

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

**Bakalářská práce**

**AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM**

**Jiří Krupička**

**Plzeň 2016**

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

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program výtvarná umění  
Studijní obor Multimediální design  
Specializace Animovaná interaktivní tvorba

**Bakalářská práce**

**AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM**

**Jiří Krupička**

**Vedoucí práce: MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.**

**Katedra výtvarného umění**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Západočeské univerzity v Plzni**

**Plzeň 2016**

**Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a)  
jen uvedených pramenů a literatury.**

**Plzeň, duben 2016**

.....

**podpis autora**

## **Poděkování**

Děkuji panu MgA. Vojtěchu Domlátilovi, DiS za vedení mojí bakalářské práce, jeho ochotu i podnětné připomínky. Děkuji též všem, kteří mi svými postřehy, názory a otázkami dodávali potřebnou motivaci, morální podporu, vytvářeli podmínky i zázemí a sdíleli se mnou radostné i méně radostné okamžiky.

## **OBSAH**

<b>1) Mé dosavadní dílo v kontextu specializace .....</b>	<b>1</b>
<b>2) Téma a důvod jeho volby .....</b>	<b>3</b>
<b>3) Cíl práce .....</b>	<b>4</b>
<b>4) Proces přípravy .....</b>	<b>6</b>
<b>5) Proces tvorby .....</b>	<b>8</b>
<b>6) Technologická specifika .....</b>	<b>10</b>
<b>7) Popis díla .....</b>	<b>12</b>
<b>8) Přínos práce pro daný obor .....</b>	<b>13</b>
<b>9) Silné stránky .....</b>	<b>14</b>
<b>10) Slabé stránky .....</b>	<b>15</b>
<b>11) Seznam použitých zdrojů .....</b>	<b>16</b>
<b>12) Resumé .....</b>	<b>17</b>
<b>13) Seznam příloh.....</b>	<b>19</b>

## 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Vzhledem k tomu, že jsem se odjakživa zajímal o divadlo a film, začal jsem se již od sedmé třídy základní školy připravovat na přijímací zkoušky na Střední uměleckoprůmyslovou školu.

Přijímací zkoušky jsem úspěšně složil, a tak jsem mohl zahájit studium oboru scénická technika na Střední uměleckoprůmyslové škole v Praze na Žižkově náměstí.

V oboru jsme se zabývali především návrhy scén pro divadlo a následnou výrobou modelů jeviště a jevištních scén.

Ač moje výsledky v obou těchto oblastech byly úspěšné, přistihl jsem se, že mě více než návrh scén oslovuje její vlastní realizace.

A tady jsem poprvé narazil na myšlenku, že bych se mohl dobře cítit i seberealizovat v oboru animace. Skloubení scény a animace, poznatků z těchto oborů, hledání a nalézání řešení pro dosažení požadovaných efektů, objevování nových možností v animaci se pro mě staly výzvami k dalším krokům.

Vytvořil jsem tedy svoje první krátké animované video - O pryži a tužce technikou stop - motion.

Z výsledku jsem měl upřímnou radost.

Ve stejné době jsem se též připravoval na přijímací zkoušky Ústavu umění a designu ZČU - dnešní Fakulty umění a designu Ladislava Sutnara ZČU. Na zvolený obor Animovaná a interaktivní tvorba jsem byl přijat.

První semestrální práce, kterou jsem zde vytvořil, bylo video poskládané z kreslených studií vybraného zvířete. Tuto práci jsem nazval Studie myši. Kresby zvířete jsem nafotil a poskládal do videa s jednou či dvěma animacemi o pěti snímcích.

Pro podtržení děje krátkého příběhu jsem zvolil hudební podklad.

Stala se jím hudba z filmu Hon na myš.

Ze stejného semestru je i další moje práce O žárovce a mouše.

Jedná se o smyčkovou animaci kreslenou v počítači.

Mojí první klauzurní prací byl rozanimovaný text.

Jedná se o animaci, kterou jsem kreslil ve Photoshopu na jednotlivé vrstvy. Vrstvy jsem poté ukládal jako jednotlivé snímky. Z těchto snímků jsem pak vytvořil video.

Dnes, když se za touto prací ohlížím, usmívám se. Postupoval bych už zcela jinak.

Období, ve kterém jsme se spolužákem Matoušem Valchářem vytvořili tzv. Pisopraxi považuji za dobu, kdy jsem se začal v oboru animace již, s přihlédnutím k mým úplným začátkům, trochu lépe a více orientovat. Tzv. Pisopraxinoskopy vznikly jako dílka vytvořená za účelem umístění na výstavě konané k příležitosti 120ti let české

kinematografie v pražském kině Bio Oko v červnu 2014. Jednalo se o praxinoskopy, které byly umístěné na velmi netradičním místě. Tím místem byly pánské záchodky. Praxinoskopy byly poháněny vrtulkou. Proud moči dopadající na vrtulku roztočil bubínek s obrázky, který byl umístěn ve výšce očí, a tím vznikala samotná animace.

K příležitosti stejné výstavy jsem vytvořil také animaci Lampička. V této animaci bylo mým cílem pokusit se o loutkovou animaci, která by se co nejvíce a, pokud možno, až nerozeznatelně podobala animaci počítačové. Vyrobil jsem a následně použil loutku lampičky Pixar studia.

