

Animovaný film Lirael

**Dokumentace přípravy a realizace
bakalářské práce a rešerše**

Kateřina Hývlová

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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: **Kateřina Hývlová**

Osobní číslo: **K11028**

Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

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

**2.praktická část:
Lirael – 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 scénář 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, format 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:

MILLER, Judith. Secese: průvodce pro sběratele. Vyd. 1. Překlad Markéta Schubertová. V Praze: NOXI, 2004, 240 s. ISBN 80-891-7908-8.

MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

KUČERA, Jan. Stříhová skladba: základní podmínky skladebního natáčení a provádění stříhové skladby. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1960. WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

NIX, Garth. Lirael, daughter of the Clayr. 1st ed. New York: HarperCollins, c2001, 487 p. ISBN 00-602-7824-2.

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 užít 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.

Ve Zlíně 16. 1. 2014

KATEŘINA HÝKLOVÁ
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, užitje-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 užít 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 přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V teoretické části bakalářské práce popisuji vznik a výrobu krátkého animovaného filmu *Lirael*. Tento proces zahrnuje především spolupráci s Monikou Kocinovou na tvorbě výtvarných návrhů, převedení knižní předlohy *Lirael* do literárního scénáře, vznik obrázkového scénáře a animaticu a poté realizační část animace a postprodukce. Dále rozvádím důvody, které nás vedly k výběru knižní předlohy, a spolupráci se zvukařem, hudebníkem a dalšími.

Příloha obsahuje výtvarné návrhy, obrázkový scénosled, fáze vývoje dvou záběrů a screenshoty z filmu.

Klíčová slova: Lirael, fantasy, upoutávka, Garth Nix

ABSTRACT

In theoretical part of my bachelor work I write about creation and production of a short animated feature *Lirael*. This process involves making of drafts, transferring the book *Lirael* into literary script, making storyboard and animatic and then the realization of animation and postproduction. All in cooperation with Monika Kocinová. Further I describe or reasonig concerning choosing a book as our theme and cooperation with the sound artist, composer and others.

The annex contains drafts and sketches, simple storyboard, the phases of two shots and screenshots from the feature.

Keywords: *Lirael*, fantasy, trailer, Garth Nix

Poděkování:

Na vzniku této práce se podílelo mnoho lidí. Především bych chtěla poděkovat své spolupracovnici, Monice Kocinové, za trpělivost, kterou během vzniku filmu projevila, a za důvěru, kterou ve mě vložila. Dále poděkování patří vedoucímu naší práce L. Gregorovi a následujícím osobám:

Kateřina Čupová, Milan Ondruch, Zuzana Jakubíková, Markéta Lasotová, Tomáš Černík, Zdeněk Rumpík, Barbora Hývlová, Matěj Hývl, Vlastimil Hývl, Ladislava Hývlová

Na závěr děkuji Garthu Nixovi za poskytnutí autorských práv.

Prohlášení:

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 ZÁKLADNÍ INFORMACE	12
1.1 TÝM	12
1.2 TÉMA A NÁMĚT.....	12
1.2.1 Cesta k tématu.....	12
1.2.2 Kniha.....	13
1.2.3 Autor.....	13
1.3 TECHNIKA.....	15
1.3.1 Diskuze nad jinými technikami.....	15
1.3.2 Odůvodnění techniky.....	16
2 FORMA A INSPIRAČNÍ ZDROJE	17
2.1 CESTA OD TRAILERU K SOUČASNÉ FORMĚ.....	18
2.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	19
2.2.1 Dramaturgie a střih.....	19
2.2.2 Výtvarno.....	19
2.2.3 Animace.....	20
II II. PRAKTICKÁ ČÁST	21
3 HARMONOGRAM	22
3.1 PŮVODNÍ HARMONOGRAM.....	23
3.2 DODRŽOVÁNÍ BĚHEM PRÁCE.....	23
3.3 IMPROVIZACE	25
4 SPOLUPRÁCE	26
4.1 SPOLUPRÁCE S MONIKOU.....	26
4.1.1 Systém.....	26
4.2 OSTATNÍ SPOLUPRACOVNÍCI.....	28
4.2.1 Skladatel Filip Drábek.....	28
4.2.2 Asistent nahrávacího studia Tomáš Černík a Vedoucí dramatického kroužku Zdeněk Rumpík.....	29
4.2.3 Zvukař Mirek Pakr.....	30
4.2.4 Producent Jindřich Kavina.....	31
5 PROCES VÝROBY	32
5.1 VÝTVARNO.....	32
5.2 ANIMACE	33
5.3 POSTPRODUKCE.....	34
ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM OBRÁZKŮ	38
SEZNAM PŘÍLOH	39

ÚVOD

Na obálce knižní předlohy *Lirael* je ozdobným písmem napsána tato věta: „*Volí si chodec stezku, nebo stezka chodce?*“ Tato úvaha mě zaujala už v roce 2007, když jsem knihu poprvé vzala do ruky. Tou dobou jsem o animaci nevěděla ještě vůbec nic.

Shodou mnoha náhod a díky mnoha rozhodnutím jsem se o čtyři roky později ocitla ve Zlíně na přijímacím řízení oboru klasická animace. Během čekání na chodbě jsme si s ostatními navzájem ukazovali své domácí práce a najednou tam byla zase. Ta věta a pod ní několik ilustrací postav a předmětů z knihy. Jejich autorka, Monika Kocinová, vypadala jako docela slušný člověk, a tak jsme se daly do řeči. Nebylo by to skvělé, zpracovat *Lirael* jako animovaný film?

O rok později jsme spolu bydlely na kolejích a čas od času se řeč zase stočila zpátky k *Lirael*. Celovečerní film nebyl zdaleka v našich silách. Ale trailer na něj? To by mohlo být zajímavé! Po večerech jsme se hádaly, které scény by byly vizuálně nejzajímavější a které vynechat.

Za další dva roky byl čas vybrat si téma bakalářské práce. Nahlásily jsme ho mezi prvními. Lepší příležitost by se nám asi nenaskytla. Vyhrabaly jsme všechny staré sešity s náčrtky postav a záběrů načmáranými po okrajích a začaly připravovat výtvarné návrhy.

A dnes čtete tuto práci.

Volí si tedy chodec stezku, nebo je tomu naopak?

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ZÁKLADNÍ INFORMACE

Krátké seznámení se základními prvky filmu a jejich odůvodnění:

1.1 Tým

Tento film vytvářely dvě osoby. Já, Kateřina Hývlová, a další studentka ateliéru animovaná tvorba, Monika Kocinová. Důvod této spolupráce a její průběh je popsán v dalších kapitolách, ale její existence je natolik zásadní, že musela být zmíněna jako první. Na vzniku filmu se podílely i další osoby z ateliéru animované tvorby i mimo něj. Vše je přibliženo v kapitole **5 SPOLUPRÁCE**.

1.2 Téma a námět

Při psaní těchto prvků se vynořila nečekaná otázka. Je téma našeho filmu stejné, jako téma jeho předlohy? Po důkladném zvážení se odvážím tvrdit, že není. Jako u všech adaptací je poselství knihy v našem filmu velmi zředěné až nečitelné. Společné mají jenom základní prvky – hlavní postavy a námět cesty. To jsme ale očekávaly a dokonce podpořily. *Lirael – animovaný film* nikdy neměla obsáhnout celé dění knihy ani její filosofickou hodnotu. Jejím účelem je pouze poukázat na původní literární dílo a navnadit diváka, aby se stal i čtenářem.

Aby nedošlo k nedorozumění, cítila jsem potřebu přidat k pojmem téma a námět ještě pojem forma, která tento rozdíl přímo pojmenovává.

Téma: Nacházení vlastního osudu

Námět: Mladá dívka jménem Lirael nezapadá do svého prostředí a skrze svou práci v magické knihovně odhaluje svou vlastní cestu.

Forma: Sled obrazů inspirovaných knihou Gartha Nixe, který probudí v divákovi zvědavost.

1.2.1 Cesta k tématu

Velice často se setkávám s otázkou, proč jsme se rozhodly zpracovat již existující dílo, když jsme měly možnost vytvořit autorský příběh. Důvodů je několik. První z nich vychází z názoru, že umělec lépe tvoří, pokud je nějakým způsobem omezen. Když nemá hranice, nemá ani žádný záchytný bod a často se jeho snaha vypaří. Když si naopak určí

hranice, snaží se je posunout co nejdál. V žádném případě bych neměla problém vytvořit vlastní příběh podle vlastních představ a pracovat na něm. Na tomto projektu jsem ale nepracovala sama. Mým hlavním cílem bylo pracovat v týmu, téma bylo vedlejší. S předem daným příběhem bylo mnohem snazší pracovat, než kdybychom celý děj vytvářely samy. Dalším důvodem je, že animátoři v praxi si často nemají možnost vybírat témata, která budou zpracovávat. Při výběru technologie jsme volily to, co už si v praxi nevyzkoušíme. Tady zase něco, s čím se budeme pravděpodobně setkávat velmi často. Při vlastní práci si ale můžu vybrat způsob, jakým dané, teoreticky omezující, téma zpracuji. Od scénáře a výtvarna až k poslední mezifázi.

1.2.2 Kniha

Důvodem sama o sobě je kniha *Lirael*. Vyšla v roce 2001 jako druhý díl trilogie *Staré Království*. (*Sabriel, Lirael, Abhorsenka*). Poprvé jsem se s ní setkala v roce 2007 a udělala na mě obrovský dojem. Nedokážu to přesně pojmenovat, ale trilogie od Gartha Nixe má něco, co jsem v žádné jiné knize nenašla. Pracuje se všemi známými prvky. Princové, kouzla, oživlí mrtví, mluvící zvířata, vize budoucnosti, nově objevené rodinné vazby. Ovšem výsledek je neočekávaný. Ve většině knih jde o to, že zmatený hrdina se snaží najít svou vlastní cestu v životě. V *Lirael* většina postav ví, kudy vede jejich cesta, ale odmítá je přijmout jejich okolí, které na ně má jiné nároky. Každá postava se s touto realitou vyrovnává jinak a ukazuje tak různé modely přístupu. Toto téma mi přišlo velice originální. V naší *Lirael* není toto téma tolik zdůrazněné. Snažíme se přes představení postav a světa přesvědčit diváka, aby zvedl knihu a zjistil víc. Je to naprosto nekomerční snaha. Kniha *Lirael* mi mnohé dala a myslím, že by mohla potěšit a obohatit i spoustu dalších lidí včetně autora.

