

# Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

Monika Kocinová

---

Bakalářská práce  
2014

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovizu

akademický rok: 2013/2014

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Monika Kocinová**

Osobní číslo: **K11036**

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:

TOLTON, Laura. Abhorsen. DeviantART: where ART meets application! [online]. c2008–2013 [cit. 2013–10–21]. Dostupné z: <http://lauratolton.deviantart.com/gallery/1533592>  
MILLER, Judith. Secese: průvodce pro sběratele. Vyd. 1. Překlad Markéta Schubertová. V Praze: NOXI, 2004, 240 s. ISBN 80-891-7908-8.  
NIX, Garth. Sabriel. 1st American ed. New York: HarperCollins, c1995, xi, 292 p. ISBN 00-602-7323-2.  
NIX, Garth. Lirael, daughter of the Clayr. 1st ed. New York: HarperCollins, c2001, 487 p. ISBN 00-602-7824-2.  
NIX, Garth. Abhorsen. 1st ed. New York, N.Y.: HarperCollinsPublishers, c2003, 358 p. ISBN 00-602-7826-9.  
PÚAZEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Překlad Zdeněk Smejkal. Praha: Orbis, 1967, 461 s., příl. Filmové publikace.  
VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005. ISBN 80-733-1039-2.  
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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.

Ve Zlíně 16.1.2014.....

  
MONIKA KOCINOVÁ  
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 nahlížení 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 jím 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**

Tato bakalářská práce popisuje popis tvorby mého bakalářského animovaného filmu. První část popisuje literární přípravu od prvotní myšlenky přes námět, scénář až po storyboard. Druhá část se věnuje zachycení klíčových momentů při samotné výrobě filmu a jeho post-produkci. V závěru shrnuji poznatky a zkušenosti z celého procesu výroby mého bakalářského filmu.

Klíčová slova: animace, inspirace

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis describes the process of making my bachelor's animated film. The first part describes the literary preparation since the first ideas, suggestion and script to storyboard. The second part is devoted to catching the key moments of the actual film-making and its postproduction. In the conclusion I summarize the knowledge and experience of the entire production process of my bachelor film.

Keywords: animation, inspiration

## PODĚKOVÁNÍ:

Rodině a přátelům za to, že v období vzniku filmu se mnou vydrželi.

Především děkuji Kateřině Hývlové za spolupráci, podporu i námitky, nápady i trpělivost. Neuvěřitelným způsobem se ujala korespondence i telefonátů, ze kterých mám já panickou hrůzu, a bez její osobnosti by film nebyl tím, čím nakonec je.

Svému vedoucímu práce, Lukáši Gregorovi, děkuji za velikou vstřícnost a optimismus.

Také bych chtěla poděkovat všem pedagogům za jejich rady, ochotu, smysl pro humor a železné nervy v průběhu posledních tří studijních let.

## MOTTO:

*„Pracujte, vy hade!“ (Ivo Hejzman)*

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně za použití uvedených zdrojů.

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

Monika Kocinová, ve Zlíně dne 16. 5. 2014

## **OBSAH**

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>10</b>
<b>1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE .....</b>	<b>11</b>
<b>2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE.....</b>	<b>13</b>
<b>3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD .....</b>	<b>14</b>
<b>4 ANIMATIK.....</b>	<b>17</b>
<b>5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ .....</b>	<b>19</b>
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>22</b>
<b>6 NAHRÁVÁNÍ S HERCI.....</b>	<b>23</b>
<b>7 ANIMACE .....</b>	<b>24</b>
<b>8 POSTPRODUKCE.....</b>	<b>26</b>
<b>9 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE .....</b>	<b>27</b>
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>28</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>29</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>30</b>



## ÚVOD

Následující řádky si vytyčily za cíl zachytit průběh tvorby praktické bakalářské práce, na níž jsem pracovala v posledním roce svého bakalářského studia na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně společně se svou kolegyní Kateřinou Hývlovou.

Stejně jako se dá jen obtížně vystopovat prapůvod mnoha myšlenek (neboť ani neurověda zatím nedokázala objasnit, jak přesně se v hlavě líhnou nápady), v mnoha ohledech je velmi těžké objasnit, jak vznikla ta či ona část filmu. Filmařina není matematika, a jak si ověřila sama Katka, ani do animace se nedají střídme počty propašovat bez citu.

Nebudu popírat, že vznik filmu provázela veliká dávka snahy a píle stejně jako improvizace a štěstí, tedy faktory, které by se ve většině bakalářských prací (máme-li na mysli běžné, úctyhodné obory jako medicína nebo práva) neměly objevit. Zavání to totiž nedostatkem intelektuálního vysokoškolství a naopak přemírou diletantství, nicméně k animaci jsme před necelými třemi lety přišly obě nezasvěcené a filmovou tvorbou dosud nepolíbené. Jak se nám za tak krátkou dobu podařilo proniknout pod slupku věci v umění často tak individuálním a bez pravidel, to jistě sami posoudíte v této křehké vazbě sami.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

Když jsme společně s Kateřinou Hývlovou přemýšlely nad tím, který námět se nám líbí natolik, že bychom u něj vydržely celý následující rok, nepovolily a dotáhly práci do konce s vědomím, že do ní skutečně chceme vložit všechnu naši trpělivost, čas i talent, neprošlo nám pod rukama mnoho možností. Nebylo to snad tím, že by nám chyběly nápady, nýbrž tím, že jedna možnost se před námi vyjevovala stále dokola a my se k ní neustále vracely.

Námět tedy čerpáme v plné míře z knižní předlohy, podle které se celý krátký film odvíjí. Jde o publikace *Sabriel*, *Lirael* a *Abhorsenka* od novodobého australského spisovatele Gartha Nixe, tedy knihy, které jsou nám oběma známé, obě jsme je přečetly už před lety a pro obě mají jisté kouzlo.