V druhém ročníku jsem opět spolupracoval se spolužákem Matoušem Valchárem a v zimním semestru jsme vytvořili loutkový miniseriál „Stories about Guy and his Wife.“ (Povídky o chlápku a jeho ženě)

Tento miniseriál obsahuje pět na sobě nezávislých dílů a jeho hlavním námětem je mužský šovinismus a lidská lhostejnost. Vystupují zde dvě hlavní postavy – muž a jeho žena. Každý díl tohoto miniseriálu je založen na jednom jednoduchém skeči. Iniciátorem vzniku tohoto seriálu byl Matouš. Měl již vytvořené loutky a některé kulisy z předešlých dob. Loutky jsme však po vymyšlení scénáře trochu pozměnili a dotvořili prostředí, ve kterém se příběh odehrává. Naše spolupráce na tomto miniseriálu byla naprosto úžasnou a asi největší dosavadní zkušeností v mé oborové tvorbě. Domnívám se, že zkušenost byla umocněna i tím, že jsme se byli schopni vzájemně doplňovat - zatímco Matouš se staral především o vizuální stránku, já jsem měl na starosti technické provedení. Tuto miniserii se nám podařilo dokončit do finální podoby v listopadu roku 2015 a byla již přijata na festivaly Go Short v Nizozemsku, na Anifilm v Třeboni a na festival Zlínský pes.

V letním semestru druhého ročníku jsem se rozhodl zahájit svoji přípravu pro blížící se bakalářskou práci. Líbil se mi nápad použít jako námět novelu E. Hemingwaye Stařec a moře. Začal jsem se tedy zabývat otázkou, jak a z čeho by mohla být vytvořena voda v loutkovém filmu. Přírodní živly jsou pravděpodobně jedním z nejobtížnějších technických řešení v animovaném filmu. Snažil jsem se vytvořit různé podoby vod - od kapek přes řeku až po moře za pomoci několika materiálů. Použil jsem sůl, různé typy a druhy igelitu či pletiv ve snaze vytvořit reálný dojem vody, ale i její pouhou iluzi. Cílem této práce zatím ještě nebylo výsledné video, ale spíše samotná studie vystižení různých podob a skupenství vody.

## 2. Téma a důvod jeho volby

Tématem mojí bakalářské práce je Animovaný autorský film. I když jsem byl původně připraven zpracovat bakalářskou práci na téma Pilotní díl animovaného seriálu, toto téma letos vypsáno nebylo, a tak jsem si vybral Animovaný autorský film jako téma, které mě, podobně jako to původně zamýšlené, umožní vytvořit samostatné dílo, kterým bych mohl zároveň prezentovat svoji práci v blízké budoucnosti, jelikož se chci animaci věnovat i nadále.

Rozhodl jsem se tedy vytvořit v rámci bakalářské práce krátký animovaný autorský film, ve kterém bych uplatnil svoje silnější stránky. Zároveň však chci touto volbou poukázat na svoje přesvědčení. Domnívám se totiž, že má-li mít animovaný loutkový film profesionální kvalitu, je zásadní a nezbytná spolupráce animátora s odborníky dalších profesí a specializací.

Rád bych tedy touto prací ověřil, jak moc obtížné je pro studenta na konci studia Animované a interaktivní tvorby vytvořit loutkový animovaný film zcela sám. Jak dokážu zastoupit několik samostatných profesí a odborností? Jaký budu režisér, scénárista, výtvarný umělec? Jak zastoupím výrobu, osvětlovače, postprodukčního a zvukaře?

Rozhodně si nemyslím, že by měl těchto několik odlišných a zároveň spolu úzce souvisejících řemesel ovládat jeden člověk, respektive, je velmi nepravděpodobné, že by všechny tyto oblasti obsáhl zcela a v takové míře, aby byl při tvorbě loutkového animovaného filmu plně soběstačným a naprosto nezávislým na spolupráci s ostatními a dosáhl přitom stejného výsledku, jako plně vybavený a kompetencemi satureovaný tvůrčí tým.

Volba mého tématu mě umožňuje moji domněnku ověřit, vyvrátit či nalézt místa či podmínky, které umožňují vypořádat se s takovou výzvou, byť s rezervami, které však mohou být akceptovatelné... Jedná se pro mne o velikou výzvu, se kterou nebude lehké se vypořádat. Už jen proto, že se zde projeví pravděpodobně i stránky, které mezi moje nejsilnější nepatří. Jsem ale přesvědčen, že člověk by se měl snažit neustále posouvat svoje hranice. A kde jinde dokázat, že bych se chtěl stále učit novým věcem a kde se zároveň pokusit o docílení výsledku, který považuji za obtížně dosažitelný, než právě na své závěrečné školní práci?



### 3. Cíl práce

Vzhledem k předeslaným důvodům výběru tématu mojí bakalářské práce je tak její cíl již značně předznamenán. Během mého studia na fakultě jsem poměrně bedlivě sledoval bakalářské práce studentů starších ročníků. Zajímaly mě, přirozeně, práce samotné, ale i jejich další využití pro prezentaci školy na akcích určených širší veřejnosti. Potěšilo mě, že nejsem sám, kdo vnímá v tomto směru prostor, který by bylo možné využít k úspěšné prezentaci našeho ateliéru, a kdo je rozhodnutý udělat maximum pro to, aby přímo jeho bakalářská práce mohla ateliér takto reprezentovat.

