

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ BÁSNĚ

Matěj Sysel

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design
Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská práce
FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ BÁSNĚ

Matěj Sysel

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

Plzeň 2015

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

Plzeň, duben 2005

.....
podpis autora

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 ZPECEFIKA.....	10
7	POPIS DÍLA.....	12
8	PŘÍNOS PRÁCE POR DANÝ OBOR.....	14
9	SILNÉ STRÁNKY.....	15
10	SLABÉ STRÁNKY.....	16
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	17
	A) Knižní a periodická literatura	
12	RESUMÉ.....	18
13	SEZNAM PŘÍLOH.....	20

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V průběhu studia jsem se v rámci klauzurních a semestrálních prací zabýval různými technologiemi animace a jejich možnostmi, kterých je v tomto oboru mnoho. Mě osobně byla vždy nejbližší animace klasická a to z prostých důvodů. Mám rád dílo dělané rukama, se kterým si mohu výtvarně a řemeslně hrát a dát do něj kus sebe. Do práce se snažím vnášet originalitu, empatii a propracovat vše do nejmenšího detailu. V klasické animaci velmi silně vnímám prostor, hmotu a čas, díky čemuž je pro mne mé dílo fyzické a reálné i na plátně.

U mé první animace, která byla vytvořena na základě klauzurního zadání, mě inspirovaly sešitové bitvy z dětství. Zadání neslo název “Plzeňská dvanáctka” a jak je zřejmé, dílo mělo vyprávět o Plzeňské hospodě, či kavárně. Vybral jsem si kavárnu Inkognito v Husově ulici a příběh věnoval stropnímu větráku. K realizaci jsem použil technologii pixelace, kreslenou animaci a celé to prokládal záběry z prostoru kavárny. Pomocí pixelace jsem rozpohyboval vlastnoručně vyřezaná, dřevěná letadla, kresbami oživil sešitovou bitvu a do krátkého příběhu vnesl dětskou atmosféru a hravost. Interiér kavárny se tak na moment stal prostorem letadlového souboje.

V klauzurní práci na téma hudební jingle, jsem se poprvé seznámil s programem Adobe After Effects. Zpracoval jsem krátký spot, kde jsem díky němu mohl použít zelené pozadí a rozpohybovat tak statický záběr a vložit do něj objekt vytvořený v počítači. Byl to pro mě velký skok kupředu a motivace poznávat tento program více do hloubky, protože možnosti, které nabízí jsou úžasné a v mnohém mi stále pomáhají.

Na nově nabitých zkušenostech s Adobe After Effects jsem stavěl při krátkém úvodním spotu pro “Večer kinematografie”, který měl upoutat na oslavu 100 let vzniku filmu. Podařilo se mi vytvořit noční krajinu za denních podmínek, kde byl z útroby kamery promítán oheň v lesním prostoru. Výše zmíněný program mi pomohl velmi realisticky vytvořit kužel světla vycházející z promítacího stroje a oheň, který tam vlastně nebyl. Celkový efekt mě velmi potěšil a inspiroval k další práci.

Má dosavadní tvorba vytvořená v rámci klauzurních a semestrálních zadání, byla vždy školou, kdy jsem nabíral zkušenosti, učil se a pracoval často formou pokus omyl, což ale mělo svůj smysl. Dnes, jsem díky tomu všemu o krok dál a k bakalářské práci mohu od začátku přistupovat jako k dílu bez kompromisů s jasným cílem a představou a těšit se na to až se podívám na svůj první film s hrdostí a pocitem splněného snu.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Poezii mám odjakživa moc rád a to mě přivedlo k filmovému zpracování básně jako bakalářské práce. Silný lyrický příběh “Strážce majáku má příliš rád ptáky” od francouzského klasika Jacquesa Préverta, mne uchvátil svou obrazotvorností, dějem, a sdělením, že jsem se s radostí pustil do práce těšíc se na výsledek.