Dílo je souhrnně známo pod názvem *Abhorsenská trilogie*, ovšem naše práce se zaměřuje pouze na druhou knihu, *Lirael*. Mimoto není souhrnný název docela přesný, protože Garth Nix je stále aktivně činný na poli spisovatelství a v květnu roku 2013 na svém twitteru oznámil, že odeslal svému nakladateli čtvrtou knihu jménem *Clariel*, která by v anglicky mluvících zemích měla vyjít v září 2014.

Toto Nixovo dílo, zasazené do smyšleného Starého království, se dosud nedočkalo žádné vizuální adaptace a na českém a slovenském území není nijak dobře známé, což je zčásti důvod, proč s ním chceme pracovat. Je neotřelé a bourá zažitě. Ačkoli se v poslední době fantasy literatura pro mladé napravuje a polepšuje, stále není příliš obvyklé, aby v hlavní roli vystupovala hrdinka, jejíž účel není být doplňkem hlavního hrdiny-muže.

Hrdinka navíc zažívá problémy, jaké se v podobném typu literatury málokdy vyskytují: pocit odcizení, nedostatek sebedůvěry a myšlenky na sebevraždu. Pojetí se vymyká i „běčkovým“ dílům – Garth Nix se důstojně vyhnul stereotypu velmi skromně oděné hrdinky, hrdinky, která potřebuje pomoc, a nahradil ji dívkou, která musí potěšit nejen feministky. Ani v dnešní době se totiž v literatuře nenajde mnoho silných ženských charakterů. *Lirael* je dívka, která najde svůj účel jinde, než se domnívala, dokáže se zberchat a vlastními silami si vytvoří vlastní cestu. To je pro mě na Nixově dílu ta největší inspirace.

Jestliže jsem se rozhodla, že chci vytvořit adaptaci, pak mě velmi nelákalo to, co už tu bylo, co je předvídatelné. To samé platilo u ideji vizuální finálního pojetí našeho filmu. *Lirael* nám sice poskytla příběh, ale nikoli výtvarno.

Tuto chybějící část bylo nutné nutně doplnit – odrazily jsme se od velmi jednoduchých původních ilustrací Marty Mackové, motivu na přebalu knihy od fotografa a digitálního ilustrátora Larryho Rostanta a postupně jsme se dostaly k internetovému hledání.

Tehdy jsme objevily Lauru Tolton, britskou ilustrátorku s modrými, temně laděnými výkresy ze *Sabriel* i *Lirael*. Její ztvárnění perfektně vyjádřilo mou představu o barevnosti i stylu oblékání v Nixově fikci. Pořád to ale ještě nebylo ono.

Zlomový okamžik v otázce vzeření celého projektu nastal, když jsme došly k závěru, že potřebujeme postavy zjednodušit, abychom se mohly obě účastnit animace charakterů rovným dílem a výtvarno drželo tvar. Přivedlo nás to k myšlence na animovaný film *Brendan a tajemství Kellsu* (*The Secret of Kells*, 2009) režisérů Tomma Moorea a Nory Twomey. Tento film vytvořený na základech geometričnosti tvarů se přímo podbízel jako inspirace ke zjednodušení dosavadních výtvarných návrhů, ačkoli ne až do takové míry jako samotný *Brendan a tajemství Kellsu*. Nezamýšleně po tomto zásahu začala naše hrdinka vypadat se svými černými vlasy a hustým obočím nepopíratelně jako Disneyova *Mulan* (1998), nicméně tento vedlejší efekt se nám rozhodně nezdál na závadu.

Třešničku na dortu a zastřešení celého ústředního nápadu co do vzhledu postav i pozadí pak představuje secese. Po krátkém brainstormingu jsme ji určily jako spojující prvek, ať už jde o samotnou linii, oděvy, vlasy či interiéry a exteriéry. Inspirujeme se především tou florální, ale na různých místech filmu nám i různé „druhy“ secese poslouží jako rozlišující dekor. Důvod je velmi jednoduchý – secese je nám oběma sympatická jak tvary, tak barvami a náměty, a protože v *Lirael* vystupuje poměrně velké množství ženských postav, nešlo odolat plakátům, etiketám a sériím Alfonse Muchy.

Secese se dá aplikovat také na geometrii krajiny či místností, které se objeví, a podobně jako v *Brendanovi a tajemství Kellsu* by měla zčásti plnit rozdělující funkci obrazu, ať už zúžení obrazu umístěním siluet do popředí, nebo využitím v pohyblivých plánech.

## 2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

V průběhu práce nás samozřejmě ovlivnily a ještě patrně ovlivní další faktory. Jedním z nich je americký animovaný seriál *The Legend of Korra* (2012), kde je viditelný podnět vycházející z japonských anime a především nádech východu jako takový, což byl ostatně pramen inspirace i v době secese – dálné země, exotika. Vzdáleně se tedy míníme inspirovat též čínskou malovanou krajinkou či stylem oděvů, použitým právě v seriálu *The Legend of Korra* (lze tu ovšem spíše hovořit o náhodě podobého vkusu nežli o přímé inspiraci – jak už bylo řečeno, chtěly jsme něco nového).

Do těch se totiž promítá jistý podžánr sci-fi a fantasy, který by měl být zužitkován ve městě Belisaere, kde se část našeho filmu odehrává. Jakožto centrum všeho nového a na pokročilejší technické úrovni využijeme okrajově *steampunk*, či přesněji některé jeho prvky, jako například letecké brýle, malé mechanické hračky, etc.