1.2.3 Autor

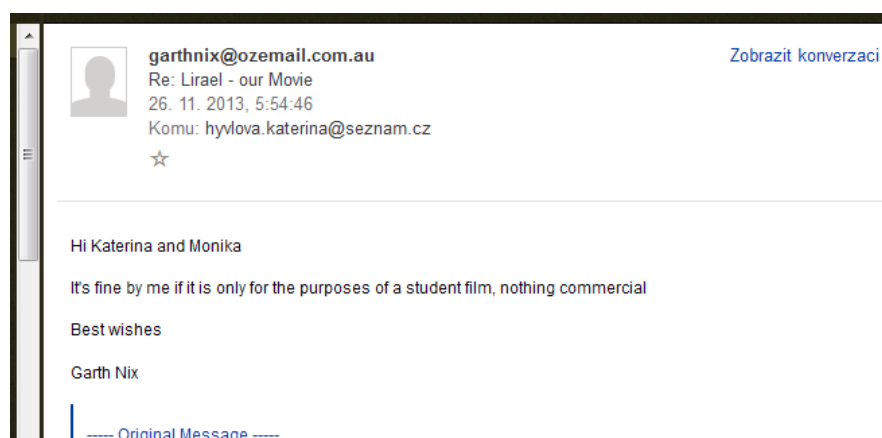
Garth Nix (narozen 1963) je populární australský autor, který za svůj život vydal mnoho populárních fantasy knih. V Čechách je od něj asi nejznámější série *Klíče ke království* nebo *Sedmá věž*. Jako další moderní autoři svou práci přímo „záběruje“ a popisuje každou scénu, jako by to byl záběr ve filmu. Tento postup vyprávění příběhu je v poslední době velice běžný. Všichni jsme od mládí vystaveni televizi a filmu, takže je pro nás filmová řeč téměř druhým jazykem. Její použití v knize dělá příběh pro čtenáře čitelnější a atraktivnější. Pan Nix k filmovému záběrování přidal ještě filmové triky. Jeho popis magie a

kouzelných bytostí jako by se do filmu převáděl sám. V naší krátké ukázce jsme musely většinu „speciálních efektů“ vynechat, ale myslím, že tekutá magie a samostatně se pohybující stíny na plátno patří.

Potom, co jsme učinily rozhodnutí zpracovat jednu z jeho prací a měly hotové první výtvarné návrhy, jsme se rozhodly autora kontaktovat, aby později nevznikly problémy s autorskými právy. Krátké hledání na internetu vyústilo v jeho facebookové stránky, které za něj spravují fanoušci, a velice skromnou oficiální stránku, kterou spravuje sám. Podle obsahu oficiální stránky bylo zřejmé, že si Garth Nix na formalitu věcí příliš nepotrpí a že je velice vytížený, takže velice rád posílá fanouškům pohlednice, ale na emaily příliš neodpisuje. To se po pátém emailu, který jsme mu poslaly, ukázalo být pravdivým. První jsme odeslaly v říjnu a v prosinci jsme byly stále bez odpovědi. Po několika dalších neúspěšných pokusech skrz různá sociální média se na nás usmálo štěstí. Poté, co jsme si čistě pro tento účel založily Twitter, si nás autor konečně všiml a přišly nám hned dvě odpovědi.



Obrázek č.1 Odpověď autora



Obrázek č.2 Odpověď autora II

1.3 Technika

Finální technika použitá při realizaci toho filmu je klasická kreslená animace kombinovaná s počítačem. Jednotlivé fáze načisto nakreslené na papíře fixou jsme převáděly do digitální podoby kvůli uskladnění a vybarvení. Pozadí jsou realizovaná stejným způsobem. Vybarvování probíhala v programech *Adobe Photoshop* a *TVPaint Animation Pro*. Takto upravené framey jsme skládaly v *Adobe After Effects*.

1.3.1 Diskuze nad jinými technikami

Dlouhou dobu jsme počítaly s tím, že *Lirael* bude alespoň z části loutkový film. Knižní předloha obsahuje některé scény, které by při loutkovém zpracování opravdu vynikly.

Připravovala jsem podobu loutek, která měla být kombinací mezi Moničiným aplikovaným výtvarnem a loutkami z filmu *Strings* (2004). Dokonce vznikla i první verze scénáře, kde by se prolínala kreslená animace s loutkovou, podobně jako v britském filmu *Mistr zázraků* (*Miracle Worker*, 2000), který je převážně loutkový, ovšem v některých sekvencích přechází ke kreslené animaci, aby zdůraznil duchovní abstrakci.

Od této verze jsme záhy upustily, protože pro její realizaci je nutné mistrovství v obou oblastech animace. Připadalo mi, že jsem se loutkové animaci nevěnovala natolik, abych dokázala vytvořit loutky odpovídající mým představám. A při kratší stopáži filmu by kombinace natolik vzdálených technik animace působila rušivě.

Diskutovaly jsme i nad zapojením animace 3D objektů. Při animaci pozadí (kamerové jízdy apod.) nebo například vizuální podoby magie by nám to opravdu usnadnilo práci. Na jedné straně nás tato technika velice zajímala. Je v praxi často použitelná a vyzkoušet si ji s prostředky, které nám poskytuje škola, by mohlo mít více než jednu výhodu. Nevýhoda by byla v tom, že ovládnutí programu by nám zabralo čas, který bylo nutné věnovat kreslení fází. Kompromisem tedy bylo zapojení programu *TVPaint Animation Pro*, ve kterém jsme realizovaly výše zmíněnou magii i na načasování náročný lip sync.

1.3.2 Odůvodnění techniky

Zcela klasická animace, kdy je každá fáze zaznamenána na papíře, je mimo chráněnou univerzitní půdu téměř vyhynulá a je velmi pravděpodobné, že se k ní už nikdy nedostaneme. Ano, práce v počítači je rychlejší a úspornější. Animátor může velice rychle přejít od animačních testů k práci s barvou bez složitého překreslování linek „na čisto“ a může do všeho velice snadno zapojit zvuk. Klasická animace s tímto může soupeřit pouze faktem, že při ní dochází k přímému kontaktu s materiálem a tedy k vytvoření bližšího vzatu k dílu. Osobně můžu tvrdit, že práce s počítačem mě vyčerpává, kdežto práce s papírem a tužkou mě nabíjí. Nejdůležitějším nástrojem při animaci je animátor sám, což žádná technologie nemůže změnit. Proto jsem se rozhodla realizovat film technikou, která je se mnou kompatibilnější.

2 FORMA A INSPIRAČNÍ ZDROJE

Když už jsme věděly, že tématem naší bakalářské práce bude jedna z knih Gartha Nixe, začaly jsme hledat ideální formu, která by ji obsáhla. Odpověď přišla velmi nečekaně na hodině anglického jazyka s Monikou Hasan. Měla ve zvyku nám pouštět staré absolventské práce, a potom je s námi analyzovala. Jenom díky ní jsme se dozvěděly, že trailer je možný formát bakalářské práce. Po tomto zjištění jsme se rozhodly velice rychle. Trailer nevyžaduje žádné zjednodušování příběhu a ukazuje všechny zajímavé kousky. Je pro nás tedy ideální.

Během výroby se tato idea poněkud zvrtila. (viz #4.1. Cesta od traileru k současné formě)

Toto se všechno odehrálo v prvním ročníku a od té doby jsme trávily poměrně dost času probíráním dramaturgie. Projekt postupně narůstal, aniž bychom na něm udělaly nějakou práci, ale spolu s ním narůstalo i naše nadšení. Bylo nám řečeno, že bychom se nikdy neměly spokojit s prvním nápadem, který k nám přijde. Že až ten desátý je téměř použitelný. Touto poučkou jsme se neřídily. Nápad na *Lirael* přišel řetězem čistých rychlých asociací a náhod a my jsme ho odmítaly nechat odejít.

Další velkou otázkou byl výběr knihy, kterou zpracujeme. Garth Nix je velmi plodný autor. Měly jsme výběr zúžený na dvě velmi si podobné knihy – *Sabriel* a *Lirael*. Obě jsou ze stejné řady *Staré Království* a zabývají se příběhem mladé dívky během dospívání. Postavy jménem *Sabriel* a *Lirael* jsou dokonce sestry a jejich příběh odděluje pouze několik let. *Sabriel* je samostatná kniha s jasně vymezeným příběhem a ukázkovým začátkem i koncem, zatímco na *Lirael* navazuje další pokračování, takže její konec je otevřený a jako celek je mnohem méně tradiční. I toto rozhodnutí nakonec přišlo poměrně snadno. Po dvou letech rozporů nám bylo řečeno, že pokud máme pracovat společně jako dvoučlenný tým, minimální délka naší bakalářské práce je 300 sekund. To je na trailer velice nemilé. Běžný filmový trailer dosahuje maximálně 200 sekund. Musely jsme tedy myslet netradičně. Z traileru se stala upoutávka, neboť je mnohem méně definovaná, a *Sabriel* musela se svým jednoduchým příběhem ustoupit. *Lirael* totiž mimo jiné představuje dvě hlavní postavy, které daný čas zaplnily mnohem snáz. Pět minut upoutávky jsme rozdělily na tři části. První dvě se věnují každá jedné z hlavních postav a okolnostem vedoucích k jejich setkání a třetí potom jejich společné cestě.

2.1 Cesta od traileru k současné formě

Trailer je zkušeností velice přesně popsaná forma. Každý z nás viděl za svůj život alespoň jeden trailer. Ví, že se jedná o rychlý sled záběrů, který poodhaluje zápletku filmu a jeho způsob zpracování. Náš trailer měl být na imaginární animovaný film, který podle knihy *Lirael* snad jednou vznikne. Tuto formu jsme musely opustit po upřesnění zadání – pokud máme na filmu pracovat obě, musí se jednat o alespoň 300 sekund. Další fází byla upoutávka, která by obsahovala tři části věnující se různým částem knihy. S touto formou jsme počítaly při tvorbě storyboardu, animatiku i při animaci klíčových scén. Celek měl kolem sedmi minut.

V lednu jsme začaly animovat klíčové fáze, které obsahovaly mimo jiné i poměrně dost scén s koněm, kočkou, nemrtvými a různými kombinacemi zde zmíněných. Spojujícím prvkem byla Kniha Mrtvých, která spojovala dlouhý úvod vypravěče s příběhem Lirael v knihovně a prince Sama v hlavním městě. Po dokončení střihu a nahrání komentářů jsme ale čelily dalšímu problému. Do odevzdání zbývaly pouze dva měsíce a na úplně vypracování všech tří částí nezbýval čas. Navíc začínalo být jasné, že náš finální střih a načasování nejsou tak úplně finální a celý film se může protáhnout až na deset minut. Po zvážení jsme se tedy rozhodly vypracovat podrobně jenom první část zabývající se životem Lirael v knihovně. Vrátily jsme se tím pádem širokým kruhem zpět k původnímu plánu. Po doplnění všech scén byla minutáž první části bez titulků kolem 270 sekund, což nám k splnění zadání zcela stačilo. Logicky ale vyvstal jiný problém. Bez navazujícího příběhu nedávala první část skoro žádný smysl. Nejednalo se tedy už o trailer ani o upoutávku, ale o jakýsi sled scén inspirovaných knihou. Aby byl kruh úplný, rozhodly jsme se dokončit v barvě a s kompletní audio stopou všechny naplánované záběry, čímž vytvoříme prezentovatelný celek o požadované stopáži, a z těchto scén potom sestříhat kratší celek, který bude srozumitelnější a bližší původní formě traileru.

2.2 Inspirační zdroje

2.2.1 Dramaturgie a střih

Nejprve jsme doufaly, že se nám podaří ze sledování trailerů na různé žánrově podobné filmy vysledovat nejlepší postup gradace, který bychom mohli použít ve vlastní práci. Tento plán lehl popelem po udání minimální délky 300 sekund. Tak dlouhý trailer jsme nikde nenašly a všechny, co se stopáží alespoň trochu blížily, byly velmi nezáživné a nijak nám nepomohly.