Jacques Prévert byl francouzský básník, scénárista a dramatik. Velmi na mě zapůsobil svou tvorbou a životním stylem, který nádherně vystihuje tato citace:

“ Jacques Prévert je věčný kluk, vášnivě milující život a vášnivě protestující proti všemu, co život ničí, křiví a devaluje. Dětská imaginace, hravost, vliv surrealismu, bourání jazykových klišé a frází - to jsou prvky charakterizující jeho tvorbu.”¹

Strážce majáku má příliš rád ptáky, je básní s náladou, která byla už od začátku zřetelná a srozumitelná. Děj básně vypovídá o těžkých životních situacích, ve kterých se člověk snaží zvrátit osud již nadiktovaný společností či systémem, což ovšem není možné, on je nevyslyšen, nepochopen, neschopen s tím cokoli udělat, doplácí na své činy a selhává. Popisnost a atmosféra básně mi dovolují děj ztvárnit jen v obrazech bez potřeby slov či textu, díky čemuž mohu divákovi dovolit vnímat děj s pomocí vlastní představivosti a myšlenek. Děj poměrně drsný zasazený do melancholického prostředí majáku a mořské krajiny vypovídá sám o sobě bez nutnosti slov.

1 Osobnosti [online]. ©2012 [cit. 2015-28-04].
Dostupné z: www.spisovatele.cz/jacques-prevert

3 CÍL PRÁCE

Cílem mé bakalářské práce bylo vytvořit 2 až 3 minutový loutkový film, který vystihne stejnou náladu, harmonii a sdělení jako báseň samotná. Chtěl jsem hlavně uplatnit své poznatky v oboru, které jsem po dobu studia nabyl a také zažít zkušenost s prvním “opravdovým” filmem takového rozměru. Je to můj splněný sen, protože zde se konečně mohu plně vyjádřit vlastním způsobem. Vytvořit film, který vznikl na základě mých pocitů, mé kreativity a mého vnímání básně a jejího sdělení.

Děj a jeho náladu jsem podpořil vizuálním zpracováním jednotlivých scén do esteticky celistvého obrazu a samozřejmě také vytvořením hlavní postavy, loutky, která umocňuje atmosféru celého příběhu. Výtvarnou stylizací jsem se snažil přiblížit světu plnému pochyb a otázek v hlavě hlídače majáku. Jak už jsem psal dříve, mé zpracování básně je beze slov, divák vnímá pocitově a obrazově, což vyžadovalo vytvořit takové prostředí, které to umožní. To vše mě vlastně pohánělo při realizaci velkého oceánu s ostrovem, na kterém stojí maják, kde žije hlídač a kde se odehrává jeho smutný příběh. Dalším cílem pro mě bylo řemeslné zpracování. Tam jsem nepřipouštěl žádné kompromisy a prostě se dal do práce. U strážce jsem se rozhodně nehodlal spokojit s animační kostrou, kterou stačí jen obléct. Chtěl jsem od toho mnohem víc a to jsem tomu také dal. Vytvořil jsem funkční dřevěnou loutku, která dokáže zahrát potřebné scény a má přitom silné charisma hlídače majáku.

Svým dílem bych také rád vzdal hold právě Jacquesovi Prevertovi, umělci který mě inspiroval a básníku jež rozdával svou poezii na setkání se životním krédem láska, svoboda a bratrství.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Prvním aktem přípravy bylo zamyšlení. A to nad tím, jak postupovat a jaké zvolit materiály. Přemýšlet jsem ale dlouho nemusel a rozhodl se pro dřevo. Jako materiál je mi nejbližší, mám rád jeho strukturu, teplotu, výraz a možnosti které mi nabízí při jeho zpracování. No a jak báseň pojmout a přetvořit v animovaný film? Nad tím už jsem přemýšlel o něco déle.

Od samého začátku jsem byl rozhodnutý pro loutkový film. Jak už jsem zmiňoval, dřevo pro mě bylo jasnou volbou, protože jsem s ním pracoval už od útlého mládí a k tomuto materiálu měl vždy hezký vztah. Ze dřeva jsem vyrobil téměř všechno od loutky, přes maják až po moře. Vybral jsem krásný kus borovice na tělo, jasanovou kulatinu na hlavu a kusy tvrdého dubového křesla, ze kterých vznikly končetiny, které byli nejvíce namáhány. Interiér majáku je ze smrkových hranolů a jasanu a sklo jsem vytvořil z plexiskla z rozbitého rámečku na fotografie.

Místem, kde se všechno zrodí byla jednoznačně dědečkova dílna, která má ideální zázemí a vše potřebné pro můj záměr. Zde jsem si také v minulosti rozšířil znalosti a dovednosti s prací se dřevem.