Poněvadž *steampunk* je obecně považován za novodobé, fiktivně-alternativní pojetí historie (konkrétně 19. století, kdyby ovšem zvítězila pára a nikoli elektřina) a navíc se může směle krýt právě s obdobím secese, považuji za brilantní a více než příhodný nápad tyto dva atributy zkombinovat a zakomponovat do sebe.

### 3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

Otázka scénáře a storyboardu se nabízela jako první krok ke skutečné, hmatatelné práci. Bylo třeba opustit myšlenky a nápady a dát jim konečně nějaký tvar. Scénář se stal nutností a to nejen proto, že při jeho sepisování jsme si konečně utřídily, co z knihy je pro vás důležité zachytit. Pár napjatých dní jsme museli vyčkat také na odpověď vedoucího práce, jak dlouhý by měl být výsledný film, jestliže pracujeme v týmu.

Zdá se, že nikdy dřív při kreslence v týmu nikdo nepracoval, a nám nezbývalo než pokusit se argumenty a vstřícností přesvědčit vedoucí ateliéru, aby nám vůbec povolili spolupráci. U loutek to problém nebyl, ale my neviděly rozdíl mezi animací na papír a loutkovou už z toho prostého důvodu, že šidit práci se dá v každém případě. Co měly loutky složitější na přípravě, to má koneckonců kreslená animace v samotném procesu kreslení fází, mezifází, skenování, klíčování, čištění a vybarvování. Ateliér v nás musel vložit svou důvěru jen na základě toho, že jsme slíbily, že práce je pro nás radost a díky spolupráci chceme dosáhnout lepšího výsledku, ne ulehčení práce.

Vznikl tedy kompromis, a to film o stopáži pěti minut namísto obvyklých tří. To bylo třeba vzít v potaz už při psaní bodového scénáře a scénáře, který jsem si pod křídla vzala já jakožto člověk, který si amatérské spisovatelství užívá, navštívil kradmě a nadšeně několik přednášek na téma scénáristika a pořídil si program Celtx, který slouží přímo pro psaní filmových, komiksových i divadelních scénářů.

Scénář samozřejmě koloval zpět ke Katce Hývlové, pak zase zpátky ke mně a vůbec podstoupil několikero beta čtení. Bodový scénář vycházel přímo z knihy, samotný scénář už pak prošel několika změnami, které už téměř tradičně bývají někdy u filmové adaptace nutné.

Prvním kamenem úrazu bylo vůbec odhadnout, jak dlouhý by scénář měl být, aby odpovídal pěti minutám. Nechtěla jsem přetáhnout, nechtěla jsem, aby byl film příliš upovídaný, a nechtěla jsem, aby dialogy vyšly rozpačitě. Těchto tří bodů jsem se snažila při tvůrčím procesu držet. Do samotné knižní předlohy jsem nahlédla jen několikrát, ale postupně jsem od ní čím dál víc upouštěla. Bylo třeba příběh rozředit, procedit, zkrátka dostat z bezmála čtyřsetstránkové knihy její esenci přetvořitelnou do filmové podoby značně skromné délky.



Z našeho původního nápadu na trailer se stává spíše „upoutávka“, na čemž měla podíl samozřejmě především stopáž – ač právě k trailerům neexistuje snad vůbec žádná odborná literatura, i nám bylo i po zhlédnutí několika nových i starších trailerů z různých zemí a různých žánrů jasné, že pětiminutový trailer neexistuje...

V tomto okamžiku docházelo k prvním úvahám, co vypustíme a co ponecháme. Každá z nás měla trochu odlišnou představu, ale myslím, že ve výsledku jsme dospěly k dalšímu slušnému kompromisu, ačkoli jsem si vědoma toho, že od svého stvoření scénář podstoupí ještě několik změn. První velmi důležitý poznatek při práci ve dvou – kompromisy, kompromisy...

Považuji to ale za důležitou zkušenost. Kdybych film tvořila sama, nikdo by za mnou celou dobu nestál, aby mě krotil, když se pustím špatným směrem, a totéž, jak se domnívám, platí i pro Katku. Obě rády opouštíme zemi a vznášíme se v oblacích, ale film je teba pojmout taky prakticky tak, aby bylo vůbec možné dosáhnout všeho, co si vymyslíme.

Postupem času jsem došla k názoru, že s délkou se může něco provést později a důležitý je syrový základ, čili monology a dialogy, které se zkrátka se filmu objevit musejí, anebo které tam hodně chceme. Zbytek končí „v šuplíku“ s optimistickou představou, že když nám zbyde čas, uděláme drobné animace k závěrečným titulům. Povšechně se jedná o malé scénky vtípného rázu, které nevyžadují mnoho souvislostí, aby byly pochopeny divákem, a obvykle jen doostřují náčrt povahy hlavních hrdinů.

Scénář úspěšně vznikl. Přepisy, opravy, ničemu z toho jsem se nevyhnula. Za nejtěžší část považuji úvod a závěr, zbytek šel takřikajíc jako po másle. U začátku je ale těžké vymyslet něco, co nebude znít hloupě „béčkově“, nicméně fráze, kterou se celý příběh uvádí – „někdy je třeba ponořit se do tmy, aby člověk spatřil světlo“ – poměrně briskně vystihuje to, co plánujeme z dojmu z knihy zachytit (a co bude pro nás jednoznačný úspěch, jestliže to aspoň okrajově zachytí i diváci). Navíc skvěle sedí k úvodní roztmívačce.

Z prvních nástrah jsem tedy vybruslila ne možná přehnaně originálně, ale na první opravdu větší projekt to považuji za slušivé řešení, neboť dosavadní zkušenosti s menšími a kratšími cvičeními zahrnovaly jen málo scénáristických hádanek. Většinou nevyžadovaly scénář vůbec.