2.2.2 Výtvarno

Výtvarno *Lirael* vychází z velké části z Moničina přirozeného výtvarna, neboť nám přišlo kontraproductivní ho měnit. Samozřejmě je poněkud zjednodušeno a upraveno, abychom ho mohly používat obě bez rozdílu. Hodně lidem připomíná východní anime styly, ovšem ač z nich možná vychází, je něčím úplně jiným. Vlivu těchto stylů se člověk v moderní době jen těžko vyhne a nejefektivnější cesta je zapojit je do svého už existujícího stylu, ale nenechat se jimi strhnout.

Dalším prvkem, který jsme se rozhodly do *Lirael* zahrnout, je secese, případně art deco. Obě nás tento styl fascinuje, a jelikož se většina příběhu odehrává v přírodním prostředí, není tak těžké ho zapojit. Při tomto závěru jsme vycházely z filmu *The secret of Kells* (2009), který je celý stylizovaný podle výtvarna *Knihy z Kells*, starého irského kancionálu. Chtěly jsme dosáhnout podobného efektu ucelenosti.

Rozhodly jsme se pro inspiraci nejlépe známými autory, aby byla stylizace rozeznatelná. Studovaly jsme především Alfonse Muchu a Gustava Klimta. Já osobně jsem hodně inspirace pro tvorbu pozadí našla na výstavě v Pražském Obecním domě jednoduše nazvané *Secese*. Celou dobu jsem také po ruce měla knihu *Secese, průvodce sběratele*. Často jsem se ptala na radu internetu a stránky jako www.pinterest.com a www.tumblr.com se ukázaly jako nedocenitelné. Díky nim jsem našla několik obrázků, které se ukázaly jako klíčové.

Na internetu jsme také našly fanart ostatních fanoušků *Lirael*, který se pro nás stal bohatým zdrojem nápadů. Nic jsme neobkreslovaly, ale bylo velice přínosné sledovat, které popisy z knihy převedené do obrazu fungují a kterým se naopak vyhnout. Během práce na filmu jsem zjistila, že *Lirael* byla zpracována i jako grafická novela (2013) a že tyto kresby sloužily Monice jako silná inspirace při tvorbě postav.

Dlouhou dobu jsme hledaly předlohu pro Fenku, mluvící fenku, která v příběhu vystupuje. Procházely jsme různé encyklopedie psů, ale ani jedno z plemen úplně nesplňovalo naše představy. Potom jsme na jedné z hodin kresby náhodou potkaly Candy, psa, kterého si s sebou přivedla modelka, protože ho zrovna ten den neměl kdo hlídat. Candy byla směskou všeho možného a okamžitě jsme věděly, že právě ona je naší Fenkou.

Snad nejpřekvapivějším zdrojem inspirace byl náš starý toustovač. Je na něm zlatě vyvedeno logo, které mě vždy fascinovalo. Jedná se o skupinu stylizovaných stromů. Stejnou stylizaci stromů jsem použila při tvorbě většiny pozadí.

2.2.3 Animace

Prvním velice zřejmým zdrojem už při tvorbě výtvarných návrhů pro nás bylo studio Disney. Lirael na prvních návrzích velice silně připomínala Mulan, čehož jsme si všimly a dospěly k názoru, že nám to nevadí. Disney hrál v našich životech velmi silnou úlohu a pro mě osobně byl dlouhý čas synonymem animace. Rozhodly jsme se použít styl tvorby pozadí po vzoru snímku *Není král jako Král (The Emperors New Groove, 2000)* a silně nás ovlivnila *Pocahontas (1995)* a její vlasy. Méně viditelnou ale stejně významnou inspirací pro mě byl americký animovaný seriál *Avatar, the Last Air Bender (2005-2008)* a jeho pokračování *The Legend of Korra (2012-2014)*, který používá principy japonské anime s americkou plností barev a dramaturgií. Postavy jsou anatomicky přesnější a hodně pohybu je tvořeno rotoskopem. Výsledkem je plynulá, zajímavá animace.

II.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 HARMONOGRAM

Jelikož s Monikou Kocinovou bydlíme v jednom bytě, pověsila jsem na skříň, která je na očích, vytištěný kalendář. Dohromady se jednalo o šest papírů, jeden na každý měsíc od prosince až do května. Ke každému měsíci jsem připsala, co všechno je potřeba během jeho průběhu stihnout. Tyto popisy byly velice obecné, aby se daly v rámci měsíce upřesnit podle skutečné doby trvání procesů. K tomu jsem zakoupila sadu nalepovacích zlatých hvězd. Pokaždé, když budeme pracovat celý den na sto procent, nalepíme na daný den v kalendáři hvězdu. Domluvily jsme se, že pokud hvězdami zaplníme celý týden, vydáme se za odměnu do kina.

V případě, že by tento systém nebyl dostatečnou motivací, jsme se ještě rozhodly vytvořit facebookovou stránku projektu. Aktualizování našeho postupu na internetu a zpětná vazba, kterou nám fanoušci stránky poskytnou, by se mohla prokázat jako velice pozitivní vliv. Původně jsme měly v plánu použít pro tento účel více sociálních médií. To už by ale hraničilo s případem, kdy strávíme více času spravováním jednotlivých stránek než vlastní prací na projektu.

Obrázek č.3 Harmonogram



3.1 Původní harmonogram

Práci na *Lirael* jsme zahájily několik týdnů před Vánoci. Do nového roku už jsme chtěly vstupovat s hotovou literární přípravou a sestaveným týmem, který bude na projektu spolupracovat.

Během **ledna** bylo v plánu vytvořit animatik, sehnat herce, kteří nám film nadabují, a domluvit se se skladatelem na žánru hudby a obdržet od něj hotové hlavní hudební téma filmu.

Únor nesl přívlastek *klíčový*. Naanimování klíčových fází se krylo s nahráváním dabingu, aby bylo možné rovnou vytvářet lip sync. Zároveň měla pokračovat práce na hudbě a měla vzniknout většina pozadí.

Březen měl být veskrze pracovní. Pokračování v animaci a tvorbě pozadí spolu se spoluprací se zvukařem a hudebníkem. Na jeho konci jsme plánovaly mít hotovou první verzi kompletní audio stopy obsahující ruchy, hlasy i hudbu.

Audio stopa měla být dokončena během **dubna**. S většinou animace hotovou bychom se vrhly na vybarvování.

Květen zůstával volný, abychom mohli řešit resty, které vznikly během předchozích měsíců.

3.2 Dodržování během práce

Byla jsem velice překvapená, že se nám během výroby dařilo harmonogram plnit. Všechny kroky byly poněkud náročnější, než jsme si představovaly, a některé jsme naprosto podcenily, ale většinu se nám podařilo stihnout v termínu.

Literární příprava byla složitější, protože jsme musely z již existujícího celku vybrat části, na kterých se shodneme a které spolu budou v rámci filmu souviset. V této chvíli mi došlo, že by bylo mnohem snazší vybrat si jako předlohu knihu, ke které by alespoň jedna z nás neměla silný citový vztah. I tak se nám podařilo sepsat uspokojivý scénář. V lednu jsme vytvořily animatik a do konce února dokončily klíčové fáze. Nevýhodou těchto termínů bylo, že jsme pod časovým tlakem vytvořily celek, který nebyl úplně uspokojivý. V animatiku úplně nesesedělo načasování a byl nepřehledný, klíčové fáze scén obsahujících minimum pohybu chyběly úplně. Neustále jsme se utěšovaly tím, že se k těmto nedostatkům později vrátíme. Ovšem na to nám během další výroby nezbyvaly ani čas ani energie. Myšlenka vrátit se zpět k původnímu plánu a naanimovat pouze první část, věnující se *Lirael* v

knihovně, se objevila už v únoru. Musím se přiznat, že velice často pochybuji o svých rozhodnutích a ráda diskutuji o jiných možných řešeních. Tento zvyk moji spolupracovníci, která je velmi přímočará, doháněl k šílenství. Věděly jsme, že dobře připravený animatik je velice důležitý. Proto jsme ho dokončily už na konci ledna. I přes to se nám ho podařilo podcenit. S odstupem vidím, že kdybychom mu věnovaly víc času a prodloužily si termín na jeho dokončení, mohly jsme učinit rozhodnutí o zkrácení filmu mnohem dřív a ušetřit si tím spoustu práce. V únoru ale všechno vypadalo, že běží přesně podle plánu a že stihneme i rozsáhlejší verzi příběhu.

Co podle plánu neběželo, bylo shánění a organizace externích pracovníků. Hudebního skladatele Filipa Drábka jsme měly vyhlédnutého již dříve. Jednalo se o nezaměstnaného hudebníka nadšeného pro animovaný film. Na začátku ledna si ale Filip našel zaměstnání. To byla na jednu stranu pozitivní zpráva, na druhou stranu to znamenalo zpoždění všech plánů týkajících se hudby a tedy i ostatního zvuku. Jelikož jsme pořád ještě hledaly zvukaře, nevypadalo to jako podstatný problém. Se zvukařem jsme se setkaly díky vedoucímu naší práce, panu doktoru Gregorovi. Ke konci února nám dal kontakt na svého známého, Mirka Pakra. Ten souhlasil, že se do projektu zapojí. Bez namluveného dabingu a hotové animace ale neměl nic na práci.

Dabing se po dlouhých domluvách s Východočeským divadlem nakonec uskutečnil v pátek 7. března. Tady nastalo první zakopnutí v plánech. Bylo potřeba si vybrat, které nahrané stopy použijeme. Zní to jednoduše, ale bylo potřeba roztřídit téměř tři hodiny nahráného materiálu. Doufaly jsme, že nám s tím pomůže zvukař, ale ten byl zrovna uprostřed postprodukce jednoho ze svých vlastních projektů. Jelikož jsme se primárně věnovaly animaci, proběhl výběr zvuků až na konci měsíce. Pozitivní zpráva byla, že hudebník stihl za březen všechny úkoly, které měl zadané na leden. Na konci března jsem se vydala na jednorázovou konzultaci se střihačkou Lucií Plašírybovou, která prohlásila, že *Lirael*, tak jak jí vidí, není ani trailer, ani upoutávka a celou věc je potřeba překopat. Zde se dostavila panika. Byla jsem rozhodnutá zachovat naprostou většinu naplánovaných scén, ale zase se vrátila myšlenka celý film zkrátit. Monika se mnou ohnivě nesouhlasila. Vycouvat teď by podle ní bylo zbabělé a zbytečně jsem narušovala stabilitu celého projektu.

V dubnu jsme tedy pokračovaly v animaci. Už v březnu jsme začaly překreslovat scény na čisto a doplňovat poslední mezifáze. Na můj popud jsme nejprve pracovaly na první části. Asi po týdnu Monika navrhla, že by bylo poměrně rozumné u první části i zůstat. Souhlasila jsem. Čisté linky jsme dokončily v půlce dubna. S těmito materiály jsme složily celý film, abychom ho mohly konečně poslat hudebníkovi a zvukaři.

Na začátku května vznikla první verze audio stopy a dokončily jsme vybarvování scén, takže většina harmonogramu byla splněna. Vrátily se nám ale problémy z prvních fází přípravy filmu. Nejpalčivější z nich byla otázka střihu. Film pro diváka s odstupem od jeho tvorby nedával skoro žádný smysl. Rozhodly jsme se sníst, co jsme si nadrobily, dokončit připravenou verzi filmu a z hotových záběrů potom složit kratší, přehlednější film. Zda tuto odlehčenou verzi stihneme dokončit do termínu odevzdání, nebylo do poslední chvíle jasné.

