

Zrůdička

Iveta Kotačková



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Iveta KOTAČKOVÁ**
Osobní číslo: **K10011**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dokumentace přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

2. Praktická část:
Zrůdička – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénár audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF;

1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264). Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení. Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA

a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu. Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

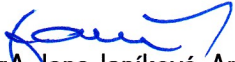
FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 978-80-87067-65-9.

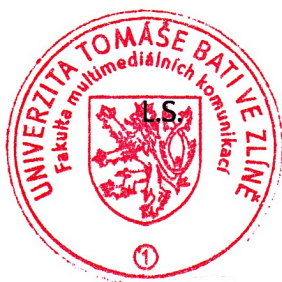
DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0.

DOVNIKOVIC, Borivoj. Škola kresleného filmu. 1. vyd. Překlad Jiří Jaroš. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007, 179 s. ISBN 978-807-3311-056.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

IVETA KOTAČKOVÁ



Ve Zlíně 15.7.2014

.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V mé teoretické bakalářské práci bych ráda nastínila okolnosti vzniku svého absolventského projektu. Pokusím se přiblížit, jakým způsobem jsem se potýkala s rolí tvůrce animovaného krátkometrážního filmu Zrůdička. Chci zaznamenat zrod filmu od úplných počátků v roli scénáristky, přes proces realizace z pohledu režisérky a animátorky, až k finální podobě střihu.

Klíčová slova:

Klasická animovaná tvorba, kreslenka, tablet, pohádka

ABSTRACT

In my theoretical bachelor work I want to outline development circumstances of my graduate film project. I would try to describe how I felt in the role of a creator of shortcut movie The Freak. I want to record the beginning since the early outset when I started as a screen writer, then the realization process in the role of a director and an animator and finally the way to the final cut.

Keywords:

Classical animation, drawn animation, tablet, fairy tale

Poděkování patří všem, co mi byli na blízku, na které jsem se mohla obrátit o radu, anebo za nimi přijít jen si zanádat. Děkuji za povzbuzování, podporu a za trpělivost celé své rodině, přátelům a v neposlední řadě pedagogům. Děkuji Lukáši Gregorovi, Liboru Nemeškalovi a Janu Živockému za jejich cenný čas, za všechny postřehy a rady.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně, tato práce je mým původním autorským dílem.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PŘÍPRAVA A INSPIRAČNÍ ZDROJE	11
1.1 PRVOTNÍ ÚVAHY, HLEDÁNÍ NÁMĚTU.....	11
1.2 POČÁTKY NÁMĚTU A BUDOVÁNÍ PŘÍBĚHU.....	13
1.3 KONFRONTACE.....	16
2 KONEČNÝ SCÉNÁŘ, STORYBOARD A ANIMATIK	17
2.1 HLAVNÍ HRDINKA.....	17
2.2 PŘÍBĚH A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	20
II PRAKTICKÁ ČÁST	23
3 TECHNOLOGIE A VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	24
3.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	24
3.2 POSTAVY.....	26
3.3 PROSTŘEDÍ.....	27
3.2.1 Les.....	27
3.2.2 Vesnice.....	29
3.4 BAREVNOST.....	31
4 ANIMACE	32
4.1 ORGANIZACE A ZÁLOHOVÁNÍ.....	32
5 POSTPRODUKCE	34
5.1 STRÍH.....	34
5.2 ZVUK.....	34
ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM OBRÁZKŮ	38
SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ	39
STORYBOARD	40

ÚVOD

Záměrem této bakalářské teoretické práce je zdokumentovat průběh realizace animovaného filmu Zrůdička, ale také se poohlédnout zpět a evaluovat tak celý proces práce na filmu.

Pokusím se podat srozumitelnou výpověď o procesu realizace filmu od počátku k finální podobě, tedy od vymýšlení námětu a práce na scénáři, dále o animační přípravě, samotném animování a následné postprodukcii, až ke kompletaci hotového filmu. Mám v úmyslu zmínit nejen okolnosti, ale i zdroje inspirace, které ovlivňovaly vznikající formu díla.

Tento text píše ze svého subjektivního úhlu pohledu a nemám ambice pojmout tuto práci jako univerzální návod, ani vytyčit základní dogmatická pravidla pro postup vytváření animovaného audiovizuálního díla. Na následujících stránkách se budu snažit postihnout celý vznik mé bakalářské práce, vylíčit obtíže, se kterými jsem se musela vypořádat a kompromisy, na které jsem musela přistoupit. Přesto však doufám, že by tato práce mohla někomu posloužit, pomoci, aby netápal v začátcích a také aby se tak mohl případně vyvarovat stejných chyb.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍPRAVA A INSPIRAČNÍ ZDROJE

1.1 Prvotní úvahy, hledání námětu

Nad tím, jakým filmem zakončím své studium, jsem přemýšlela už od prvních dní na škole, ale bohužel mi takové plánování tehdy připadalo docela předčasné a dlouho nedostávaly myšlenky jasné kontury. Protože času bylo relativně hodně a jiných aktuálnějších problémů také, jak jsem si myslela. Doufala jsem, že mně pravděpodobněji v hlavě něco vysublimuje, když se na to nebudu příliš soustředit.

Naléhavější potřeba konečně se rozhodnout začala až na koncem zimního semestru 2012, kdy jsem se snažila paralelně vytvořit scénář pro svůj ročníkový film. Některé nápady vypadaly, že mají potenciál se stát látkou pro bakalářský film a později jsem mnohokrát zalitovala, že si nejsem schopna vést deník, a tak bylo mnoho z těch ideí po zavržení ihned zapomenuto.

Přespříliš dlouho jsem tápala ve výběru látky pro absolventský film. Nemohla jsem se vůbec rozhodnout, věřím, že každý ten pocit zná každý, ten stav, kdy nic není dost dobré, takzvaně „to pravé ořechové“ pro vysněný a zásadní bakalářský projekt, na kterém budete dělat dlouhou dobu a musí být ve výsledku perfektní. Plíživě se tak blížil termín, kdy jsem měla mít námět definitivně vymyšlený. Snažila jsem se urputně něco vyplodit a čím častěji jsem nad tím přemítala, tím více se stupňovala moje panika (nemohla jsem přestat podvědomě vnímat šustící stránky kalendáře a myslet na blížící se deadline). A jak to zpravidla bývá, když na povel musí člověk něco vymyslet, múza nepřichází.

Tou dobou jsem byla přesvědčena, že mě zachrání příběh pojmut jako adaptaci podle knižní předlohy. Důvodem bylo i to, že jsem se nikdy úplně necítila být autorským scénáristou. Proto jsem si vypůjčila knihu *Jak napsat dobrý scénář*^[01] od Syda Fielda a probírala se mnoha knihami od svých oblíbených autorů, očekávala jsem, že mě něco musí zaujmout. Tato svědomitá příprava mě zčásti uklidňovala, ale stále jsem hledala ten pravý námět marně.

Jedna z věcí, kterou jsem si byla hned zpočátku jista, byla, že chci, aby byl film pozitivní, aby divák pokud možno rozesmál a že určitě nechci, aby z něj čpěla depresivní

atmosféra. Domnívám se, že lidé v mém věku mají často nutkavou potřebu vyličít všechny velké životní pravdy a svůj světabol, já se tomu chtěla vyhnout. Tedy nechci tvrdit, že film má být prázdný a bez obsahu, bez sdělení, pouze namítám, že tyto těžké hlubokomyslné náměty, dle mého názoru, mohou velice snadno sklouznout do trapné prvoplánové banálnosti a k fádnímu patosu, nebo didaktické demagogie. Pokud neoplývají žádnými dalšími aspekty, které by to vyvážily (například humorný nadhled anebo dobrý strhující příběh), připadají mi trochu zbytečné. Viděla jsem jich už možná příliš. Domnívám se, že tvůrce by měl mít soudnost, měl by umět takovou látku trochu shodit a nebrat se až tak smrtelně vážně. Nedostižným vzorem pro mě vždy byl a bude Jan Werich, který jakkoliv závažné téma dokáže předložit s nepřekonatelnou elegancí a vtipem, divák by ho často ani nepodezřívával z nějakého filosofování.

Rovněž jsem považovala za důležité vymyslet si námět tak, aby nešel realizovat bez pomoci animace, a aby pouze otrocky neopisoval vizuální realitu. Chtěla jsem totiž, co nejvíce využít velký potenciál animovaného filmu. Film z běžných reálií s živými herci lze zachytit optikou kamery v reálném čase, není nezbytně nutné strávit měsíce úmornou mravenčí prací animátora, aby ve výsledku byl pouhým zrcadlem skutečnosti. Jistě, dá se namítnout, že výsledek není stejný, že jde přece o přidanou hodnotu, uměleckou stylizaci a výtvarné ozvláštnění – tento argument já nemám v úmyslu vyvracet, naopak. Existuje nepřeberné množství animovaných filmů, které by se daly natočit normální kamerou scénu po scéně a jsou krásné i kvůli tomu, že se jejich tvůrci vzdali této jednoduché cesty. Ale jsou i filmy, které jsou pro mě odstrašujícím příkladem, mám na mysli poslední filmové počiny režiséra Roberta Zemeckise (např. *Beowulf*), u kterých se snaží tvůrci o přesné veristické napodobení reality a nejsou schopni toho dosáhnout, výsledek mi nepřipadá jako zdařilá vizuální stylizace, ale zbytečná až trapná křeč. Takže jsem se snažila, co nejdále uniknout od kulis světa lidí a soustředit se na to, co se dá v animaci nejlépe prodat.

A v neposlední řadě nejzásadnějším východiskem pro mě byl předpoklad, že chci, aby mě práce na filmu bavila. Napadlo mě, pokusit se vymyslet zápletku na základě existujících charakterů objevujících se v mých kresbách, které jsem měla načrtnuté různě po okrajích sešitů, deníčků a kterých mám plné skicáře. Chtěla jsem tak využít potenciál

kresbiček, které spontánně a často úplně bezmyšlenkovitě vytvářím už od začátku studií na Střední škole umění a designu v Brně, kde jsem se věnovala tvorbě vědeckých kreseb a ilustrací. Zatím se nevyskytla příležitost těchto téměř obsedantně vytvářených skic využít. Rozhodla jsem se tedy pokusit se zkonstruovat příběh na základě předem daných charakterů a neřešit výtvarné návrhy charakterů až nakonec, tak aby zapadaly do scénáře.

1.2 Počátky námětu a budování zápletky

Nakonec mi se mi stal inspirací mimo jiné i nastavený systém schvalování filmu, kdy lidé s odlišnou povahou, systémem a různou rychlostí tempa práce budou nuceni se vejít do všech nařízení a termínů. Vysvětlila bych to na sobě. Víím, že mou silnou stránkou není vymýšlení příběhů, že potřebuji spoustu času a netrousím zápletky na počkání z rukávů, ale jiným autorům mohou způsobovat problémy pro změnu jiné fáze výroby filmu. V té panice z momentální bezradnosti a rychle se krátící doby k jedné z uzávěrek, jsem často řešila otázku, kde je kompromis mezi svobodným rozhodováním jednotlivce a potřebou nucené organizace a řádu. Nebudu se tu obsáhle rozepisovat o tom, jestli je lepší absolutní diktatura anebo anarchie, oba extrémny jsou nezdravé. Ale možná se spíš přikláním k tomu, že by každý měl být zodpovědný sám za sebe. Bez ohledu na to jsem si uvědomila, že by to mohlo být mým výchozím tématem.

Zároveň jsem si vzpomněla na jednu starou skicu malé postavičky, při pohledu na ni mi došlo, že tohle bude hlavní hrdinka a že o ní chci vyprávět film. Nevím proč, ale mezi všemi těmi kresbami tvorů jsem si vzpomněla zrovna na ni. Byla jiná, vypadala, že je ostatním takovým antagonistou, přestože na mě působila křehce až roztomile, viděla jsem v ní skrytou hrozbu.



