

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Bakalářská práce

2013

Alžběta Burešová

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Bakalářská Práce

ANIMOVANÁ ZNĚLKA PRO FILMOVÝ FESTIVAL

Alžběta Burešová

Plzeň 2013

Západočeská univerzita v Plzni
Ústav umění a designu

Oddělení výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design,
specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Bakalářská Práce

ANIMOVANÁ ZNĚLKA PRO FILMOVÝ FESTIVAL

Alžběta Burešová

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Jiří Barta
Oddělení designu
Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2013

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

Plzeň, duben 2013

.....
podpis autora

Ráda bych touto cestou poděkovala svému vedoucímu práce prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi za odborné vedení, profesionální a cenné rady a připomínky při tvorbě této bakalářské práce. Dále bych ráda poděkovala Janu Fischerovi a Emilovi Koptovi za zkomponování hudby a spolupráci při ozvučení animace.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	3
3	CÍL PRÁCE	4
4	PROCES PŘÍPRAVY	5
5	PROCES TVORBY	7
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	9
7	POPIS DÍLA	11
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	13
9	SILNÉ STRÁNKY	14
10	SLABÉ STRÁNKY	15
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
	a) Knižní a periodická literatura	16
	b) Internetové zdroje	16
12	RESUMÉ	17
13	SEZNAM PŘÍLOH	18

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

S animací jsem začala již na střední škole, ale své velmi malé zkušenosti jsem začala rozvíjet teprve pod profesionálním vedením.

První animovanou prací, kterou jsem na střední škole vytvořila, byl animovaný gag z prostředí toalety. Tato práce ovšem má mnohé nedostatky, hlavně ve střihu. Dalším dílem byla animace origami a následně hlíny. Zde jsem se ovšem setkala s problémem osvětlení. To byly mé první zkušenosti.

Rozvoj mé animované tvorby přišel až se studiem na Ústavu umění a designu Západočeské university v Plzni. Pod vedením pana profesora Barty a jeho kolegů se má práce vyvíjela správným směrem. Získávala jsem zkušenosti s klasickou kreslenou animací, později i loutkovou a počítačovou. Seznámila jsem se i s jinými animačními postupy.

Doposavad jsem se zabývala pouze krátkými formami animace, které jsem byla schopná za semestr zrealizovat.

První animace vytvořená na této škole byla otočka hlavy o 360° a následná transformace. Předlohou byla hlava mé setry, která se změnila v chobotnici a následně se vyfoukla. Animování otočky pro mě bylo dosti náročné a zabralo více času, než by taková krátká animace zasluhovala.

Další animovanou prací byl kreslený autoportrét o stopáži půl minuty. Hlavní postavou byl červík, který byl tvárný, a dobře se s ním při animaci pracovalo. Červík se snaží získat jablko ze stromu, a když ho získá, bojuje o něj s jiným červíkem. Výtvarně byla animace velmi jednoduchá, černobílá a pouze lineární.

Následovaly animace pomocí programu Flash. Byly to doplňkové animace na webové stránky Západočeské univerzity - katedry matematiky na fakultě aplikovaných věd. Práce spočívala ve zvolení maskota, jeho animace a umístění do webových stránek. Já jsem vytvořila maskota chameleona, se kterým jsem naanimovala tři krátké hříčky oživující stránky fakulty. Chameleon se mohl na stránkách objevovat, různě škodit a pak zase mizet.

Poté přišla práce na společném ateliérovém díle. Základem našeho budoucího díla byl komentář Jiřího Macháčka z televizní etudy divadla Sklep. Tento komentář na první poslech nebylo jednoduché sledovat a my jsme měli na výběr dílo animací více ozřejmit anebo naopak využít možnos-

ti volné interpretace. Zvolili jsme volnou interpretaci, která nám práci velmi usnadnila, protože jsme mohli užívat rozličných technik animování. Každý se zaměřil na to, co mu šlo nebo co bylo potřeba. Já jsem tvořila převážně kreslenou a ploškovou počítačovou animaci. A následně jsem veškeré kreslené animace kolorovala. Tímto způsobem vznikla zajímavá animovaná koláž s vtipným komentářem.

V dalším semestru jsme tvořili animované znělky k otevření nové budovy UUD. Práce na znělce byla pro mne zcela nová zkušenost. Na motivy Sutnarových grafických prací jsem tvořila abstraktní znělku v rytmu hudebního podkladu, který jsem si předem vybrala. Animaci jsem tvořila pomocí programu Flash, jenž se pro animaci takto jednoduchého výtvarného stylu hodil.

Na závěr semestru jsem ještě naanimovala krátkou smyčku. Byla to kreslená animace kolorovaná pomocí programu photoshop. Na scéně byly dvě rybičky, lžička a sklenice, ve kterých se rybičky nacházely. Rybky vyskakovaly a pomocí lžičky, která sloužila jako houpačka, se navracely zpět do sklenice.

Kromě semestrálních prací jsem také vyhotovila krátký animovaný gag pomocí klasické loutkové animace. Práce na loutkovém filmu byla náročná hlavně, co se týče příprav realizovatelného námětu, loutky a prostředí. Na rozdíl od kreslené animace se jednotlivé scény musely přetáčet celé, pokud došlo k nějaké výraznější chybě a nebylo možné umazat pouze část záběru. Na druhou stranu bylo animování mnohdy rychlejší než při animaci kreslené.

Kromě školních prací jsem vytvořila také 2 animované bannery pro společnost VESKOM GROUP a také animované PF pro svou rodinu. PF bylo interaktivní a jednotlivé postavičky, které se na scéně nacházely, v sobě měly skryté tlačítko. Když se na postavičku kliklo pomocí kurzoru, odehrála se krátká animace.

Veškeré nasbírané zkušenosti jsem následně využila při této bakalářské práci.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako bakalářskou prací jsem si zvolila animovanou znělku proto, že jsem se s takovým formátem během studia již setkala. Možná variabilnost a nezávislost na ději byla pro mě také důležitá. Ale asi nejdůležitějším důvodem, proč jsem se rozhodla pro znělku, bylo její následné využití. Během minulého roku jsem se podílela na festivalu Ekofilm a organizátor Jan Fischer mi dal možnost připravit animovanou znělku pro následující rok. Bohužel spolupráce na festivalu nevyšla podle jeho představ a tak došlo ke změnám. Festival Ekofilm změnil organizační tým a pan Jan Fischer mi nabídl zpracovat znělku pro jeho nový projekt - filmový festival Edukofilm. K této změně došlo již během příprav na znělku Ekofilmu a bylo nutné již přinesené náměty předělat.

Festival Edukofilm není jednorázovou akcí, navazuje na tradice festivalu Ekofilm. Tento festival byl po dlouhé roky organizován občanským sdružením Ekofilm v čele s panem Janem Fischerem. Po neshodách s ministerstvem životního prostředí, pod jehož záštitou byl festival pořádán, sdružení od organizace festivalu odstoupilo. Zaměřilo se na vytvoření nového festivalu Edukofilm, který není pouze náhradou, ale rozšířením obsahu původního Ekofilmu. Hlavním úkolem, který si festival uložil, je dále rozšiřovat kvalitní vzdělávací snímky. Podporovat jejich tvorbu a předat je žákům všech věkových kategorií, laické i odborné veřejnosti. Festival by se neměl zaměřit pouze na kinematografii, ale i na přednáškové, vzdělávací, školící a klubové akce pro veřejnost. Bohužel aktuální finanční možnosti sdružení neumožňují spouštění projektu již v příštím roce.

To bylo tedy hlavním důvodem mého výběru. Mohla jsem tak propojit práci bakalářskou s prací, která nebude pouze jednou z animací v mém portfoliu, ale prací, která bude prezentována širšímu publiku.

3 CÍL PRÁCE

Znělka by měla o novém festivalu informovat veřejnost. Využít jí lze již před zahájením festivalu jako upoutávku a dále i během festivalu jako úvod k hlavním projekcím. Znělky jsou častou součástí festivalů a během festivalových dní se s ní můžeme setkat na mnohých místech. Je důležité, aby znělka byla čitelná a zaměřila se na důležité prvky toho daného festivalu či akce. Proto jsem znělku koncipovala tak, aby byla srozumitelná, hravá a upoutala pozornost diváka. Měla by akci prezentovat a vyzdvihnout prvek zábavného vzdělávání.

