začátku projektu. Toto nadšení pak klesalo strmě k nule a křivka se zvedala zase až ke konci projektu. Musím říci, že mé nadšení trvalo dlouho, v podstatě až do té doby, než jsem si na vlastní kůži uvědomila, že člověk není s to zvládnout v poměrně krátkém čase všechny disciplíny kolem tvorby her, přestože to nemusí být na první pohled zřejmé. Také se už dívám jiným

pohledem na tvůrce her. V rámci tohoto projektu jsem chtěla rozumět všemu, počínaje programováním, konče animacemi a ozvučením, ale každé odvětví si vyžadovalo své a přestože to není nemožné, žádá si to čas, úsilí, možná i vlohy.

Na tvorbu her jsem nezanevřela, zvláště když sleduji, jak snazší a snazší to je v dnešní době za pomoci různých aplikací a nástrojů, do kterých si člověk navíc dodá různé doplňky a v podstatě nemusí znát všechny aspekty dané tvorby, například nemusí napsat řádku programového kódu. Nicméně jsem se chtěla vrátit k původnímu a ryzímu animování jako takovému. Nechtěla jsem zanedbat nebo neprobádat všechny typy animace. Pravdou je, že jsem více tíhla k digitální animaci, možná pod vlivem nových technologií a výpočetní techniky.

Po několika dalších menších projektech ve Flashi jsem se chtěla odpoutat od této technologie či softwaru, neboť jsem cítila, že je ještě čas na úzké profilování se a chtěla jsem se naučit něco nového.

Jedním z dalších mých prací na magisterském studiu byla znělka kina Aero a následně také krátký animovaný spot pro kino Biooko. Ty byly součástí studentského filmového večera Předvary, který se konal v Praze v kině Biooko ve spolupráci s ostatními pražskými artovými kiny. V obou projektech jsem získala mnoho zkušeností z oblasti hraného filmu a postprodukce. Ačkoli se jednalo o krátké scénky, musela jsem zorganizovat natáčení, vyřešit zvuk a postprodukcí. V tom druhém případě jsem navíc pracovala s loutkou a poloplastickým podkladem. V tuto chvíli jsem se poprvé seznámila nejen s programem Adobe After Effects, ale také s programem TVPaint ve fázi překreslování pořízeného materiálu. Myslím, že to

se stalo klíčovým bodem ve výběru diplomové práce. Do té doby jsem sice vytvořila a „sestříhala“ již několik animovaných projektů, používala jsem ale jen Adobe Flash nebo Adobe Premiere.

Nicméně následoval krok, který se opět trochu odvracel od digitálních technologií. Díky výbornému vybavení ateliéru jsem si mohla vyzkoušet malbu na skle. Jsem ráda, že jsem si tuto techniku vyzkoušela, ačkoli není jednoduchá a člověk musí být opravdu dobrý kreslíř a malíř, anebo, jako v mém případě, k tomu přistupovat expresivněji.

Výše uvedené projekty v kombinaci s bohatými přednáškami na FDU týkající se celého animačního portfolia, od známých i méně známých animátorů a výtvarníků, to vše mě velmi ovlivnilo a měla jsem v tu chvíli pocit, že bych chtěla umět všechno. Brzy jsem mohla zúročit a prohloubit své zkušenosti nabyté v Adobe After Effects (podobně jako ve Flashi se zde také dá pracovat s vektorem, ačkoliv je program dle mého názoru přívětivější k tvorbě videa) díky zakázce na vytvoření jednoduché animované prezentace softwaru firmy Forexus. Vždy jsem ráda, když se některá má práce využije a o to více mě potěšilo, že byla promítaná na několika místech ve světovém měřítku.

2 Téma a důvod jeho volby

Jako svou diplomovou práci jsem se rozhodla zpracovat autorský animovaný film. Je to, myslím, vhodná příležitost, projít si procesem vytváření krátkého animovaného filmu od začátku do konce pod vedením zkušených odborníků, a po několika letech studií animované tvorby jsem se pro to odhodlala. A to i přes veškeré pochybnosti, neboť z předchozích projektů, zejména z tvorby hry, jsem věděla, že zajistit kvalitně a v rozumném čase veškeré části filmu, nebude procházka růžovou zahradou. Film je pro mne ještě vyšší stupeň. Nejen, že jsem si to chtěla vyzkoušet. Vytvoření filmu, se vším co k tomu patří, pro mne bylo vysoce atraktivní.

Důvodů volby tématu animovaného filmu bylo hned několik. Dohromady pak vytvořily hrubou představu o tom, čeho se film bude týkat. Inspirací a počátkem všeho byl dokument, který jsem čirou náhodou shlédla. Žena v něm popisuje, jak přišla o zrak poškozením části mozku, který je za vnímání pomocí tohoto smyslu zodpovědný. Z jakéhosi důvodu však byla schopna vidět pohybující se elementy, ať už se jednalo o déšť dopadající na objekty v prostoru nebo o pohybující se lidi, zvířata a věci v pohybu. V další zповědi popisoval muž, jak dokáže pomocí zvuku a jeho odražení se od předmětů lokalizovat objekty v jeho okolí.

Tato problematika mne velmi zaujala, zjistila jsem, že existují lidé s různou mírou poškození zrakového aparátu a paradoxně díky tomu existuje nepřeborné množství inspirace k vlastní tvorbě.

To ve mně evokovalo myšlenku, že by bylo zajímavé vytvořit animaci takovou, kde by obraz byl ovlivněn jinými elementy, jako jsou pohyb, zvuky a ruchy. Původně se mělo jednat o velice

minimalistickou animaci založenou na tomto principu. Postupně se ale, po určitém prozkoumání, zamyšlení a rešerši, začal formovat námět, kde hlavní roli hraje nevidomý člověk.

Obraz založený na odrazu zvuku a pohybu mi přišel vcelku originálním a zajímavým řešením.

3 Cíl práce

Hlavním cílem práce byla realizace filmu na dané téma, tak, aby diváka oslovila vizuální stránka doprovázena atmosférou příběhu a zvuků.

Stejně důležitým cílem bylo kvalitně, ale i rozumně zohlednit všechny části tvorby filmu jako jsou vlastní námět, scénář, kamera, animace a postprodukce, ale zároveň žádnou nezanedbat.

Po shlédnutí filmu Alois Nebel a Renaissance jsem si dokázala spojit téma vznikajícího filmu s technologií nebo technikou, která byla u výše uvedených filmů použita. Neposledním cílem je tedy porozumět rotoskopii, dokázat si ji osvojit a umět aplikovat v praxi, stejně jako zkvalitnění práce v animačních programech.

Zvuku a hudbě ve filmu přikládám nemalou důležitost a rozumět problematice jeho získání a vhodnému použití je dalším záměrem.

Vedlejším cílem pak mělo být získání zkušeností s tvorbou filmu obecně.