3.3 Improvizace

Přestože jsme se snažily postupovat podle naučené teorie, nic nás nedokázalo připravit na praxi. Když člověk pracuje na svém vlastním projektu, může být harmonogram a organizace práce pouze technikálitou. Toto byl případ všech předchozích prací, které jsme v rámci ateliéru vytvářely. Naplánování práce dvou animátorů bylo poněkud složitější, ale vždycky, když se vyskytly neshody nebo bylo potřeba něco na poslední chvíli změnit, jsme spolu mohly komunikovat přímo a většina změn a kompromisů tak mohla proběhnout hladce. Navíc časové rozložení animace, se kterou máme zkušenosti, bylo naplánované realisticky. Co se naprosto vymklo kontrole, byla spolupráce s hudebníkem a se zvukařem. Ačkoliv jsme věděly, co všechno je potřeba vytvořit, a znaly jsme zhruba pracovní postup, nedokázaly jsme odhadnout časovou náročnost skládání hudby. Skladatel, který s hudbou pro film také neměl žádnou předchozí zkušenost, na tom byl podobně. Naplánování práce, se kterou člověk nemá zkušenosti, bylo náročnější. Navíc muselo být velmi přesné, protože konzultace mohly kvůli nedostatku časových možností obou stran probíhat jenom velmi zřídka. Toho se nepodařilo dosáhnout a přes všechny snahy vlastní skládání hudby začalo až v květnu, takže nebyl čas vytvořit druhou a čistší verzi, se kterou jsme původně počítaly.

Největším problémem při tvorbě vizuální složky se ukázala být pozadí. Ta byla mou zodpovědností a celou dobu jsem jejich tvorbu odkládala ve prospěch důležitějších záležitostí. Animace, komunikace se zvukařem nebo hudebníkem a dalších v tu chvíli palčivých problémů. Většina pozadí tak ve své barevné formě vznikala také až v květnu.

4 SPOLUPRÁCE

4.1 Spolupráce s Monikou

Jsem velmi vděčná, že mi byla umožněna spolupráce s Monikou. Mnohé věci zjednodušila a mnohé učinila mnohem složitějšími, než jsou pro jednotlivce. Naše představa šťastného spoluanimování byla velice naivní. Brzy se začalo ukazovat, v čem bude problém. Nebylo to ani tak překvapivé. Komunikace. Za předpokladu, že když sídlíme v jednom pokoji se stoly jenom pár metrů vedle sebe, tak nepotřebujeme nijak zvláštní organizaci, jsme nic podobného neřešily. Během literární přípravy vše fungovalo. Materiálu nebylo tolik a netlačila nás časová krize, takže jsme byly schopné uchovat si přehled. Při animování se začaly ukazovat trhliny. Několikrát se nám stalo, že jsme naanimovaly stejnou scénu, nebo vybarvily už vybarvený záběr. Vznikla potřeba vytvořit systém a dodržovat ho. O jeho podobě jsme ale měly rozdílné představy.

Během prvních testů animace se ale začaly ukazovat i výhody spolupráce. Ta nejvíce na očích byla, že jsme se mohly každá věnovat věcem, které nás bavily, a vyhnout se některým, které nás ubíjely. Já jsem na sebe například vzala komunikaci s externími osobami, přípravu pozadí a vybarvování a Monika se pustila do samotné animace a hledání barevnosti. Další, skrytou, ale o to vzácnější výhodou bylo, že jsme obě byly schopné plnit i ty úkoly, které jsme momentálně nevykonávaly. Takže pokud jedna z nás dospěla do bodu, kde už se svým vybraným úkolem nemohla pokračovat, místo toho, aby ho odložila na druhou kolej a nic se s ním nedělo, předala ho druhé. Díky kyvadlovitosti naší práce jsme se nemusely nutit do úkolů, u kterých jsme neviděly východisko, a mohly dočasně pracovat na něčem jiném. Proces předávání se opakoval tak dlouho, dokud jsme obě nebyly spokojené. Velice se osvědčil při vytváření výtvarna, animatiku i samotné animace.

4.1.1 Systém

VERZE 1 (prosinec, leden, únor) – společný USB disk s kapacitou 16GB, vždy umístěný na stejném místě obsahující všechna aktuální data.

Výhody: dostupnost dat a přehled o již vytvořených věcech

Nevýhody: nezvládaly jsme doplňovat vše potřebné. Navíc každá z nás měla jiný systém značení. Tedy, já jsem měla systém značení a Monika ne. Soubory byly často přejmenované k nepoznání. Další nevýhodou bylo, že se jednalo o můj osobní a jediný USB disk, takže se občas plnil věcmi, které neměly s bakalářskou prací nic společného.

VERZE 2 (únor) – společná USB a tabulka na velkém kusu papíru umístěném na skříni, vždy na očích

Výhody: informace ve srozumitelnější podobě, USB už má jenom skladovou funkci

Nevýhody: papír pořád padá ze skříně, nezvládáme doplňovat aktuální informace, každá má jiný systém doplňování informací

VERZE 3 (únor, březen, duben) – žádný společný systém. Monika za mnou jednou přišla s tím, že jí ze všech mých tabulek a systémů bolí hlava a že jí všechno tohle rozřazování zpomaluje v práci. Přestala jsem tedy společný systém řešit. Soubory, které mi Monika předala, jsem přejmenovávala a ukládala na svoje USB. Papír ze skříně jsme sundaly a já jsem si vedla všechny záznamy ve svém sešitě. Toto už bylo ve fázi překreslování klíčových fází, takže nehrozilo, že bychom obě pracovaly na jedné věci, jelikož k práci byly potřebné fyzické podklady. Papíry s klíčovými fázemi jsme braly z jedné police skříně a po překreslení se ukládaly jinam. Aby nenastala naprostá anarchie, začaly jsme používat službu *dropbox* (www.dropbox.com), skrz kterou jsme sdílely většinu souborů.

Výhody: méně stresu na obou stranách, měla jsem naprostý přehled nad postupem práce

Nevýhody: Monika neměla žádný přehled, nevěděly jsme, na čem v současné chvíli pracuje ta druhá

VERZE 4 (duben, květen) – když už byla většina animace hotová, vrátily jsme se nenásilně zpět k VERZI 1. Byla doplněna jenom o sešit se záznamy, vytištěný scénosled, na kterém jsme škrtyly již hotové scény, a společnou složku na stránce *dropbox*.

Na začátku května se Monika ozvala znovu. Tentokrát byla sama rozhodnutá vytvořit přesnější přehled všeho, na čem je ještě potřeba pracovat. Když tuto tabulku sama vytvořila a pověsila na skříň, brala jsem to jako osobní vítězství. Společný systém vyvolával během naší spolupráce asi nejvíce neshod.

4.2 Ostatní spolupracovníci

Na filmu se podílelo mnohem více lidí než jenom já s Monikou. Na jednu stranu se jednalo o výhodu. Když se práce rozloží mezi více lidí, je jí přece méně. A jak se říká, víc hlav víc rozumu. Na druhou stranu bylo potřeba se se všemi domluvit, vysvětlit jim, co od nich potřebujeme, a kontrolovat postup a výsledky jejich práce. To do studia animace nikdy nespadlo a brzy se z toho stala největší výzva projektu. Během výroby jsme postupně navazovaly kontakt s těmito osobami: skladatel, asistent nahrávacího studia, vedoucí dramatického kroužku, zvukař, produkční a na poslední chvíli i střiháč, i když to byla pouze krátká aféra.

4.2.1 Skladatel Filip Drábek

Komunikace se skladatelem byla od začátku velice příjemná. Kontaktovala jsem ho už semestr předem, neboť jsem jeho hudbu použila v semestrální práci na konci druhého ročníku a s výsledkem jsem byla velmi spokojená. S Filipem jsme byli dlouho kamarádi. Setkali jsme se na Základní Umělecké Škole v Přelouči a spolupracovali na projektech už na střední škole. Velice ho nadchla možnost skládat hudbu přímo pro konkrétní film. Po předání počátečních informací komunikace pokračovala skrze sociální média a vše vypadalo velice růžově.

Během doby, kdy jsme připravovaly animatik, na který už by bylo možné začít skládat hudbu si, ale Filip našel časově velmi náročné zaměstnání. Navíc s tvorbou animace neměl žádné předchozí zkušenosti a ukázalo se, že s animatikem není schopný pracovat. V únoru pro nás ještě nebyl problém skládání hudby odsunout s tím, že hudbu začneme řešit, až bude celá animace hotová v lince. V této fázi se ale termín začal posouvat z naší strany, protože se načasování scén den ze dne měnilo. Naštěstí jsme skladatele varovaly předem, že k podobné situaci může dojít, takže začal rozpracovávat jednotlivá hudební témata, která by mohl k jednotlivým scénám použít. Současná verze hudby vznikala až během května. Většina byla skládána přímo na obraz, ale předem vypracovaná témata tuto práci velmi ulehčila.

Ačkoliv se během výroby filmu skladatel a zvukař nikdy nesešli, přesto mezi nimi fungoval jistý stupeň komunikace nezávislý na nás. Ani jeden z nich neprojevil zájem se se svým kolegou setkat, ale oba dva měli díky službě *dropbox* přístup ke složce s rozpracovanými materiály toho druhého. Tuto možnost nahlédnout si přes rameno nevyužívali často. Zvukař ale projevil o hudbu samostatný zájem a vybral a sestříhal z neautorských skladeb vlastní verzi hudby, kterou se skladatel silně inspiroval.

4.2.2 Asistent nahrávacího studia Tomáš Černík a Vedoucí dramatického kroužku Zdeněk Rumpík

Už v prosinci jsme se rozhodly, že chceme dabing nahrávat ve Východočeském divadle v Pardubicích. Důvod byl prostý. Pro naše postavy jsme potřebovaly mladé herce a znaly jsme tamního vedoucího dramatického kroužku. Většina dětí pod jeho vedením už měla zkušenosti s nahráváním rozhlasových her, takže jsme nikde jinde ani nehledaly.

Počátek komunikace s divadlem byl krušný. Bylo mi řečeno, že ředitel divadla je nadšený zvukař a zřízení kvalitního zvukového studia v rámci divadla je jeho vlastní iniciativa. Proto jsem jako první volala jemu. Není nijak překvapivé, že jsem s ním nikdy nemluvila. Během telefonního hovoru jsem vysvětlovala svůj požadavek na zapůjčení zvukového studia nejspíše všem sekretářkám v divadle. Po půl hodině se konečně jedna z nich rozhodla, že mě spojí přímo se zvukovým studiem, abych si vše mohla domluvit přímo s jeho vedoucím. S panem vedoucím jsem taky nikdy nemluvila, telefon mi ale naštěstí zvedl jeho sympatický asistent Tomáš Černík, který prohlásil, že nic není problém. Dal mi na sebe osobní kontakt a do zbytku vyjednávání divadlo nezasahovalo.