Hlavní znělka ale neměla být jedinou animací provázející festival. Projekci již s konkrétním zaměřením by měla uvádět krátká znělka odvozená od znělky hlavní. Pro ukázkou jsem vytvořila úvodní znělku pro přírodovědné filmy. Tyto znělky by dále měly být vypracovány pro všechny programové sekce.

Na této práci pro mě bylo důležité, abych naplno využila své schopnosti a zkušenosti k vytvoření znělky, která osloví nejen návštěvníky festivalu.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Po oznámení témat byla znělka jasnou volbou. Velmi brzy jsem o její vizuální a obsahové stránce začala přemýšlet. Zde připomenu, že v této době jsem pracovala na znělce pro festival Ekofilm. Zprvu jsem přemýšlela hlavně nad technikou, kterou použiji. Protože jsem měla největší zkušenosti s animací kreslenou, rozhodla jsem se pro ni. Znělka z předešlého ročníku Ekofilmu na mě dojem neudělala a tak jsem se snažila vymyslet něco jiného. Hledala jsem inspiraci hlavně v abstraktních animacích a znělkách pro jiné festivaly.

Zprvu mě zaujala možnost abstraktní znělky s květinovým motivem. Dělal jsem pokusy s prosakováním barevných skvrn skrze vrstvy tenkých papírů. Tento postup se však ukázal jako ne zcela vhodný pro dané téma. Postup to byl až moc náhodný, na to aby se dal využít jako základ nové znělky. A proto jsem začala více pracovat s námětem, který, jak jsem doufala, mě přivede k technickému zpracování. V podobě různých více či méně abstraktních námětů jsem ji nosila na konzultace s panem profesorem. Samozřejmě to byly náměty hlavně ekologické a o přírodě. Nejúspěšnějším z prvních námětů byl vlak přivážející ohrožené druhy zvířat z celé zeměkoule na festival, aby se staly jejími hlavními hvězdami.

Pak náhle došlo ke změně. Z Ekofilmu byl Edukofilm a jeho zaměření se dosti rozšířilo, už se nejednalo pouze o ekologická témata, ale o vzdělávací filmy všeho druhu. Zpočátku jsem se snažila motiv vlaku přivážejícího zvířectvo ponechat a přidat další prvky, které vlak přiveze. Byly to například architektonické památky, obyvatelé rozličných států a rostlinstvo. Znělka ale najednou působila dojmem, že festival je zaměřen na cestopisné snímky. Proto bylo třeba námět znovu celý předělat. Přinesla jsem dva náměty, jeden více abstraktní a druhý konkrétní. Po přínosné konzultaci se tyto dva náměty určitým způsobem doplnili a vznikl zcela nový námět, který se stal základním kamenem v další práci. Námět byl vcelku jednoduchý, na začátku celé animace se měl objevit míč, na který se v průběhu budou navalovat další předměty, zvířata, písmena a tak podobně. Na konci se zase míč osamostatní a jednoduše tak znělku završí a ucelí. Ale tento jednoduchý tvárný námět bylo velice těžké zpracovat způsobem, aby byl čitelný a odrá-

žel podstatu festivalu. Na mnohokrát přepracovaný a konzultovaný námět bylo tedy nutné se podívat zcela jinak. A proto jsem přišla s nápadem překrývání různých scén, kde by pohyb hlavního prvku na sebe navazoval.

Začátek je ryba, která představuje jedno odvětví vědy, ta vyskočí z vody, ve vzduchu jí překryje scéna s vesmírem a ryba se překrývá s raketoplánem a sledujeme další větev vědního oboru. Následují další scény, které se vzájemně překrývají, až se celá znělka uzavře hlavou, která řekne název festivalu. Když byl námět hotov, bylo třeba jej doladit. Hlavně aby vědních oborů nebylo málo nebo příliš mnoho. Aby hlavní prvek vystihl dané vědní zaměření a byl pochopitelný pro široké obecnstvo. A aby zakončení bylo jasné a znělku uzavřelo. Nakonec nestačili pouze překrývačky, ale bylo třeba animaci ozvláštnit transformací. A u některých oborů došlo k rozšíření, například hned na začátku. Kapr byl pro určení zoologie nedostačujícím, a proto se zde objeví hned tři druhy zvířat. Jsou to původní kapr, kterého doplnili skokan a holub. Během procesu předělávání bylo také nutné vymyslet co s pozadím. Nejdříve jsem chtěla použít pouze jednolitou barevnou plochu. Ale nakonec jsem po konzultaci s panem profesorem zvolila umístění textů do pozadí. Tyto texty označující daný vědní obor. Výtvarné pojetí znělky vycházelo z obrázkových scénářů, které jsem nakreslila. Byly to realistické kresby tužkou zvýrazněné černou linkou.

5 PROCES TVORBY

Před samotným animováním bylo třeba vytvořit animatik, na kterém jsem si ověřila, že znělka bude fungovat. Dále bylo nutné podle scénáře rozpočítat pohyb jednotlivých prvků. Kolik je třeba naanimovat fází, které se budou opakovat a které jsem schopná dopracovat až na počítači. Když jsme si v tom udělala jasno, bylo na čase pustit se do animování.

*„Jelikož je animace nejdůležitější a nejzávažnější fází kresleného filmu. A vedle ideje obsahu, atmosféry a výtvarné koncepce především právě na animaci záleží nejvyšší měrou kvalita veškeré tvorby.“*¹ Snažila jsem se tedy realistické kresby co nejvěrohodněji rozpohybovat. Během tohoto nesnadného procesu mi posloužila videa na youtube. Hlavně při animaci zvířat, vody a pučící rostliny. Další překážkou, s kterou jsem se musela vypořádat, byl lip-synch v závěru animace. Zde jsem využila poučky z knihy Borivoje Dovnikoviče: *„Velmi prospěšné je pozorování vlastní tváře v zrcadle.“*² S využitím pouhých samohlásek a mezifází se mi podařilo hlavu účinně rozpohybovat.

Když jsem jednotlivé fáze v lince dokončila, pohyb jsem si zkontrolovala v počítači. Pokud vše bylo tak, jak jsme si představovala, veškeré fáze jsem obtáhla a kresby vystínovala. Poté přišel na řadu počítač. Z oskenovaných fází bylo třeba odstranit pozadí, některé fáze okolorovat, popřípadě sesadit fáze, které byly na více vrstvách z důvodu zjednodušení práce. Pokud jsme například animovala rostlinu, kořeny jsem v určité fázi přestala kreslit, protože se již nehýbali a v počítači jsem tento kořenový systém pouze přidávala ke zbytku rostliny, která dál rostla. K tomu mi pomohl program Photoshop. Dále bylo třeba v programu Illustrator připravit pozadí, hlavně texty a některé jednoduché vektorové kresby. Když toto bylo připraveno, začala práce v programu Adobe Flash. Zde jsem veškeré připravené materiály dávala dohromady. Protože je znělka vlastně tvořená pouze jedním záběrem, bylo nutné pracovat postupně. Začala jsem tedy animováním kapra, protože začátek znělky měl být na prázdném pozadí a texty se měli nějakým způsobem objevit. Text jsem přizpůsobila pohybu zvířat. Kapr tedy vyskakuje z písmene O, kolem kterého se objevují texty v kruzích jako

¹ Dovnikovič Bojivoj; Škola kresleného filmu; Praha 2007; 163

² Dovnikovič Bojivoj; Škola kresleného filmu; Praha 2007; 90

na vodní hladině. Při dopadu žáby zase dopadne zbytek textu, který dotvoří prostředí. Veškeré vektorové animace nebo pohyby s kamerou už jsem řešila pomocí tohoto programu. Pro velké množství dat jsem i takto krátkou animaci musela rozdělit do více souborů, což mi neumožňovalo průběžnou kontrolu, jestli animace fungují jako celek. Proto bylo nutné několikrát během tvorby snímky exportovat a poskládat v programu Pinnacle. Když byla animace ve flashi hotová, stejně jako při kontrolách jsem exportovala jednotlivé snímky a dávala jsem je dohromady v programu Pinnacle a exportoval jako soubor avi. Na konzultace jsem vyexportovaná videa komprimovala, aby bylo přehrávání bez problémů.