Obr. 1 objevená skica hlavní hrdinky

Postupně, se mi začalo vybavovat základní načrtnutí děje. Především jsem se snažila aplikovat své teoretické znalosti o budování zápletky a pečlivě nastudovat různá časem prověřená východiska k fungujícímu rozvržení filmu.

Znova jsem nalistovala Aristotelovo schéma budování tragédie nastíněné v jeho *Poetice*^[02]. Aristotelés přichází s myšlenkou celistvosti místa, času a děje, která drama udržuje konzistentní a napomáhá orientovat se diváku v příběhu. Základní rozvržení děje dramatu shrnul v *Poetice* a rozdělil je na tři dějství – počátek, střed a konec, ale konci předchází dějový zvrat, kde se zpravidla štěstí obrací v neštěstí (v případě komedie naopak). Tento systém rozvinul klasicistní teoretik Gustav Freytag v díle *Technika dramatu*^[03], formuloval dramatický oblouk skládající se z expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofy. A nakonec moderní modifikací tohoto systému je schéma tzv. americké trojaktovky, podle kterého se řídí většina dnešní filmové produkce. Děj je také rozdělen na třetiny, příběh otevírá 1. dějství - expozice, kterou ukončuje první zvrat, následuje 2. dějství - konfrontace obsahující tzv. midpoint (jak název napovídá nachází se někde v půlce příběhu), konfrontaci ukončuje další bod zvratu a posledním dějstvím je rozuzlení. Tuto strukturu hollywoodského vyprávění filmů jsem převzala z knihy *Jak napsat dobrý scénář*^[01] od Syda Fielda. Dokonce jsem našla schéma, kde byla rozepsána celá stopáž amerického celovečerního filmu minutu po minutě a k nim přiřazeno, co se má zrovna odehrávat. Opravdu mě překvapilo, jak je to neměnné pravidlo a jak universálně funguje.

Jsem si vědoma, že předchozí schémata jsou primárně určené pro časově náročnější formáty, jako celovečerní film anebo divadelní tragédii, ale myslím, že animátorovi může být tato znalost velice užitečná. Především poslední z autorů Syd Field zmiňuje naprosto evidentní fakta, které je přesto dobré vidět znova, například:

„Chceme-li porozumět dynamice struktury, je třeba začít u významu slova samotného. Kořen slova struktura, strukt, znamená budovat nebo dávat dohromady, například dům anebo automobil. Existuje ovšem ještě jiná definice slova struktura, a tou je vztah mezi částmi a celkem ... Příběh je celek skládající se z částí, které tento celek vytvářejí – děj, postavy, obrazy, sekvence, 1., 2. a 3. dějství, nejruznější události, epizody, příhody, hudba, místa atd. To všechno dohromady vytváří celek. Struktura určuje všem těmto

jednotlivým částem jejich pevné místo. Celý scénář, tedy celek, je držen pohromadě vztahem mezi jednotlivými částmi.“ (Field, 2007, s. 16 - 17)

Takže jsem do začátku vstupovala s konkrétní vymyšlenou hlavní hrdinkou a přibližnou představou. Také jsem věděla, že kulisami bude pohádkový les, který jsem pokaždé viděla, když jsem se snažila děj si představit v obrazech. Navíc pohádkový les pro mě byla velká výzva, co se týká výtvarného potenciálu.

Tématem měl být můj ambivalentní pocit ohledně řádu a chaosu. Kýženým výsledkem neměl být černobílý film, didaktický „krat’as“, který říká, jak má člověk fungovat, protože to ani podle mně jednoznačné není. Chtěla jsem jen poukázat na to, že se nic nesmí přehánět a hlavně, že není dobré své názory prosazovat násilně, přesvědčovat ostatní o své nezvratitelné pravdě, každý sám odpovídá za sebe. Omlouvám se už nyní za přehnané chytračení, ale snažím se, co nejlépe dát konturu zprvu mlhavým myšlenkovým pochodům. Přes tohle všechno pro mě není prioritou, aby divák tyto pohnutky po shlédnutí filmu rozklíčoval. Především jsem já jako tvůrce potřebovala na něčem začít stavět.

Žánr měl být podle představy někde mezi pohádkou a bajkou, v podobném duchu vznikl i můj předchozí film *Stalo se v zoo...*, chtěla jsem se mu přiblížit. Víím, že více tíhnu k dynamičtějšímu akčnímu tempu než k poetickému pomalému rozjímání. Samozřejmě jsem také přemýšlela, pro koho by měl být takový film určen. Neplánovala jsem udělat pohádku pro nejmenší, ale pro větší děti, které mají už trochu rozum a popravdě hlavně aby film dokázal zaujmout i takzvané dospělé. Sama se totiž na dobré pohádky dodnes ráda dívám. Podle všeho je špatné, když tvůrce říká, že si dělá film sám pro sebe, ale troufám si říct, že nejsem jediná, co kouká pohádky, pouze že jsem v cílové skupině také.

Má prvotní skica zápletky se odvíjela od příchodu cizince, který se dostává do sporu se s místními (podle modelu klasických westernů). Nezbytný konflikt tak byl nastolen, protože bez konfliktu není drama a tak ani film. Nevraživost mezi obyvateli a nově příchozím nositelem změn byla torzem zápletky a tak jsem se snažila zkonstruovat zbytek. Prvotní pokus dát věci takzvaně na papír vypadal takto:

„Příběh by se odehrával v fiktivním polopohádkovém lese. Byl by o takovém malém stvoření, které přišlo do poklidného prostředí, neznámo odkud a začalo by terorizovat osazenstvo lesa, vše by se snažilo rovnat do řádku, spravovat do pravého úhlu a cpát všem ostatním svůj názor (to by se projevovalo nejen jednáním, ale i vizuálně. Čeho by se potvůrka dotkla měnilo by to barvu na jí vlastní - takže by ostatní mazala např. červeně dle svého přesvědčení, řvala by na okolí a prskala barvu, čeho by se dotkla nechala by tam stopu). Obyvatelé by ze sebe tyhle stopy střepávali, umývali, utíkali by, schovali se, ale našla by i pár následovníků, kteří by se opičili. Když je ale sama obtěžována bzučícími mouchami, tak je našťvaně schramstne. Poté, co by našťvala celý les, tvorečkové by se zmohli k odporu a nějaký cholerik by ji zavřeli někam i s dutými sympatizanty. Všichni si oddechnou, potvůrka si přitakává se svými patolízaly zavřená a je klid. Nastane ale situace, kdy vtrhne do lesa běsnící obluda a vše pustoší, ničí, náhodou rozbije vězení naší příšerky a ta na obludu začne chrlit svoje ideály, obluda se vyleká a zmizí, příšerka se ale vším tím křikem úplně vyřve do bleďa, zešedne a zmenší se, trapně zaleze do své předchozí cely. Potvůrka je zneškodněna v klidu si u sebe hospodaří, když přijde v dobré víře návštěva, při odchodu ji chce obludka obdarovat zavařovačkou s červenou. Konec. "

1.3 Konfrontace

Tuto prvotní skicu námětu jsem se rozhodla zkonzultovat, abych mohla odhadnout, jak to vidí ostatní, co to vzbuzuje v nich a s jakými přijdou nápady. Začátkem října jsem tedy rozeslala pár emailů a čekala na odpovědi, reakce mě opravdu překvapily.

Do té chvíle mě opravdu ani na chvíli nenapadlo, že v tom lze vidět podobenství o komunistech. Žádný politický podtext jsem v tom nechtěla a vzhledem k tomu, že mi to napsali až na jednu výjimku všichni oslovení, opravdu mě to vyděsilo. Nebylo to jen z důvodu, že všichni patřili ke starší generaci než jsem já (narozená až po listopadu 1989), zeptala jsem se poté i mých vrstevníků a závěr měli stejný. Došlo mi, že v dnešní postmoderní době už nikdy barva nemůže být pouhou barvou, divák ji vždy bude číst jako symbol, jinotaj, bude v ní hledat informaci - červená bude vždy barvou krve, lásky, násilí

a jak vidím pro někoho znamená i zástupný symbol komunismu. Divák se vždy nechá pohodlně vlákat stereotypizací barev.

Zároveň mi byla vytýkána nemorálnost příběhu, že je nemožné vyhánět zlo zlem a ospravedlňovat tak jedno z nich. Nakonec mi bylo řečeno, že nemohu vytvořit manifest chaosu a anarchie, kritika mi vyčítala absenci poslání, účelu, koncepce a ještě konec bez pointy . Doporučení znělo doslova: vykašlat se na to, ušetřit si spoustu potíží a začít znova od začátku.

Nemohu soudit, jestli je to chyba mě jako autora, že téma není v črtě snadno rozluštitelné anebo je na straně ostatních v jejich příliš rychlém úsudku, samozřejmě různí diváci zaujmají různá stanoviska. Na druhou stranu musím přiznat, že mě pobavilo, jak snadné je vytvořit „hlubokomyslnou“ alegorii, jak v jakémkoliv kratičkém příběhu, někdo dokáže vysledovat složitý epos s velkým posláním a morálním přesahem.

Byla jsem z toho roztrpčená a smutná, ale asi jsem potřebovala právě takový kopanec, abych si uvědomila, že i přesto si za svou práci stojím, že to přeci musí nějak jít spravit. V této tvrdohlavosti mě ještě podpořil můj supervizor a tak jsem začala námět urputně přepracovávat. Nakonec jsem bylo štěstí, že jsem se dozvěděla o těchto možných úskalích hned. Kompromisy nebývají vždy správným řešením a také jsem nechtěla skončit s naprosto bezpohlavním filmem, nicméně bylo zřejmé, že je v tomto stádiu látka nesrozumitelná.

2 KONEČNÝ SCÉNÁŘ, STORYBOARD A ANIMATIK

2.1 Hlavní hrdinka

Kapitolu o definitivní podobě scénáře musím začít popisem hlavní hrdinky, protože ta potřebovala nejvíce změn, celý příběh spojuje a od ní se vše ostatní odvíjí. Prosím, promiňte mi tuhle zdánlivou odbočku.

Hrdinka filmu měla ze začátku charakter spíše negativní než kladný, váhala jsem, jestli může fungovat film se zápornou hlavní postavou, s kterou se divák přece vůbec nemůže identifikovat, nepřišlo mi ani zajímavé obsadit do hlavní role tak černobílý charakter, veskrze špatný. Byl to pro mě docela oříšek. Existují filmy, kde hlavní hrdinové nejsou žádní dobráci, například v *Lid versus Larry Flynt* je hlavní postavou magnát pornografického průmyslu, nebo v *Pulp Fiction* celou dobu fandíme vrahům, zlodějům a podvodníkům, anebo mohu uvést *Až na krev*, film o velice bezohledném člověku a se špatným koncem. Přesto tyto filmy skvěle fungují. Nejspíš protože postavy sledujeme z jejich vlastního úhlu pohledu a taky zde funguje princip „Save the cat“ formulovaný Blakem Snyderem:

„Když se s hrdinou setkáme, musí udělat něco, abychom ho měli rádi a chtěli, aby zvítězil“. (Snyder, 2005, s. 121) ^[04]

Bohužel jsem se tímto nemohla nechat inspirovat přímo, přece jen nemám životopisný film, ani svéráznou komedii o gangsterech. O celovečerním filmu ani nemluví.

Ale došlo mi, že postava ztělesňující pořádek vůbec zlá není, jen pomatená (a proto jí z počátku nikdo fandit nemá). Chová se sice jako neústupný diktátor, ale chce pro každého dobro a zachránit svět, třebaže o to nikdo nestojí. Je to stvoření, které skálopevně věří, že jedná správně a prospěšně. Vyklubal se z ní tak trochu Sheldon Cooper ze seriálu *The Big Bang Theory* (pro příklad uvedu jak v epizodě *The Big Bran Hypothesis* je Sheldon znechucen nepořádkem své sousedky, v noci se proto tajně vyplíží a zatímco sousedka spí, Sheldon jí uklízí byt. Přitom je to z jeho kousků ještě ten nejpochoptitelnější).