S panem Rumpíkem, vedoucím dramatického kroužku Východočeského divadla, byla domluva ještě snazší. Jakmile si vyslechl, o co jde, prohlásil, že jeho svěřenci s radostí „propůjčí své hlasy pro každou špatnost“. Jedinou nevýhodou byla jeho neustálá nedostupnost. Když už se mi s ním podařilo spojit, souhlasil vždy se všemi mými návrhy.

Poprvé jsem se s ním setkala na zkoušce jeho kroužku v Pardubicích. Přivezla jsem si s sebou scénář filmu, krátkou prezentaci o něm a levný headset. Domluvili jsme se, že všichni zájemci o roli namluví několik vět, abychom mohly s Monikou rozsoudit, koho obsadíme. Jelikož jsem většinu členů znala osobně ze Základní Umělecké Školy, nebyla o potencionální herce nouze. Ve Zlíně jsme potom s Monikou vybrali nejvhodnější hlasy. Na hlavní roli se nám ale nikdo z dětí nehodil. S tímto problémem nám velice rychle pomohl Tomáš Černík. Přiznal se, že byl připraven nám sehnat herce na všechny role. Měl v divadle mezi herci mnoho dobrých známých a rychle domluvil nahrávání s herečkou Petrou Tenorovou, která nám na hlavní roli přišla ideální.

Nahrávání bylo domluveno na 7. března. Tentokrát jsme s Monikou přijely obě. Přivezly jsme s sebou aktuální verzi scénáře upravenou pro herce a animatik. První jsme do zvukového studia, kde mohl být vždy jenom jeden člověk, zavolaly Petru Tenorovou, pro-

tože musela rychle zase odjet. Překvapilo nás, jak snadno se s ní spolupracovalo. Rychle poznala, že nemáme s režii žádné velké zkušenosti, a trpělivě snášela všechny naše rozmary. Jako velký problém se ukázala nečitelnost animatiku. Přesto se nám podařilo nahrát použitelný materiál. Než jsme se s ní ale stačily domluvit na výplatě, popřála nám hodně štěstí, nabídla, že by vše ráda nadabovala ještě jednou, až budeme mít animaci hotovou, a zmizela.

Další na řadu přišli členové dramatického kroužku. Braly jsme je do studia vždy po třech, aby se podívali, co je čeká. Spolupráce s nimi byla přirozenější, protože nám byli věkově bližší a nebáli jsme se je opravovat. Naprostý zlom v nahrávání ale nastal, když se do něj vložil pan Rumpík sám. Je velmi zkušený herec a podle všeho i režisér. Převzal kontrolu nad celou operací a dokonce nám jednu postavu namluvil sám. Domluvili jsme se s ním, že peněžní odměna by neměla smysl a že místo toho celému kroužku koupíme dort.

Tomáš Černík celou dobu trpělivě seděl u zvukového pultu a poskytoval praktické rady. Ve studiu jsme strávily dohromady asi čtyři hodiny. Poté, co jsme se s nahraným materiálem přesunuly zpět do Zlína, nám z divadla přišla faktura jenom na třicet minut spolu s emailem, že nám byla poskytnuta studentská sleva.

4.2.3 Zvukař Mirek Pakr

Na rozdíl od skladatele jsme našeho zvukaře před začátkem *Lirael* vůbec neznaly. Potkaly jsme ho až po tom, co souhlasil, že s námi bude spolupracovat. Zdálo se, že komunikace s ním bude dost problémová. Během první osobní schůzky nám vyčetl, že dabing nenahráváme ve Zlíně, kde on zná lidi, a na technice, kterou on schvaluje. Taky prohlásil, že nejspíše nebudeme schopné si práci zrežirovat a hudba od skladatele, který ještě na podobném projektu nepracoval, bude pochybné kvality. Všechny tyto věci nejsou neopodstatněné, ale také nepomáhají navodit žádný pozitivní vztah. Od zvukaře z Pardubic jsme na Mirkovu žádost vyprosily ukázkovou nahrávku zvuku, kterou nám poslal, aniž by k ní měl povolení. Potom, co ji obdržel, Mirek prohlásil, že stejně nemá reproduktory, na kterých by ji mohl přehrát. Celkově v nás nevzbuzoval přílišnou důvěru. Časem se ale náš vztah změnil a ukázalo se, že jeho přímý přístup je přínosný. Aby měl k čemu poměřovat ruchy, vytvořil si svou vlastní verzi hudby, která, ač jí do dokonalosti chybělo hodně, posloužila skladateli jako odrazový můstek. Také jako jediný během dokončování filmu dodržoval termíny.

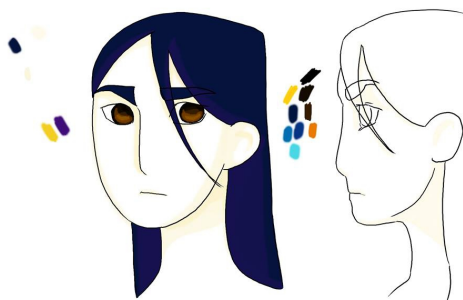
4.2.4 Producent Jindřich Kavina

Našeho produkčního jsme během celého projektu ani jednou neviděli. V březnu se sám přihlásil, že by nám chtěl s filmem pomoci, ani jedné žádosti o osobní setkání ale nevyhověl. Všechno jsem s ním řešila přes email, na který odpovídal zřídka. Jediné, s čím nám pomohl, byla smlouva se školou, abychom mohly čerpat slíbené finance. Ta nám byla ještě několikrát z právního oddělení univerzity vrácena. Na dotazy ohledně ostatních záležitostí neodpovídal vůbec. Zpětně si pokládám otázku, proč jsme ho během projektu nevyměnily za někoho, kdo by byl více ochoten se nám věnovat. V danou chvíli jsme ale byly rády, že nějakého produkčního máme, a na hledání nového nám nezbývala kapacita. Navíc jsme díky dohodě s herci řešily mnohem méně smluv, než jsme předem očekávaly.

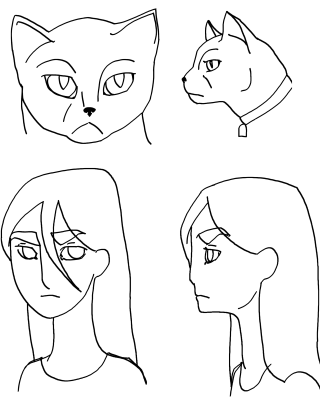
5 PROCES VÝROBY

5.1 Výtvarno

Tvorba tohoto filmu pro mě byla velice přínosnou a většinou i příjemnou zkušeností. Práce na výtvarných návrzích pro mě ale navždy zůstane nejjasnějším bodem. Po domluvě jsme si výtvarno rozdělily na postavy a prostředí. Postavy měla na starosti Monika. Každý návrh, který vytvořila, jsem měla za úkol co nejpřesněji překreslit, abychom dospěly k verzi, kterou budeme schopny kreslit obě stejně. Tento záměr nám nevyšel, protože vždy, když jsem nějakou postavu překreslila, rozplývala se Monika, že vypadá mnohem roztomilejší a mladší, a tím celý proces i skončil.



Obrázek č.4 Lirael podle Moniky



Obrázek č.5 Lirael a kocour podle mě

Naučila jsem se ale kopírovat některé charakteristické znaky jejího stylu, které jsem paradoxně použila spíše při tvorbě pozadí. Poté, co jsem pár dní nabírala inspiraci v Praze, kde jsem se skicákem obcházela secesní památky, jsem využívala každou minutu pro tvorbu návrhů. Většina je jich proto na různých útržcích papíru, od účtů ze supermarketu po prázdné zápisové lístky z barů. Nejvíce návrhů vzniklo asi pro postavu Fenky, mluvícího psa. Ačkoliv jsme pro ni našly živou předlohu, pořád jsme měly problémy s její stylizací. Během tvorby klíčových fází jsme pořád ještě používaly velice obecný psí model. Podoba, kterou má ve filmu, vznikla až při překreslování do čistých linek.

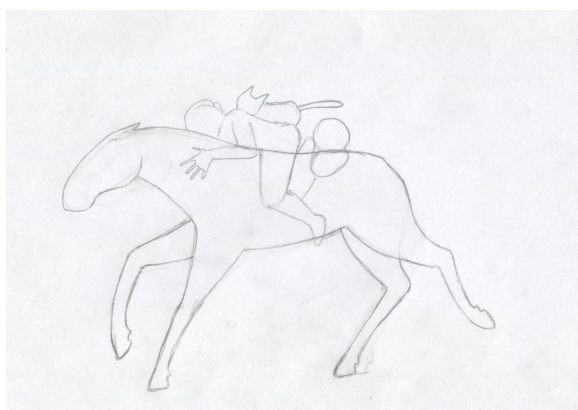
Držet se celou dobu plánované stylizace bylo velkou výzvou. Snažila jsem se při tvorbě pozadí používat prvky typické pro secesi, ale na výsledku je tento vliv velmi málo

viditelný. Kvůli nedostatku času jsme neměly možnost stylizovat linku postav, takže tento vliv zůstane nejspíše běžnému divákovi skrytý.

5.2 Animace

Sedět hodiny a hodiny každý den nad prosvětlovacím stolem byla překvapivě pozitivní zkušenost. Většina materiálu vznikala na učebně 152 nebo 158, kde pokaždé byl alespoň jeden další pracující animátor, takže o zábavu a konverzaci během práce nebyla nouze. Ano, nastalo několik zlomových bodů, kdy jsem odmítala zvednout hlavu ze stolu, ale nebylo jich tolik, kolik jsem čekala.

Jsem ráda, že jsme během tvorby klíčových fází ještě počítaly s dlouhou verzí filmu. Mohla jsem si vyzkoušet animaci pohybu koně a jezdce. Scéna, která zabrala nejvíc času, byl úprk prince a jeho kocoura před armádou mrtvých, který skončí tím, že jejich kůň padne k zemi a je mrtvými pohlcen. Byla to zároveň moje nejoblíbenější scéna z celého filmu.



Obrázek č.6 Úprk prince



Obrázek č.7 Kůň je pohlcen mrtvými

Jelikož jsem během tohoto období používala ještě staré animační kolíky se třemi hroty, na které bylo potřeba speciálně děrované papíry, vznikl problém. Zásoba papírů, kterou jsem měla, brzy došla. Začala jsem tedy používat kolíky se dvěma hroty, které používá zbytek ateliéru. Ovšem většina klíčových fází první části už byla hotová. Děrování papírů pro tyto dva typy kolíků není kompatibilní, takže nešlo oba typy zkombinovat. Mě to jako ztížení nepřipadalo, papíry se daly jednoduše položit na sebe bez pomoci animačních kolíků a čisté linky jsem jednoduše kreslila na papír, který už byl naděrovaný správně. Moniku ale celá věc silně rozčilovala. Většinu času jsme nepracovaly ve stejném prostoru, ona kreslila na svém vlastním prosvětlovacím stole na studentských kolejích a já preferovala

společnost ostatních animátorů a školní vybavení. Takže nebylo příliš těžké se jí vyhýbat, než dokončila všechny scény, na které se tento problém vztahoval.

Při překreslování linek na čisto mezi námi vznikly největší rozpory. Monika preferovala pracovat bez předem daného plánu a přidávat mezifáze podle citu. Myslím ale, že to byl její sklon animaci ještě zjednodušovat, co mě přimělo k vytváření animačních plánů. Nejednalo se přesně o X-Sheety, moje pokusy byly mnohem jednodušší, ale účel byl stejný. Vznikly jenom pro pár scén, protože se Monika brzy ohradila, že jí tímto plánováním dusím. Animace, kterou vytvářela, nebyla špatná, takže jsem si přípravu dělala zase jenom pro svoje záběry.