Nic to nemění na tom, že mě poměrně vyděsilo, když mi Celtix vygeneroval celou práci ve formátu pdf v překvapivém počtu 13 stran. Raději jsem to přečetla roztahanosti a velkému písmu scénáře, který nám určitě dobře poslouží v přehlednosti, až budeme potřebovat, aby nám jednotlivé repliky přečetli herci.

První „oficiální“ scénář mi také přinesl zkušenost, že je dobré vyhýbat se popiskům jako „rychlý sled scén“, který se sice hodí do traileru, ale pro animátora je později špatně zpracovatelný, protože konkretizaci se zkrátka vyhnout nedá.

To jsme také záhy zjistily při tvorbě hrubého storyboardu. Kromě předtuchy, že jediná bojová scéna bude asi hodně problematická, protože zároveň chceme vybudovat napětí, představoval největší problém odhad pro načasování. V této fázi jsme si práci rozdělily na dvě poloviny a já řešila odhad délky každého záběru tím, že jsem si zkoušela dialogy říkat nahlas a film jsem si „promítala“ před očima svou představivostí. Při tvorbě animatiku se ukázalo, že jsem nebyla moc daleko od pravdy, takže tato metoda se aspoň pro storyboard osvědčila.

Výsledek po sesumírování naší práce? 32 stran storyboardu s povětšinou vyřešeným záběrováním, důrazem na správnost osy z pohledu kamery, rozlišení času v příběhu a částečně i střihu v některých ošemetnějších přechodech.

## 4 ANIMATIK

Předvánoční tvorba ještě hrubšího animatiku, který jsme se snažily dát rychle dohromady, protože ze samotného scénáře a storyboardu se stále samozřejmě nedalo vyčíst to nejdůležitější (totiž načasování a tím pádem stopáž celého filmu), představovala zatím jednu z nejkrušnějších chvil tvůrčího procesu. Schylovalo se k odevzdávání technického scénáře a my trnuly v pocitu, že konec je rozbředlý a nepoužitelný – a že musíme zkrátka vidět věci aspoň trochu v pohybu, abychom se rozhodly, jestli se poslední scény odehrají ve volném tempu vyznívajícím do prázdna, nebo jestli závěr ukončíme stejně dynamickým sledem záběrů, přeženeme to a celé to bude jen nepochopitelné blýskání obrázků. Jinak bude třeba vše předělat a nebylo to zrovna málo ztracené práce.

Ve stejné chvíli se tedy upravoval zpětně storyboard, jakmile jsme zjistily, že v animatiku něco drhne, nesedí, nebo to zkrátka a dobře nefunguje. Takových scén naštěstí nebylo moc a většina spočívala jen v úpravě záběrování, nebo v neoblíbeném ubírání a osekávání, protože jsme se dostávaly nikoli na šest, třeba i na osm minut příliš komplikované animace, kterou ve dvou během následujícího semestru nejsme stoprocentně s to zvládnout samy bez pomocníků (ve slangu animátorů „otroků“).

V animatiku se rovněž muselo objevit ono obávané a už několikrát zmíněné časování, protože ve scénáři zachytit dost dobře nešlo. Jde totiž o věc atmosféry a načasování. Právě hrubé časování a kombinace dialogů ze scénáře daly konečně v animatiku dohromady mnohem přesnější představu, i když jsme při tom zjistily, že z osmi minut se dá stáhnout na šest. V rozpisu práce, který jsme si sestavily, je to nezanedbatelná rezerva, která by nám měla pomoci o to víc se soustředit na zbývajících „pouhých“ šest minut.

I přes sestavení animatiku nicméně přesná finální stopáž stále pokulhává a počítáme s tím, že se ještě bude lehce měnit – tentokrát ovšem kvůli zcela jiným věcem. Hlavní roli v tom sehrají především dva faktory: herci a to, jak se nám na jaře podaří vymáčkнуть z nás i z nich to nejlepší (z hlediska hereckého i režisérského), a jako neméně důležitý také zvuk. Hudba hraje v *Lirael* opravdu důležitou roli a bez přibližného animatiku by měl skladatel jistě potíže odhadnout citem, co bude jaká pasáž vyžadovat, stejně jako zvukař.

V lednu už máme s oběma navázanou spolupráci, nicméně sama mám pocit, že animatik bude vyžadovat ještě mnoho průběžného doladování a vylepšování a zatím je publikovatelný spíše s naším vlastním komentářem (ačkoli Katka sehnala v ateliéru několik ochotných beta diváků a my s radostí zjistily, že dějově je náčrt našeho filmu v zásadě pochopitelný). Na proslulé Disneyovy animatiky Bambiho zatím nedosáhneme, ale věřím tomu, že s časem bude i náš animatik čím dál přesnější, pohyblivější a čitelnější, jakmile do něj přibydou i tužkové testy některých komplikovanějších scén a pohybu postav. V současném stavu nám řeší především záběrování, čas a střih. Víc si nemůžeme přát.

## 5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Navzdory kapitolám o inspiračních zdrojích jsme si od začátku vědomy toho, že výsledné výtvarno se bude muset přizpůsobit možnostem nás obou. Geometrično setrvalo a s Katkou jsme si obě několikrát zkusily překreslit můj návrh hlavní postavy Lirael tak, abychom byly později obě schopné ji animovat. V takovém okamžiku šly veškeré dosavadní vznešené a hluboké úvahy stranou, neboť bylo třeba jít na to víc prakticky. Jak se říká, neběhej, dokud neumíš chodit.