Napůl v ní můžeme spatřit také bezelstného Dona Quijota, který vede nekonečný boj s větrnými mlýny.

Zpětně jsem si uvědomila, že východiskem tohoto filmu nebylo pouze rozladění z dobře míněného harmonogramu schvalování filmu, ale i rozmrzelost z nekončící potřeby (nejen mých) rodičů přespříliš organizovat své potomky, rovněž v dobré víře. Ale pro potřeby filmu jsem tuto snahu potřebovala co nejvíce pokřivit, karikovat, přehnat a vyhrotit do neúnosného extrému.

Jak už jsem zmínila v předchozí kapitole, nejvíce mě trápilo spojování mé pohádky s ideologií komunismu. Bylo mi jasné, že nejprve je třeba zbavit se červené. Musela pryč, přestože je to barva, která se mi velice hodila pro svou výraznou agresivitu a dle mého by nejlépe v obrazu zvýraznila hlavní postavu a dodala jí akcent nebezpečí. V neposlední řadě jsem si ji uměla představit, jak hezky výtvarně působí, sytá obklopena umírněnějšími lomenými tóny.

Když se mi konečně podařilo oprostít se od červené, po kratší úvaze mě napadla růžová jako alternativa - barva dětinská, pitomě holčičí, hodně kontroverzní a výrazná. Psycholog Max Lüscher tvrdí o fialové (růžovou bohužel vůbec neuvádí, ale já si myslím, že to na ni lze také vztáhnout), *že značí citovou nevyzrálost, kdo má v oblíbené fialovou, ten chce být především okouzlen a touží také okouzlovat druhé. Je to barva sentimentálních snů a romantiků, kteří příliš nezapadají do běžného praktického života. Fyziologicky souvisí oblíbenost fialové s hormonálním stavem. Je nejoblíbenější pro děti v pubertě, opožděné děti a pro těhotné nebo nemocné...*^[05] Se zelenou barvou je růžová komplementární, takže by se Zrůdička v zeleném lese neztrácela a byla mu kontrastem.

Ale nakonec jsem si vybrala bílou, která dobře achromaticky vyniká mezi všemi barvami a je neméně výrazná. Vlastně se mnohem lépe hodila – já ji vidím jako barvu čistoty, nevinnosti, vydrhnuté koupelny, čistých nemocničních plášťů a sterilního prostředí. Anebo prázdný nepopsaný list papíru - bez nápadu. Také mi evokuje jakousi nadpozemskost. Takže mi připadala pro hnidopišskou fanatičku úplně ideální.

Ihned poté jsem upustila od konceptu rozsévání zkázy za pomoci barvy, která vše pokrývá a na všem ulpívá. Ubrala jsem tak bohužel něco z nadpřirozena a spokojila jsem se s čistě manuálním záškodnictvím, aby divák nebyl zmatený.

2.2 Příběh a technický scénář

Řešila jsem problém, jak film nejlépe začít vyprávět. Vesnice i přicházející Zrůdička musely být řádně naexponované, přitom jsem potřebovala, aby to nepůsobilo, že záběry jsou z jednoho místa. Ve chvíli, kdy má příběh více hrdinů, je snazší se v ději zamotat a ztratit. O to více, je-li film krátký a měl by být vyprávěn jasně, čitelně a pokud možno svižně. Já ale potřebovala někoho, na kom se může Zrůdička realizovat. Původní představy byly dost velikášské, chtěla jsem mít celou ves plnou domorodců, každý se měl něčemu věnovat a být ve filmu představen. Z tak košatých představ jsem velmi rychle vystřízlivěla.

Rozhodla jsem se začít pomalou sekvencí záběrů paralelním střihem, kde se budou pravidelně střídát ukázky ze života obyvatel ve vesničce a subjektivní pohled Zrůdičky na ubíhající les - hlavní hrdinka tak není vidět, nemůže být tedy zaměněna za jednoho z vesničanů. Zároveň jsem doufala, že bude postava působit záhadně, trošku hororově a nebezpečně, když z ní nic nevidíme a její odhalení tak bude překvapivé. Přitom se mi podaří představit diváku „nejdůležitější“ vesničany, kteří se v příběhu objeví dále. Pracovně jsem si je pojmenovala Mecháč a Artista (oba propadají bezuzdně svým vášním Mecháč válení se a Artista malování).

Poté film stočí pozornost k již odhalené Zrůdičce, aby bylo jasné, že ona je tu hvězdou. Už si ji můžeme celou prohlédnout, kráčí dál lesem k vesnici. Do začátku jsem potřebovala rovněž nějak zakomponovat předznamenání hrozby, budoucího útoku. Proto Zrůdička míjí výstražnou ceduli s vyobrazením nežádoucích hostů, jsou zde vyobrazeni škůdci, draci, obludy. Je to také první příležitost nastínit povahu hlavní postavy – ukazují ve velkém detailu její soustředěný obličej, a nevíme, co dělá, v druhé chvíli divák vidí, jak z chaotické nástěnky vytvoří perfektně organizovaný přehled. Když poté schází k vesnici, vidí celé panorama ve velkém celku, zhodnotí tak stav věcí a začíná zasahovat. Chtěla jsem, aby začala zprvu upravovat vzdálenější okolí, aby postupně stupňovala své výpady

a děj gradoval. Zprvu ji vesničané vcelku nezáučástně pozorují, poté jim začne zasahovat přímo do života. Tempo střihu zrychluje.

Nápadů, jak by mohla škodit, jsem vyplodila dost a dost, například měla přerovnávat domácí knihovny, ne podle abecedy, ale podle tloušťky či velikosti svazků, měla zazdívat okna, vyhazovat majitelům cenné sbírky atd. Ale jako první úkol si vezme na starost překrásnou louku. Tráva je vysoká a chrání tak vesničku před pozorností nepřátel, proto ji úzkostlivě pozorují, zároveň tam Zrůdička nalezne své obdivovatele tupé papoušky/slepice. Dlouho jsem přemýšlela jak je vynechat, zjednodušit film, jenže se mi příliš líbily. Zrůdička má tak nějaké souputníky, jsou alegorií pasívních lidí, co si nemají vlastní úsudek a dělají, co se jim řekne. Jsou opakem vesničanů. Abych se vrátila k záškodnictví, dalším krokem je otrhání nedokonalých jablíček z jabloně Mecháče, jsou červená a chutná, jenže ne perfektně kulatá. Snažila jsem se tak, co nejlépe ukázat nesmyslnost jejích úsudků. Proto dalším krokem je vydrhnutí do běla pomalované fasády Artisty, který s brekem přihlíží. Aby něco zůstalo i na divákově fantazii, v pozadí za uplakanou tvář Artisty slyšíme zmatek a vesničany přechájecí před Zrůdičkou. Poslední kapkou je přímý zásah proti Mecháčovi a ten konečně situaci ovládá a Zrůdičku odkopne pryč za vesnici.

Změnila jsem tak původní verzi, kde je Zrůdička zavřena ve vězení na delší dobu. Další varianta byla taková, že je Zrůdička pouze vyhoštěná za vesnici, ale stráví zde noc a není potom příliš okaté, že se objeví skutečný záporák ihned, ale až ráno. Mimo to se mi líbilo, že začne vesnici bránit z vlastní vůle a ne omylem. Ale vybrala jsem si možnost, kde je útok na vesnici započat téměř ihned po jejím vyhoštění. Doufám, že je tak děj více zjednodušený a konzistentní, když se odehrává celý v téměř reálném čase, chronologicky bez časových skoků. A navíc jsem si tak ušetřila nemálo záběrů. Komplikace by nastaly i kvůli tomu, že bych musela vytvořit výtvarné řešení pro stmívání a přitom jsem chtěla udělat záhadné setmění při příchodu nepřítele, přehlednosti by to jistě nepomohlo.

Vyvrcholením je pustošení vesnice obrovským predátorem, Zrůdička se mu postaví a ukáže se její hrdinství a síla, která je konečně zaměřena správným směrem. Útok na vesnici jsem do příběhu musela přidat, aby se ukázala pravá povaha věcí, skutečná hrozba, a že Zrůdička má na srdci vlastně dobro obyvatel. Pro umocnění působivosti ukazují

v záběru nejen ty dva, ale celé okolí, jak se stromy ohýbají a vítr fučí, Zrůdička se soubojem vysiluje a tak ji vidíme zmenšovat se a blednout. Zakončením je glorifikace Zrůdičky, vše je jí odpuštěno, vše je přehodnoceno. Ale ve finále by se mělo ukázat, že Zrůdička je stále stejná a nic není tak jednoduché a žádná záchrana není zadarmo. Jenže jak to divákovi ukázat? V největším veselí, kde by mohl film končit, znovu začíná se svou převýchovou. Úplný happyend mi nepřišel zajímavý, ani pravdivý a vůbec ne poučný.

Dodnes mi připadá zvláštní, že bylo od začátku samozřejmé a jasné, jak na sebe budou navazovat záběry uprostřed filmu, jak přesně a jsem si je dokázala představovat. Ale co se týče začátku filmu, nebyla jsem si vůbec jistá, jak bude vypadat a to trvalo víceméně až do finální podoby. Na druhou stranu alespoň jednou jsem věděla téměř hned, jak film skončí, to se mi u většiny předchozích projektů nedařilo, musím říci, že je to dobrý pocit. A samozřejmě i tady se znovu ukázalo, jak snadné je přidávat k příběhu další a další záběry, nápady, podzápletky, ale nejtěžší je film zkracovat a zjednodušit příběh úplně na lapidární nosné minimum.

Konečně jsem si načrtla všechny záběry nhrubo v programu TVPaint a poté už načisto chronologicky do storyboardu na papír. Zjistila jsem, že nutně potřebuji mít něco fyzicky v ruce, ne jen v počítači, je také mnohem snazší v záběrech listovat a připisovat si k nim rychle poznámky (potom už člověku zbývá jen se modlit, aby papírový storyboard neztratil). Posledním krokem bylo obrázky poupravit, přidat k nim pohyby kamery v Adobe After Effects a nasadit je za sebe do časové osy v programu Adobe Premiere. Výsledkem byl animatik, díky kterému jsem zjistila, jak mají být jednotlivé záběry dlouhé a jak na sebe navazují, konečně jsem měla představu o finální délce filmu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 TECHNOLOGIE A VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Popravdě mě při psaní scénáře nenapadlo, že budu muset technologii a výtvarno moc složitě řešit, chtěla jsem navázat v duchu svých předchozích prací. Ale ukázalo se, že se mi to zkrátka moc nedaří.

Celý vznikající film byl od začátku koncipován jako kreslenka. Loutka, třebaže se mi velice líbí a animování je jedna radost, je bohužel časově z nejnáročnějších, pokud jde o přípravu a také financování. A s ploškou vytvářenou v počítači nemám moc zkušeností, z těch co mám, vím, že úplně nezvládám odhadnout timing a jednotlivé fáze, když pohyb nevidím v řadě okýnek, ale jako schéma drah. Taky mi nepřišlo vůbec moudré se na závěrečné práci učit něco naprosto nového a tak nepřipadalo v úvahu ani 3D animování.

Přála jsem si být co nejvíce soběstačná a závislá na minimu věcí, neřešit prostory, spolupracovníky, ani rozpočet. Lákalo mě sice animovat na papír (nebo barvami na sklo), ale ani snímání skenerem papír po papíru nebyla zrovna lákavá představa. To není toliko o lenosti, ale o eliminaci potenciálních velkých problémů. Nemohla jsme se spoléhat na to, že mě někdo bude zachraňovat, když ostatní mají stejně práce jako já. Na kreslenku byl nezbytný pouze počítač se softwarem, vlastní tablet a dostatečný prostor na disku.