Cílem mojí práce je tedy vytvoření loutkového animovaného filmu na co nejvyšší možné úrovni, která bude hodna reprezentace našeho ateliéru. Práci, kterou vytvořím sám, bez podílu dalších osob na jeho realizaci. Práci, ve které maximálně využiji dosavadních vědomostí, poznatků, zkušeností, dovedností a schopností ve všech oborech, které s tvorbou autorského loutkového animovaného filmu bezpodmínečně a úzce souvisejí.

Jak jsem se již zmínil, je velice nepravděpodobné, že by množství disciplín, které se na tvorbě kvalitního profesionálně zpracovaného filmu nezbytně podílejí, zvládl v maximálním rozsahu obsáhnout a využít pouze jeden realizátor.

Nicméně proč se nepokusit o konfrontaci této teorie, byť reálu velmi nasvědčující, s praxí. Zde bych měl zdůraznit termín *konfrontace*.

Zcela ctím nezbytné zastoupení jednotlivých specifických odborností jako samozřejmých součástí realizace profesionálního animovaného filmu. Jako student našeho oboru se domnívám, že právě mým pojetím a výběrem bakalářské práce mohu toto svoje přesvědčení prezentovat, ale zároveň tak prokázat odhodlanost docílit pokud možno těch nejlepších výsledků i v oblastech, ve kterých si nejsem stoprocentně jistý, právě pro to, že jsou specifické a mnohdy jsou v kompetencích zcela samostatných oborů.

Domnívám se navíc, že není zcela nepravděpodobné, že se s podobnou situací v budoucnu nepotkám. Úsporná opatření a snaha o co nejnižší nákladovost se, bohužel, dotýkají všech profesí a oblastí, animovaný film nevyjímaje.

Jsem přesvědčen, že bych měl být schopen s využitím dosažených znalostí a poznatků docílit prezentovatelného animovaného filmu. Proto jako druhý cíl, cíl spíše osobnější povahy, jsem si určil právě onu konfrontaci – kde leží hranice mých schopností či možností v realizaci takové práce a jak moc a kam je mohu případně posunout. Nebojím se větších výzev a jsem schopný se poprat i s řadou obtíží, stejně jako s těmi, které mě v průběhu mojí práce potkaly. Pro

dosažení cíle jsem odhodlán vydat maximum a volba takovéto práce mi nabízí toto odhodlání prezentovat. Pokusil jsem se vytvořit loutkový animovaný snímek, který by diváky pobavil. Film není zaměřen na určitou věkovou skupinu diváků. Doufám proto, že osloví diváky starší i mladší.

Velkou výhodou v takovém případě je možnost získání zpětné vazby od různých skupin diváků, a to považuji pro svoji další tvorbu za důležité vodítko.

Chtěl jsem vytvořit krátký animovaný film tak, abych mohl prohlásit, že ten film jsem udělal já sám - od samého začátku až do úplného konce. Chtěl jsem, abych mohl být na svoji práci hrdý a abych zakončil svoje bakalářské studium s pocitem, že jsem práci věnoval maximum svého úsilí, což nyní, když sepisuji tuto obhajobu, mohu s čistým svědomím prohlásit.

## 4. Proces přípravy

Na tomto místě bych se chtěl zmínit především o scénáři, který je právě onou z několika disciplín, se kterými jsem se musel poněkud potýkat.

Jak jsem již uvedl na začátku, původně jsem počítal pro moji bakalářskou práci s jiným tématem, a byl jsem tedy nucen scénář prakticky předělat.

Pro zmíněné původní téma jsem měl promyšleno několik potencionálních námětů scénáře, na kterých jsem pracoval během prázdnin. Rozhodl jsem se tedy vybrat z těchto námětů takový, který by se knově zvolenému tématu nejlépe hodil.

Při rozpracovávání vybraného scénáře jsem si však uvědomil, že moje volba nebyla správná, a že bude třeba vybrat a zpracovat jiný námět. Z tohoto námětu vzniklý scénář pak prošel ještě mnoha a mnoha úpravami, které vzešly z konzultací s profesory, rodinou i spolužáky a kamarády. Tyto nutné úpravy mi ale zároveň opakovaně komplikovaly proces příprav a výroby, neboť jsem tak byl nucen některé již hotové části své práce vůbec nepoužít a vyrábět části nové, které nahrazovaly ty původní.

Vznik a tvorba scénáře byly tedy dlouhým procesem a musím přiznat, že scénáristika je jednou z oněch profesí, o kterých si myslím, že pro ně nemám určité předpoklady, a proto se nebudu snažit v této oblasti angažovat v budoucnosti více, než bude nezbytné. Nicméně si myslím, že nakonec se mi podařilo sestavit nosný příběh, který je důležitou součástí animační tvorby. Při vymýšlení scénáře jsem již měl rámcovou představu o vizuální podobě zamýšleného snímku. Stále jsem však hledal barevné odstíny, které by byly pro ztvárnění vybraného příběhu nejvhodnější. Bylo také nutné navrhnout loutky, jejichž podoba se ještě několikrát změnila spolu s úpravami scénáře, o kterých jsem se zmiňoval. Dalšími kroky bylo hledání správné podoby kulis a rekvizit a sladění exteriéru i interiéru, ve kterém se příběh odehrává tak, aby zůstala zachována požadovaná výtvarná celistvost.