Než tomu však mohlo být, proseděl jsem dlouhé hodiny nad svým skicářem a přemýšlel a kreslil a vizualizoval si jednotlivé záběry, pohledy, celistvost scény, zkoumal své pocity a vjemy z básně, které jsem chtěl použít do filmu a snažil se pomocí kreseb a poznámek ucelit postup a provedení celého díla. Musel jsem dobře rozmyslet podobu strážce majáku, přece jen je to starý vysloužilý námořník, který chlastá a nešťastně pozoruje ptačí jatka za oknem.

Tělo má robustní, malou hlavu, protože to není žádný vědátor, ale spíše muž činu. Jeho tvář byla oříšek, musel jsem myslet na spousty věcí které má vyzařovat, jako třeba melancholie, smutek nebo osamělost. Vše se ale nakonec povedlo podle mých představ za což jsem velmi rád.

Pro natáčení samotné jsem vytvořil podrobný storyboard, který mi byl nápomocen v celém průběhu práce a pomáhal mi udržovat návaznost, sled děje a kompozici střihu. Natáčel jsem ve školním ateliéru, kde jsem měl k dispozici veškerou potřebnou techniku a prostředí bylo až na ten vzduch pro práci příjemné.

5 PROCES TVORBY

Jako první jsem začal tvořit loutku strážce majáku. Asi proto, že jsem se na toho chlapíka opravdu těšil. Jak už jsem zmiňoval, nehodlal jsem se spokojit s klasickou animátorskou kostrou, kterou jen obléknete a snadno animujete. Chtěl jsem vlastní loutku, která vystihne svou postavu takovou jaká má být, která nebude potřebovat žádný oděv ale dřevo samotné ji utvoří se vším všudy ke své dokonalosti. Inspirací mi byly loutka Krysaře ze stejnojmenného filmu Jiřího Barty marionety voděné na drátech divadla Minor ve hře Bruncvík a lev.

Stylizace mé loutky vycházela ze silného námořníka, který už má nejlepší léta za sebou a místo na lodi teď pracuje jako strážce majáku. Pro tvar těla jsem si vybral vhodný borovicový blok dřeva který se pyšnil krásnou strukturou let s něžným sukem ve výšce hrudi na pravém místě. Tvary let jsem podpořil a zvýraznil vybráním dřeva v jejich tvarech. Hlavu jsem vyřezával z jasanové kulatiny, dlouhé vousy, zakřivený nos, červená čepice obecně jsem snažil rysy přizpůsobit věku. Na ruce a nohy jsem použil tvrdé dubové dřevo a klouby vytvořil z plátů mědi, která se snadno ohýbá. Namáhané klouby sice občas praskly, ale nebyl problém je vyměnit za nové a pokračovat nerušeně dál. Části těla loutky jsem pospojoval vruty a šrouby a celek potom maloval akrylovými barvami, které jsem na závěr brousil a patinoval lihovými mořidly.

K vytvoření hladiny moře posloužily štěpky z různých zakroucených špalků, které jsem pomaloval a skládal horizontálně v pásech za sebou. Maják jsem umístil na dřevěnou skálu s kalsickým pruhovým nátěrem a modrými okenicemi.

Světlo majáku jsem vytvořil pomocí obrovské žárovky Mega Edison a umístil ji do středu interiéru majáku. Dále v ději vystupuje loď převážející ptáky z ostrovů, která je z jasanového dřeva a tvarem vychází z parníku.

Interiér majáku jsem vytvořil také ze dřeva, podlaha je z jednotlivých prken a skla po obvodu jsou z plexiskla. Vytvořil jsem také funkční svíticí systém pomocí otáčivého stínítka, které rotuje kolem žárovky a díky kterému maják v noci bliká. V prostředí majáku je velký spínač pro osvětlení, pohovka, budík a několik lahví rumu.

Racky jsem vytvářel ve stejném duchu jako vše ostatní, vymyslel jsem jejich základní tvar, poté vystříhl z kůže a naohýbal drátěnou konstrukci, která byla vlepena do těla racků. Po několika zkouškách, jak vodit tyto kožené opeřence jsem zvolil černý drát který jsem přidělal na jejich kostru.