Ještě bylo potřeba zvolit si formát, rozhodnout se mezi 4:3 a 16:9. Přiznám se hned, že mi na tom mnoho nezáleželo, vybrala jsme si 16:9, protože dnes je to prakticky standard a nemyslím si, že by některý ze záběrů vyžadoval méně protáhlou variantu 4:3, 16:9 je sice „nudle“, ale když se s tím od začátku počítá, vše lze přizpůsobit (poté během animování jsem snad poprvé zjistila, že to není tak docela pravda, že ne vše jde uspokojivě kompozičně vyřešit).

3.1 Inspirační zdroje

Již dříve jsme psala, že scénář vznikl na základě mých kreseb, myslím, že není moc příležitostí, kdy si člověk může kreslit, co chce a jak chce. Takže hledat přímé odkazy v mé práci by bylo složité, žádné tam vědomě vložené nejsou. Jako každý jsem byla v kresbě ovlivňována velkým objemem různých věcí.

Velkou pomocí, když nevím jak dál, mi je složka v počítači, kde shromažďuji obrázky – skenované nebo si stahuji z internetu, co mě zaujalo. Složka má už nyní přes 4000 souborů, mezi nimi spousta bizarností, hodně japonských dřvořezů, umění irezumi, orientální kresby nebo artefakty, najdou se i středověké iluminace, vyobrazená indiánská božstva, plastiky afričanů, dětské kresby, komiksová okýnka, oblíbené obrazy, grafické cykly Goyi, Piranesiho, Picassa... a také hodně fotografií, které mě zaujaly třeba čistě barevností.

Záměrem bylo navázat na předchozí práci, nerozumovat moc nad něčím novým a pseudooriginálním. Spíš skutečně vypilovat, co jsem načila. Předlohou se měl stát můj předchozí filmeček *Stalo se v zoo...* i když pravda prostředím ani ničím jiným se plánovnému projektu neblížil.



Obr. 2 Ukázky ze semestrálního filmu *Stalo se v zoo...*

Pokud mám uvést něco konkrétního, tak se na mě určitě podepsaly francouzské animáky o Asterixovi a Obelixovi - *Asterix a Kleopatra*, *12 úkolů pro Asterixe*, *Asterix a překvapení pro Cézara*. Jsou úžasně animované a přitom to není Disney, kterého sice obdivuji, ale upřímně ty rozhoupané gumové postavičky, co pohyby připomínají sáček plný vody, mi nikdy k srdci tolik nepřiřostly. Specifické vtípky v těchto francouzských animá-

cích mě vždy dostanou. Navíc se v příbězích rovněž vypráví o vesničce, která pořád odolává různým nebezpečím, mezi obyvateli se také najde spousta různých charakterů, takže nějaká paralela s mým filmem tu bude.

Výtvarné návrhy vznikaly přímo v Photoshopu a TVPaintu, kdybych začala na papíře, mrzelo by mě, že se s tabletem nikdy papírové předloze nepřiblížím. Bylo důležité začít rovnou v technice, kterou bude vznikat celý film.

3.2 Postavy

První jsem řešila postavu Zrůdičky. Již výše jsem se zmínila, jaké byly obtíže s červenou barvou a že nakonec je bílá (doufám, že už politicky korektní). Tato postavička má nejvíce záběrů a nejvíce animací, tak jsem se snažila vytvořit ji co nejjednodušší, aby se mi dobře animovala a bylo pro mě podvědomě přirozené ji kreslit a nepřemýšlet přespříliš. Nejdříve měla být velická oproti ostatním, aby je mohla snáze komandovat, ale po konzultaci jsme se shodli, že bude drobná a s takovým napoleonským syndromem. Mně se líbil kontrast mezi tímto neškodným zdáním nevinnosti oděné v bílé a její povahou záškodníka / čertíka / démona, takže skici se ubíraly tímto směrem.



Obr.3 Vznikající Zrůdička

Další postavy už vznikaly rovnou v barvě, aby tak byly odlišné od Zrůdičky. Původně jsem chtěla využít něco ze svého archívu, ale zjistila jsem, že to nejde. Většinou si totiž čmárám čtyřnohé tvorečky, sem jsem potřebovala, aby chodili po zadních, také mám málokdy po ruce pastelky, proto vznikají věci čistě v grafické lince a to se mi také nehodilo. To věc nečekaně zkomplikovalo, přece jen jsem musela charaktery pojmout úplně jinak, pokud to neměl být černobílý film v lince. Pracovala jsem na Mecháči a Artistovi zbytek vznikl jako čistá improvizace. Nejhorší pocit pro animátora asi je, když si něco nakrásně namyslí a nakonec s tím nedokáže pracovat. Počkala jsem si tedy, co mě v tvůrčím zápalu přelítne přes nos.

3.3 Prostředí

Strašně jsem se těšila na vytváření lesa a vesničky, ale potom přišla realita. Představovala jsem si to tak, že namaluji pozadí v celku, následně mi došlo, jaký je to nesmysl. Mám možnost softwarové obrazové postprodukce, kdy mohu věci skládat k sobě a taky je možné je zpětně editovat. Proč se dobrovolně stavět do mučednické role? Výsledek je stejný nebo dokonce lepší, když si práci zjednoduším softwarem. Vrhla jsem se tedy do kreslení jednotlivých komponentů a vytvořila si tak databázi zdrojů. Vyřešil se mi tak i problém s jízdami lesem na začátku, nechtěla jsem, aby tyto příliš vyčnívaly svou odlišností.

3.3.1 Les

Nápad to byl dobrý, ale dávat dohromady shluky vypiplaných kytíček a stromečků nešlo tak, aby celek působil dobře, šlo o to ubrat detailů, nebo je spíš soustředit pouze v pár místech. Následně jsem do databáze přidala pár jednoduchých siluet ne moc propracovaných, které nechaly vyniknout ostatnímu a konečně to bylo ono. Testovacím záběrem byla jízda lesem, subjektivní pohled Zrůdičky, když jde. Jedná se o jeden z nejsložitějších záběrů, který ve filmu mám a když šel realizovat tenhle, tak jsem si byla jistá, že půjdou i ostatní.



Obr. 4 Les v záběru



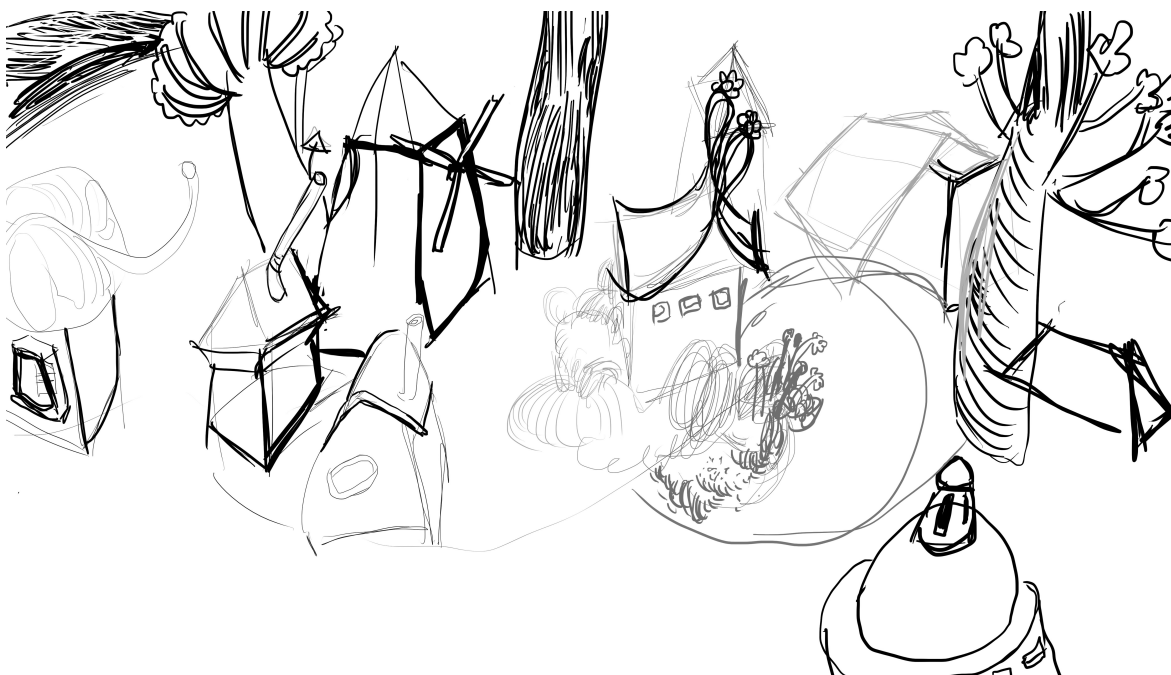
Obr.5 Les z jiného úhlu (náhled během sestavování v After Effects)

Vytvořit tak složitou kompozici bylo náročné, ale přece jen méně složité, než jízdu animovat políčko po políčku. Můj počítač z toho vůbec nebyl nadšený, v této scéně je 83 objektů, v druhé variantě záběru 95.

Kresbě předcházela malý průzkum, protože moc zkušeností s krajinkami nemám. Dívala jsem se, jak krajiny řešili staří mistři (neodolala jsem a tak můžete vidět v jedné části vidět les inspirovaný obrazem *Noční hon* od mého oblíbence Paolla Uccella). Zároveň kdykoliv jsem byla venku, pozorovala jsem, jak to ta příroda vlastně dělá, jednu dobu se z toho stala úplná úchylka. Sledovala jsem fascinovaně, jak se stromy větví, jak vedou kořeny, co je z nich vidět, jaké jsou mezi nimi rozdíly, snažila jsem se zapamatovat zbarvení kmene a listí, jak se barvy mění uvnitř koruny a jak na sluníčku. Některý strom mě zaujal tak, že jsem si ho zapamatovala celý anebo rovnou vyfotila. To stejné se týkalo rostlinek, celých trávníků, výseků lesa nebo oblohy. Nakonec stejně bylo nutné vše co nejvíce zjednodušit, ale nemyslím si, že to bylo zbytečné, pouze přehnané.

3.3.2 Vesnice

Shluk obydlí domorodců neměl působit úplně jako lidská dědina, nechtěla jsem dělat roubenky a jihočeské domečky. Chtělo to něco rozmanitějšího. Dlouho jsem hledala na internetu nějaký vhodný podklad. Zahraniční vesničky nabízely spoustu lidové architektury, mohla jsem je různě kombinovat. Ale tíhla jsem stejně ke stavbám, které vyrábějí malé děti z klacíků, aby se tak zabavily.



Obr. 6 Skica vesničky

Konečná podoba vznikla úplně náhodou, listovala jsem časopisem a našla v něm obrázek skalního města, zaujal mě a ihned jsem podle něj načrtla svou osadu.



Obr. 7 nákres skal



Obr. 8 První nákres vesničky

3.4 Barevnost

Kdybych udělala film černobíle, ušetřila bych si spoustu problémů. Ale taky hodně zábavy, kreativní trápení je přece důvod, proč se věnuji animaci. Paleta pro film vznikala postupně, od jednotlivých věcí se odvíjely další, neumím ten postup úplně vysvětlit, není to racionální proces. V dílech holandských gotických malířů i veskrze moderního Cézanna můžeme vidět používání empirické perspektivy získané podle pozorování, pomocí barevné souvztažnosti.

O některých barvách je známo, že upoutávají pozornost a proto se dávají tam, kde se odehrává těžiště dění, musí být vzájemně kontrastnějšími a působí, že jsou blíží. Jiné barvy a ty méně syté zase neruší, modrý nádech mívá zpravidla zadní plán, teplé barvy jsou vepředu. Ale vše lze samozřejmě pojmout netradičně a jinak.