V neposlední řadě bylo nutné promyslet a vyrobit storyboard, který by napomohl vytvoření lepší představy a snazší orientaci v chystaném ztvárnění příběhu. Postupoval jsem tedy následovně: Nejprve jsem musel detailně promyslet každý střih a návaznosti jednotlivých střihů na sebe. Aby na sebe vzájemné střihy navazovaly lépe, bylo zapotřebí vymyslet také pohyby a akce loutek.

Poté jsem sepsal vše, co se bude v daném záběru dít, rozvrhl, jak budou střihy stavěné a zda se bude jednat o velký celek, celek, polocelek či detail a zda bude v některém záběru použita jízda

kamerou. Po této fázi jsem si nafotil všechny záběry s provizorními kulisami a loutkami, poskládal je za sebe, čímž byl storyboard dokončen. Pak zbývalo odhadnout pouze časové úseky jednotlivých záběrů. Se zapnutou časomírou jsem si celý příběh několikrát odvyprávěl v hlavě. Výsledné odhadované časové úseky se od sebe téměř nelišily. Mohl jsem tedy přejít do fáze výrobní a především natáčecí.

## 5. Proces tvorby

Poté, co jsem se rozhodl, jaká bude konečná podoba vizuálu, bylo nutné převést moje představy do hmatatelné formy. To znamenalo vyrobit loutky a prostředí, ve kterém se příběh odehrává.

Vzhledem k tomu, že jsem kulisy a loutky vyráběl zároveň s vymýšlením scénáře, musel jsem se potýkat s mnoha úpravami kulis i loutek právě kvůli změnám, ke kterým ve scénáři docházelo.

Konkrétně se jednalo například o technologické zpracování obličejů čarodějnic, které se v průběhu děje mění nebo o úpravu vizuálu lesa, kde jsem byl nucen opakovaně přizpůsobovat prostředí a měnit tak konkrétní podobu stromů. Stromy jsou vyrobené z nařezaných větví, které jsou poslepované i s kořeny tak, aby vytvářely dojem stromů skutečných. Vzhledem k opakovaným změnám tak došlo k několika úpravám podoby těchto stromů. Bylo nutné je přebarvovat, dokud jejich podoba neodpovídala požadovanému vizuálu.

I přeměny a proměny obličejů čarodějnic prošly mnoha změnami v jejich řešení.

V původní podobě scénáře jsem se rozhodl pro řešení přeměny mladé čarodějnice na starou a obráceně pomocí odlitků. Odlil jsem tedy asi dvacet obličejů. Toto odlévání byl zdlouhavý proces. Na jeho začátku jsem vymodeloval obličej mladé čarodějnice, který jsem pak odlil do formy. Forma musela být dvoudílná, bylo totiž potřeba, aby ze zadní strany obličeje byl zámek, který zajišťoval fixaci obličeje na hlavu a držel na ní pomocí neodiomového magnetu. Z formy jsem následně vytvořil odlitek obličeje a pomocí hlíny jsem na obličej přimodeloval část vrásek. Z takto získaného obličeje jsem pak opět vytvořil dvoudílnou formu a znovu jsem vytvořil odlitek ze získané formy. Tento proces jsem opakoval až do výsledné podoby obličeje staré čarodějnice s tím, že jsem na každý odlitý obličej přimodeloval více vrásek. Takto jsem získal asi 12 obličejů. Jenže se změnou scénáře přišla také změna charakterů postav, a musel jsem tedy vymyslet jiný způsob, kterým se budou obličeje měnit.

Nakonec jsem proměnu mladé čarodějnice ve starou vyřešil tak, že jsem během natáčení přimodelovával vrásky modelínou na obličej mladé čarodějnice přímo ve scéně. To bylo sice velice obtížné a náročné, avšak řekl bych, že celkem účinné. Natáčení jednoho takového záběru o 24 snímcích mi zabralo zhruba čtyři hodiny.

V opačném případě, kdy se měla stát ze staré čarodějnice mladá a krásná, jsem vymodeloval na hezký obličej vrásky a poté jsem je

odkrajoval a modeloval opět přímo v záběru.

Snažil jsem se dát příběhu určitý spád, a proto jsem se rozhodl točit první záběry filmu na 12 snímků za sekundu a od chvíle, kdy nastane v ději konflikt, jsem vše točil na 24 snímků za sekundu. Tím získal děj svižnější tempo a více vynikl kontrast konfliktu a klidného úvodu do děje. K procesu tvorby také neodmyslitelně patří postprodukce. Pro postprodukcí mojí práce jsem zvolil program Adobe After Effects. Potřeboval jsem vyklíčovat zelené pozadí ve scénách, které jsou v exteriéru a dosadit pozadí lesa, které tvoří fotografie. Vzhledem k tomu, že se jedná o příběh o dvou čarodějnicích, vyskytuje se zde několikrát přičarování věcí i jejich levitace. Bylo tak nutné maskovat mnoho drátků, které držely přičarované a levitující předměty ve vzduchu. Svoji práci jsem doplnil provizorně o zástupný zvuk, který bude upravený zvukařem do požadované podoby. Abych podpořil příběh a děj a podtrhl jeho vybrané jednotlivosti, rozhodl jsem se využít příležitosti spolupráce s hudebním skladatelem Danielem Klánem, který v současné době komponuje hudbu přímo pro tento film. Naše pracovní schůzky jsou pro mě přínosné mimo jiné i proto, že se zde potkávají, prolínají i konfrontují výtvarný a hudební svět. Při těchto schůzkách krystalizují a neustále vznikají nové a nové možnosti či nápady, jak se vzájemně mohou tyto obory podpořit, doplňovat i inspirovat.