Následně jsem ještě vytvořila jednu doplňující animaci. Tato animace představuje jednu z krátkých znělek, které by se na festivalu promítaly před představením s určitým zaměřením - programové sekce. Tato konkrétní znělka je úvodem k přírodovědným snímkům. Postup výroby byl zcela stejný jako u znělky hlavní.

Hudba a ruchy, které se ve znělce nachází, byly vytvořeny profesionálním týmem dvou hudebníků. Na animatic, který sem jim po vytvoření zaslala, udělali základní zvukový motiv, který mi zaslali pro schválení. Když byla animace hotová, hudba se podle potřeby zkrátila a doplnila o některé ruchy. Takto vytvořená zvuková stopa se poté jen nasadila na již hotové video. Protože se hudba nasazovala až na závěr, titulky bylo třeba vytvořit předem.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Práce se neobešla bez skeneru (SHARP MX-2300N) a počítač (NTB DELL Vostro 1720). Nejdříve jsem si fáze nakreslila na formát A4 a obtáhla. Takto připravené kresby jsem skenovala v rozlišení (300dpi) a sníženým jasnem do počítače. Kvůli velkému množství kreseb jsem využila pořadač, který skenoval celé složky.

Naskenované kresby jsem v programu Adobe Photoshop CS4 upravila. Jak jsem již zmínila, kreseb bylo velké množství a proto, pokud to bylo možné, jsem využila akci. Tento nástroj umožňuje správcování všech souborů v jedné složce takovým způsobem, jaký si sami nastavíte. Dále bylo odstraněno pozadí ze všech kreseb a fáze rozvržené do více vrstev byly sesazeny. Následně byly soubory ukládány ve formátu .png se zachováním transparentního pozadí v barevném režimu RGB. Rozlišení bylo různé podle potřeby.

Texty a vektorové kresby použité v animaci jsem vytvořila v programu Adobe Illustrator CS4. Použila jsem rozličné fonty, a to pro každou oblast. Tyto texty a vektorové objekty jsem přetáhla do programu Adobe Flash CS4 Professional. Zde jsem si vytvořila soubor o rozměru 1920 x 1080px (fullHD). V tomto programu jsem kresby, texty a vektorové objekty skládala dohromady. A s použitím různého počtu vrstev jsem jednotlivé části animovala. Protože zde bylo použito mnoho kreseb, vrstev a efektů, bylo třeba nejen dělit animaci na scény, ale vytvořit více souborů. Také náhled nebyl vždy spolehlivý.

Po dokončení animování jsem celou znělku vyexportovala na jednotlivé snímky ve fullHD rozlišení. Tyto jsem následně použila v stříhacím programu Pinnacle Studio 12. Zde jsem ještě upravila rychlost animace a některé statické scény jsem podle potřeby prodloužila nebo zkrátila. Tomuto procesu se říká timing. „*Timing neboli časování je nejvýznamnější a patrně klíčovou charakteristikou animovaného obrazu. Počet fází použitých pro jakýkoliv pohyb, definuje čas, který ta nebo jiná akce setrvá na projekční ploše. Výpočet trvání určitého úseku, jehož pomocí je udána rychlost pohybu, je velmi důležitý, protože probíhající akci dá určitý význam: Při časování se přihlíží k váze a rozměrům objektu.*“³ Většina animací již byla načasovaná, ale zde jsem dotvořila důležitá zrychlení

³ Kubiček Jiří; Úvod do estetiky animace; Praha 2004; 83

a zpomalení pro celkovou plynulost. Když byla animace hotová, soubor jsem vyexportovala do formátu .avi, ve fullHD rozlišení, komprese MJPEG, frekvence snímků 29s/s. Takto upravené video bez zvuku jsem odnesla do zvukového studia. Dosazený zvuk je stereo s vzorkování frekvencí 44 kHz.

7 POPIS DÍLA

Znělka je tvořena na sebe navazujícími scénami, které představují různě vědní obory.

Začíná na bílé prázdné ploše, ze které vyskočí kapr. Zde bych ráda vysvětlila, proč jsem volila kapra. Důvod byl jednoduchý. Jelikož se festival odehrává v jižních Čechách, použila jsem živočicha pro tuto oblast zcela typického. Kolem kapra se vytváří kruhy jako na vodní hladině a zobrazují texty ZOOLOGIE. Kapr se ve vzduchu mění a dopadá jako skokan. Po dopadu skokana shora s ním spadne i zbytek textů ZOOLOGIE, které vytváří prostředí. Skokan proskočí písmene O mění se v holuba a letí vzhůru. Najednou se scéna mění, nápisy i holub jsou překrývány jiným vyobrazením. Na pohyb navazuje pohyb raketoplánu, který letí vesmírem tvořeným nápisy z prostředí astronomie jako je SPACE, VESMÍR, ASTRONOMIE, GALAXIE a GALAXY. Bílé nápisy na černém pozadí vypadají jako zářící vesmírná tělesa. Raketoplán prolétá touto scénou, až narazí na nápis COSMOS a v tomto případě narazí myslím doslovně. Nápis se zdeformuje a písmeno O odletí a vletí do nové scény tvořené nápisy SPORT. Písmeno O se mění v tenisový míč, ten se při odrazu změnil v basketbalový a proskočí košem též tvořeným nápisy SPORT. Další odraz a z basketbalového míče je míček golfový, který se kutálí směrem k jamce. Míček jamkou propadá do nové scény. Během pádu se mění v semeno a dopadá do země, ve které nechybí opakující se nápis BOTANIKA. Semeno v zemi začne klíčit a růst, ale místo aby rostlina vykvetla obvyklým květenstvím, květ je tvořen geometrickým obrazcem. Obrazec se přetvoří do barevné kompozice připomínající Mondrianovy obrazy. Černá linka pokračuje ve svém pohybu a prolétá skrze další scénu a vráží do Da Vinciho slavné kresby vitruviánský muž, kolem nějž jsou nápisy ANATOMIE. Muž se dělí na dva, muž stojící ve čtverci zůstává statický, zatímco muž v kruhu se kutálí pryč a padá do nového prostředí, kde se vznášejí nápisy a vzorce z chemie. Muž se mění v molekulu a proplouvá dál. Najednou se na scénu vřítí další molekula, dojde ke střetu a následnému výbuchu. Výbuch molekuly rozbije na atomy a jedna z částí se mění v sinusoidu. Za sinusoidou je pozadí tvořené stylizovaným milimetrovým papírem překrývající nápisy FYZIKA. Švenk vedený po sinusoidě končí v

nákresu elektrického obvodu. A z opačného konce nákresu vybíhá myš, která se nachází v bludišti. Po přejezdu nad bludištěm vidíme, že je z části tvořen nápisem VĚDA. Myš bludištěm bez zaváhání proběhne až do konce, který se nachází pod fontánou. Fontána stojí na scéně, v jejímž pozadí se nachází siluety domů a na nebi jsou nápisy ARCHITEKTURA. Myš jakoby prolétne potrubím ve fontáně hnána vodou, vyskakuje a následně padá do spodní části kašny. Další proud už letí a stoupá do nebes. Tam se proud rozděluje a transformuje do podoby mozku. Mozek se pomalu po částech vytváří a ve středu těchto částí se objevují objekty z celého předchozího děje. Když je mozek utvořen, scéna se osvětluje a kolem mozku se objevuje hlava a mozek mizí. Hlava vyřkne název festivalu a zároveň s pohybem úst je tvoří nápis EDUKOFILM.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

S animací se v různých podobách setkáváme dennodenně, ale ne každá práce je kvalitní. Nejčastěji se v běžném životě setkáme s animací v podobě reklam. Ta je ovšem dosti závislá na objednateli a je třeba mu vyhovět, díla se někdy tvoří v časovém presu a musí se od některých nápadů kvůli náročnosti ustupovat. Na znělky lze ve své podstatě pohlížet stejně jako na obyčejné reklamy a stejně jako reklamy mohou být nekvalitní. Ale pokud je umělci dána volnost, mohou vznikat kvalitní díla. Taková propagační díla poté mají možnost vidět obyčejní lidé, ke kterým se často kvalitní animovaná práce dostane jen velmi těžko.