Obecně asi platí, že každý má své oblíbené odstíny, které používá podvědomě častěji, jde o intuitivní práci, když člověk začne příliš přemýšlet, kde kterou barvu použít, měl by si dát nejspíš přestávku. Já se vědomě snažím studené barvy vyvažovat teplými, svítivé tmavými atd.

Ze začátku bylo ve filmu příliš mnoho zelené, sama jsem se nachytala při tom, jak dělám zelené stromy s hnědým kmenem, ale takové nikde neexistují. Snažila jsem se vše řešit pokud možno ihned, abych se vyhnula závěrečným postprodukčním zásahům, které jak je známo zaberou neuvěřitelné množství času a není to s nimi snadné. Myslím, že každý rád podléhá iluzi, že se to potom spraví, než aby to udělal hned napoprvé dobře.

4 ANIMACE

Samotné animace měly vznikat v programu TVPaint. Původně jsem chtěla animovat záběry rovnou načisto a měly jít přímo ke střihu, ale mnohem výhodnější se nakonec ukázalo nafažovat si animace v TVPaintu, vyexportovat je s průhledným pozadím a záběry načisto kompletovat až v After Effects.

Kladů má tento postup hodně, jedinou nevýhodou je, že se musí přeskakovat mezi dvěma programy (ale to zas pomůže včas odhalit případné technické problémy, vadné soubory, jiné přípony atd). Díky After Effects je snažší práce s kamerou, lze upravit velikosti animací ve formátu, nebo je poposunovat. V TVPaintu se mi tyto funkce nikdy nepodařilo uspokojivě použít.

Film měl být původně čistá kreslenka. Ale protože bohužel/bohudík nekreslím pouze jednoduše v konturách s plošným vybarvením, jako spousta soudných animátorů, osvědčilo se mi kreslenku doplnit ploškovou animací. To lze samozřejmě provést pomocí razítek v TVPaintu, ale ne vždy je to úplně ideální (například když je potřeba okýnko po okýnku měnit velikost anebo razítkem otáčet). Takže celý postup se trochu zkomplikoval, nakreslila jsem si jednotlivé části v TVPaintu, rozhýbala je v After Effects, vyexportovala je do sekvence s průhledným pozadím, poté sekvenci znovu otevřela v TVPaintu, dokreslil se zbytek a znovu se doplněná sekvence fázi otevřela v After Effects.

Zvolila jsem si jako výslednou rychlost 25 snímků za vteřinu. Nepracovala jsem ale s přesně daným počtem fází za vteřinu, u pohybů, které měly být plynulé nebo velice rychlé, bylo nutné nakreslit každé políčko zvlášť, třeba i těch 25 různých obrázků za vteřinu. Naopak pro to, co se dělo pomalu, stačilo fází míň a znásobily se několikrát za sebe.

4.1 Organizace a zálohování

I když se to tak nemusí zdát, jde podle mě o jednu z nejdůležitějších věcí při výrobě filmu. Mít systém a striktně ho dodržovat ušetří spoustu času i nervů. Doporučuji si udělat ihned složku na celý absolventský projekt, v té shromažďovat veškeré věci s tím spojené, i kdyby měly být v počítači dvakrát. Osvědčilo se mi pojmenovávat vše co nejpřesněji a odpustit si popisky typu „jjfbhdbfjrb“, velice rychle to člověka doběhne. Můj systém

se dále dělil na dokumenty (námět, prezentace k pitchingu atd.), storyboard, skici (včetně referenčních obrázků) a složku se záběry. Každý záběr má svou vlastní očíslovanou složku se všemi zdroji, projekty a exporťy. Potom by se nemělo stát, že projekt otevřete a něco v něm chybí - něco, co bylo na jiném počítači.

Tak se dostávám k druhému zásadnímu bodu a tím je zálohování. Každou z jmenovaných složek jsem zálohovala na externím disku a doplňovala nové verze (jsou u nich připsaná data), vše bylo i na druhém počítači v jiném městě a také na druhém externím disku (všechno nové jsem ihned zkopírovala, když jsem přijela na návštěvu domů). Ve Zlíně až podezřele často hoří.

Je dobré pamatovat na to, jak jsou programy pořouchlé a úplně vše ukládat ve více verzích, ne pouze přepisovat staré, navíc si vše exportovat do sekvencí obrázků. Nejvíce se mám na pozoru před TVPaintem, protože je to ten nejškodolibější program, co znám, má obzvláštní zálibu v poškozování souborů.

Díky preciznímu popisování a třídění bylo možné mít kontrolu nad tím, co už zálohované je a co ne. Lhala bych, kdybych tvrdila, že se tak nedá dopustit chyby, ale nevím, co více se dá dělat. Množství dat je bohužel tak velké, že se mi nepodařilo vše zálohovat ještě na internet.

5 POSTPRODUKCE

Velmi jsme se obávala této fáze, protože se mi neskutečně dlouho nedařilo najít spolupracovníky do štábu. Ale šťastné konce našťestí nejsou pouze v pohádkách. Tato fáze je především nepříjemná v tom, jak se začne objevovat, co všechno se nepovedlo.

5.1 Střih

Nikdy jsem si film nechtěla stříhat sama, přestože by to pro mě nebyl technicky problém. Víím, že jako autor nemám žádný nadhled, ani časový odstup by nepomohl, respektuji profesi střihače - jeho důležitou roli prvního a nezaujatého diváka. Dlouho jsem váhala koho oslovit, chtěla jsem, aby mi film stříhal někdo se zkušeností s animovanými filmy a aby to byl člověk, který opravdu chce takový film stříhat. Ve školní databázi stag se mi dostalo odpovědi sloupcem jmen a neúspěšné hledání trvalo od začátku do konce výroby filmu.

Po různých peripetiích jsem poprosila o konzultaci přímo pana Libora Nemeškala (vyučujícího stříhovou skladbu). Zpětně je mi líto, že jsem to neudělala dřív. Během animování se postupně ukázalo, že můj koncept stříhu nefunguje a že to zvuk nevyřeší. Paralelní střih v expozici diváka úplně mátl a málokdo rozuměl, co se vlastně děje. To že se z mého filmu stala jedna velká šifra bylo deprimující. Pan Nemeškal mi nastínil, co všechno je potřeba udělat a dokonce mi film poslal nahrubo sestříhaný. Na mě už jen zbylo některé záběry předělat a políčko po políčku film přeskládat podle referenčního videa. Naštěstí materiálu, který skončil „na podlaze střížny“ nebylo mnoho, velmi se zkrátila stopáž jednotlivých záběrů, ale nepoužitých bylo pár. A to animátora pochopitelně potěší.

5.2 Zvuk

Se zvukem to bylo velice podobné. Ale s tím rozdílem, že zvukařem/hudebníkem jsem ještě méně než střihačem a chybí mi vybavení i software. Hledat v různých databázích zvuky, které potřebuji a zkoušet, jak to funguje, by mě trvalo spoustu času, kterého není nazbyt. Požádala jsem proto o pomoc pana Živockého.



Obr. 9 výběr z použitých obrázků

ZÁVĚR

Na absolventském filmu, jsem se toho naučila opravdu hodně. Konečně se mi podařilo uspokojivě zvládat software, našla jsem spoustu, pro mě nových, užitečných funkcí TVPaintu, práce v After Effects se stala rutinou a ne výzvou. Na tomto projektu jsem dostala velikou lekci v sebeovládání a disciplíně, ale především mi to nejvíce prospělo, co se týče animace samotné.

Výzvy a překonávání svých limitů je samozřejmě potřeba, ale teď už vím, že si jich nikdy více nenaplánuji tolik zároveň. Zrůdička byla největším cvičením celého studia. Nejenže jsem si poprvé zkusila odvyprávět delší příběh, také jsem si musela vyřešit spoustu dramaturgických hádanek a pastí, psychologii více postav a také to celé technicky dotáhnout do konce. Při dokončování své práce jsem si často kladla otázku, proč jsem si nevymyslela něco jednoduššího.

Věděla jsem, že to bude náročné, ale ani zdaleka mi nedocházelo, jak moc. Není těžké naanimovat minutu týdně, ale toto tempo člověk více jak týden nevydrží, nehledě na to, že film by měl mít autor celou dobu rád a nedělat ho za trest. Zároveň mi postupně docházelo, jak těžké je nesklouzávat ke kompromisům a neodbíhat moc od původní podoby projektu, obzvlášť když se dílko konzultuje s více lidmi, s více názory a je konfrontován s různorodými výtkami. Především chybami se člověk nejvíc naučí. Byla to opravdu cenná zkušenost a ještě jednou děkuji všem, kteří mi během této dlouhé cesty pomáhali, našli si na mě čas, všem kteří mi film poctivě zkritizovali.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [01] FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář – Základy scénáristiky.
Přeložil Lukáš HOUDEK. Praha, 2007. ISBN 80-87067-65-7
- [02] ARISTOTELES. Poetika.
Přeložil Milan MRÁZ. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1996. ISBN 80-205-0295-5
- [03] FREYTAG, Gustav. Technika dramatu.
Přeložil Jaroslav Žert. Praha, 1944.
- [04] SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*.
2005. vyd. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 19-329-0700-9.
- [05] JANČOVIČ, Adam. *Vnímání barev* [online]. 2005 [cit. 2014-01-20].
75 l. Dostupné z: www.ped.muni.cz/wphy/publikace/Jancovic1.html.
Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně.
- [06] WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit.
1st pub. London: Faber and Faber, 2001, x, 342 s. ISBN 05-712-1268-9.
- [07] THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *The illusion of life: Disney animation*.
New York: Disney Editions, c1981. ISBN 07-868-6070-7.
- [08] MEYER, Trish a Chris MEYER. *Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací* [online]. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009
[cit. 2014-01-20]. ISBN 978-80-251-2500-7.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Objevená skica hlavní hrdinky

Obr. 2 Ukázky ze semestrálního filmu Stalo se v zoo...

Obr. 3 Vznikající Zrůdička

Obr. 4 Les v záběru

Obr.5 Les z jiného úhlu (náhled během sestavování v After Effects)

Obr. 6 Skica vesničky

Obr. 7 Nákres skal

Obr. 8 Nákres vesničky

Obr. 9 výběr z použitých obrázků

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ

Beowulf (2007)

Lid versus Larry Flynt / The People vs. Larry Flynt (1996)

Pulp Fiction (1994)