## 6. Technologická specifiká

Vzhledem k tomu že jsem vytvářel snímek loutkový, byl natáčen technikou stop-motion. Tato technika obnáší vyfocení snímku po snímku, přičemž se mezi jednotlivými snímky loutka posouvá tak, aby ve výsledném přehrání 24 snímků za sekundu udělala požadovaný pohyb.

Svoji práci jsem se rozhodl fotit na vlastní fotoaparát Canon především proto, že jsem natáčel v domácím prostředí. Natáčení v ateliérech školy s sebou přináší zejména časová omezení, která pro mne představují nakonec větší překážku než skromnější podmínky prostorové i materiální, které jsem měl k dispozici v prostředí domácím. V mém podnájmu jsem si tedy postavil dvě vypůjčená ateliérová světla, se kterými jsem si musel vystačit, protože bylo nutné, podělit se o technologické vybavení s ostatními kolegy a nainstaloval jsem, též z ateliéru zapůjčený, koberec, jeden stativ, stolní lampičku a další potřebné komponenty, a tím vytvořil z bytu provizorní, skromný, ale funkční ateliér, který mi umožňoval natáčet i v noci, kdy se mi tvoří nejlépe.

Z použitých technologií bych zde chtěl připomenout technologii použitou k přeměně čarodějnic, jejíž detailní popis uvádím v bodu Proces tvorby. Ještě bych se zde chtěl zmínit o technologickém řešení scény, v níž čarodějnice vaří kouzelný lektvar. V této scéně ošlehávají kotlík plameny a voda v něm se vaří. Zde jsem chtěl oheň přidat postprodukčně. Aby se však obraz lépe spojil s postprodukcí, bylo zapotřebí, aby vespodu kotlíku blikalo světlo. To jsem vyřešil tak, že jsem pod kotlík vyvrtal do desky, na které je scéna umístěna, několik otvorů. Pod tuto desku jsem pak umístil v místě vyvrtaných otvorů rozsvícenou stolní lampičku. Při každém záběru jsem potom pohyboval roztrhaným oranžovým celofánem před lampou. Výsledný efekt hořícího ohně považuji za zdařilý. Ve stejné scéně jsem také potřeboval ztvárnit vaření vody v kotlíku. Zde se mi hodily moje předchozí zkušenosti ze své práce na studii vody. Pro zmíněnou scénu jsem zvolil kombinaci gelu do vlasů a mycího prostředku. Gelem a mycím prostředkem jsem naplnil kotlík a před každým cvaknutím spouště fotoaparátu jsem do vzniklého materiálu nafoukal brčkem bubliny. Skvělé na této hmotě v kotlíku bylo to, že se dala zároveň animovat - pouhým přifoukáváním vzduchu do vzniklých bublin jsem mohl tyto bubliny zvětšovat a docílit tak podpoření efektu scény s vařením lektvaru.

V úvodním záběru jsem pro jízdu kamery použil zmíněný stativ. I když se domnívám, že je jízda kamery celkem plynulá, rád bych v budoucnu využil v tomto místě možností vybaveného ateliéru pro

maximalizaci efektu i moje plné profesní uspokojení.



## 7. Popis díla

Vytvořil jsem krátký loutkový animovaný film, který jsem nazval Alternativa.

Děj vypráví o staré čarodějnici jménem A. Čarodějnice A žije ve své chatrči v lese poklidným a celkem ničím nezajímavým životem.

Tento poklidný život však naruší náhlá, nečekaná událost...

Do lesa přiletí čarodějnice B a přímo proti chatrči A si vyčaruje svoje obydlí. B vypadá mnohem mladší a krásnější a okolí si nijak zvlášť nevšímá. Svoji pozornost věnuje především pohledu do zrcátka.

Proto také zprvu ani nezaznamená svoji sousedku obývající protější chatrč.

A však zpozoruje B okamžitě od jejího vstupu na scénu. Nemůže si nepovšimnout jejího mnohem mladšího vzezření, a to ji přivede k tomu, že se rozhodne podívat se do svého zrcadla.

Zrcadlo je za již notnou dobu nepoužívání pěkně zaprášené a celé od pavučin. Od jeho posledního použití evidentně uběhlo pěkných pár let, což si jeden v chatrči nemusí až tak uvědomovat...Není tedy divu, že když A setře nános prachu a uvidí svůj odraz v zrcadle, zděsí se nad tím, jak za ta léta sešla.

Rozhodne se tedy uvařit si lektvar krásy. V její knize lektvarů najde vše, co je zapotřebí a opatří si všechny potřebné ingredience.

Když se ale pustí do vaření lektvaru, všimne si jí čarodějnice B.

Se zájmem A pozoruje. Bedlivě sleduje každou ingredienci, kterou A do kotlíku přidává. Vtom si cosi uvědomí a vydá se směrem k A.

Starší čarodějnice si B nevšímá, ačkoliv je zřejmé, že B by jí něco chtěla sdělit. A se však snaží věnovat lektvaru. Ovšem když uvařený lektvar ochutná, nic se nestane. A se zarazí a hledá v receptu, jestli náhodou nezapomněla na nějakou ingredienci. Když ale zjistí, že nikoliv, v lektvaru je vše, co přečetla, láme si hlavu nad tím, co je tedy v nepořádku...