4 Proces přípravy

Po prvotní myšlence a zrození nápadu jsem se v rámci přípravy držela kroků, jež bývají při vytváření filmu pravidlem.

Nejprve jsem se seznámila s kontextem vybraného tématu. Provedla jsem určitou rešerši či výzkum. Ačkoli nemám ve svém okolí žádného nevidomého a nikoho takového neznám, uskutečnila jsem několik kroků, které mi pomohly se do této role vcítit. Začala jsem hledáním v člancích, textech, přečetla jsem si příběhy nevidomých. Podívala jsem se na jejich zpovědi nebo celou řadu vědeckofantastických pořadů, řešících tuto problematiku (viz žena, která vidí déšť) a také na jisté hrané filmy. Doufala jsem, že mi tento průzkum zcelí náhled na tuto oblast. Shlédla jsem například film Divotvůrkyně o spisovatelce Helen Keller, která v dětství ohluchla a oslepla. Ve filmu Tanec v temnotách, kde hlavní postavu ztvárnila zpěvačka Björk se zajímavě kombinuje muzikální hudba s vizemi a reálným světem. Norský snímek Slepá mi pomohl vžít se do role hlavní postavy díky popisnosti životních situací nevidomých.

Samozřejmě se těžko popisuje, jaké obrazy se formují při takovémto vnímání nevidomým. Je to nejspíš závislé na tom, kdy došlo k poškození zraku a v jaké míře. Pokud se s tímto problémem člověk narodí, jeho představy o světě jsou zcela jiné než u jedince, jenž přišel o tento smyslový orgán po seznámení se světem. Zatímco v prvním případě jsou jeho vize a sny ovlivněny pouze zbývajícími smysly, případně barevnými a světélkujícími záblesky, v tom druhém je představivost mnohem věrnější tomu, jak svět vnímá zdravý člověk.

Myslela jsem si však, že je vždy lepší postavit se k tomu více osobně, proto jsem se rozhodla navštívit tehdy aktuální Výstavu po tmě. Tam jsem si prošla běžnými prostředími a situacemi, jaké zažívají nevidomí. Poté, co jsme vstoupili do neosvětlených a zabedněných prostor expozice, představil se nám náš nevidomý průvodce Lukáš. Dozvěděla jsem se spoustu zajímavých věcí z jeho úhlu pohledu. Mluvil o možnostech a různých zjednodušujících prvcích, které se pro tyto lidi vyvinuly nebo o metodách, jež jim usnadňují život. O tom, jak jeden chybějící smysl musí být nahrazen jinými. V expozici jsme se s jeho vedením snažili zorientovat v zinscenovaném bytu a následně také na ulici, kde jsme se museli vypořádat nejen s automobilem v cestě, zvukem semaforu, ale také s pracemi na chodníku.

S takto nabytými znalostmi jsem se začala zabývat námětem. Vymýšlela jsem několik variant. V počátcích jsem téměř v každém námětu spatřovala něco, co už někde bylo v nějaké formě zrealizováno a hledala jsem tedy cosi originálnějšího společně s dramaturgy díla. Proto se idea formovala do své závěrečné fáze velmi pozvolna.

Mé myšlenkové pochody mne vedly cestou zvuků ve tmě. Zvuků či přímo hudby. Následkem toho jsem si dokázala představit, že by se v námětu měl objevit kontrast plošších zvuků s melodií a její postupnou gradací. Aby se dojem změny ještě umocnil, měl by být tento kontrast ve filmu podpořen dramatickým dějem.

Co se týká výběru technologie, hledala jsem něco, co bude ladit s vybraným tématem. Uvažovala jsem o technice malby na sklo, kterou jsem si již dříve vyzkoušela, ale pro tento účel mi přišla velmi náročná a nevyhovující. Oproti předchozím expresivnějším

pokusům, které jsem s ní realizovala, jsem v tomto případě potřebovala konkrétnější, čistší tvary.

Ke každému vážnějšímu nápadu jsem si vytvořila skici a storyboard. Zkoušela zrealizovat testovací mikro projekty, které by mi osvětlily či potvrdily z mého pohledu správnost výběru výtvarna a animační techniky. Jako tvůrce jsem nebyla s mnoha kombinacemi spokojena, až jsem narazila na rotoskopii, která z mého pohledu zcela pokrývala veškeré předem definované aspekty. Vybrala jsem si ji proto, že, dle mého názoru, umožňuje zachytit docela přesně a zřetelně objekty, které se měly objevit v obraze vždy na poměrně krátký okamžik – proto si myslím, že je rotoskopie vhodná pro tento účel, neboť umožňuje divákovi, aby pro něj byl obraz dostatečně čitelný a srozumitelný. Vnímala jsem to ale spíše jako východisko, ne striktní princip.

Původně jsem tedy storyboard tvořila ze skic, později jsem přešla na překreslování klíčových momentů – několik snímků, které již lépe popisovaly jednotlivé záběry. Poté jsem se posunula k další fázi – animatiku.

5 Proces tvorby

V této kapitole bych chtěla navázat na předchozí zmíněné činnosti, které jsem na filmu realizovala. K těmto krokům jsem se však musela vracet často i během samotného procesu tvorby za účelem hledání a vylepšování.

Poté, co jsem si ujasnila námět, výtvarnou stránku a odpovídajícím stylem překreslila naskicovaný storyboard, přešla jsem k animatiku. Osobně si myslím, že je animatik fáze vývoje, kdy si autor uvědomí, zda všechno, na čem pracoval, bude fungovat jako celek. Dramatická stavba příběhu, pointa, výtvarná stránka atd. Já jsem se této části věnovala velmi dlouho společně s dalšími úpravami v námětu a scénáři.

Začala jsem s předtáčením záběrů jako podkladu pro animaci a několika zkouškami techniky rotoskopie. Herci sice neměli žádné herecké zkušenosti, snad jen předchozí amatérské pokusy, ale vyvážili to dostatečnou chápavostí a trpělivostí. Myslím ale, že v tomto případě nebylo třeba příliš velkých zkušeností vzhledem k tomu, že záběry vycházely z reálného života. Většina záběrů byla zinscenována uměle – účelně jsem použila vybraných předmětů a prostor k vytvoření zamýšlených situací. Některé byly pořízeny na ulici jako záznam rušného reálného světa. Z těch jsem si vybrala takové prvky, které se do filmu hodily.

Na vybrané záběry jsem použila stabilizaci obrazu, abych předešla zbytečnému třesu a následným opravám, snížila počet snímků na 12 fps a v některých jsem počet snímků upravila podle citu a nabytých zkušeností ze základů animace. Poté jsem přešla k překreslování snímků. V celém filmu je jen velmi málo záběrů, které

by se opakovaly. Snad kromě smyčky kroků hlavní postavy na ulici a několika kroků po schodech jsou všechny animace jedinečné, a čistě statických záběrů je také velmi málo. Strávila jsem tedy mnoho času animací jednotlivých snímků v prostředí animačního programu TVPaint. Nepoužila jsem žádný strojově doplňovaný pohyb nebo transformace (jako je tomu například v Adobe Flash), protože jsem chtěla zachovat prvky klasické kreslené animace.