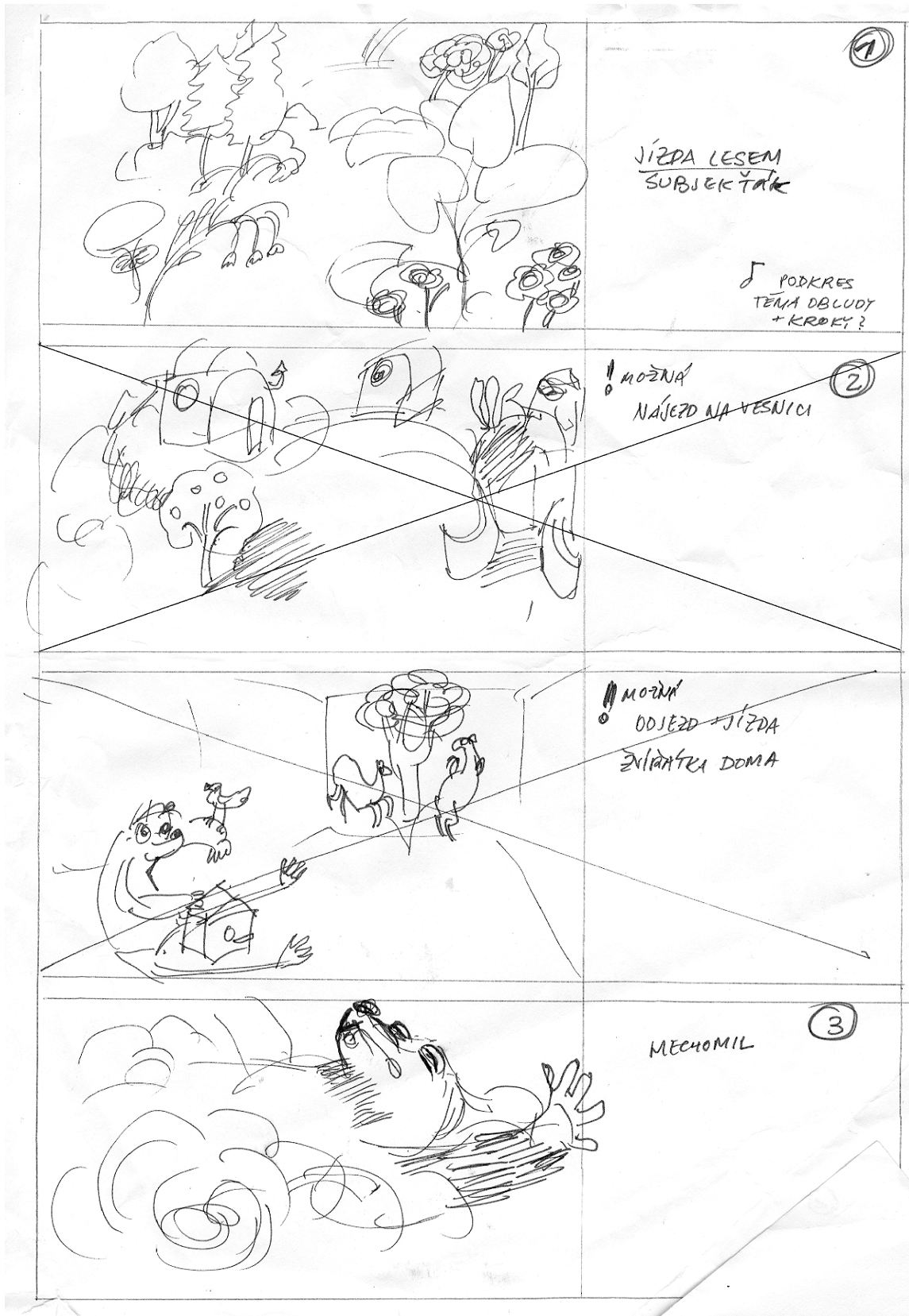
Až na krev / There Will Be Blood (2007)

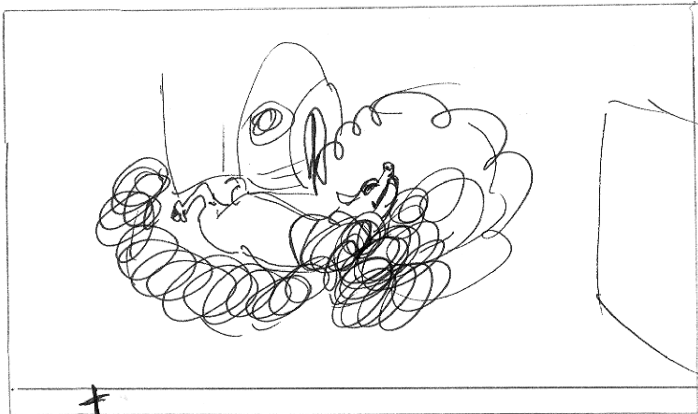
Asterix a Kleopatra / Astérix et Cléopâtre (1968)

12 úkolů pro Asterixe / Les Douze travaux d'Astérix (1976)

Asterix a překvapení pro Cézara / Astérix et la surprise de César (1985)

STORYBOARD





MECHOMIL
VĚTŠÍ ČERTEK

4



VPLÉZA' Z MECHU 5

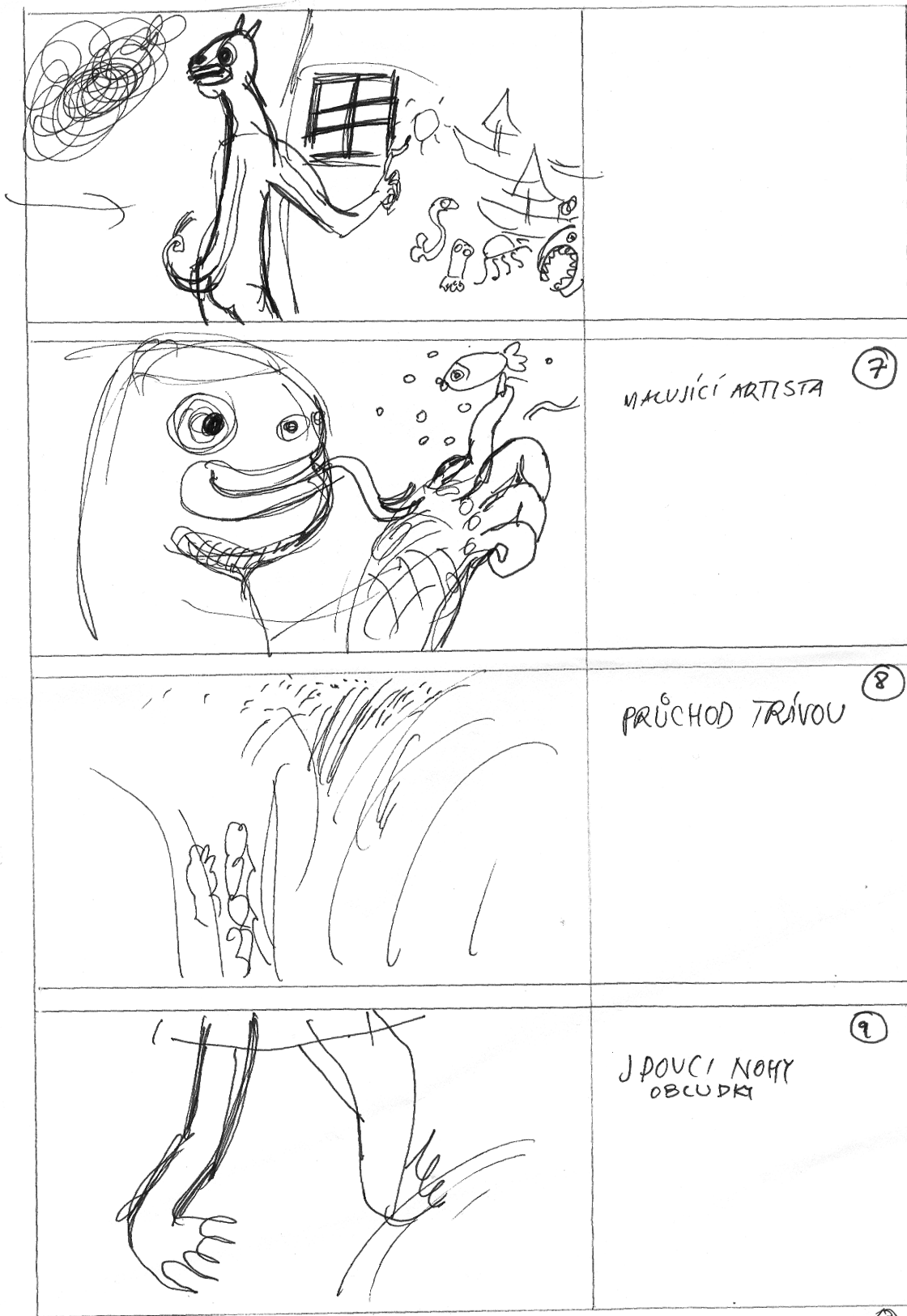


MAVA HOUBAR

6

ŠVENK
HOUBAŘ
POKYNE
AJDE

2



MAKující ARTISTA (7)

PRŮCHOD TRÁVOU (8)

JPOUCI NOHY
OBLUDKI (9)

9 ZNOVA



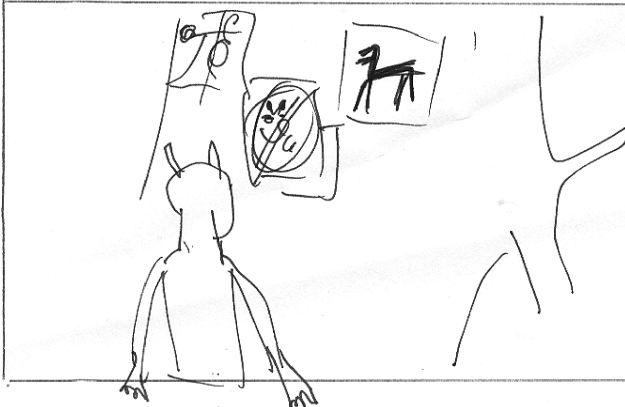
9
DELUKKA,
JDE TRAVOU
A UCHAZÍ VEN



10
DELUKKA
SE ZASTAVÍ



11
OTDČENÍ SE
A ZÍRANÍ



12
~~SE~~
ZABĚR
NA ZAKAZY

	<p>STENKOVANÍ PO ČEDULÍCH (13)</p>
	<p>SPRAVOVÁNÍ ČEDULI (74)</p>
	<p>OPRAVENÉ ČEDULE + ODCHOD (75)</p>
	<p>ROZHÍŽENÍ SE (16)</p>

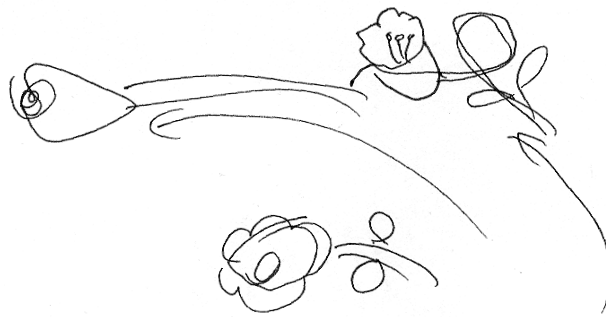
	<p>ROZHLIŽENÍ SE DETAIL (17)</p>
	<p>ŠVENKOVÁNÍ PO VESNICE (18)</p>
	<p>VRTĚNÍ HLAVOU (19) ! mcho kolem jimi byy! převod! d malého ramlaskání</p>
	<p>VYHRNOVÁNÍ RUKAVŮ (19+)</p>

ODJEDD



(20)

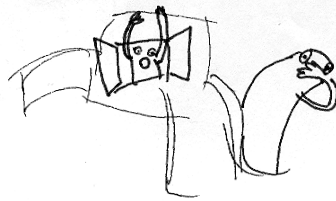
OBLUDKA
SKUBE



(21)

lešící kyčky

ZNOVA (20) ZNOVA (21) ...