Velice nepříjemnou věcí bylo, že mi z neustálého držení tužky praskala kůže na konečcích prstů.

5.3 Postprodukce

Postprodukce byla nejnáročnější částí výroby z jednoho prostého důvodu. Jelikož jsme neměly žádné předchozí zkušenosti s postprodukcí projektu podobného rozsahu, velice jsme ji podcenily. Zdaleka přesáhla časový odhad i naše očekávání.

Skládání jednotlivých záběrů nebylo samo o sobě nijak náročné, trvalo ale dlouho a bylo velmi úmorné. Střih se prokázal jako větší problém. První verzi jsme sestavily přesně podle animatiku. Načasování ale nefungovalo a bylo potřeba přidat výdrže a pauzy mezi jednotlivými částmi. Střih jsme kvůli technickým problémům řešily po částech, přičemž každá část zahrnovala kolem patnácti záběrů. *Adobe After Effects* jsou proslulé svou tendencí se při přílišném zatížení samovolně vypínat. Tomu jsme díky tomuto opatření zabránily. O to složitější ale bylo zařídit, aby video fungovalo jako celek.

Kromě programů odmítaly po přílišném zatížení pracovat i naše hlavy. V původním plánu bylo každý krok postprodukce několikrát vzájemně konzultovat, od tohoto postupu jsme ale rychle přešly ke strategii Vytvoř, Ulož a Podívej se na to za týden, protože už nemáš sílu to dnes předělávat. Jelikož na mém osobním počítači fungovaly programy o něco rychleji, brzy se všechna postprodukce přesunula ke mně.

Kromě skládání videa jsem dohlížela i na skládání hudby a ostatních zvuků. Mám základní hudební vzdělání, takže jsem mohla se skladatelem přímo probírat své představy. Po načasování verze, kterou jsme se rozhodly odevzdat, jsem pro zvukaře i hudebníka napsala jakousi minutáž, která sekundu po sekundě popisovala ruchy a náladu a gradaci hudby. Tuto složku jsme vědomě přesunuly z přípravné fáze do postprodukce. Ve storyboardu

byly k audio složce jen obecné návrhy. Hudebník i zvukař se této přípravě rádi drželi a potom, co na jejím základě vypracovali hrubý projekt, jsem s každým zvlášť osobně řešila poslední úpravy. Ani jedna se složek filmu nedopadla podle mých představ, ale alespoň splnily má očekávání. Všechny dohromady vytvářejí funkční celek.

ZÁVĚR

Během realizace projektu se na něm neustále něco měnilo. Na začátku jsme vynechávaly všechny scény, na které jsme si během let připravily podklady. Další změnou bylo rozhodnutí netvořit svět *Lirael* tak, jak si ho představujeme, ale podle toho co zvládneme. Vidina, kterou si vytvoří čtenář, je příliš abstraktní na to, aby se dala zcela převést do výtvarna, takže jsme se o to ani nepokoušely. Skrz všechny změny se nám ale záhadným způsobem podařilo přejít zpět k úplně první představě, která vznikla na začátku školního roku 2011/2012. Správně by se tato práce měla jmenovat *Lirael, cesta tam a zase zpátky*. Naprosto nelituji vší práce, kterou jsme udělaly navíc, protože jsem díky ní získala spoustu zkušeností. A samozřejmě nemůžu považovat odevzdaný film za hotový. Při každém shlédnutí mě napadají nové a nové věci, které by se daly přidat, věci, které bych udělala úplně jinak. Považuji ho ale za ukončený. Při představování projektů se nás porota ptala, jestli bychom měli chuť jednou naanimovat skutečný celovečerní film *Lirael*. Odpověď zní ANO! Až jednou budeme mít padesát animátorů k ruce a dva až tři roky volného času, film určitě zrealizujeme. Těšte se na něj, my se taky těšíme.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

MILLER, Judith. Secese: průvodce pro sběratele. Vyd. 1. Překlad Markéta Schubertová. V Praze: NOXI, 2004, 240 s. ISBN 80-891-7908-8.

MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

KUČERA, Jan. Stříhová skladba: základní podmínky skladebního natáčení a provádění stříhové skladby. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1960.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

NIX, Garth. Lirael, daughter of the Clayr. 1st ed. New York: HarperCollins, c2001, 487 p. ISBN 00-602-7824-2.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č.1 Odpověď autora

Obrázek č.2 Odpověď autora II

Obrázek č.3 Harmonogram

Obrázek č.4 Lirael podle Moniky

Obrázek č.5 Lirael a kocour podle mě

Obrázek č.6 Úprk prince

Obrázek č.7 Kůň je pohlcen mrtvými

SEZNAM PŘÍLOH

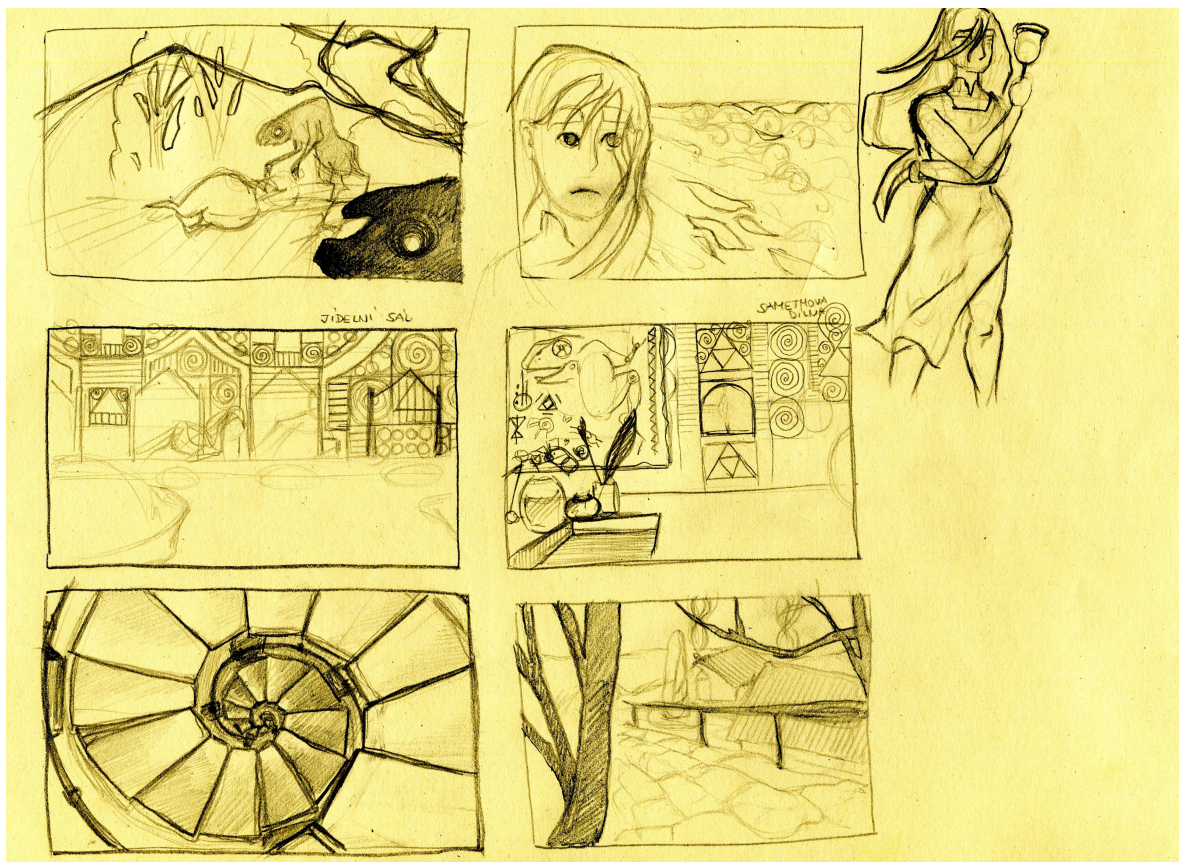
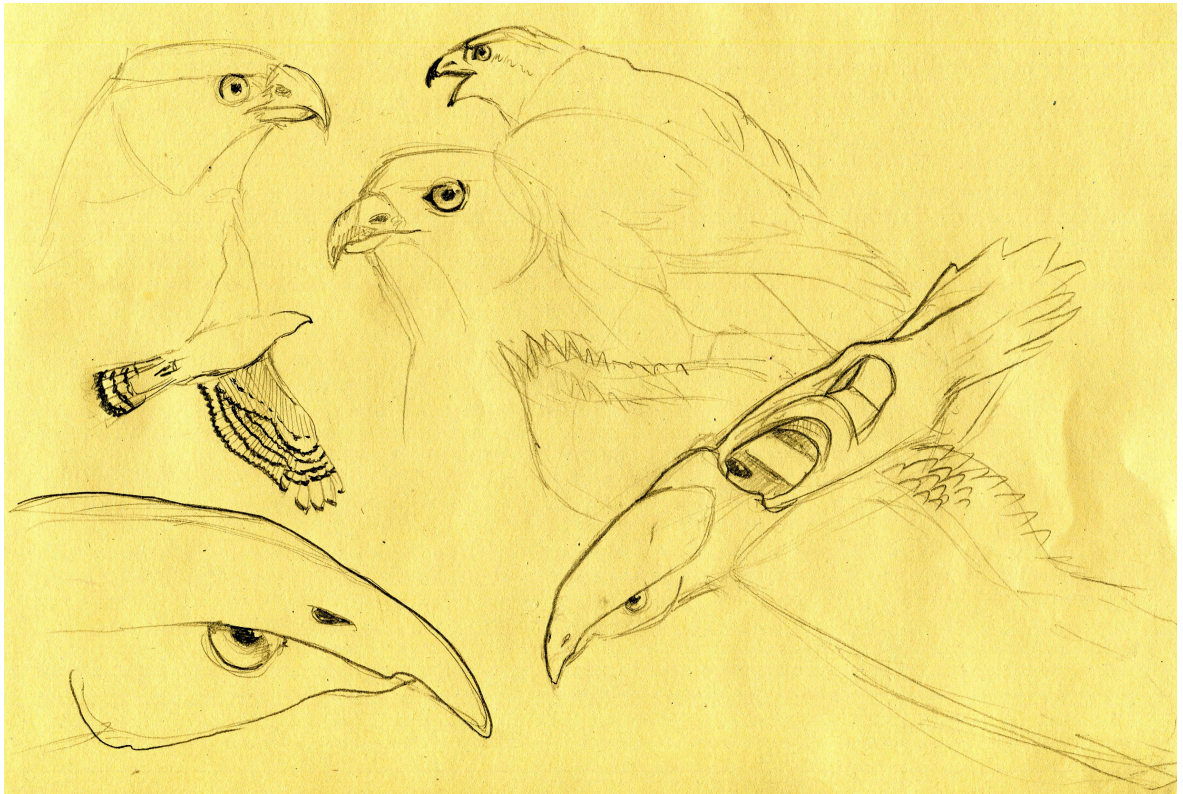
PŘÍLOHA PI: VÝTVARNÉ NÁVRHY