Ostatním postavám se dostalo a zatím stále ještě dostává podstatně méně prostoru na nácvik, ale mezitím už jsme stačily objevit další výhody spolupráce. Zatímco já ráda navrhuji design postav, Katka se chopila podstatných maličkostí, jako je výzdoba, dekorace, Papírové křídlo a krajiny na pozadí, kde už se nám pomalu ale jistě začíná odrážet ta nejdecentnější, nevtíravá a jemná secese. Obě jsme se vyřádily na návrzích zvířat (jmenovitě Fenky, kocoura Macka a Samova koně), kde počítáme také s obtížnější animací a v návrzích jsme se pokusily vzít ohled na to, aby ve zvířatech bylo co nejvíc z jejich podstaty a zároveň byla co nejjednodušší k nakreslení, což v praxi znamenalo omezení odstávající srsti, na lince viditelné „chlupatosti“, a podobně. Dokonce nám přálo štěstí a Katka při hodinách kresby narazila na živého psa, který naprosto dokonale odpovídal našim představám o vzeření Fenky, takže jsme pořídily i fotografický materiál.

Barevné testy se naklánějí k pochmurnějšímu, méně barevnému ladění do modré a hnědé, které by později měl vyvážit barevnější prostředí města Belisaere v druhé části filmu, ke kterému se hodláme dostat později.

Prozatím byly totiž upřednostněny plány pro uskutečnění prvního hotového kousku, který je třeba přeložit na konci pátého semestru ke schválení. V celku jsme se držely u barevnosti testů, které se nám oběma zamlouvaly, a v detailech jsme začaly řešit i drobnosti jako částečná kolorace linie, jejímž využitím jsme se inspirovaly (opět) v Disneyových filmech. Není to naštěstí moc práce navíc a barevná linka vypadá efektněji.

Byl to právě tento zlomový bod, kdy jsme došly k jednoznačnému závěru, že pokud se chceme vyhnout animování na 12 okének za sekundu, a už kvůli například vlajícím vlasům, které si od začátku přejeme mít působivé, tento počet držet trvale výš aspoň u 16 okének za sekundu, musíme upustit od představy, že by se nám podařilo vše naanimovat velkolepě, každý obrázek celý znovu na nový papír.

Animace se změnila ve skládačku a hlavolam, jak každý záběr sestavit tak, abychom na sebe mohly navrstvit pohyblivé a nehybné části tak, aby byly funkční a co nejméně statické. V zásadě ale zůstáváme stále u původního konceptu: kreslenka na papíře, vybarvená v počítači a doplněná pozadím, které sice vychází z klasicky ručně nakresleného návrhu, ale pro využití do scény je zpracováno víc digitálně.

Právě u pozadí a krajinek už od počátku řešíme jistou kosmetickou otázku, která se netýká nutně jen stylizace do secese. Tou otázkou je kontrast a fakt, jestli pozadí neodvede pozornost od hlavní části animace. Kontrastem v tomto případě nejsou míněny jen barvy, jejich intenzita a počet, ale také využití černé (nebo jakékoli) linky v ní. Při promýšlení a rozvažování nad touto maličkovostí jsme si vzaly k posouzení film *Není král jako král* (The Emperor's New Groove, 2000), kde je pozadí využito bez linky a navíc se často ztrácí do pozadí, nebo je zvýrazněno v popředí, což je efekt, kterého bychom určitě chtěly využít ve vícero scénách.

Už ve storyboardu a animatiku jsme si rozvrhly, jaká pozadí budeme potřebovat, která budou potáhnutelná kvůli kameře, skládající se z více plánů (těch je většina) a kde v nich budeme potřebovat zaměřit na určitý bod jakožto „spotlight“, aby se divák zahleděl na to správné místo. Každá scéna byla totiž vyřešena různě i z pohledu kompozice, i když jsme se v tomto konkrétním případě nenechaly svést k ničemu příliš experimentálnímu, zvláště ne v okamžiku, kdy je pro nás klíčové divákovo porozumění a pochopení.

Nedílnou součástí bylo i zapracování designu oblečení postav, jejich zbraní a podobně. Z původních výtvarných návrhů se pro potřeby filmu neoddiskutovatelně musí zjednodušovat. Liraelin oděv, která má na sobě po větší část filmu, je naštěstí poměrně jednoduchý už od počátku, ale během animování jsme si dopřály i několik kožíšků, na řadu přijde též několik plášťů. Pohyb oblečení má podobný význam jako animace vlasů – oživuje obraz, i když se v něm právě neděje žádný rapidnější pohyb, jako je běh, jízda na koni, et cetera.



Volbu výtvarna ve výsledku neméně ovlivnily také obrázky, které jsme nashromáždily od různých autorů a které souvisejí i nesouvisejí s knižní sérií. Vyobrazení interiérů i exteriérů, kterými jsme se přímo neřídily, ale i některé jiné nahodilé obrázky (například pózy míření s lukem, design brnění a zbroje...) mi slouží jako inspirace ve smyslu „nakopnutí“ a obnovení chuti do práce v okamžiku, kdy už mě další postup vyčerpává. Prohlížení cizích děl (například na stránce deviantART.com) považuji za rovnocenné inspiračním zdrojům, které se vztahují přímo k dílu Gartha Nixe, protože toto považuji za jedinečné v umělecké branži, ať už profesionální či amatérské; to, jak se umělci mezi sebou navzájem dokáží inspirovat, je nezanedbatelnou položkou, díky které se u práce držím s radostí i ve chvílích, kdy už mě z monitoru bolí oči, nebo kdy mě z kreslení bolí zápěstí.

Jakkoli povrchně to totiž může znít, únava a vyčerpání, při kterých pokračuji s prací jen proto, že je třeba to udělat, a nikoli z radostí z tvoření, se odrazí právě na výsledném výtvarnu. Je rozdíl mezi zjednodušením výtvarných návrhů tak, aby se lépe animovaly, a zjednodušováním z důvodu nechuti a snahy mít to co nejdřív za sebou.