Já jsem měla to štěstí, že na mou práci nebyly kladeny vůbec žádné nežádoucí nároky. Dokonce kromě omezení časového jsem nemusela řešit hudební podklad, protože ten byl v závěru tvořen až na hotovou animaci. Toto dílo bude na festivalu následně často využíváno a stane se jeho důležitou součástí. To považuji za přínos oboru, když je práce vidět, když se o ní dozvědí lidé, kteří svou pozornost věnují odlišným věcem a tento druh umění nevyhledávají.

9 SILNÉ STRÁNKY

Kvalita práce je závislá na dobře odvedené animaci. V této znělce bylo třeba pohyb velmi pečlivě odpozorovat, aby působil plynule a uvěřitelně. S pohybem jednotlivých částí jsem velmi spokojena jejich navazování v jednotlivých pasážích vyšlo podle mých představ. Prvotní nezdary animace, hlavně u pohybu zvířat, byly pro celý proces velmi přínosné, ozřejmily mi důležitost a nedůležitost některých fází pohybu. A následná práce se tím zrychlila a zefektivněna.

Pozadí je barevně proměnné. Z jedné scény se velmi jednoduchým přesunem dostáváme do jiné, znělka proto působí hravým dojmem a není monotónně nudná. A i přes tuto tvárnost si znělka zachovala jednotný výtvarný ráz.

Znělka podtrhuje záměr festivalu. Tím myslím že se snaží podat vzdělávání hravým a zábavným způsobem.

Krátká znělka, která z hlavní vychází, svou celkovou koncepcí a jednoduchou uceleností podtrhuje hlavní znělku. Ale funguje i jako samostatná práce. Animovaný pohyb je zde stejně jako u hlavní znělky důležitým prvkem. V této znělce také bylo třeba se vypořádat se závěrečným prostorovým pohybem, který se mi podařilo propojit s textem.

Hudba je také jedním z výrazných prvků a hravostí a opakujícím se motivem příjemně doplňuje hravou animaci.

10 SLABÉ STRÁNKY

Tato práce na poměrně malém prostoru divákovi přináší značné množství informací. Jelikož je znělka plynulá a neustále v pohybu, některé detaily je možné po prvním zhlédnutí přehlédnout. Je to dáno tím, že jako tvůrce se na věci, které jsem s určitým záměrem animovala, zaměřím a jsou pro mě tedy čitelné. Tento problém se vyskytuje například u animace mozku. Mozek se tvoří podle mých představ, ale objekty v něm umístěné nejsou čitelné pro náhodného diváka.

Ovšem trošku problematickou je pasáž ve vesmíru. Pohyb v prostoru není vždy přesvědčivý. Je to dáno obtížemi s jeho zpracováním. Pro takový pohyb bylo nutné různě rozhábat více vrstev o rozdílné rychlosti a nebylo možné pro velké množství dat práci kontrolovat.

Dalším možným úskalím tohoto snímku by mohla být pasáž, kdy myš probíhá bludištěm, kde se nachází nápis VĚDA, protože věda je obecné označení. Ovšem laboratorních myší je užíváno v různých vědních odvětvích. Tedy i těch, kde bychom to nečekali. A proto jsem zvolila nápis obecný. Samotné bludiště mi přišlo nejen hravé, ale také velmi užitečné jako propojovací prvek.

Seznam použitých zdrojů

a) Knížní a periodická literatura

1. ANIMA MUNDI. Animation now! 1. vyd. Kolín: Taschen, 2004.
ISBN 978-3-8228-3789-4.
2. DOVNIKOVIĆ, B. Škola kresleného filmu. 1. vyd. Praha: AMU, 2007.
ISBN 978-80-7331-105-6.
3. DUTKA, E. Minimum z dějin světové animace. 1. vyd. Praha: AMU, 2004.
ISBN 80-7331-012-0.
4. KUBÍČEK, J. Úvod do estetiky animace. 1. vyd. Praha: AMU, 2004.
ISBN 80-7331-0190-8.

b) internetové zdroje

1. Myš probíhající bludištěm.
Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=IfHK5tGfnf0>
2. O. s. Ekofilm, činnost sdružení.
Dostupné z: <http://www.ekofilm.eu/o-nas>, vyhledáno září 2012
2. Záběr na kapry v přirozeném prostředí.
Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=31M1ZIBxpKY>
3. Zpomalený skok žáby.
Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=yKpJElwama8>
4. Zpomalený záběr vody.
Dostupné z: http://www.youtube.com/watch?v=ZeTBW_xOZLA

Resumé

My bachelor work is the festival spot for the film festival called Eduko-film. I chose to do a spot because I have experience with this kind of format and also this festival spot will be used for the Edukofilm festival. This festival is concerned with education movies without any specialization on a particular theme. That is the reason why during my work on a screenplay it was not easy to connect the different areas of education specialization which will be presented during this festival. My original idea was to make moving collages by piling up various things, but it was difficult to make it understandable. So after few changes and adjustments which didn't lead to solution of this problem, I was forced to leave this idea. Finally I came up with an idea to show the differences between diverse scientific fields with the animation as a connection element. I used some text as a background, which determines particular fields and also emphasizes educational appearance. It was necessary to make a storyboard during the process of production. In this storyboard I adjusted individual components and composed them. After that there was a work on animation which was divided into hand drawn work and computer work. It was needed to adjust the final work in the editing programme and put the music into it. The music was composed specially for my work so I was not limited by music.

The festival spot is divided into sections which are focused on different scientific fields. It starts with zoology and animated animals and it finishes with a header saying "Edukofilm". You can also see a space shuttle, a molecule or a drawing by Da Vinci. The sections are not separated; they continuously follow each other by help of the animation. The drawings are black and white, realistic and without any bigger artistic stylization.

This festival spot should present and accompany the whole festival and it should be an indispensable part of it. Short animations which will present particular projections and which will be oriented on a concrete theme will be patterned on this fundamental festival spot.

Seznam příloh:

Příloha 1

První skici

Příloha 2

Návrh znělky - abstraktní

Příloha 3

Návrh znělky - vzdělávací

Příloha 4

Různě přepracované návrhy

Příloha 5

Barevný návrh - nabalování objektů

Příloha 6

Finální návrh pro znělku Edukofilmu

Příloha 7

Návrhy scén

Příloha 8

fáze z transformací

Příloha 9

Ukázky ze znělky

Příloha 10

Ukázky z krátké znělky

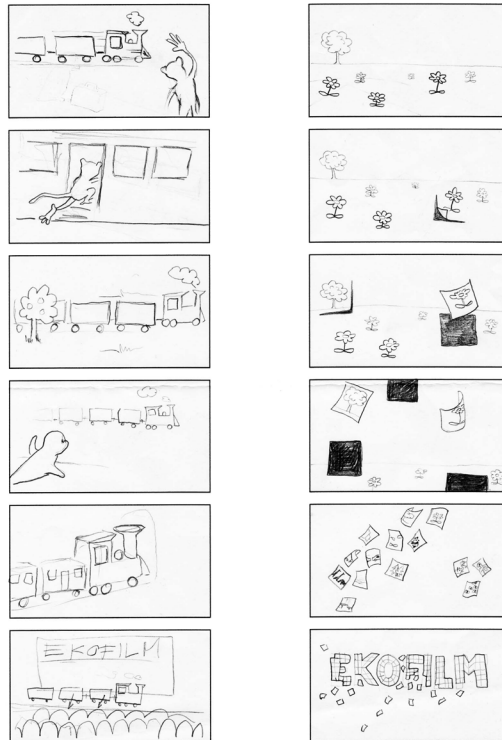
Příloha 11

CD s nahranou teoretickou i uměleckou prací

Příloha 1

první skici

první náčrtky znělky pro festival Ekofilm



první náčrtky znělky pro festival Edukofilm

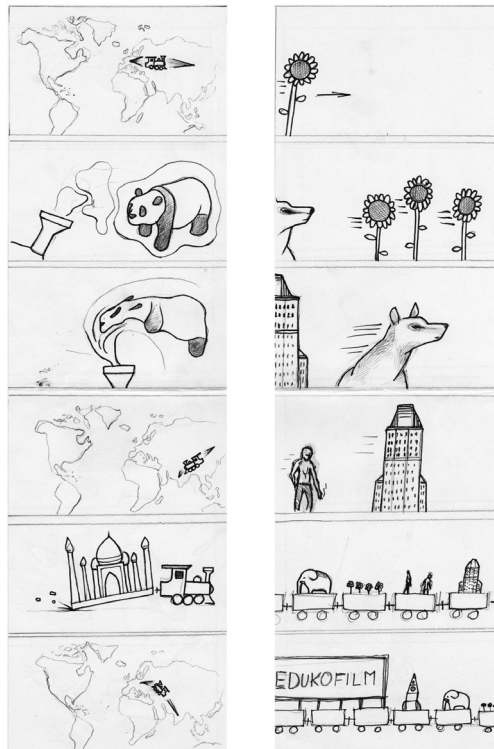