Scénu s klavírem zpracovávám trochu odlišným způsobem. Používám vždy několik snímků, které překresluji, aby vytvořily chvění obrazu. Přestože se tedy může zdát, že se snímky opakují ve smyčce, kvůli změnám perspektivy je téměř každý snímek jiný. Tato scéna je tedy nejnáročnější částí filmu.

Zároveň jsem hledala hudbu, která by podtrhla poetiku filmu. To byl také velmi zdoluhavý proces. Rozmýšlela jsem se, zda nezkusit hudbu nahrát sama, ale objektivně jsem to zavrhla. Vymyšlení nové hudby nebo učení se zajímavé skladby mi v tomto případě připadalo z časového hlediska velmi náročné a možná i zbytečné. Hledala jsem tedy jiné možnosti. Nahrávky s možností použití bez porušení autorských práv, anebo umělce, který by byl schopen improvizace. K atmosféře filmu se mi líbila hudba Franze Liszta – Love Dream (Liebestraum), která se hodila k záběru s klavírem tématicky i pocitově. A nakonec jsem také objevila pianistu Andreje Zatkálíka. Tento slovenský umělec zajímavě improvizuje na různé klasické skladatele nebo skládá vlastní hudbu. Požádala jsem ho o svolení k užití jeho interpretace zmíněné skladby a získala jeho souhlas.

V závěru jsem chtěla znatelně, avšak decentně, odlišit zobrazování scény na základě zvuků a ruchů od zobrazování

založeného na vzpomínkách hlavní postavy. Tedy, že obraz již není přímo závislý na intenzitě zvuku, ale na vzpomínkách samotných.

Světlost a barevnost obrazu narůstá s tím, jak se přibližujeme k centru dění, stejně tak jako gradace hudby. Objevují se zde ale také prvky narušující tento jev, což nás nutí přemýšlet, proč tomu tak je. Jak zjistíme v zápětí, barevná scéna je pouhou vzpomínkou, jakýmsi flashbackem nebo možná i představivostí samotné hlavní postavy. Tento jev umocňuje právě zmíněný nájezd kamery – postupné přibližování ke klavíru a paní jež na něj hraje. Je to připodobnění světla na konci tunelu.

6 Technologická specifika

6.1 Rotoskopie

Pod tímto slovem se skrývá animační technika vynalezena Maxem Fleischerem, při níž se překreslují jednotlivé části hraného filmu či celý film. Definice rotoskopie zní například takto:

„1. In computer graphics, to rotoscope is to create an animated matte indicating the shape of an object or actor at each frame of a sequence, as would be used to composite a CGI element into the background of a live-action shot. 2. Historically, a rotoscope was a kind of projector used to create frame-by-frame alignment between filmed live-action footage and hand-drawn animation. Mounted at the top of an animation stand, a rotoscope projected filmed images down through the actual lens of the animation camera and onto the page where animators draw and compose images. roto - An abbreviation for rotoscope, or for the animated masks produced by the rotoscoping process.“¹

Sklo se nahradilo počítači, avšak složitost této techniky zůstala stejná. Vyplývá to z toho, že se povětšinou musí překreslovat rámeček po rámečku. Náročnost dokládá i Noro Držiak, v souvislosti s tvorbou filmu Alois Nebel:

„Roden tipuje, že jeho "obrátká" zabrala animátorům týden, Držiak upřesňuje: "Jen jedna otočka hlavy trvala patnáct hodin.“²

Rozhodla jsem se nevyužívat vektorové grafiky, ale jít opačnou cestou v rámci digitálních technologií. Vzhledem k tématu a

1 BIRN.J., Glossary – Rotoscope, 3DRender, 2001 (cit. 10. dubna 2016)

Dostupné z <<http://www.3drender.com/glossary/rotoscope.htm>>

2 SPÁČILOVÁ M., Tvůrci Nebela o rotoskopii: Jedna otočka hlavy trvala i patnáct hodin iDNES, 2011 (cit. 10. dubna 2016)

Dostupné z <http://kultura.zpravy.idnes.cz/jak-se-delal-nebel-nejdriv-se-natacelo-potom-pitvalo-fh5-/filmvideo.aspx?c=A110926_170234_filmvideo_tt>

myšlenke zpracování mi více seděl styl přibližující se klasické kreslené animaci. Rotoskopii jsem brala jako výchozí bod, o který jsem se mohla opřít, nicméně jsem často její hranice uvolňovala za účelem posunutí obrazového vjemu.

6.2 Zpracování obrazu a zvuku

Většinu obrazového zpracování jsem realizovala za využití programu TVPaint. Animačního (včetně post produkčního) softwaru existuje celá řada a o tom, že jsem si vybrala zrovna TVPaint, rozhodla více méně náhoda. Seznámila jsem se s ním v rámci jedné z prezentací na naší škole, kde byl popisován jako standard používaný ve světových animačních studiích a školách, především ve Francii. Ovšem neméně důležitým faktorem byla skutečnost, že jsem si v něm po vyzkoušení drobných projektů byla jista tím, že je pro mé potřeby zcela vyhovující. V TVPaintu se mi dobře pracovalo při kreslení snímku za snímkem, ale na delší úseky filmu jsem nejprve využila Adobe Premiere, kde jsem se zabývala synchronizací videa a zvuku a v závěrečné fázi potom program Adobe After Effects. Dle mého subjektivního názoru se jevil jako vhodnější a robustnější pro různé celkové úpravy, jako stabilizace, doladění barev apod.

Pro účely úpravy zvuku se mi jevil program Audacity dostatečný. Jak pro střih hudby, prolnutí, změny tempa, tak pro změny výšky tónů nebo hlasitosti. Přidanou hodnotou je, že je k dispozici zdarma.

6.3 Podkladový záznam

Pro pořízení podkladového záznamu (videa) jsem nepovažovala za nutné použít techniku umožňující nahrávat ve vysokém rozlišení. Většinou mi pro to vystačil můj starý kompaktní fotoaparát Canon

PowerShot SX100 IS. Může se to jevit jako neprofesionální tah na poli filmovém, ale na poli originálního autorského filmu to není ani tak kuriózní záležitost pokud vezmeme v úvahu, že tento tah přinese do procesu určitý vklad.

Původně jsem kompaktní fotoaparát používala jen pro účely zaznamenání zkušebního materiálu. Objevila jsem ale inspiraci v nedokonalosti přístroje, totiž v jeho neschopnosti zachytit pohybující se objekty ostře. Jeho vedlejší výhodou byla jeho lehkost a velikost a z toho pramenící snadnost manipulace. To jsem ocenila hlavně v případech natáčení záběrů pohledem slepého muže – herec mohl většinou držet fotoaparát sám v ruce a natočit s pokyny autentický záznam.