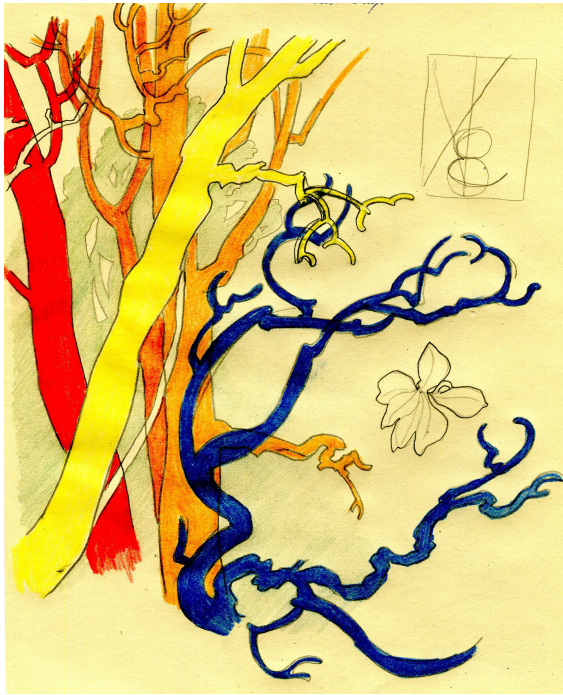
PŘÍLOHA PII: OBRAZOVÝ SCÉNOSELED

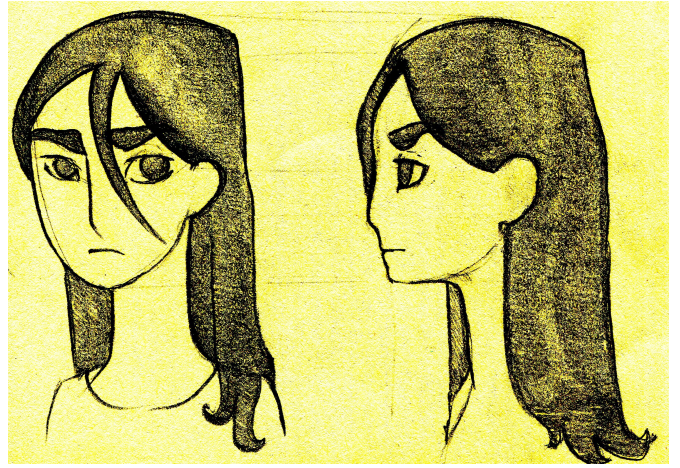
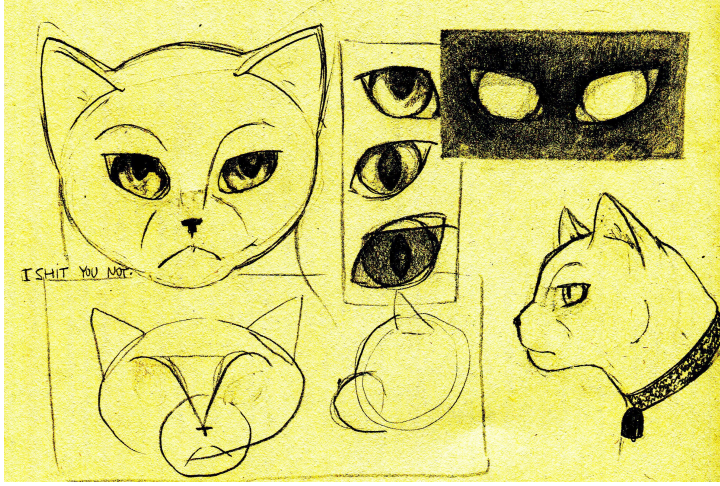
PŘÍLOHA PIII: UKÁZKA VÝVOJE ZÁBĚRŮ

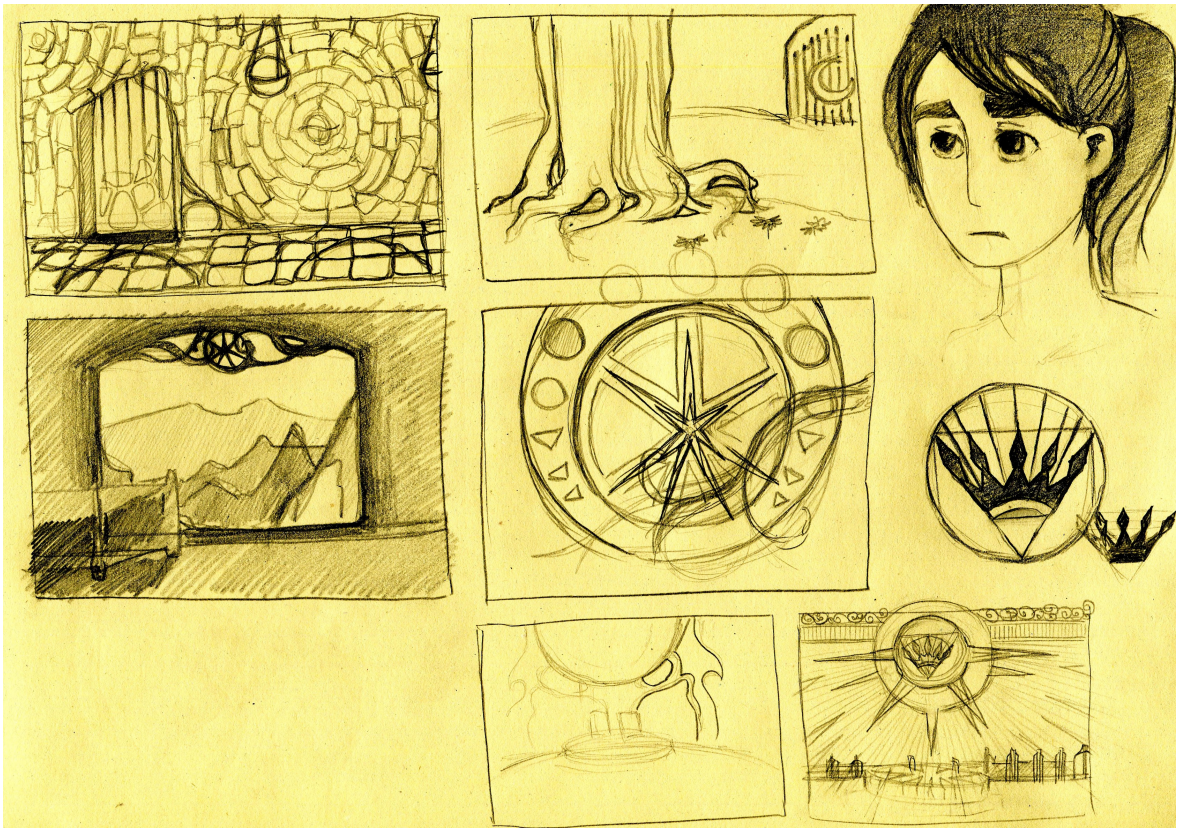
PŘÍLOHA PIV: SCREENSHOTY Z FILMU

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

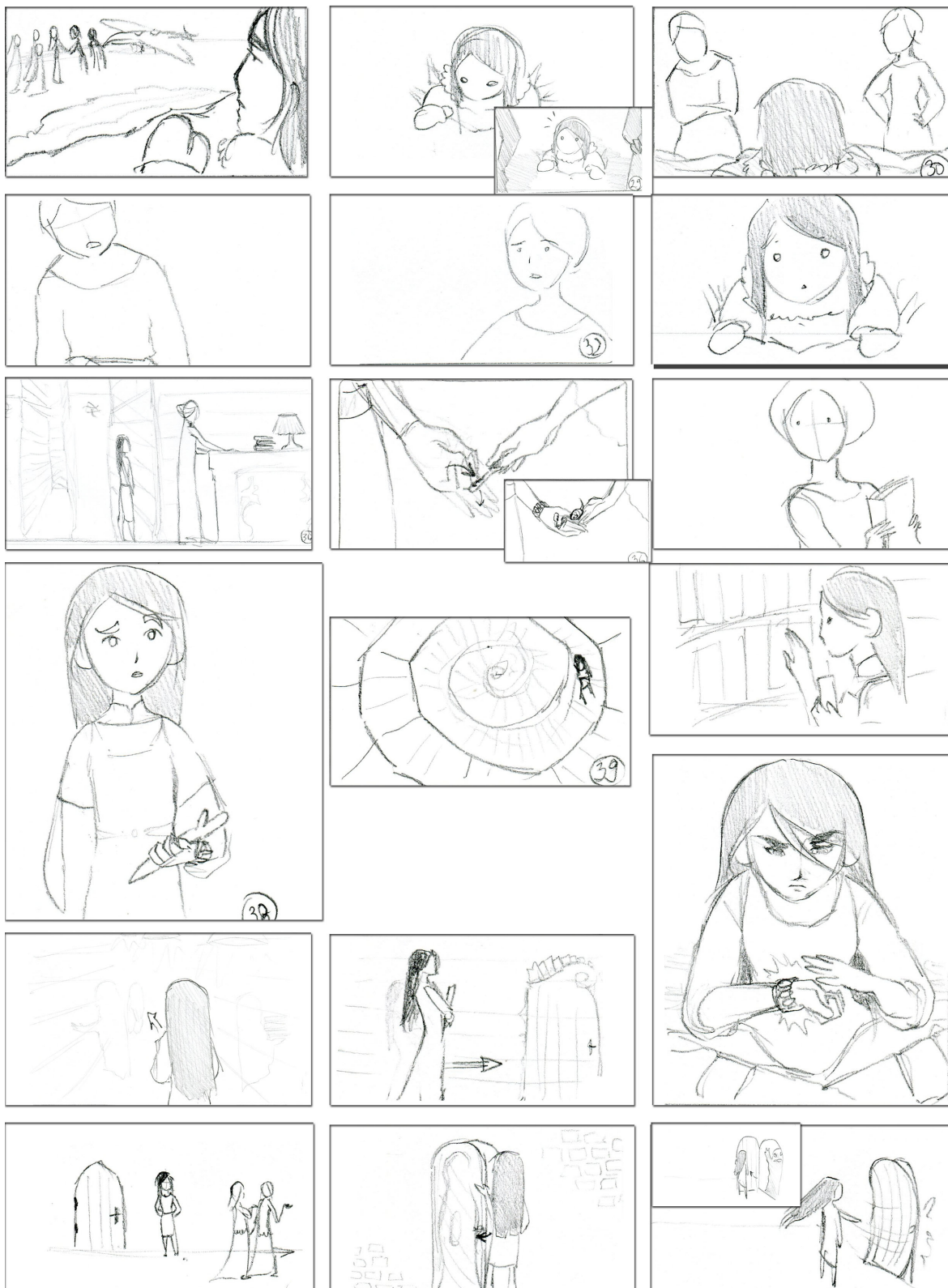


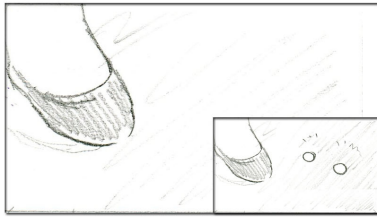
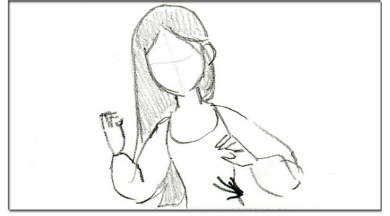
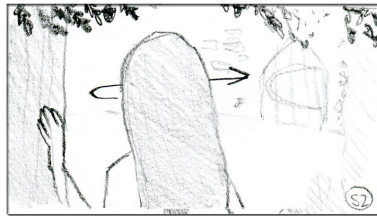
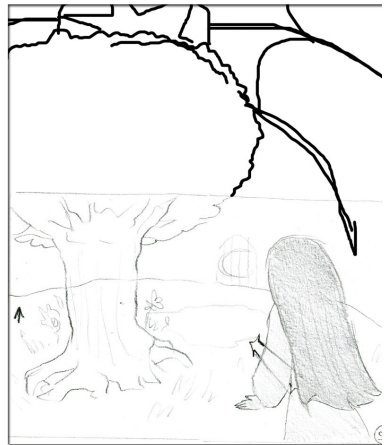
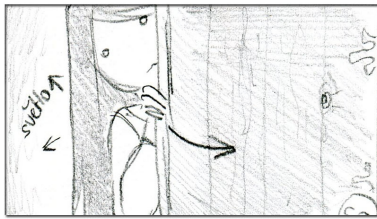
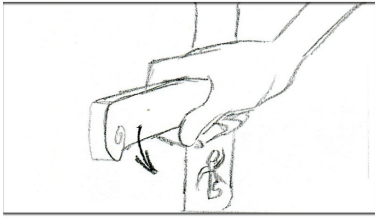