foto vlastní

Příloha 2

návrh znělky - abstraktní

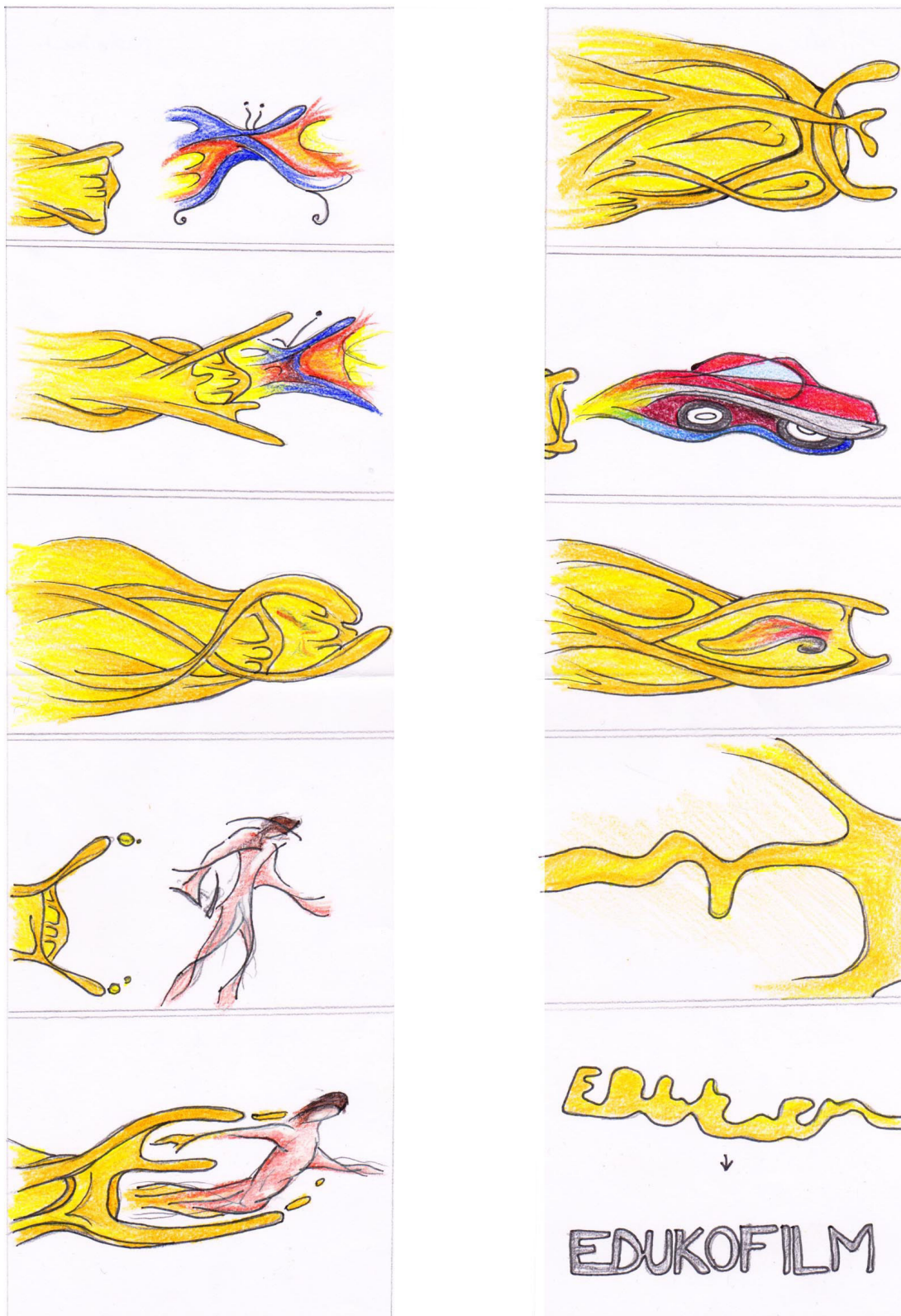


foto vlastní

Příloha 3

návrh znělky - vzdělávací

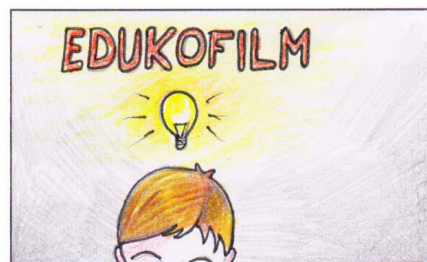
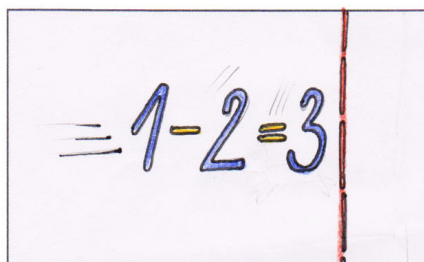
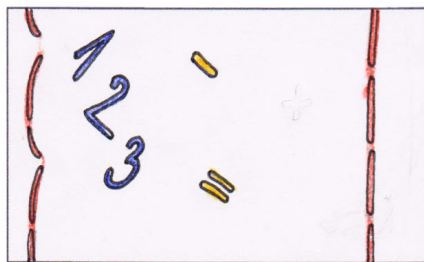
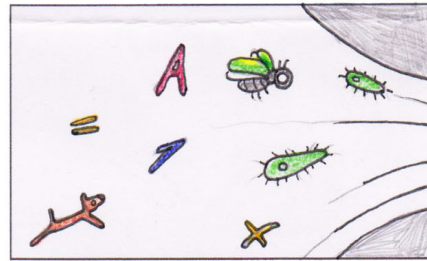
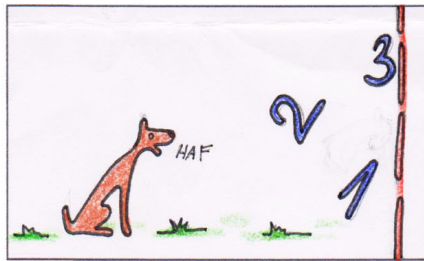
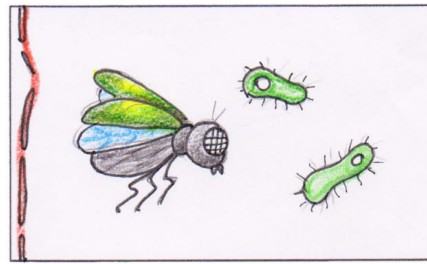
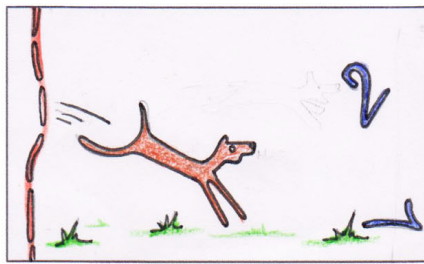
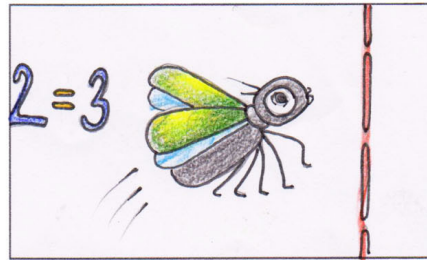
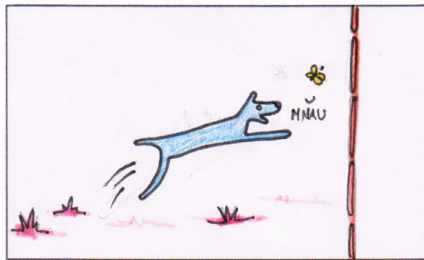
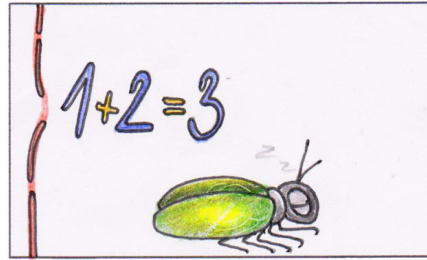
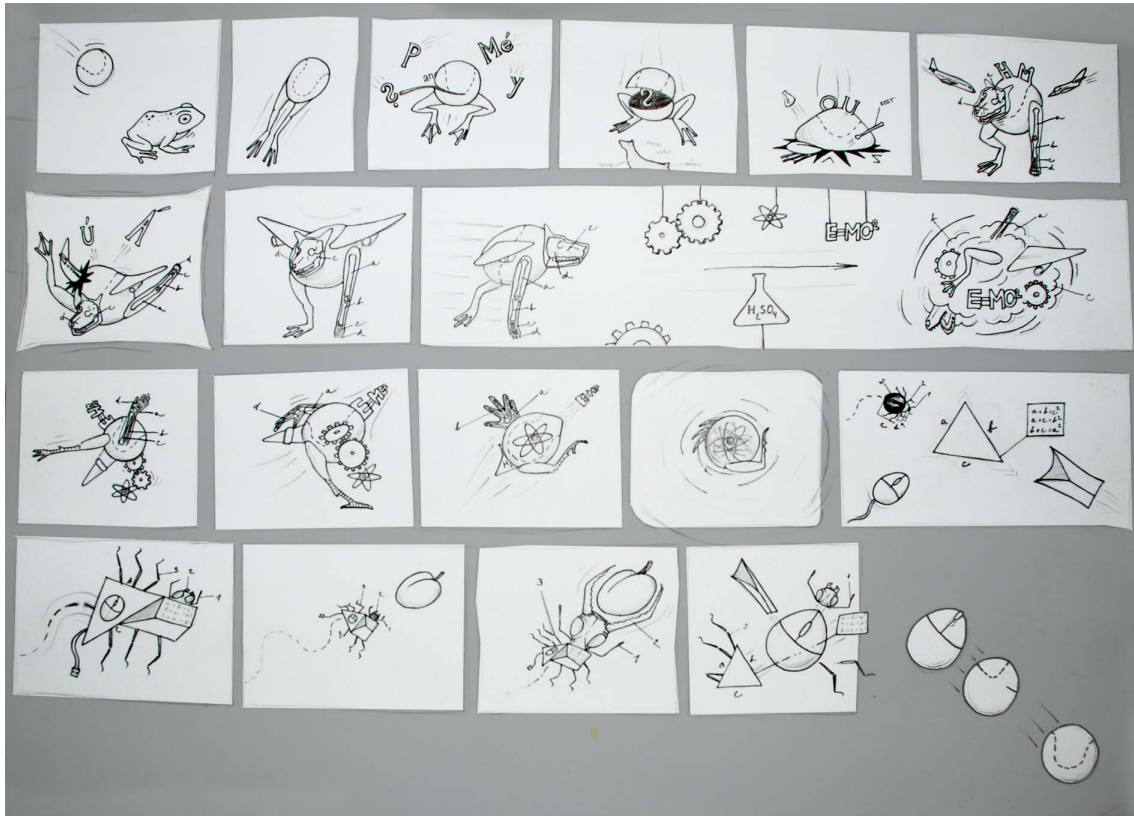