Na některé záběry (na ulici) jsem použila kameru GO PRO, která by se mohla zdát pro tyto účely vhodnější, ale její nevýhodou byl chybějící displej s živým náhledem na snímanou scénu.

Jediný záběr, kdy jsem si chtěla být jista kvalitou pořízeného materiálu, byla scéna v pokoji s klavírem. Věděla jsem, že bude tento záběr nejméně překreslovaný, a proto jsem si vypůjčila fotoaparát Canon 600D, který je schopen záznamu ve FullHD.

7 Popis díla

7.1 Psychologie postavy

V úvodu filmu se hlavní postava postupně odkrývá tím, že se jedná o samotáře. Toto sociální začlenění je na dlouhou dobu jedinou charakteristikou jeho osobnosti. Až ke konci je zřejmý projev emocí, na jejichž základě dochází k velmi výrazným představám z minulosti a beznadějně touze vrátit je zpět. To vše značí a poukazuje na motivaci hlavní postavy, kterou je vůle vymanit se na krátkou chvíli z její samoty a tmy.

7.2 Nastínění příběhu

Děj se odehrává v dnešním světě. Slepý muž vyjde ze svého tichého bytu, kde mu zrak nahrazuje jen hmat a tichý šramot s ním spojený. Obraz je spjatý s pohledem tohoto muže. Na ulici je ale zvuků a ruchů více. Hluku přibývá a vzájemně se mísí. Jedná se o prostředí městské, jak je zřejmé z rušné dopravy a hlasů lidí kolem. Muž nese v ruce květiny.

Rušná ulice zase mizí a utichá. Muž odemkne dveře a vstoupí do bytového domu. Prochází domem a v dáli už slyší, jak někdo hraje na klavír. Blíží se ke zdroji, z něž se line hudba a konečně vstoupí do místnosti, která je osvětlená a probarvená. To je způsobeno zvukovými vlnami a vibracemi, které se šíří od klavíru, na který hraje paní. Každý tón, každá ta zvuková vlna, všechny společně rozsvítí a odhalí objekty uvnitř a slepý muž má alespoň na chvíli pocit, že vidí. Nakonec ale hudba dohraje a spolu s ní se také rozplyne obraz. Krásný barevný pokoj zmizí, ani paním za kterou přišel, už tam není. Jediné co v pokoji zbylo je klavír a na něm váza se suchými

květinami. Slepec nahmatá vázu a dá do ní květiny nové. Potom odchází z pokoje.

Tento příběh se pohybuje na pomezí reálného a iluzorního světa. Z počátku skoro až dokumentárně popisuje jeho funkcionalitu, postupně se však mění v jakýsi sen - iluzi, která je na konci prolomena a divák je stažen zpět na zem.

8 Přínos práce pro daný obor

Tvrdit, že má práce obohatila obor animace o nějaké novinky by zcela jistě nebyla pravda, přestože bych si to jistě přála a v úvodu to byl můj sen.

Je to jeden z mnoha filmů, který využívá prověřené technologie, a který má prostý, avšak často obtížně dosažitelný cíl - oslovit diváky, aby se jim film líbil a něco pozitivního si z něj odnesli. Je mým přáním, že na ně snad dokáže zapůsobit vizuální stránkou či atmosférou.

Oslovit také budoucí tvůrce a přiblížit jim svět nevidomých a jeden z mnoha pohledů na něj. Svět jiných pohledů, dosud pořádně neprobádaných a nepopsaných, který jistě skýtá mnoho dalšího inspirativního pro tvorbu.

Přínosem může zcela jistě být i samotný postup tvorby, jeho specifika, výhody i nevýhody, ze kterých mohou ostatní čerpat a inspirovat se při své vlastní tvorbě. Jak svou práci udělat lepší, zefektivnit ji, vyvarovat se chyb.

9 Silné stránky

Věřím, že se mi povedlo dosáhnout výsledku, který jsem si vytyčila.

Jsem spokojena s výtvarnou stránkou díla, která je v určitých pasážích vcelku realistická a v jiných zase uvolněnější díky způsobu animace. To mi dovolilo se odpoutat od strohého překreslování reálného záznamu živého videa a vkládat do něj osobitější přístup.

K dalším přednostem uvádím sladění tohoto přístupu s dramatičností díla a podtržením celé atmosféry vybranou melodií.

Ve filmu je zřejmý rozdíl mezi temnější první částí, která je založena na zvuku a ruchu a částí druhou, tou barevnější, ovlivněnou hudbou.

Dle mého názoru vyznívá snímek uceleně a kompaktně v souladu s námětem. A zároveň, že je to podáno nepodbízivě, s dostatečným prostorem pro přemýšlení a vlastní úvahy diváka.

Silnou stránkou může být i fakt, že se mi povedlo překonat mnohá úskalí a nečekané situace v průběhu tvorby, které se i přes nezměrnou snahu vyhnout se jim, nakonec objevily.

Pozitivní dopad na projekt má bezesporu to, že výběr techniky či technologie, výběr podpůrného softwaru, postupů či aktérů, vždy víceméně směřovaly k vytyčenému cíli a nijak výslednou práci neohrozily. Naopak se celkem povedlo je dát dohromady.

10 Slabé stránky

V této kapitole hraje hlavní roli čas, organizace jednotlivých částí, a také volba náročnější technologie - rotoskopie. Tyto faktory měly dopad na to, že některé pasáže filmu byly v konečné podobě jiné než dle představ. Byly nahrazeny alespoň přibližně stejně dobrými alternativami, ale už se rozcházely s prvopočátečními plány.

Ať už to bylo vlivem mých vnitřních či vnějších sil. Ať už se jednalo o zásahy do už předtím uzavřených kroků filmu - to vše v dobré míře v rámci vylepšení a zdokonalení děje, díla i pracovních postupů.

Stávalo se tak, že jednotlivé stavební kameny, o které se opíraly další části tvorby filmu, se nejednou vytratily a musely být znovu nahrazeny.

Aktivní účast některých aktérů, které jsem zapojovala do realizace až v momentě, kdy to bylo možné, se v některých případech rušila či změnila na jiné než dle plánu. To se projevilo na akutním hledání vyřešení problému, snížení kvality z důvodu improvizace, neboť z důvodu nedostatku času nebylo možné přistoupit k opětovné realizaci jednotlivých částí. Výsledek by byl nejistý.

Další rolí v této kapitole by mohla být přechodová část mezi tmavým a světlým světem. Tento přechod byl v mých představách více epický a grandióznější než v samotné realizaci.

11 Seznam použitých zdrojů

11.1 Knižní a periodická literatura

1. FIELD, S. Jak napsat dobrý scénář: základy scénáristiky 1.vyd.
Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7.