Zpočátku jsem animoval jednotlivé scény, které se natáčely před zeleným pozadím. Například let racka, který se objevuje už v prvním záběru, nebyl vůbec tak jednoduchý, jak jsem si zpočátku myslel. Musel jsem dopodrobna nastudovat let tohoto tvora abych docílil jeho reálného pohybu a výsledku podle mých představ. Animace parníku byla také za pomoci zeleného pozadí, ovšem v tomto případě ležela loď na skle a zelené pozadí bylo v odstupu čtvrt metru pod sklem abych tak zamezil nežádoucím stínům vrhaným lodí. Tímto způsobem jsem si zjednodušil následné klíčování, které pak bylo přesnější. Dále jsem pracoval už jen s interiérem majáku a dějem samotným. Natáčení scén z majáku vyžadovalo dobré a promyšlené svícení. Světlo jako takové nese v celém ději poměrně velký význam a určuje jeho atmosféru.

Děj jsem koncipoval tak, že po celou jeho dobu slunce zapadá, čímž ubývá světla na scéně a přichází okamžik kdy je potřeba rozsvícení světla majáku. První záběry jsem tedy svítil s větší intenzitou, která postupně ubývá až do momentu kdy přijde na řadu žárovka Mega Edison. Tam přišla celkem významná změna, protože jakmile jsem rozsvítil žárovku, její světlo se samozřejmě odráželo v “oknech”, takže jsem musel ustoupit od původního návrhu natáčet interiér majáku před zeleným pozadím a poté je nahradit oblohou a mořem. Nakonec jsem to ale vyřešil dataprojektorem, kdy jsem promítal už hotovou oblohu s mořem za “okna” majáku. S ohledem na tuto technologickou změnu jsem samozřejmě musel poupravit celkové osvětlení scény tak, aby nerušilo světlo z dataprojektoru. Na řadu pak přišla loutka se kterou jsem ze začátku trochu bojoval ale nakonec se mi ji povedlo rozpohybovat tak jak jsem potřeboval. Malá komplikace nastala v několika pohybově náročných scénách kdy se lámaly měděné klouby, naštěstí jsem ale měl dostatečnou zásobu náhradních a ve výsledku mě to nijak neomezilo.

Celou animaci jsem nakonec dodělával v programu Adobe After Effects, kde jsem rozpohyboval moře, loď, oblohu a světlo majáku. Racky jsem zbavil vodících drátů, vymazal zelené pozadí a v neposlední řadě dořešil barevné korektury jednotlivých záběrů, kontrast, expozici a přidal některé efekty jako například vložení stínu, rozmazání či vinětače.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

V této kapitole bych rád přiblížil techniku, se kterou jsem při realizaci své bakalářky pracoval.

K natáčení jsem využíval školní fotoaparát Nikon 5000, který jsem propojil s PC softwarem Dragonframe. Ten vytvořili bratři Jamie a Dyami Caliriovi v roce 2005. Jedná se o software určený k stop-motion animaci, který pomáhá animátorovi vytvářet přesnější a plynulejší pohyb. S programem Dragonframe jsem se díky této práci seznámil poprvé a přiznávám, že mi byl velmi nápomocen.

Z optiky jsem nejvíce využíval vlastní objektiv s pevným ohniskem Nikon 50mm f/1.8 Nikkor, se kterým se mi dobře pracuje a hlavně je vynikající na detailní záběry, kterých je v mém filmu mnoho a ve kterých je potřeba velká hloubka ostroty. Další skla, která jsem používal byla Nikon 35mm f/1.8 Nikkor a Nikon 25mm f/2.8 Nikkor. Některé statické záběry jsem snímal na Pentax K-5 II, s širokoúhlým objektivem Pentax 35mm f/2.4 AL SMC DA, na kterém jsem mohl využít rozmanitější spektrum white balance.

Scénu jsem nasvítil starým světlometem GHR s fresnelovou čočkou o příkonech 500+2000 W, jehož intenzitu jsem tlumil použitím pauzovacího papíru. Dalším zdrojem byla holandská žárovka Mega Edison, kterou jsem použil jako světlo majáku. Dataprojektor promítající pozadí za okna majáku značky Canon SX 50 jsem umístil tak, aby jeho záře nesvítla do snímaného interiéru, ale jen na stěnu za ním. Animování s promítaným pozadím pro mě bylo nové a rozhodně velmi obohacující.