foto vlastní

Příloha 4

různě zpracované návrhy

nabalování prvků



hrátky s abecedou

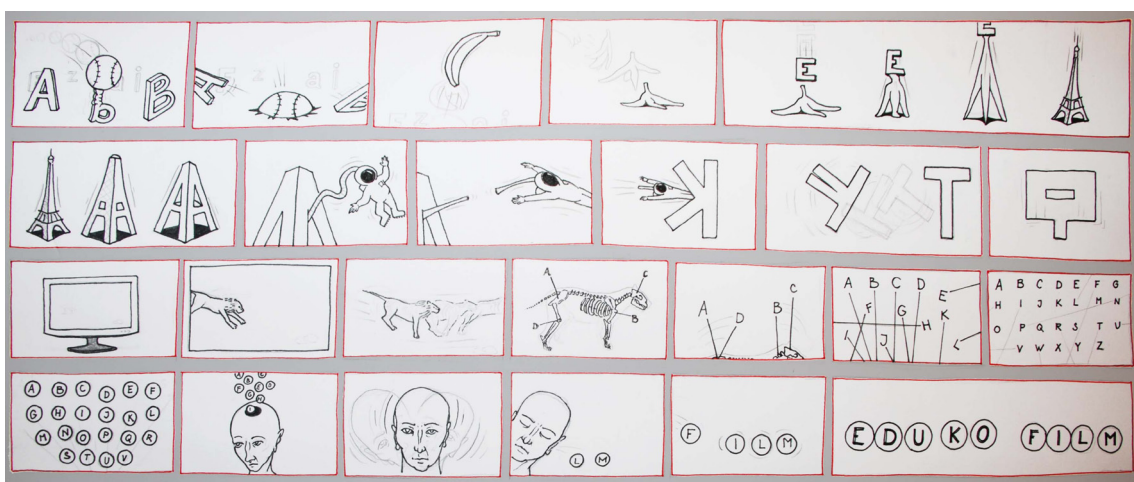


foto vlastní

Příloha 5

barevný návrh - nabalování objektů

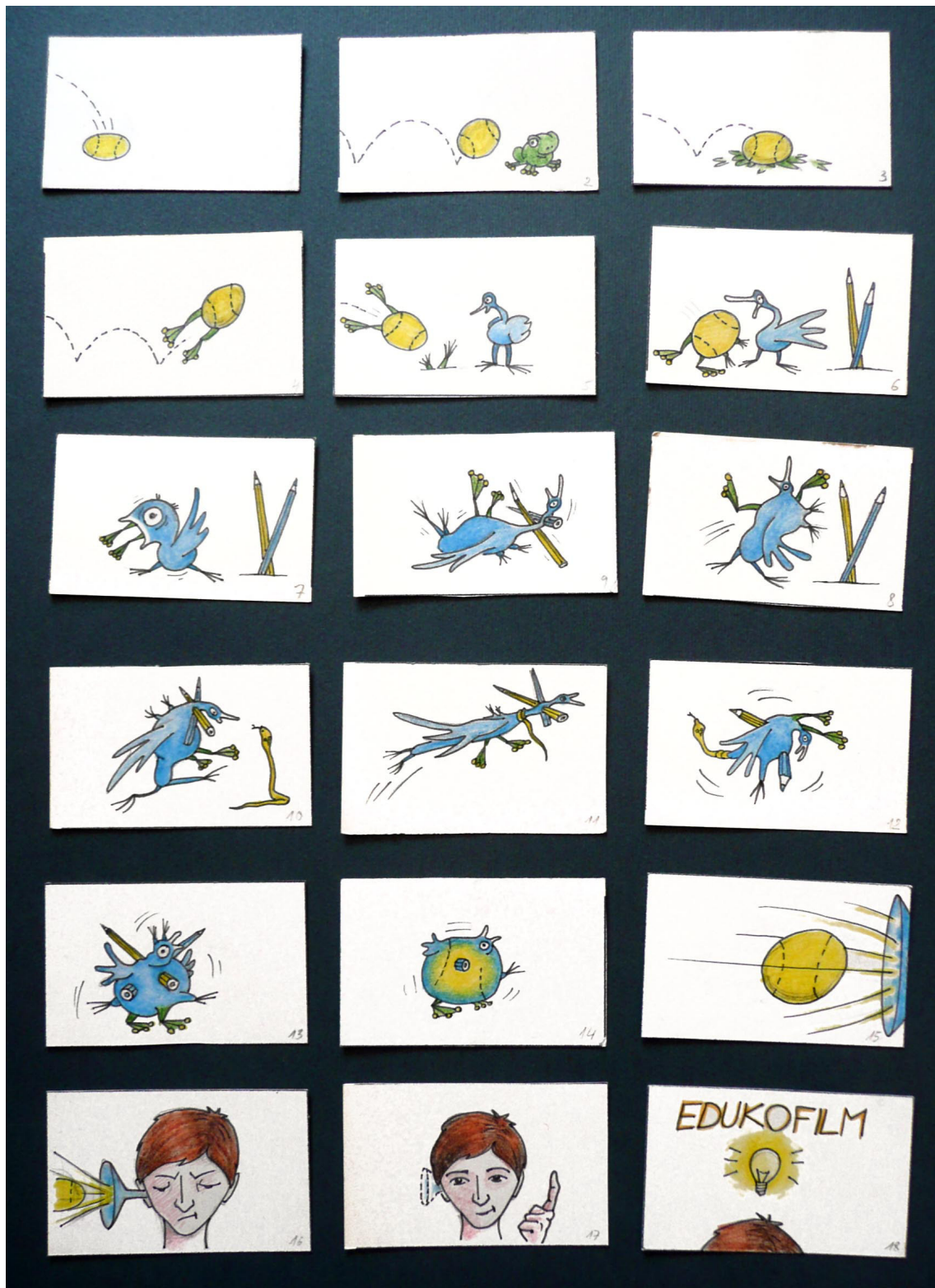


foto vlastní

Příloha 6

finální návrh pro znělku Edukofilmu

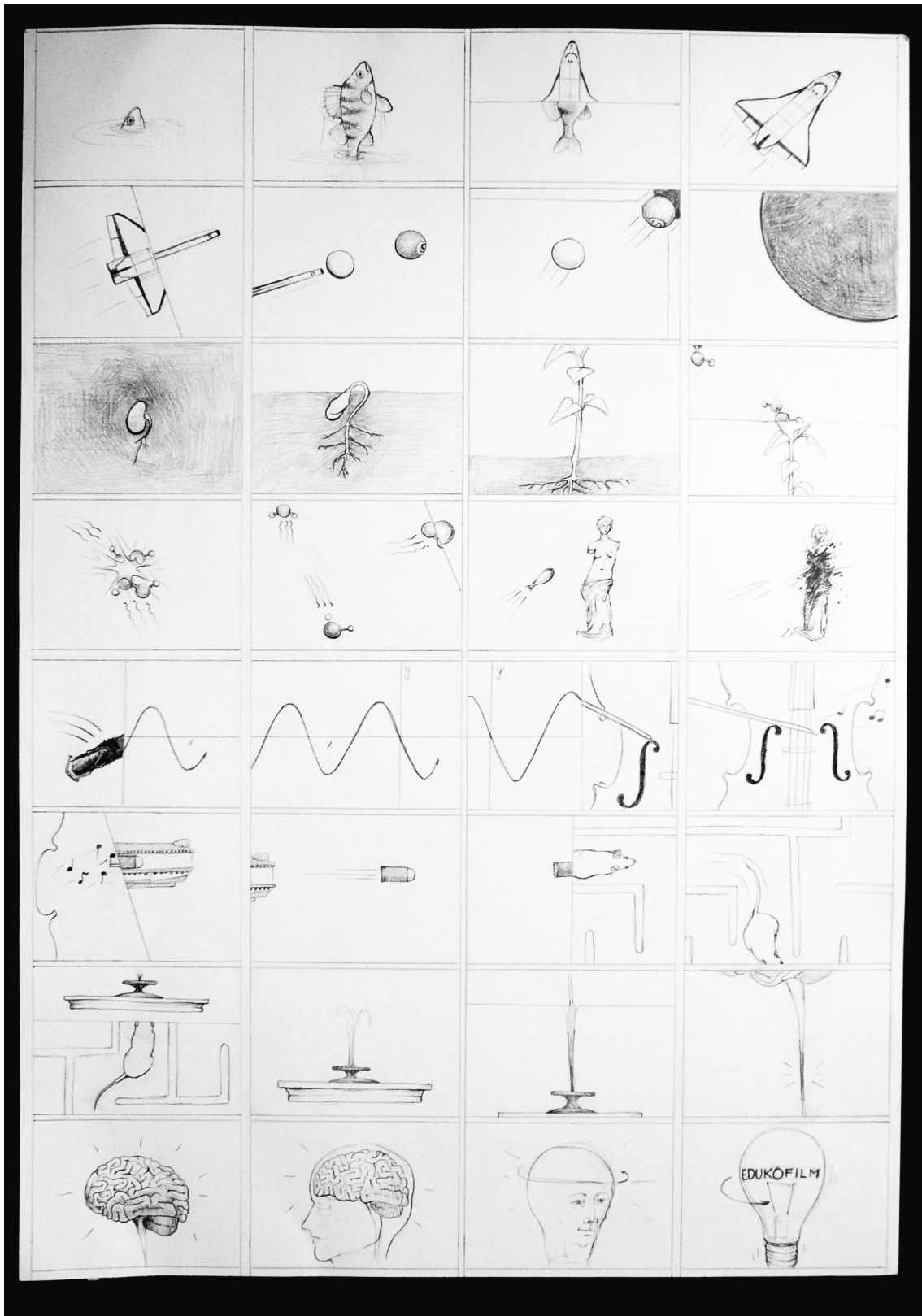


foto vlastní

Příloha 7

návrhy scén

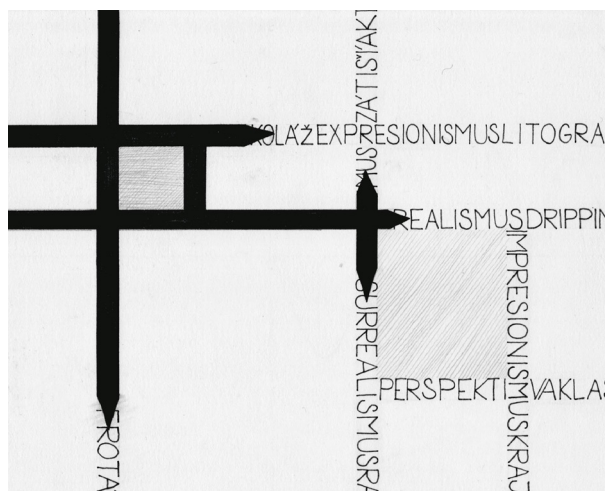
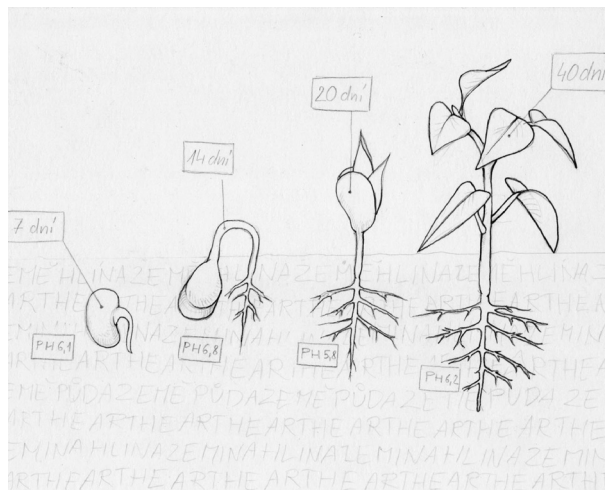
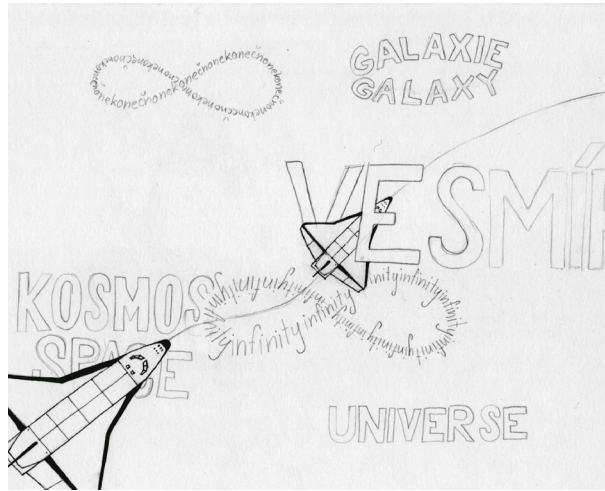