2. KUBÍČEK, J. Úvod do estetiky animace. 1.vyd.
Praha: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

3. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 1. vyd.
Praha: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

4. WILLIAMS, R. The animator's survival kit. Expanded ed.
London: Faber and Faber, 2009. ISBN 0571238335.

5. FURNISS, M. The Animation bible: a guide to everything.
London: Laurence King Publishing, 2008. ISBN 978-1-85669-550-3.

6. WONG, Ch. M. Digitální malířské techniky. 1. vyd.
Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3627-0.

11.2 Internetové zdroje

1. RUSS FAIRLEY, THE HORRORS OF ROTOSCOPING.

In VideoMaker, 2014.

Dostupné z <<http://www.videomaker.com/article/f06/17164-the-horrors-of-rotoscoping>>

2. TVPaint Documentation.

In TVPaint, 2016.

Dostupné z <<http://www.tvpaint.com/doc/tvpaint-animation-11>>

3. Rotoscoping.

In Animuj.

Dostupné z <<http://animuj.cz/technologie-animace/rotoscoping/>>

4. Výstava po tmě.

In Neviditelná výstava.

Dostupné z <<http://neviditelna.cz/>>

12 Resumé

There are several goals of this work, which points to possible aspects of film creation, covering its development from the beginning to the end result. Its main outcome is the animated movie, adapting its own story.

The topic of the story is based on the description of one of many prospective ways how the visually handicapped man, despite his disorder, can perceive his surrounding. The loss of one sense strengthened the others, allowing him to transform the sounds of his environment to visual representations. Every sound wave and vibration, perfect tone or just a noise, every sonic signal is translated into the image. Similarly to echolocation, this ability allows him to not only navigate and move in the space, but also to understand the activities happening around him.

This fascinating ability of a human body and mind to adapt is combined with a dramatic story, introducing a special atmosphere. The main character's sound seeing skill develops to a higher level, allowing him to see his imaginations, memories from the times when his eye disorder was not yet developed, and even express his emotions and desires to be in the different situation and time.

I covered this thesis and provides the artwork, sketched storyboard, animatic and other remaining products of movie creation.

The technique is inspired by Alois Nebel and Renaissance movies, after realizing that a rotoscoping would fit the work of subject with harmony.

Although it is very time and effort demanding process, because each object recorded on a film camera needs to be traced frame by frame, it underlines the atmosphere of the story chosen. An alternative implementation of this technique allows me to introduce a distinct style. This implementation of a non-vector-based animation was facilitated by the use of modern computer hardware and software, e.g. TVPaint and Adobe products.

The visual style and work is supported by sound tracks, which I recorded, collected, mixed and mastered for the purpose of making the animated movie authentic, but also allowing me to express the emotions presented by the story.

13 Seznam příloh

Příloha 1

Návrh počítačové hry Světluška - bakalářská práce

Příloha 2

Animovaná upoutávka pro kino Biooko

Příloha 3

Animovaná upoutávka pro kino Aero

Příloha 4

Animovaný hudební klip Underground

Příloha 5

Nepoužité výtvarné varianty zobrazení ruchů - auto

Příloha 6

Nepoužitá výtvarné varianta zobrazení ruchů - pes

Příloha 7

Použitá výtvarná varianta - chůze

Příloha 8

Nepoužité výtvarné varianty zobrazení zvuku – scéna s klavírem

Příloha 9

Finální podoba scény s klavírem během hudby

Příloha 10

Finální podoba scény s klavírem po skončení hudby

Příloha 11

Ukázka animačního prostředí TVPaint

Příloha 1

Návrh počítačové hry Světluška - bakalářská práce



Příloha 2

Animovaná upoutávka pro kino Bioko



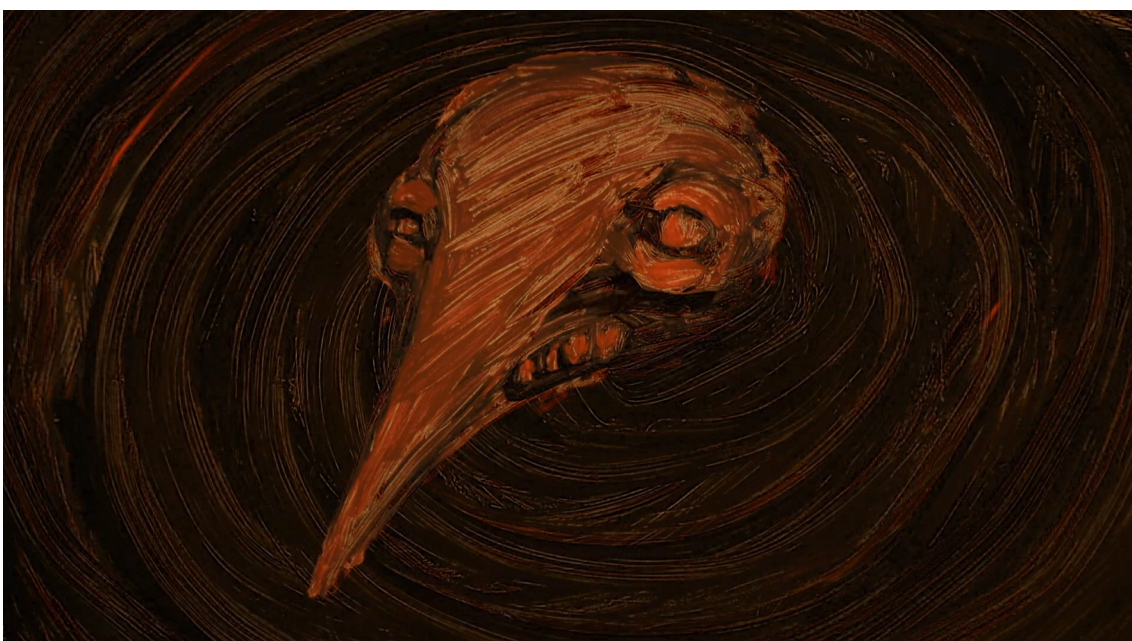
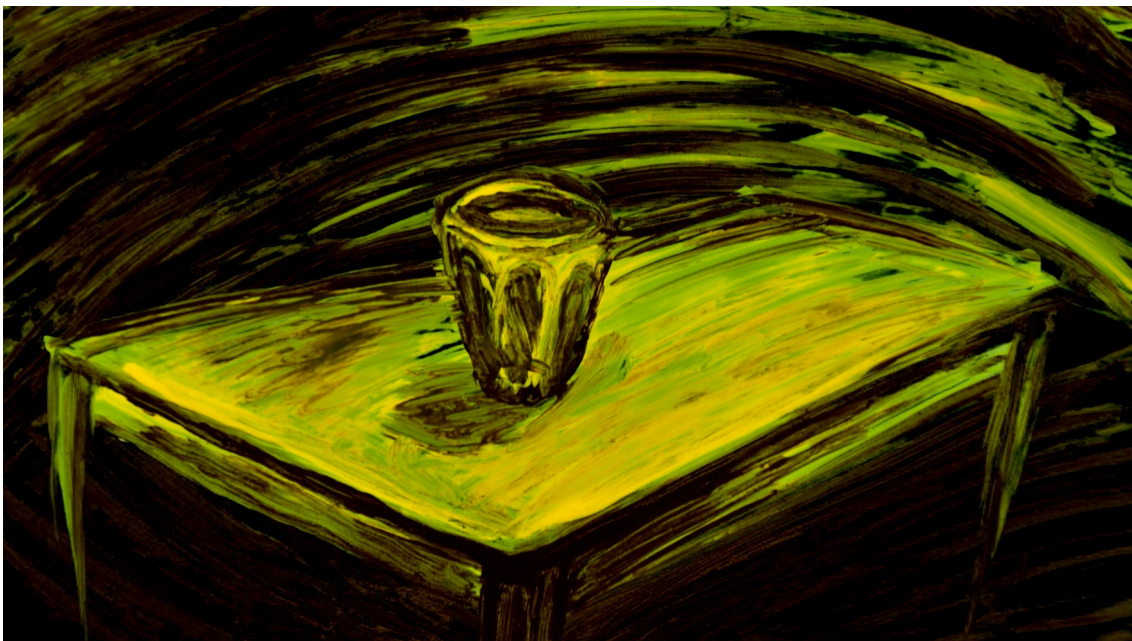
Příloha 3