Abych mohl animovat loutku, rozhodl jsem se ji šroubovat k podlaze. Tato technika bývá standardně řešena 8mm závitnou tyčí, která se zašroubuje do matky umístěné v noze loutky. Abych nemusel do malých nožiček umisťovat tak velkou matku, rozhodl jsem se zaimprovizovat a vymyslet nějakou jinou alternativu. Vyzkoušel jsem dráty z kola, které jsou ještě užší než 8mm závitová tyč (pouhých 5mm) a namísto matky instaloval koncovku z drátu jízdního kola (která je menší než zmiňovaná matka) a přilepil ji dvousložkovým lepidlem.

Díky tomu jsem nemusel tolik zasahovat do malých nohou loutky a i přesto držela pevně k podlaze. Vyčnívající cyklodráty jsem naohýbal do tvaru kličky pro snadné šroubování. Na tuto technologii jsem velmi hrdý, protože je velice účinná a originální.

7 POPIS DÍLA

Můj film strážce majáku má příliš rád ptáky, nyní se pokusím co nejpodrobněji popsat. Jedná se o krátký loutkový film vytvořený technologií stop motion a jeho děj je filmové zpracování stejno jmené básně.

*“Ptáci po tisících nelétávají ke světlům
po tisících padají po tisících se třští
po tisících oslepeni po tisících sražení
po tisících umírají*

*Strážce to už nemůže dál snášet
má příliš rád ptáky a řekne
At' táhne k čertu takhle řezničina!*

A všechno pozhasíná

*V dálce ztroskotává nákladní lod'
lod' plující z ostrovů
lod' plná ptáků
s tisíci ptáky z ostrovů
s tisíci utopených ptáků”¹*

Vizuální charakteristika je specifická v mnoha ohledech. Jednak jsem vše vytvořil převážně ze dřeva, každá scéna je tvořena pomocí tohoto překrásného materiálu. Dřevo jsem opracoval dláty a dal mu specifickou podobu která je celistvá.

¹ PRÉVERT, Jacques. *Jako zázrakem*. 1. vyd. Praha Translation 1972. Strážce majáku má příliš rád ptáky, 74

Zbylý materiál je měď, tato příjemná kombinace materiálu posunula atmosféru filmu zas kupředu a vytvořila tak přírodní výtvarnou stylizaci.

Rychlost filmu jsem udával v poklidném tempu tak aby na diváka působila krajina ve které se děj odehrává. Podařilo se mi tak vytvořit příjemný úvod ve kterém se následně odehrává zběsilost a krutost básně.

Film má otevřený konce který dává prostor diváku se zamyslet nad tím, jak by v podobné situaci si počínal on sám. Zároveň je také možné přemýšlet nad pokračováním děje.

Skladba maják která doprovází celý děj jsem vytvořil společně s kapelou Fisherman's daughter, cílem bylo navodit přesvědčivou náladu a vyzdvihnout děj samotný.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Upřímně řečeno nevím jak odpovědět, snad možná, že jsem jeden z mála studentů, který se zabývá klasickou animací. Nicméně hlavním přínosem je tento film nikoliv pro obor, ale pro mě samotného a o tom tady budu psát.

Díky této práci jsem si mohl poprvé vyzkoušet animaci loutky vlastní výroby. V dřívějších pracích jsem využíval vlastnoručně vyráběné rekvizity ale nikdy loutku člověka. Rozšířil jsem si znalosti právě v pohybu loutky hlavně v tom jak ji vodit. Také realizace letu racka nebyla žádná legrace, ale nakonec jsem si sním poradil. V tvorbě mi také hodně pomohlo zázemí ateliéru, které práci zpříjemnilo a pomohlo v technologicky náročnějších scénách.

Jak jsem již zmiňoval dříve, poprvé jsem použil program Dragonframe, za což jsem moc rád, protože znalost takového programu je velmi užitečná a určitě ji v budoucnu ještě využiji. Co bylo také velmi zajímavé a obohacující jak pro mě tak nejspíš i pro obor bylo to, že jsem využil moderní technologie dataprojektoru a mohl animovat dvě rozdílné scény zvlášť a zároveň je snímat najednou. Tento postup jsem vyzkoušel poprvé a fungoval výborně a vlastně jsem byl tak trochu průkopníkem u nás v ateliéru, protože jsem tak objevil nový způsob řešení pro takovou scénu.

V neposlední řadě jsem si rozšířil své subjektivní vnímání uměleckého díla jako takového, díky hlubšímu a silnějšímu tématu než která jsem zpracovával doposud.