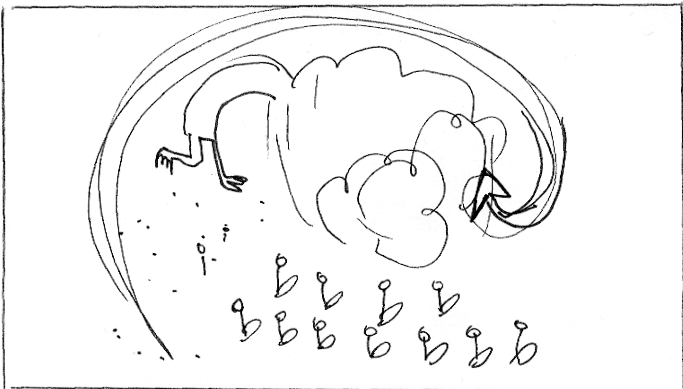
(22)

UPÍČKY ŽÍRAJÍ



(23)

OBLUDKA
TRHA' DÁL

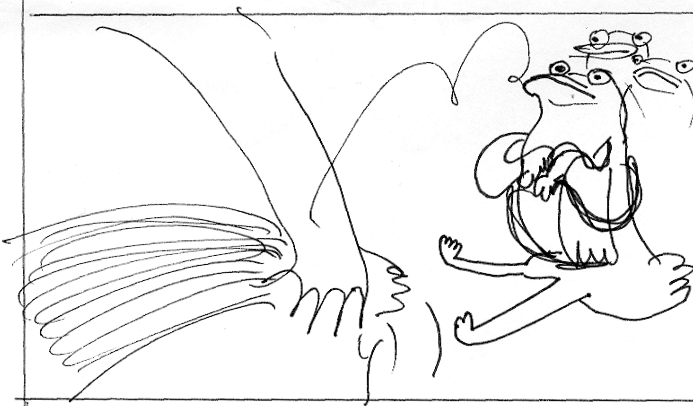


ZMENŠUJÍCÍ
SE ZATON

24



25



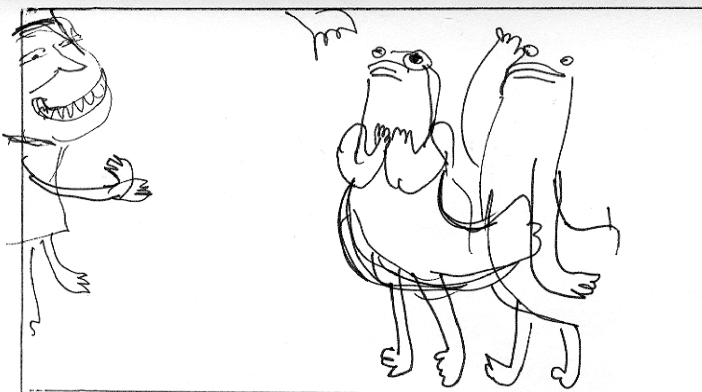
SLEPIČKY

26


25 + ÚSMĚV

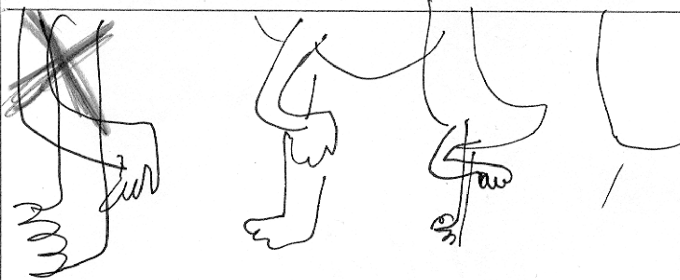
26 BLIŽŠÍ DETAIL + POLKNUTÍ
SMRKNUTÍ...

27



(27)

BLÉPKY
ZVEDNUTY
+
KOUKÁJÍ SE NA SEBE
+
OBLUKY RUKA
NAPRAVUJE
ABY SLY  ZAPÍSKÁNÍ



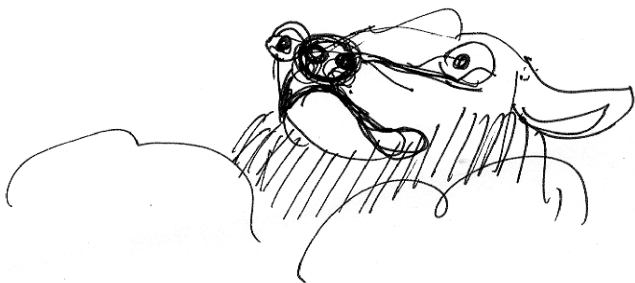
(28)

JÍŽDA
NOHY V RÁDE



(29)

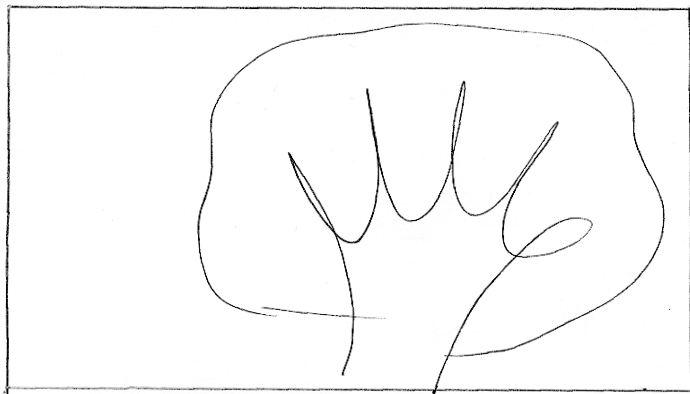
PRÍCHOP K JABLONÍ



(30)

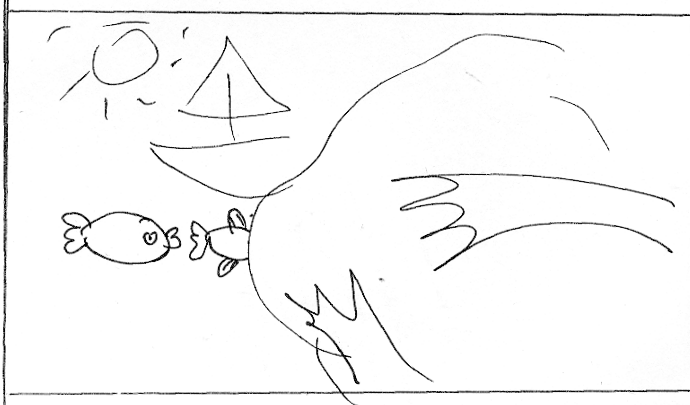
TIK V OKU
+
PŘIKRČENÍ SE

	<p style="text-align: right;">31</p> <p>OSKUBÁVÁNÍ JABLONĚ</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>STENK NA LES A ZPĚT</p>
	<p>SPOKOJENÁ</p> <p style="text-align: right;">(32)</p> <p style="text-align: right;">X</p>
	<p>STROM UVADNE</p> <p style="text-align: right;">(33)</p>
<p>32 + POHLED DOLEVA</p>	<p>BĚŽÍ K DOMKU ARTISTY</p> <p style="text-align: right;">(34)</p>

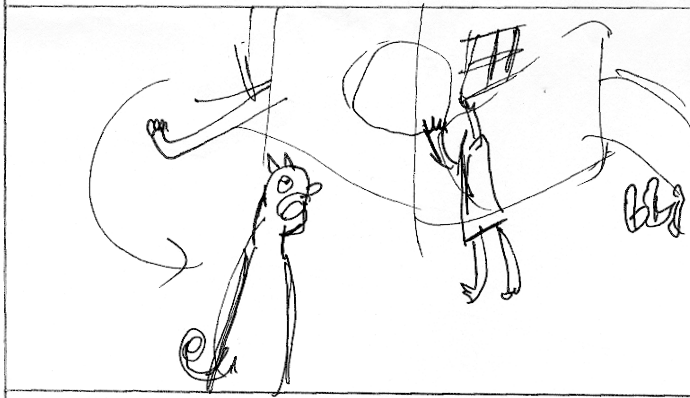


35

ROZTÍRÁNÍ BARVY



36



37

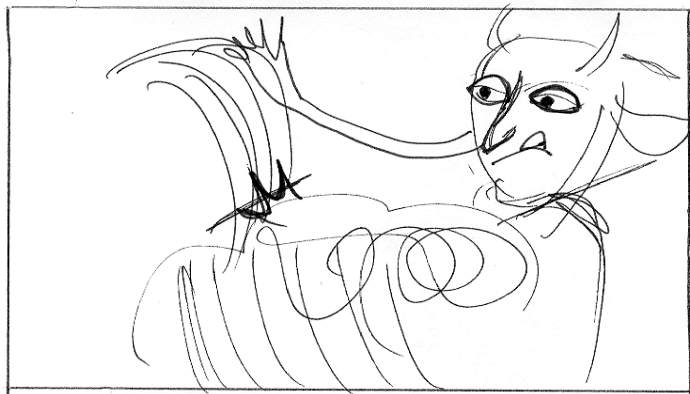
PRÍCHOD ARTISTY



38

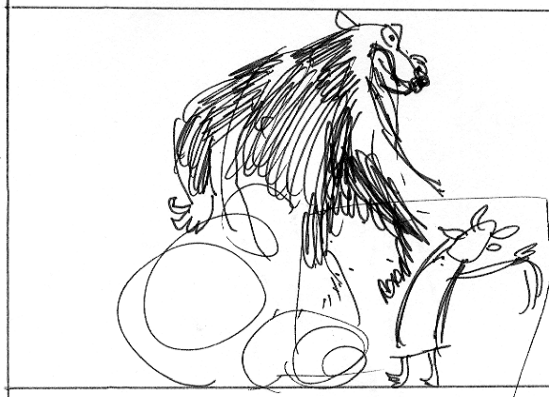
UČÍ SE SVOU PRÁCI

	<p style="text-align: right;">39</p> <p>BREČIČI ARTISTA</p>
	<p style="text-align: right;">40</p> <p>UTIKAJIČI VESNICANI</p>
	<p style="text-align: right;">41</p> <p>ZMIKIČI MEČI</p>
	<p style="text-align: right;">42</p> <p>SLEPIČKI TĚČI</p>