Animovaná upoutávka pro kino Aero



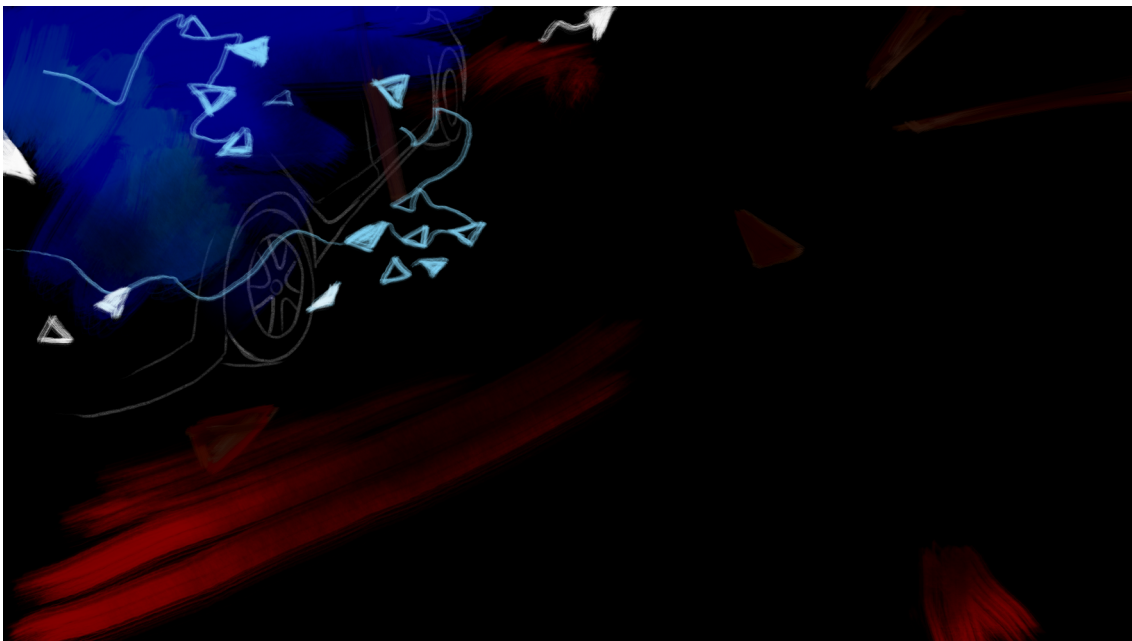
Příloha 4

Animovaný hudební klip Underground



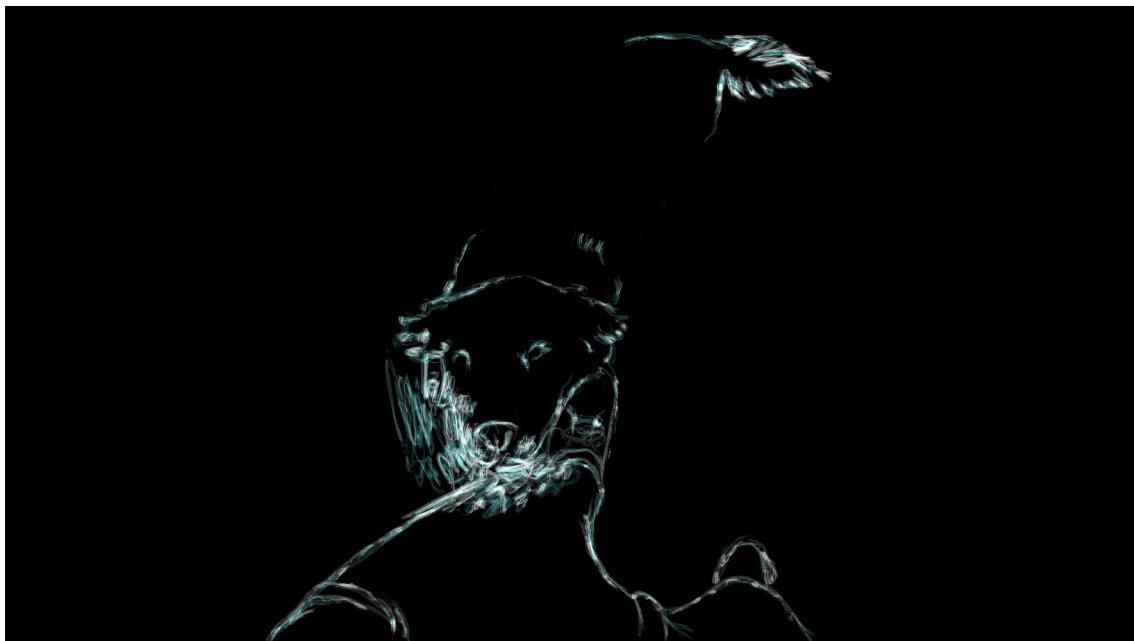
Příloha 5

Nepoužité výtvarné varianty zobrazení ruchů - auto



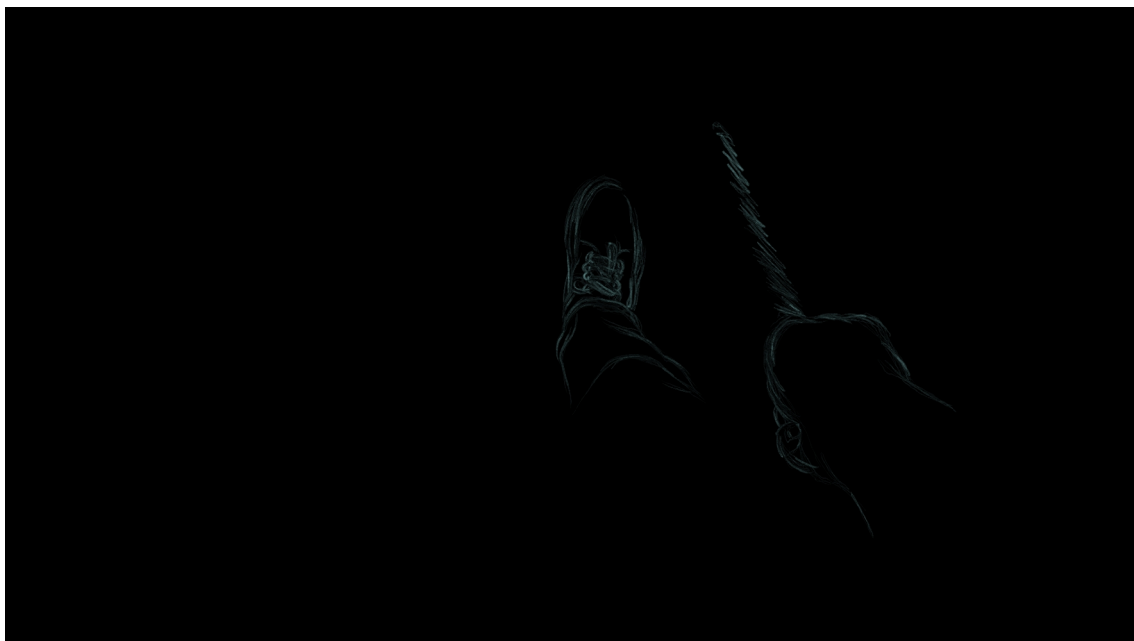