9 SILNÉ STRÁNKY

Silnou stránkou mé práce je použití tradiční technologie, klasické básně a vizuální zpracování které jako vrcholný hřeb svědčí o ideální kombinací těchto vektorů díky kterým vznikl můj film.

Celý film se díky originálnímu výtvarnému stvárnění vymyká od běžných animovaných filmů které se v některých případech snaží přizpůsobit výtvarnou stránku jasně nadiktovaným technologickým řešením. Má odvaha v těchto ohledech byla na pravém místě neboť díky ní jsem tvořil bez ohledu a především omezení, tudíž má mé výtvarné vyjádření mnohem osobitější charakter.

Silnou stránkou kterou může autor po dokončení svého díla mít je jeho spokojenost sním. Jsem hrdý na svůj film který jsem vytvořil sám, od vyřezávání loutky, scén, animování, střih, postprodukci, hudbu a zvuk samotný. Jako autor všech těchto odvětví jsem se vždy snažil o co největší odkaz na báseň která mi byla předlohou a tak celé dílo je silně emoční.

Mezi silné stránky neodmyslitelně patří i samotný námět, ten díky svému autoru Jacques Prévertu převyšuje nad ostatní svou hloubkou, krásou.

Jsem rád, že má práce nepůsobí prvoplánovým dojmem, ale jako komplexní dílo s promyšlým záměrem a myšlenkou.

10 SLABÉ STRÁNKY

Zpočátku jsem trochu zápasil s pohybem loutky, který má v prvních scénách své nedostatky. Neměl jsem s tím téměř žádné zkušenosti a její ovladatelnost byla pracnější a komplikovanější než tomu bývá u animátorské kostry. Musel jsem se s tím vypořádat a naučit se s loutkou perfektně pracovat aby byl pohyb skutečně přesvědčivý, reálný a plynulý. Na úkor toho jsou některé první scény maličko rozpačité, ale poměrně rychle jsem to zvládl a ve zbytku filmu je už pohyb takový, jaký má být. Také s letem racka jsem se musel poprat ale stejně jako tomu bylo s loutkou i tady jsem rychle zjistil s ním zacházet a bylo to nakonec v pořádku.

Když se dnes dívám na svůj film, nacházím samozřejmě další drobnosti, které bych teď řešil jinak jako je délka některých záběrů, přece jen když jako animátor při natáčení některé scény přehrávám stále dokola, můžu snadno přestat vnímat reálnou délku záběru a pozornost obracet například na pohyb loutek. Ale tento film je můj první výtvar takového formátu, takže tyto chyby naopak vidím jako posun kupředu a zkušenost pro tvorbu dalšího filmu.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) knižní a periodická literatura

1. DUTKA, Edgar. scénáristika animovaného filmu Minimum z dějin české animace. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
2. DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
3. NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a Jakub Hora, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7. ISBN 978-80-7331-276-3.
4. 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.
5. DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Praha: Akademie múzických umění v Praze, filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-80-7331-105-6.
6. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno: Nakladatelství BB/art s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Jiří Buchal BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
7. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 0-571-23834-7.

12 RESUME

The topic of my bachelor's thesis was Jacques Prévert's poem The Lighthouse Keeper Loves Birds Too Much. I found the poem interesting due to its mood, imagination, and the plot, which is melancholic and deep with a social aspect.

The film is a puppet film and to create it I used a stop-motion animation technique. With that I could create a nice combination of traditional puppet animation with the classic poem.

The puppet as well as all scenes are handmade of wood. That helped me to build an ambience very similar to the one which the poem evoked in me. This also makes the puppet very original.

The main character and the birds, sea and lighthouse are stylized into a naive form.

I did the main animation work in the school studio, where I could use all equipment I needed, such as lights or the animation software Dragonframe. This software made the movement more elaborate. I also used a projector, which helped me with the background behind the lighthouse windows. This experience was new and very helpful for me, because it enabled me to eliminate undesirable green reflections that a green screen would reflect into the interior of the lighthouse .

I then processed the finished film in Adobe Premiere and Adobe After Effects.

The film has a clear cut inspired by a comics-style cut, it fits well with the background music, and in second part of the movie it escalates together with the plot.