Neméně pak v takovém případě hrozí i prokrastinace – srdečně bych proto všem budoucím animátorům doporučila nevyhořet na první metě a svou práci prokládat jakoukoli jinou činností, která je naplňuje a u níž si odpočinou. Tuto „maličkost“ jsem bohužel podcenila a tím déle jsem se později v této fázi musela vzpamatovávat z přepracování...

Bez ohledu na to, kolik dalších četných faktorů může náhle a spontánně pozměnit výtvarno, protože návštěvy Múzy nebývají naplánovatelné, jsou postavy stylizované poměrně umírněně, což je pro potřeby animace možná ještě změni, protože přehánění animaci sluší.

Výrazovost hlavní hrdinky Lirael jsme vystavěly na nápadném obočí, druhý protagonista Sameth by měl mít velmi aktivní celou obličejovou mimiku. Fenka a Macek jsou případy samy pro sebe, protože u nich je třeba zkombinovat typické zvířecí chování s výrazivem, které je pro diváka čitelnější.

Jako případ pro přirovnání bych uvedla film *Madagascar* (2005), kde je mimika zvířat téměř lidská, versus *Spirit – Divoký hřebec* (*Spirit: Stallion of the Cimarron*, 2002), kde zase převažuje ta zvířecí a není třeba jediného slova, aby divák rozuměl. „Naše“ zvířectvo má dar řeči, takže se pravděpodobně přikloníme k oběma variantám a jejich kombinacím v závislosti na situaci, s tím že například kůň zkrátka zůstane koněm už jen kvůli tomu, že jeho role není významnější než ta dopravního prostředku.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 6 NAHRÁVÁNÍ S HERCI

Naše pomyslné výběrové řízení na hlasy herců nás na začátku března zavedlo do Východočeského divadla v Pardubicích, konkrétně do malého nahrávacího studia. Jedna profesionálnější herečka a několik dětí z dramatického kroužku tu mělo propůjčit postavám svůj hlas a tedy i veliký kus charakteru. S Katkou jsme byly nervózní, protože nikdy dřív jsme nic takového prakticky nedělaly, ale připravily jsme se podle našeho nejlepšího svědomí.

Přesto se nemohu zbavit dojmu, že pan zvukař z nás byl na prášky. Herci samozřejmě nerozuměli animatiku ani trochu (a těžko jim to zazlívát, obyčejný smrtelník je zvyklý přece na finální produkt, hotový film, který je nesrovnatelně srozumitelnější), takže velmi brzy jsme zjistily, že nejjednodušší způsob, jak vše v klidu a pohodě nahrát, je nepřehrávat animatik herci vůbec, aby nebyl nervózní z toho, že se „nevejde“. Byly jsme to přece my, kdo chtěl nakonec lipsync přizpůsobit audiozáznamu, ne naopak.

Jedna věc je jistá: režisér dabingu ze mě asi nebude. Přežily jsme ale my, děti i zvukařské studio, a pak už nebylo v plánu nic jiného, než roztřídit zaznamenané audio, vybrat repliky, která nám vyhovovaly, a zaslat je našemu dvornímu zvukaři... Byla to neobyčejná a cenná zkušenost.

Za zapamatování stojí fakt, že pouhé dialogy nestačí. Je třeba k nim zaznamenat aspoň přibližný čas ve stávající stopáži. Katka už určitě zjistila, že nemusí na setkání všem vykládat, o čem přesně celý příběh je, ale hlavně jak si připadá samotná postava a co cítí ke svému okolí – příměry, metafory, trefný popis, to všechno pomůže herci uvědomit si, jakou melodií a tónem hlasu by ta „jeho“ postava měla disponovat.

## 7 ANIMACE

Samotná animace intentivně probíhala už během celého února, který byl věnován kreslení klíčových fází, potažmo – jak se brzy ukázalo díky nutnosti věnovat se zároveň zkouškovému období – alespoň kompozičním řešením záběrů.

Dokreslování mezifází a vychytávání vzájemných chybek, neboť jsme se s Kačkou rozhodly, že si alespoň některé fáze proházáme, abychom se procvičily v kreslení fází, které nejsou naším vlastním rukopisem, pokračovalo v březnu a dubnu, kdy už také nastal čas začít fáze také vybarvovat.

Během tohoto zdlouhavého a z mého pohledu prakticky nejmechaničtějšího procesu jsem zjistila hned několik velmi podstatných faktů.

Jeden z méně příjemných představoval poznatek, že není moudré snažit se za každou cenu spotřebovat papíry, které byly naložovány ještě ve Filmové škole na tři díry, zatímco v ateliéru přímo ve Zlíně je dostupné pouze a jedině lochování na dvě díry. Pro neznalé užívání „lochů“ (což je v kreslené animaci naprosto základní princip, kdy na kovový proužek s výstupky pokládá animátor papíry, které jsou proděrované vždy na stejném místě, aby zajistil, že se mu papíry při kreslení nepohnou), tento způsob pokoušet se jakkoli nakombinovat papíry nebo lochy s rozdílnými dírami je *nemožný*.

Zatímco já už všechny papíry s trojitým proděravěním spotřebovala při poslední semestrální práci, Katce bylo papíru škoda a díky tomu mi přibyla práce s kompletním překreslováním klíčových fází. Možná v tomto bodě není špatné podotknout, že i já se jako klasický animátor stydím za enormní spotřebu papíru, takže fáze nakreslené tužkou obtahuji a pak vygumuji, aby papíry nepřišly nazmar.

Tím se dostávám ke druhému poznatku, a to že já i Katka jsme obě jinak tlačily na tužku a příkládaly klíčovým fázím rozdílnou důležitost. Zatímco Katka chtěla mít patrně hlavně přehled v tom, jestli bude animace nějakým způsobem fungovat, a držela se principu kreslení geometrických tvarů, já jsem obvykle zahrnula i některé detaily, takže klíčové fáze byly později opravdu připraveny pouze na obtažení a doplnění mezifází. Katčin přístup lze označit za opatrnější – pokud by se ukázalo, že animace nefunguje, jak by měla, ztratila mnohem méně času a práce, než kdybych to zjistila později já.