V ten okamžik k ní přijde B, stoupne si ke knize a otočí stránku.

A pohledem na další stránku zjistí, že musí do lektvaru obětovat svůj prst. Takového činu však není A schopná. B jakoby něco takového tušila, jí podává kolíček na prádlo. A neví, co by si s takovým kolíčkem měla počít. B jí tedy ukáže, jak se dá takovýto kolíček využít.

## 8. Přínos práce pro daný obor

Domnívám se, že technická řešení fázování jednotlivých akcí, která jsem pro ně našel a ve filmu pak použil, by mohla být inspirací či předlohou pro řešení obdobných momentů při tvorbě jiných animovaných filmů. Stejně, jako v mých dosavadních animovaných snímcích jsem i při tvorbě bakalářského filmu Alternativa hledal vlastní technická řešení. Jsem totiž přesvědčený, že má-li mít práce skutečnou hodnotu, je třeba, aby byla přínosem nejen pro tvůrce samotného, ale i pro další tvůrce a v ideálním případě, samozřejmě, pro diváky. Kreativní přístup považuji za samozřejmost a naprostý základ tvůrčí práce. Jedním z mých cílů při tvorbě filmů a snímků je nalezení neobvyklých, byť i náročnějších, avšak co nejlépe zvládnutých technických řešení, se kterými jsem se dosud nesešel, s podmínkou dosažení co nejvyššího uměleckého dojmu. Při práci tedy velice dbám na to, aby vybraná technická řešení nesnížila uměleckou stránku díla. Domnívám se, že se tento můj přístup ve snímku Alternativa odráží právě ve scéně, kde čarodějnice vaří lektvar v kotlíku. Konkrétně mám na mysli ztvárnění hořícího ohně, které popisuji detailně v bodě Technologická specifika. Stejně tak i bublání lektvaru v kotlíku, kde jsem použil kromě uvedených postupů ještě postupné kolorování, kterým jsem docílil stupňování děje a podpořil tak reálný dojem. Inspirací může pro někoho být i moje rozhodnutí změnit již téměř hotové obličejové čarodějnic. Postupným a poměrně pracným a časově náročným odléváním jsem docílil vytvoření několika stadií proměňujícího se obličejové. Pak ale nastala situace, jež si žádala úpravu scénáře, a já jsem byl přesvědčený, že pro takto upravený scénář je nutné zcela změnit techniku vyjádření jednotlivých stadií proměn obličejů. A tak jsem odložil téměř dvacet již odlitých a připravených tváří znázorňujících posloupné stárnutí čarodějnic a začal od začátku hledat a řešit jinou, vhodnější techniku, pomocí které může loutková čarodějnice pozvolna mládnout či stárnout. Ač se někomu může toto vrácení se na začátek zdát nadbytečné, chci na tomto místě potvrdit všem, kteří by se ocitli v podobné situaci, že se rozhodně vyplatí nelpět na částech vytvářené práce, byť by byly sepracnější a zůstaly nepoužité, nejste-li o jejich vhodnosti zcela přesvědčeni. Byl bych potěšený, kdyby se stalo inspirací i využití autorské hudby komponované přímo pro dané dílo. Taková hudba poskytuje totiž daleko širší škálu možností a jejich využití než hudba „vypůjčená“.

## 9. Silné stránky

Tento bod je pro mě asi bodem nejtěžším, neboť jsem vůči sobě vždycky značně kritický, a když se na svoji práci dívám zpětně, téměř vždycky mě napadá, jak bych dělal tu samou práci, kdybych ji měl dělat podruhé. Zároveň s tím mám často pocit, že by byl pak výsledek pak lepší.

Mám-li však vyzdvihnout stránky, o kterých se domnívám, že jsou zdařilé, tedy silné, pak je spatřuji především v animaci jako takové. Myslím si, že animací pohybu loutek se mi daří dosáhnout snadné uvěřitelnosti. Většinu záběrů z mého pohledu mohu označit za zdařile naanimované a těší mě, že jejich značná část byla natočena na první pokus.

I technické zpracování snímku považuji za zdařilé. Povedlo se mi úspěšně technicky vyřešit například vaření lektvaru v kotlíku, kdy kotlík ošlehávají plameny a lektvar během vaření několikrát změni svoji barvu.

I samotné proměny čarodějnic ze staré a mladou a obráceně považuji za povedené. Dá se, myslím, říci, že kreativní vyřešení způsobu proměn je i dobře provedené.

Silnou stránkou této práce je, k mé radosti, i scénář, který prošel řadou úprav. Výsledkem poměrně zdlouhavého vývoje je tak nakonec originální příběh s nečekanou pointou.

V němém loutkovém filmu bez komentáře je značně obtížné vyjádřit emoce postav - loutek. Tento příběh stojí z velké části právě na vyjádření emocí jeho postav. Jsem přesvědčený, že i s tímto úkolem jsem se vypořádal úspěšně a postavy příběhu i příběh samotný tak získaly na uvěřitelnosti.

Ve filmu je i několik úsměvných scén, a tak doufám, že se i jimi diváci pobaví.