Příloha 6

Nepoužitá výtvarné varianta zobrazení ruchů - pes



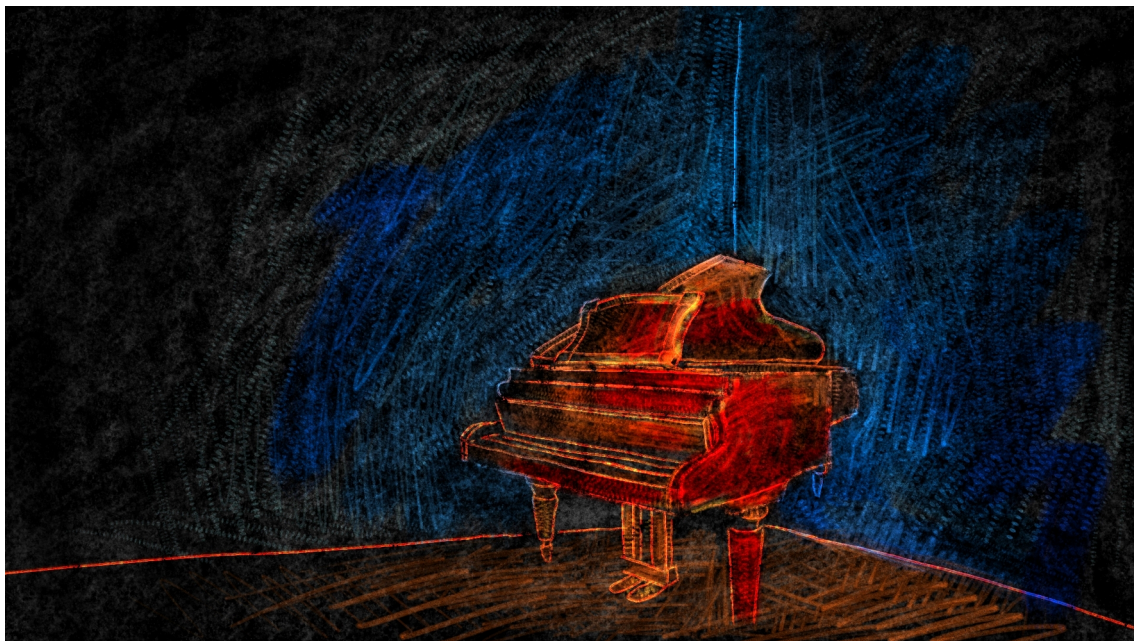
Příloha 7

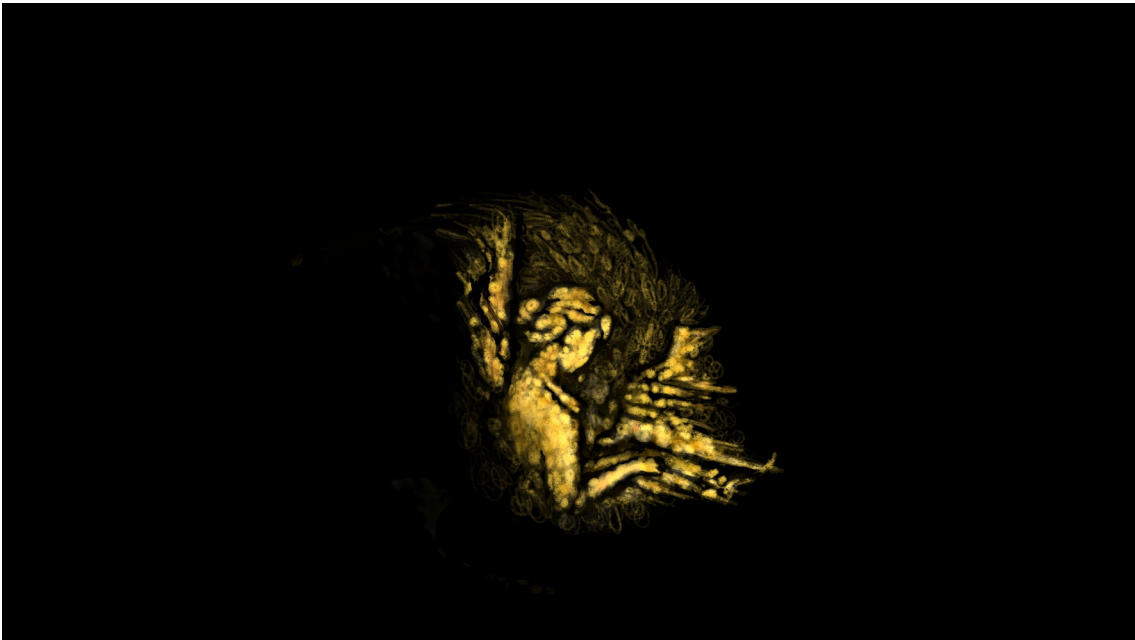
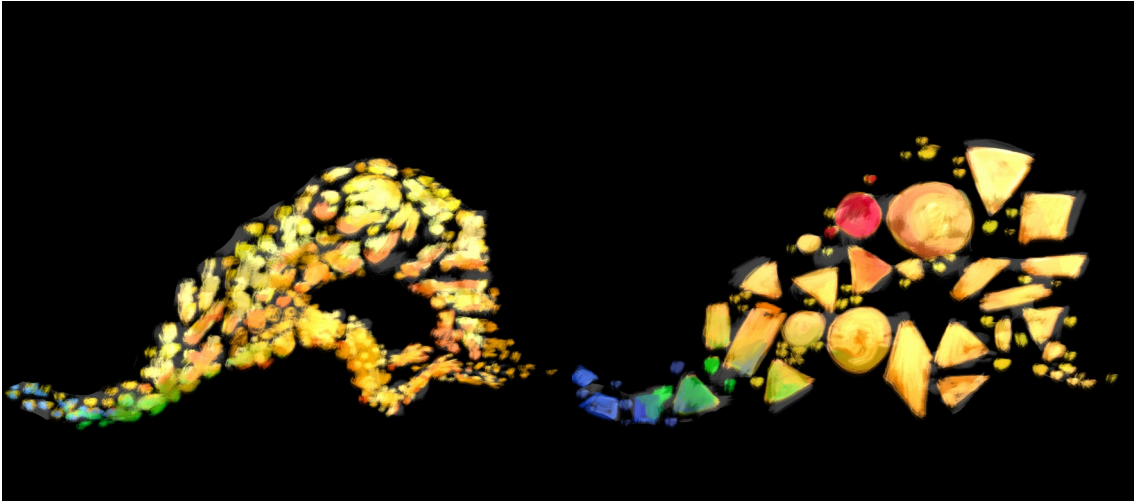
Použitá výtvarná varianta – chůze