Tot k „technickým“ problémům.

Ty konkrétní nabyly podobu velmi záhy. Ukázalo se, že jedním z nejtěžších faktorů u animování není pouze načasování a výdrž, ale prachproště proporce. Už u klíčových fází bylo třeba hlídat, aby se nám u postav nezmenšovala ani nezvětšovala hlavička v poměru k tělu, a co teprve obličejové rysy – vzdálenost a velikost očí například potrápila hlavně Katku. Tento problém se evidentně nedal řešit nijak jinak, než „dostat to do ruky“, a právě v této fázi jsme teprve plně docenily původně náčrty a vůbec práci na výtvarných návrzích – hodně nám ulehčily.

Dalším nešvarem, který bylo třeba vychytat a často nebylo úplně lehké udržet si o něm přehled, byla například změna oblečení hlavní hrdinky v několika scénách – zvláště proto že všechny scény se tvořily na přeskáčku a na takové detaily jsme při kreslení storyboardu vždycky nemyslely. Zatímco v českých zemích se při filmování o toto stará klapka, (primárně) v anglických zemích se tato funkce nazývá *continuity supervisor*, tedy dohled nad návazností. Dalším důležitým poznatkem se tedy stalo, že jakmile je animace delší a obsahuje komplikovanější charaktery nebo prostředí, vůbec není od věci tímto dohledem zaměstnat alespoň jednoho člověka.

## 8 POSTPRODUKCE

Postprodukce na naší straně vlastně zahrnovala „jen“ skenování, čistění, sestavování do programu Adobe After Effects a vybarvování v Adobe Photoshop nebo TVPaint Animation Pro. K tomuto procesu nelze dodat nic jiného, než že šlo o mechanické procesy, ze kterých bolely ruce, záda a vůbec to byla ta méně kreativní část celého procesu, kde bylo třeba vlastně jen přemýšlet nad tím, jestli kreslíme do správné vrstvy. I tak to zabralo spoustu dní, nervů a vybraných pohonných hmot uznávaných animátory na celém světě (tj. energetické nápoje, litry kávy a čokoláda).

Ta podstatnější část postprodukce ovšem spočívala na bedrech našich dvou nedoceníitelných posil. Zvukař a skladatel – dvě profese, bez kterých by se celý film zkrátka neobešel. Pod pokličku jejich práce nahlédnout nemohu, protože hudbě nerozumím, a logicky bylo tedy mnohem rozumnější svěřit se zkušenějším. Skladatel, nutno dodat, byl ovšem v celé věci podobně jako my nováčkem, a spolu se skladatelem kromě námi podsunutých skladeb od *Two Steps from Hell* a dalších čekal rovněž na inspiraci.

Ta se jistě dostavila až ke konci dubna, kdy jsme s letným zpožděním dodaly většinu víceméně hotových záběrů a znovu si tak ověřily, že z animatiku kromě animátora nikdo nic nevyčte. Oba pánové se ponořily do práce, Katka do střihání a my obě pak do posledního zpytování (samozřejmě už je v této fázi velmi pozdě na velké změny, ale věčná nespokojenost a sebekritika je už naší součástí a patrně nás posouvá stále dopředu).

Kombinace všech filmařských umění se tedy začala slévat a s vědomím, že se blíží neoblíbené a zdouhavé renderování filmu, jsme se ponořily do aktivního dodělávání posledních „maličností“...

Maličkosti jsou v tomto případě docela zavádějící výraz. V bodě postprodukce jsme s Katkou došly k názoru, že ačkoli se nás v teorii všichni vyučující snažili dopředu varovat, většinu chyb jsme i přes snahu vyhnout se jim *udělaly*. V animaci patrně existuje jakýsi Murphyho zákon, že si musíme všechno vyzkoušet na vlastní kůži, než tomu uvěříme.

Například takový X-sheet, čili tabulkový rozpis časování a fází. Katka se o něj pokoušela – já ne, i když je nám oběma už jasné, že ve větším týmu je velmi potřebný až nevyhnutelný.



## 9 PRŮBĚH A PREZENTACE PRÁCE

Celý projekt urazil od původních úvah, zda půjde o loutku, papírek nebo kreslenku velký kus cesty. Zatímco většinu rozhodnutí zajistily technické výhody a nevýhody za nás, jiné obstaral obyčejný brainstorming nebo snaha zvládnout stříhovou srozumitelnost nebo časové možnosti.

Projekt se od začátku do konce držel v rámci možností časového rozpisu, který jsme si už na podzim stanovily: předprodukce do konce prosince, chvíle volna na odreagování v době Vánoc a od Nového roku znovu do práce. Právě nepodceňování nutnosti odpočívat způsobilo, že se tvorba celého filmu skutečně rozvrhla na průběh celého roku, a teprve až měsíc a půl před termínem odevzdávání práce jsme ustoupily ze svých požadavků.

Z filmu jsme ubraly některé pasáže, abychom se mohly soustředit na to, co zvládneme reálně stihnout, v lepší kvalitě. Znamenalo to sice jistou ztracenou práci, ale také funční záložní plán, protože se všemi zdrženými a nečekanou náročností bychom k dotažení filmu v celém jeho původním rozsahu stejně potřebovaly dva až tři měsíce navrch, a to nikoli kvůli tomu, že bychom na naší straně zanedbaly píli.