## 10. Slabé stránky

Nejsem zcela spokojen se světly. Použité lampy bohužel blikaly. Pokoušel jsem se blikání odstranit pomocí nejrůznějších řešení. Dokonce jsem učinil pokus a schovával jsem se při focení jednotlivých framů pod scénu. Ověřil jsem si, že není možné, abych nějakým způsobem zapříčiňoval blikání já sám tím, že bych si například stoupal tak, že bych reflektoval či nějakým způsobem bránil světlu na scénu. Nakonec jsem se pokusil eliminovat úseky s nejvýraznějším blikáním snímek po snímku v Adobe After Effects. Dobrá světla jsou jednou z věcí, které odlišují animaci od po domácku rozfázovaných věcí pod lampičkou. Paradoxní je, že záběry, které jsem si přisvětloval právě stolní lampičkou blikají mnohem méně, než scéna nasvětlená světly zapůjčenými z ateliéru. Nedostatek světla má za následek i ne zcela bez chyby nasvícený zelený koberec, a proto se některé záběry hůře klíčí. Absence ateliérového vybavení se projevila při jízdě kamerou, kde jsem si musel vystačit se stativem, který zastupoval saně. V případě, že bych pracoval v ateliéru a saně mohl použít, by tak záběry získaly na zajímavosti a hloubce. I po odevzdání bakalářské práce bude na filmu ještě hodně práce s postprodukcí. Snímek Alternativa bude ještě v budoucnu doplněn o zmíněnou autorskou hudbu, která se touto dobou dokončuje. Zatím jej tedy doplňuje pouze zástupný zvuk.

## **11. Seznam použitých zdrojů**

DUTKA, Edgar, Scénáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace. Nakladatelství AMU, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

WILLIAMS, Richard. The animator's Survival Kit. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 0-571-2384-7.

KUBÍČEK Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

## 12. Resumé

For my studies of scene technique on College of Applied Arts I decided because ever since I was a child I was in a close relationship with film and theatre industry and I have a strong bond to it still. The skills I gained throughout my studies led me to my further studies of Animation and Interactive Creation on today's Faculty of Art and Design of Ladislav Sutnar.

During the three years of my studies I have learned and got experience in the field and applied my skills into my video work created from painted studies of animals, loop animation of "Bulb and the fly", writing practice, field work and into my most successful work so far- co-creation of animated puppet series "Stories about Guy and his Wife"

For my Bachelor thesis I chose the topic of Animated Authorial film. This topic allows me to create separate work where I can present my skills, experience and work. It allows me to confront what I know and can do in comparison with professionals of today's animated film. All of that without any help of specialists in this field.

My target is creation of an animated puppet film on high professional bases without any help and interference of other people. I also wish to use this Bachelor thesis for representing work of our atelier on possible events where not only I see the chance of usage of this kind of art.

The final screenplay was taken from various prepared themes where many changes needed still to be done. Together with this change the remake of the puppets was important. The harmony between the puppets and the environment was also very important. For my better orientation in the story I created a storyboard which I have closely followed. For speed of the plot I used the change and in the moment where the conflict starts I filmed on 24 frames in a second, where I used only 12 second frames in previous filming. The story of a young and old witch, potion making and desire for eternal beauty grabs the audience not only because of the interesting storyline but also for the unexpected end, funny scenes and the realistic animation. While I was making this film I had the chance to compare working in ateliers together with work in offhand places.

For a big success I also take the changes of the witches' faces, making the potions in cauldron and the movement of the characters. Unfortunately I see a big gap in the light. I could not fully get rid of the flickering in the Adobe Effects, maybe because of the bad

condition of the lamp. Even after handing in this Bachelor thesis there will be a lot of work on the postproduction. The snap "Alternativa" will be enriched with music in the future, which is almost done. At this moment there is only a vicarious sound with it.