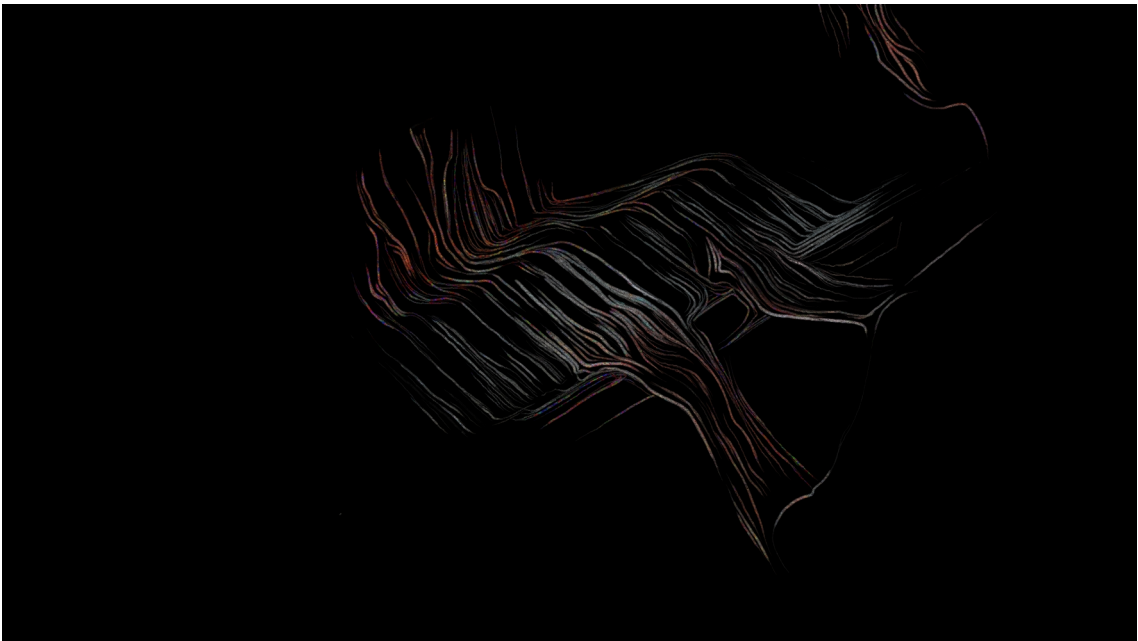
Příloha 8

Nepoužité výtvarné varianty zobrazení zvuku – scéna s klavírem









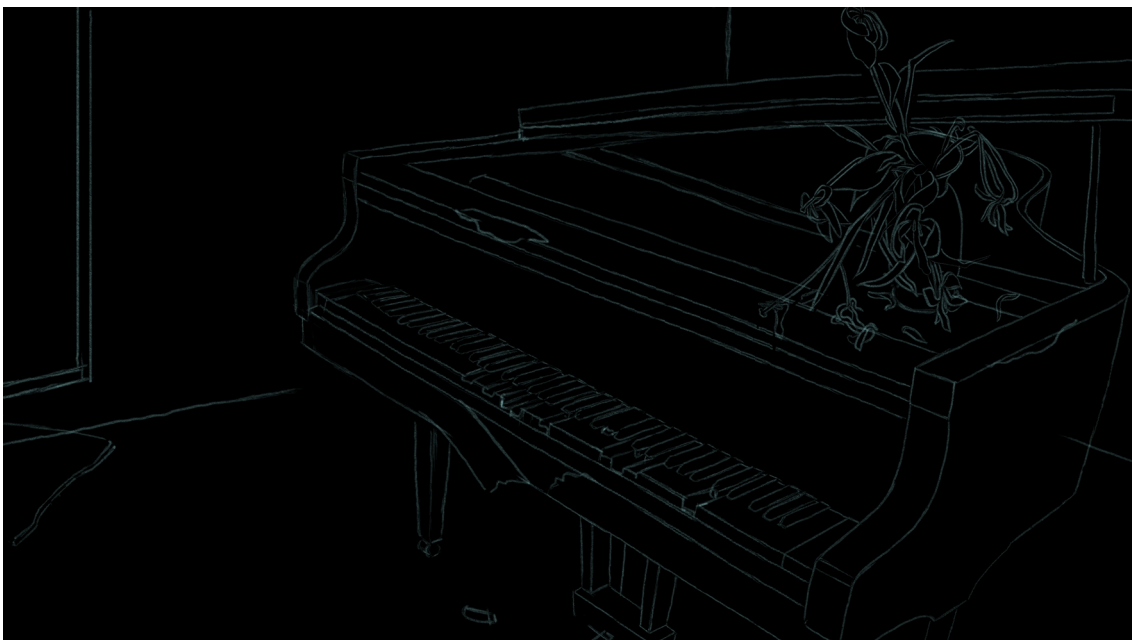
Příloha 9

Finální podoba scény s klavírem během hudby



Příloha 10

Finální podoba scény s klavírem po skončení hudby



Příloha 11

Ukázka animačního prostředí TVPaint