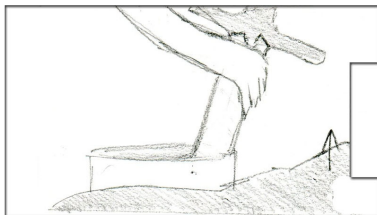
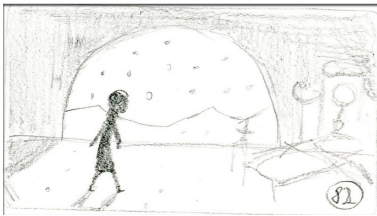
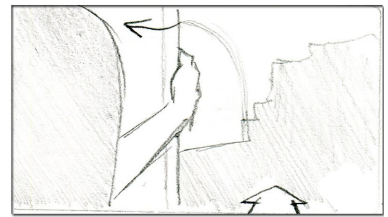
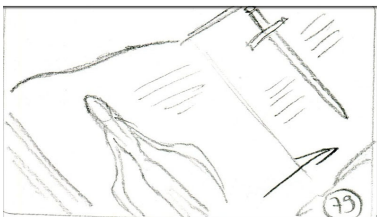
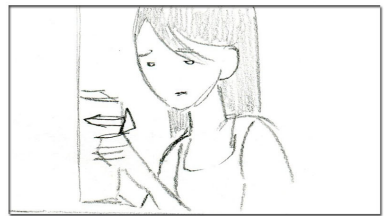
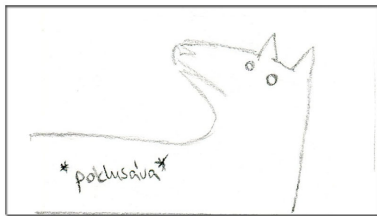
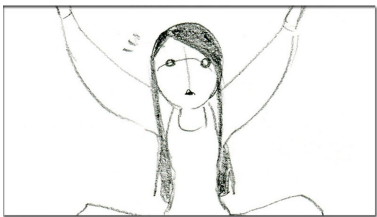
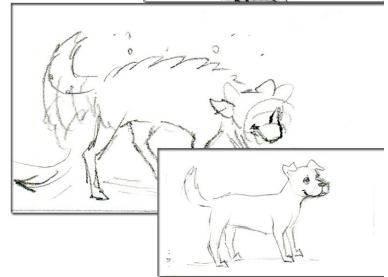
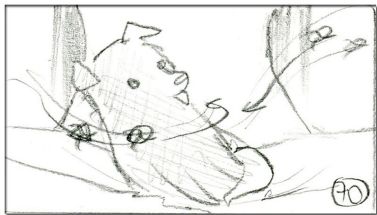


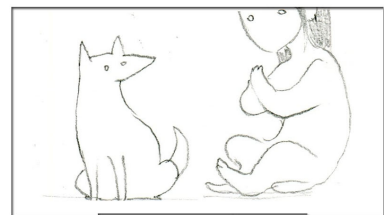
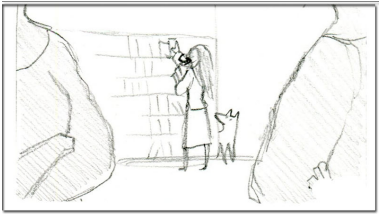
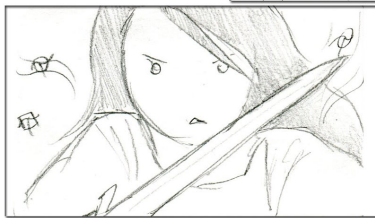
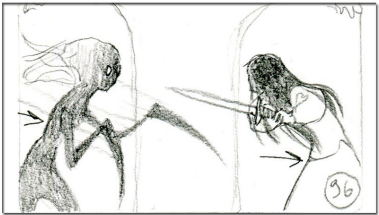
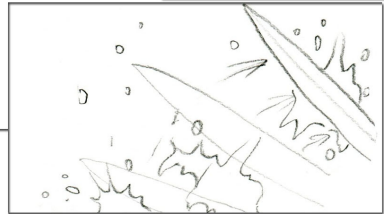
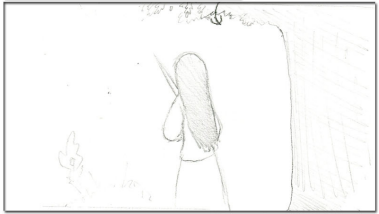
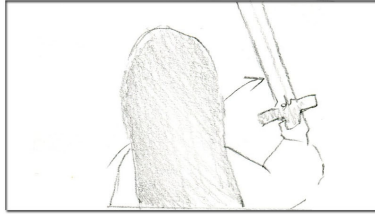
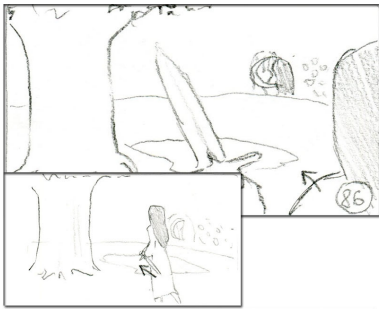


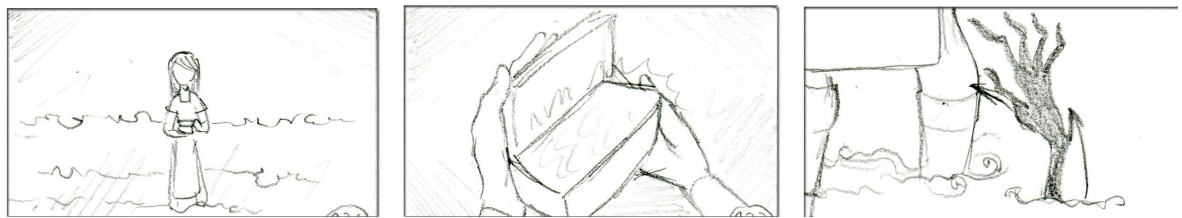
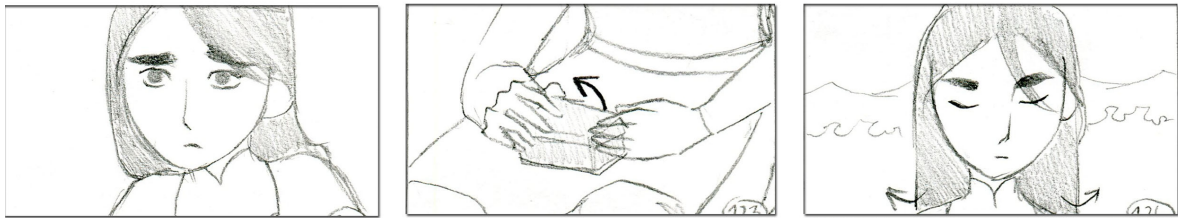
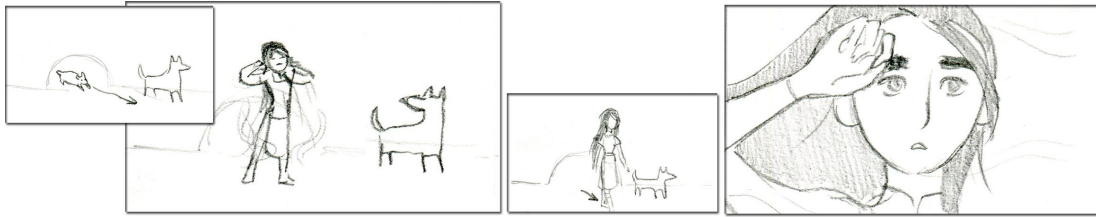
PŘÍLOHA P II: OBRÁZKOVÝ SCÉNOSELED









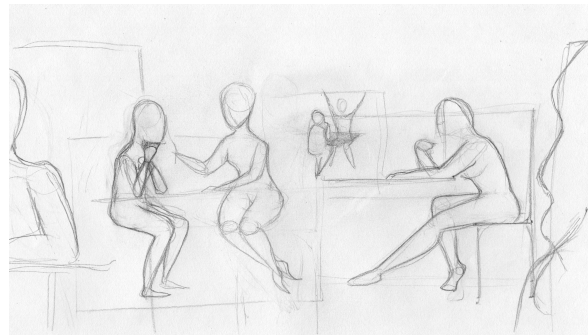


PŘÍLOHA PIII: UKÁZKA VÝVOJE ZÁBĚRŮ

Scéna z jídelny:



Animatik



Klíčové fáze

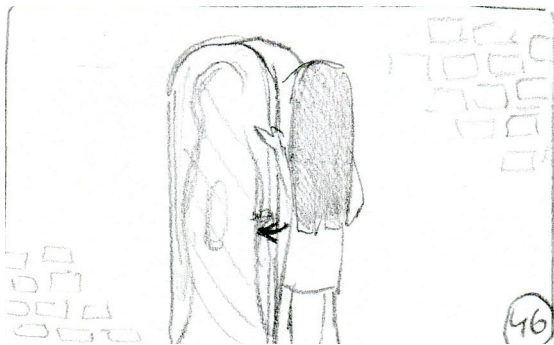


Linka

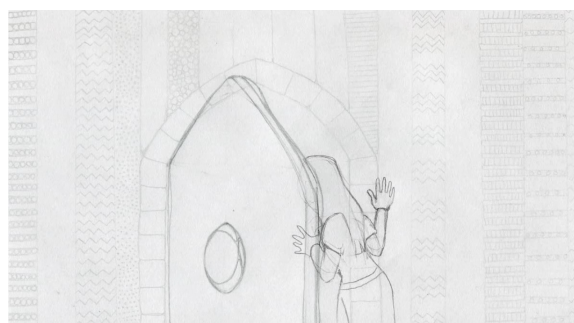


Finální záběr

Scéna z knihovny:



Animatik



Klíčové fáze



Linka



Finální záběr

PŘÍLOHA PIV: SCREENSHOTY Z FILMU