## 12. Seznam příloh



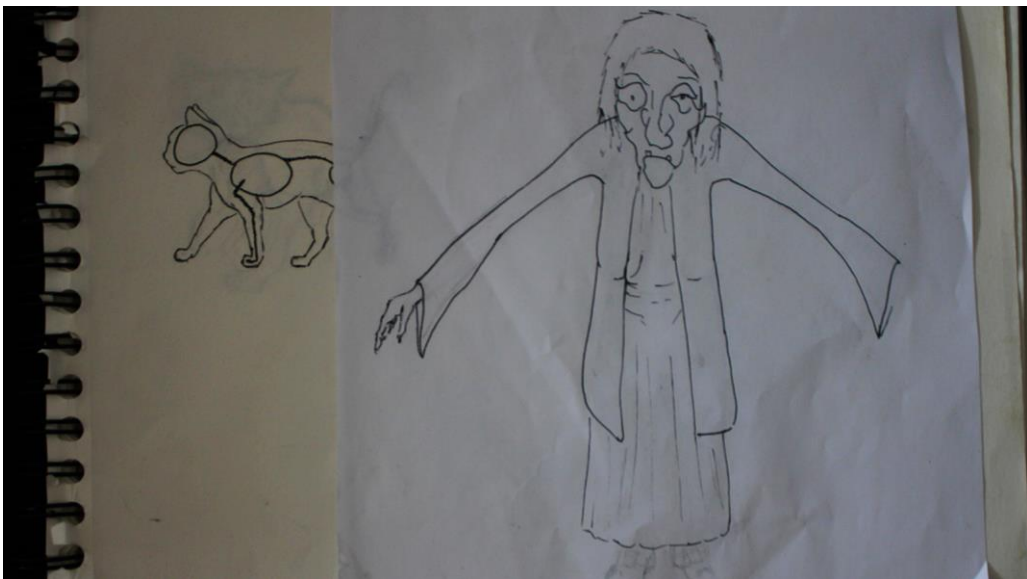













v



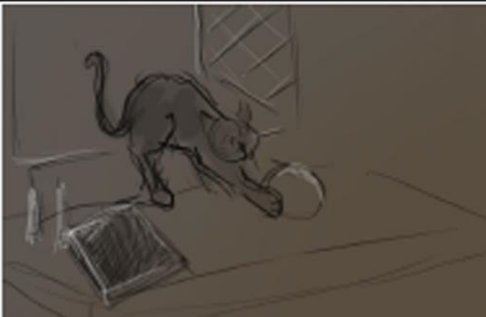

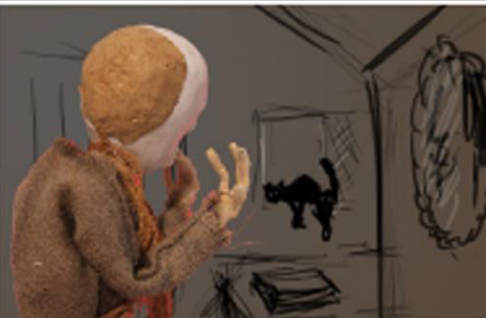

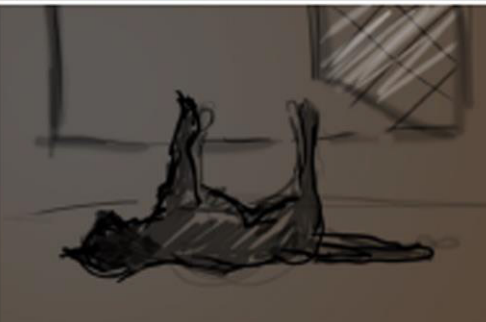













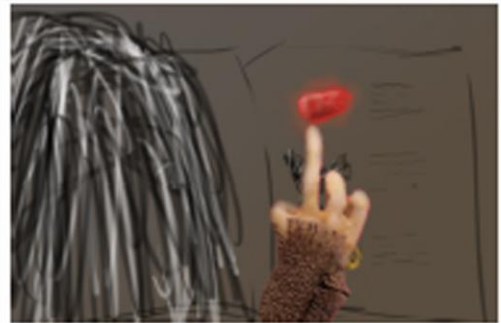







C	Celek 2 chaloupky v lese.	
PC	Kočka sedí na okně kouká dovnitř a mrská ocasem leze dovnitř	
D	Tlapa kočky jak našlapuje	
C chalou pky	Zaostřeno na okno do kterého doskočí kočka. Přeostření na A jak stojí u zrcadla a kouká k oknu . A koukne opět do zrcadla	
D	Kouká do zrcadla a sundává sponu z temene. Vývalí se jí vrásky a prohlíží se	




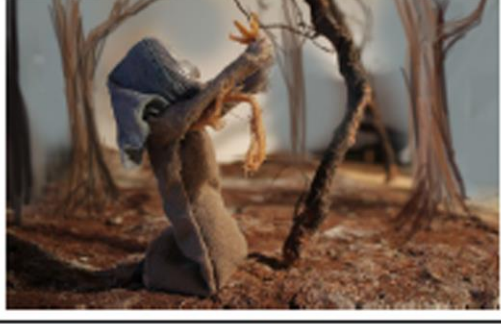


PC	Kocour na stole, shodí kouli a ta spadne na zem.	
D	Koule spadne na zem	
PC	Bába se otočí ke kocouru. Ten kouká na zem na kouli, koukne na bábu a ona na něj, on se okamžitě vyděsí...	
D	...nadskočí a ztuhne.	
D?	Tuhý kocour.	

PC	A si povzdechne, koukne do zrcadla, nasadí sponu a jde ke kameře.	
D	Lopata uplácává hlinu	
C	A zakopává na hřbitůvku kocoura. V pozadí si kráčí B a nese něco v ruce. A zamává a (B by mohla mít celou dobu zrcátko)	
PC	B se ulekne a schová věc za záda. Vysměje se A a odchází.	
PD *	Zaostří na věc co má za zády	

D	věc v rukách B	
D*	A si uvědomí co to je. Rozeběhává se směrem ke dveřím chaloupky.	
C	Rozrazí se dveře a v nich A, utíká ke stolu a (napřahuje nad něj ruce jako kdyby je chtěla seprásknout a zalamentovat). Otevře knihu	
PC	listuje na stranu lektvaru Nachází a kouká do knihy	
D	Kámen namalovaný v knize	

D ze spoda	Dojde jí to (praští se do čela, zamračí se)	
D	lektvar	
D	Otevírá šuplík a bere z něj věc co měla B	
PC z boku	Drží v ruce a kouká se na to. (Možná zahrozi pěstí do okna) Pokládá to na knihu. Natahuje se pro křídla a dává je na knihu. Natahuje ruku k ukázání do knihy.	
D	Ukazuje na houbu	

PC	Odchází od knihy a vyběhává z chajdy	
C	A v lese hledá a najde.	
D	Houba	
PC	A je ráda, že ji našla.	
D	Trhá houbu	