I created the soundtrack with my band Fisherman's Daughter and it works well with the mood of the poem. The dubbing was performed by actor and screenwriter Vita Marcik, who was able to perfectly assume the lead role and his voice accurately corresponded to the puppet. I then added background sounds and noises. I enjoyed working on this film from beginning to end, and I learned many new techniques in the process. The connection between animation and poetry proved viable and showed that a film can carry the same atmosphere, idea and plot as the poem itself.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Fotografie - loutka, strážce majáku, foto vlastní

Příloha 2

Fotografie - návrh loutky, strážce majáku, foto vlastní

Příloha 3

Fotografie - ukázka storyboardu, foto vlastní

Příloha 4

Fotografie - ukázka práce s loutkou, foto vlastní

Příloha 5

Fotografie - let racka před zeleným pozadím, foto vlastní

Příloha 6

Fotografie - práce v auteliéru, foto vlastní

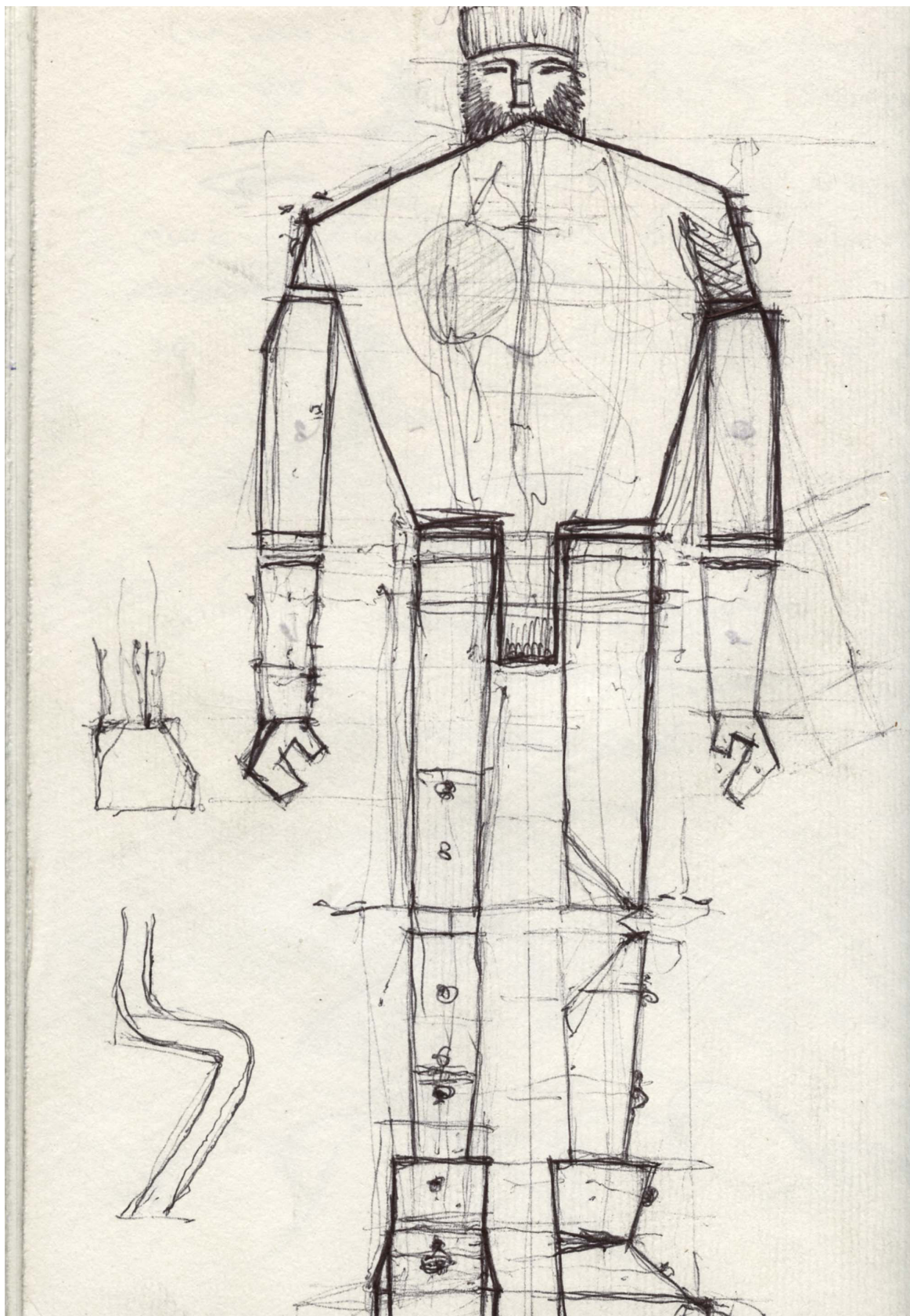
Příloha 7

Fotografie - žárovka Mega Edison, foto vlastní

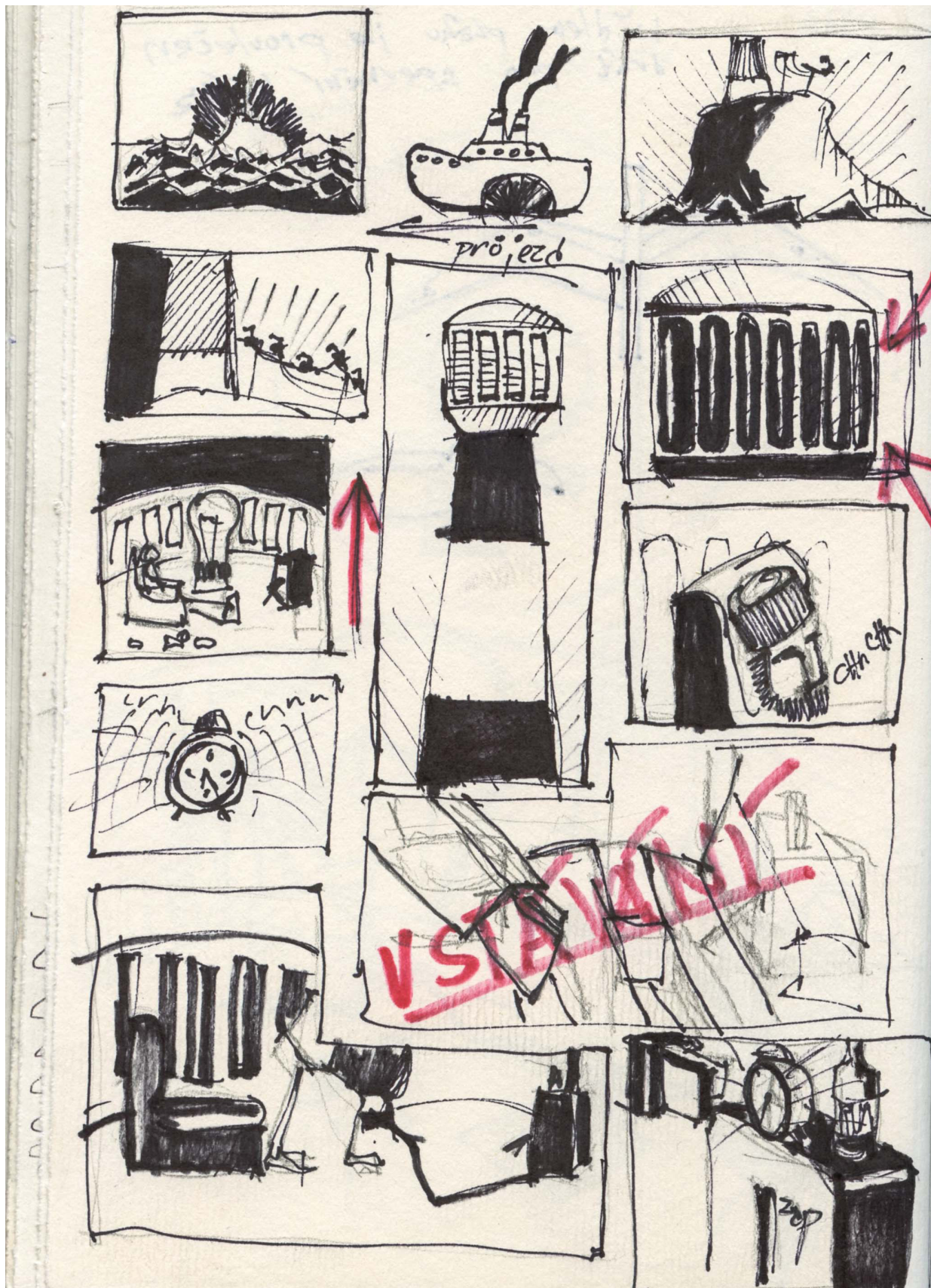
Příloha 1



Příloha 2



Příloha 3



Příloha 4



Příloha 5



Příloha 6



Příloha 7