ŠMIKNE SRST

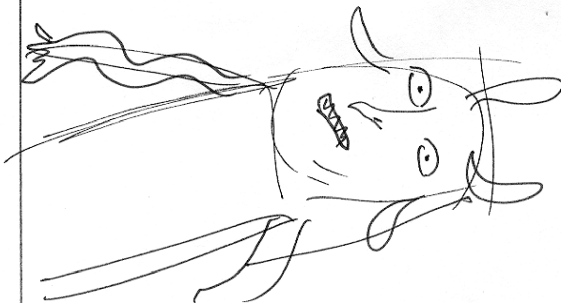
43



~~OTÁČÍ SE~~
~~OTÁČÍ SE~~
MECHOMIL MÁ
UTSINKU
OTÁČÍ SE A VYLÉZA

44

✂ KOPANEČ



PLAČTÍCI
PŘÍŠERA

45



TVRDÉ PŘÍSTÁNÍ

46

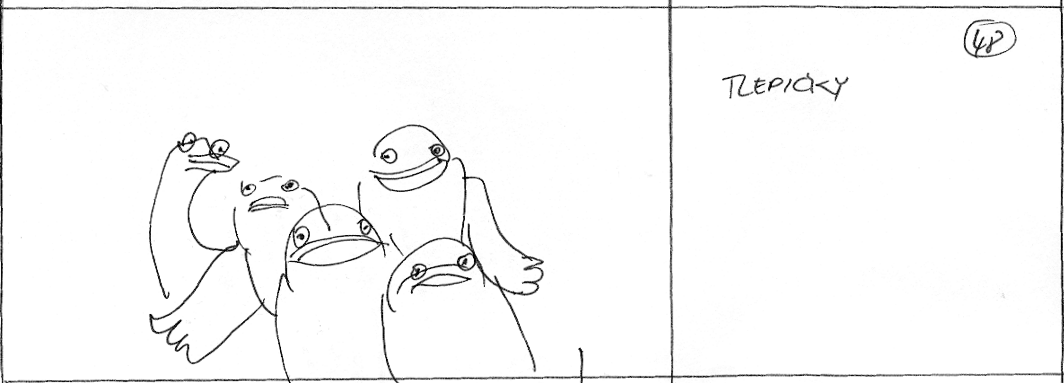
13



47

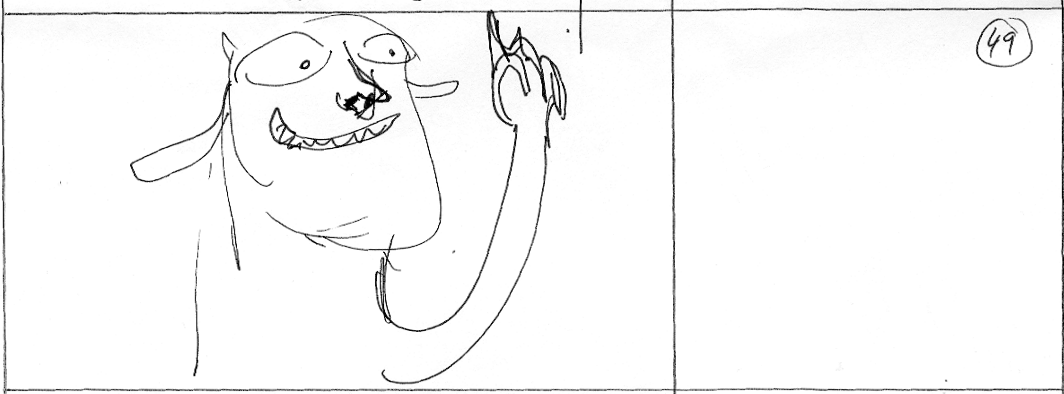
ZNICENA
OBLUDKA

POOHLĚNUTÍ
NA DRUHOU
STRANU

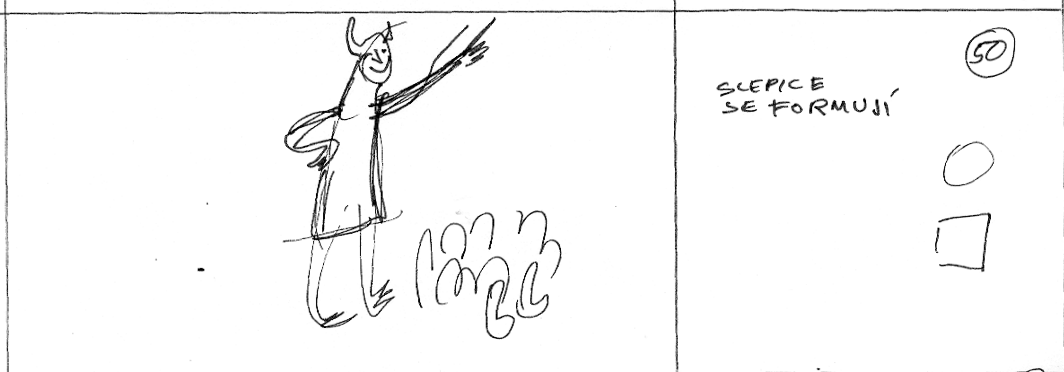


48

TEPIČKY



49

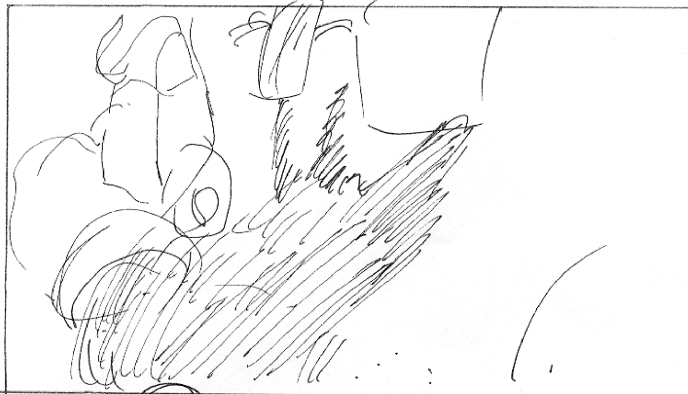


50

SLEPICE
SE FORMUJÍ

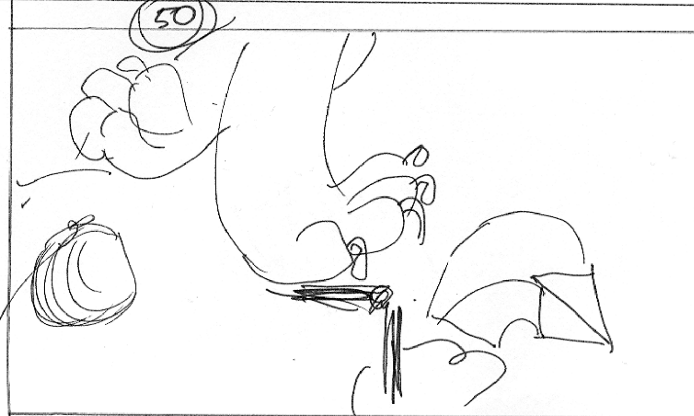


74



VCHÁZÍ VLIK

57



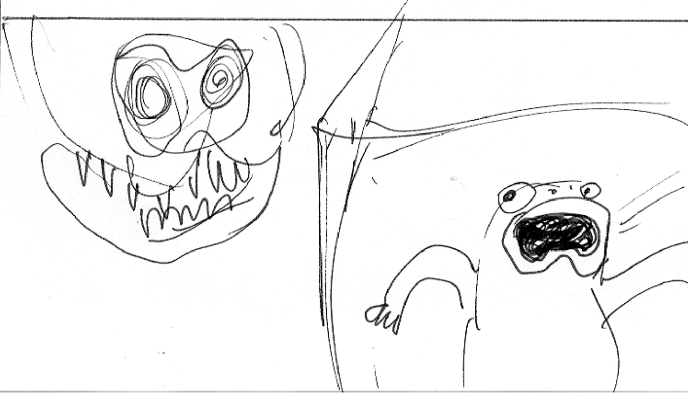
ZKÁŽA

52

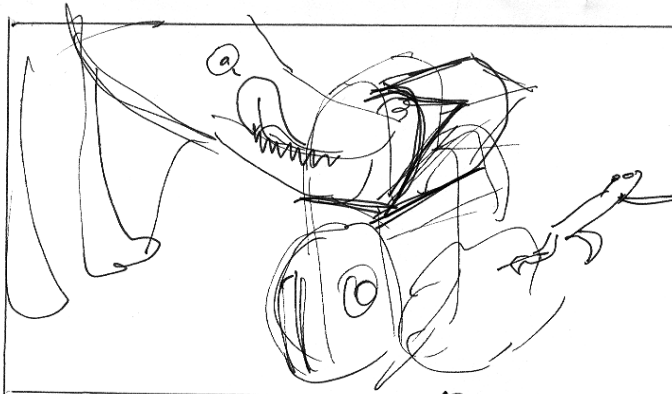


POHLED
NA PRÍSERKU

53

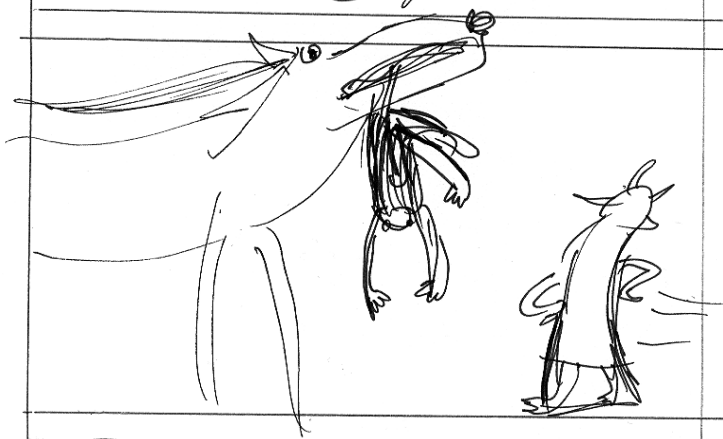


54



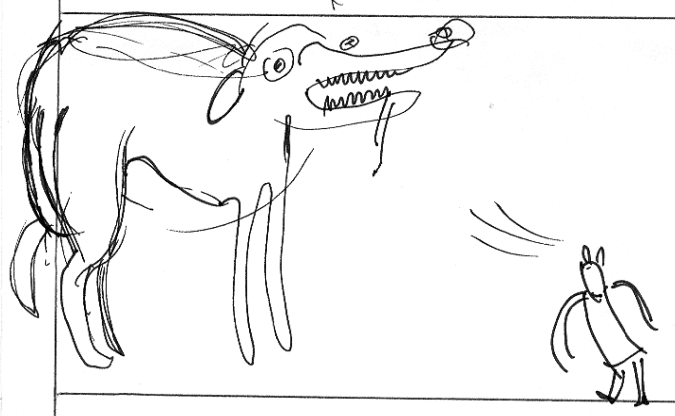
55

VLK
STRKÁ
HLAVU
DO DOMKU



56

OBLUDKA
SE MU POSTAVÍ



57

VEŠTÍ CELEK
OBLUDKA KRÍČÍ
PES PUSTÍ MECHÁČE
S KLOMÍ HLAVU



58

VLAJÍCÍ
STROMŮ

ODFOUKNUTÝ KLOBOUK
←

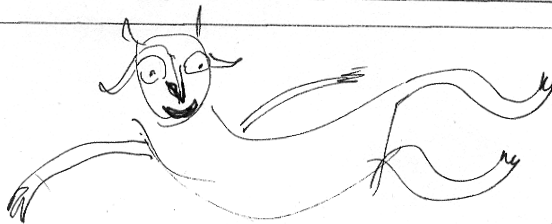
96

59



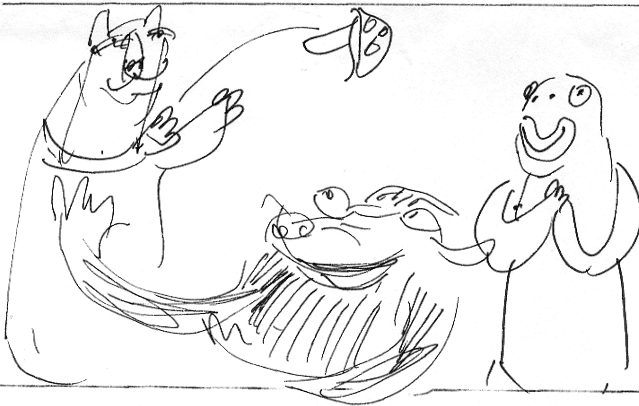
ZAVIČENÁ
OBLUDKA
SVONK HORE

60



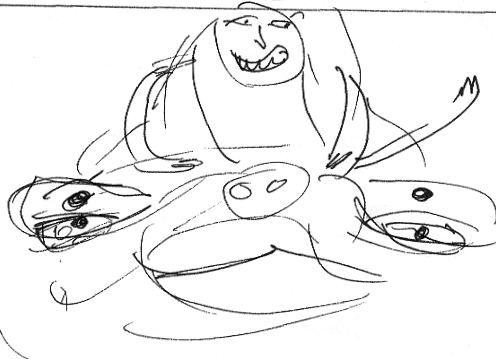
VYHAZOVÁNÍ
PO VĚDUCHU

61

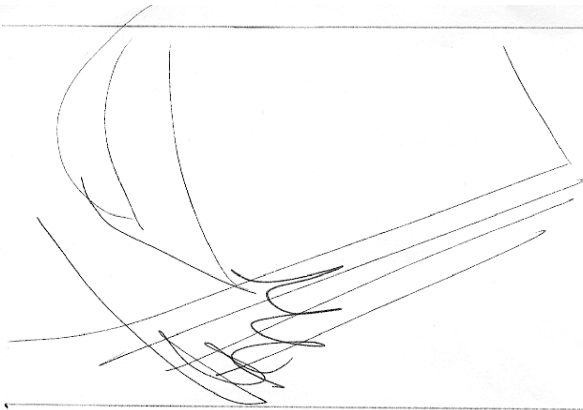


VSÍCHM
SE RÁDUJÍ
TĚSÍKAVÍ
OBLUDKU SI
DÁ MECHÁČ
ZA KRK

62

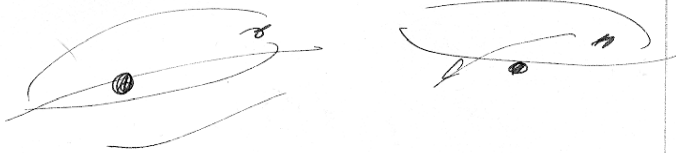


OBLUDA
ZA KRKEM



63

ZADRHNE
ZA UČASI



64

KOUKÁ
SE DŮLE



65

VČESÁVA'



66

JÁŠOT
UTICHA
POTLER,
UTICHA'