foto vlastní

Příloha 8

fáze z transformací

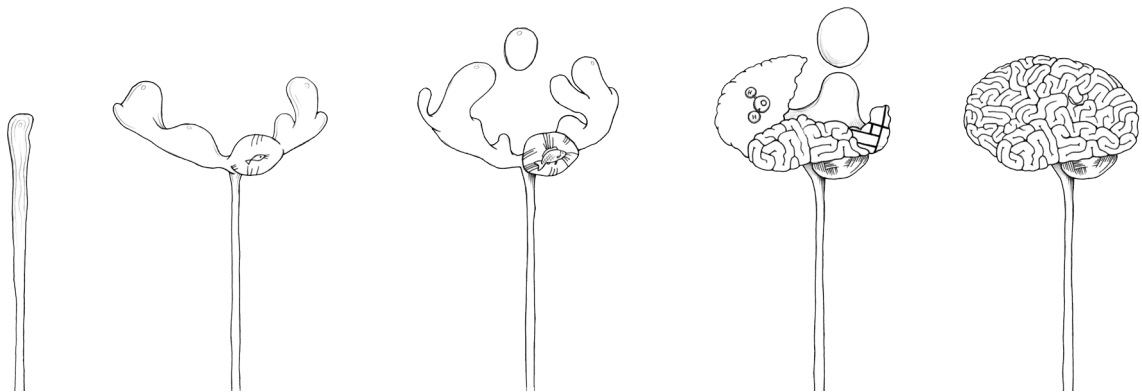
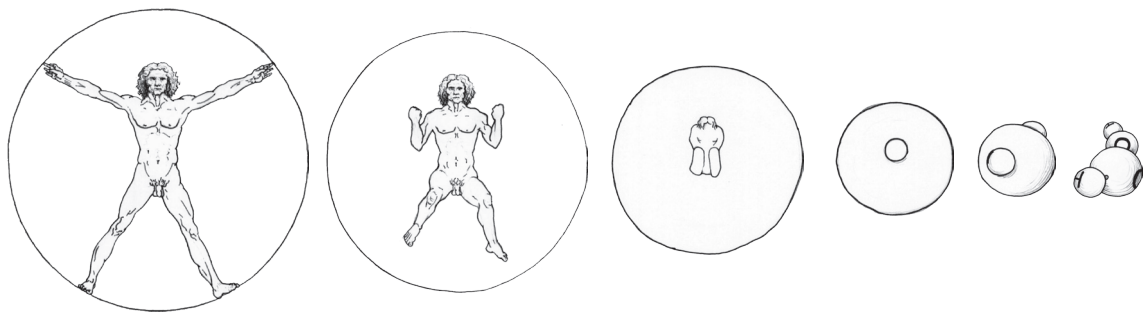
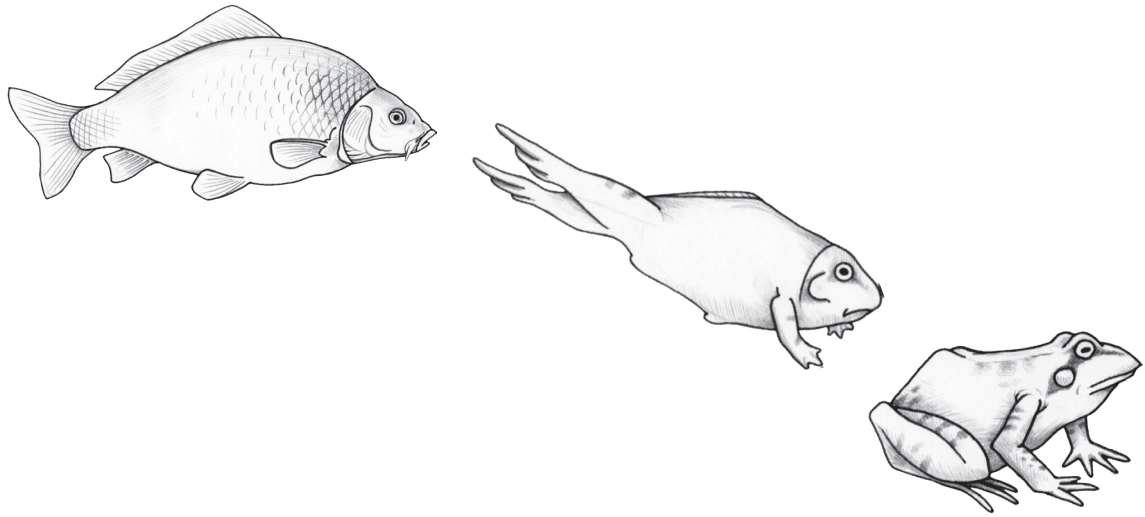


foto vlastní

Příloha 9
ukázky ze znělky

vesmír



náměstí

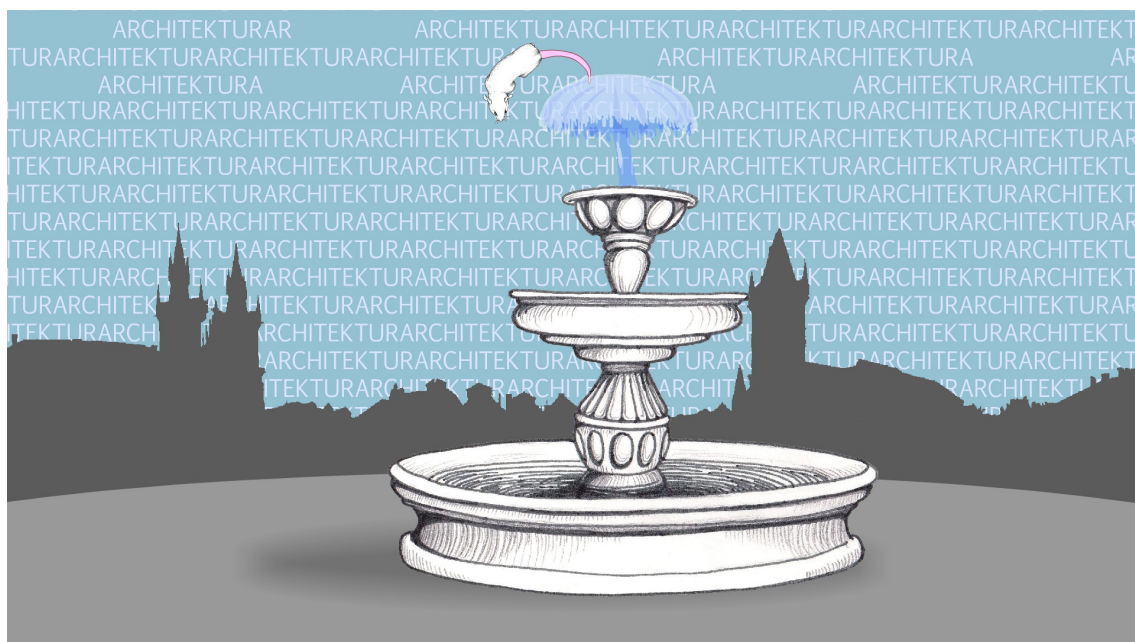


foto vlastní

Příloha 10
ukázky z krátké znělky

detail



závěr znělky



foto vlastní