Co se týče prezentace a konzultací s naším vedoucím práce, na ty jsme zavítaly všeho-všudy pětkrát, nepočítám-li občasnou e-mailovou korespondenci. Obvykle jsme se ale na názor poptaly i našich beta diváků, kteří měli tu trpělivost a přetrpěli sledování našeho animatiku bez úhony. Každý takový názor jsme se vždycky snažily vzít vděčně v úvahu a mnohé návrhy jsme s kompromisem také zařadily alespoň do následného brainstormingu.

Práce v týmu se jinak skutečně pozitivně odrazila právě v tom, že jsme se navzájem krotily, pokud bylo třeba, povzbuzovaly a dokonce ani nepropadly nijak dlouhodobě lamentování, že práci nechceme už ani vidět. Mám za to, že vzájemné hlídání se i obohacovací má za následek to, že vedoucí práce zůstal ušetřen několika návštěv navíc, neboť Katka i já bychom ho nijak zatěžovaly každým detailem, který se komukoli kromě nás, tvůrkyň filmu, může zdát naprosto nepodstatný a nedůležitý.

## ZÁVĚR

Narodil se film. Lépe by to snad ani říct nešlo – občas to byl bez přikrašlování porod. Tato metafora příhodně ladí skutečně k celému uběhlému roku: Střídala se nám období nadšení, očekávání, plánů a plánování modrých nebo růžových barev, střílení nápadů i zoufalých improvizací. Nechyběly drnčící nervy, cestování po různých místech, trocha papírování a především porce práce, kterou jsme za předešlá léta studia snad neokusily.

I přes všechna tato úskalí se ale shodneme na jednom: Nestačilo nám to.

Už plánujeme další náměty, polemizujeme, víme, co chceme udělat jinak a lépe. Ko-neckonců, i bakalářská práce je jen milníkem na dlouhé, kamenité stezce. Stvoření animovaného filmu ale přináší takovou radost z výsledku, která je naprosto nesrovnatelná s jedinou ilustrací nebo namalovaným plátnem.

Náš film možná není perfektní. Možná na něm nepracovali profici, hudbu k němu neložil Howard Shore a nереžíroval ho sám Walt Disney. Je ale *náš*. Je to zrcadlo naší snahy překonat se, naší dřiny a snů. A ačkoli je toto slovo závěrem, věřte, že my nezastavujeme. Míříme dál a výš! A *Lirael* je naší první zářivou hvězdičkou na nebi, které se ještě teprve zaplní...

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] TOLTON, Laura. Abhorsen. DeviantART: where ART meets application! [online]. c2008-2013 [cit. 2013-10-21]. Dostupné z:  
<http://lauratolton.deviantart.com/gallery/1533592>
- [2] MILLER, Judith. Secese: průvodce pro sběratele. Vyd. 1. Překlad Markéta Schubertová. V Praze: NOXI, 2004, 240 s. ISBN 80-891-7908-8.
- [3] NIX, Garth. Sabriel. 1st American ed. New York: HarperCollins, c1995, xi, 292 p. ISBN 00-602-7323-2.
- [4] NIX, Garth. Lirael, daughter of the Clayr. 1st ed. New York: HarperCollins, c2001, 487 p. ISBN 00-602-7824-2.
- [5] NIX, Garth. Abhorsen. 1st ed. New York, N.Y.: HarperCollinsPublishers, c2003, 358 p. ISBN 00-602-7826-9.
- [6] PŁAŻEWSKI, Jerzy. Filmová řeč. 1. vyd. Překlad Zdeněk Smejkal. Praha: Orbis, 1967, 461 s., příl. Filmové publikace.
- [7] VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005. ISBN 80-733-1039-2.
- [8] WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

## **SEZNAM PŘÍLOH**

PŘÍLOHA P I: UKÁZKY Z FILMU

PŘÍLOHA P II: STRÁNKY ZE STORYBOARDU

PŘÍLOHA P III: VÝTVARNÉ NÁVRHY

## PŘÍLOHA P I: UKÁZKY Z FILMU



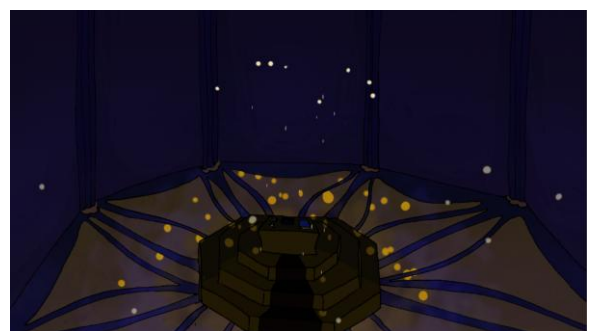
Obr. 1



Obr. 2

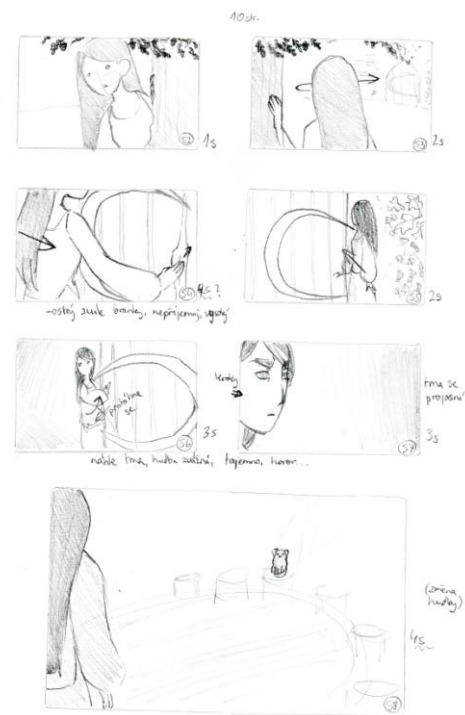


Obr. 3



Obr. 4

PŘÍLOHA P II: STRÁNKY ZE STORYBOARDU



Obr. 5



Obr. 6

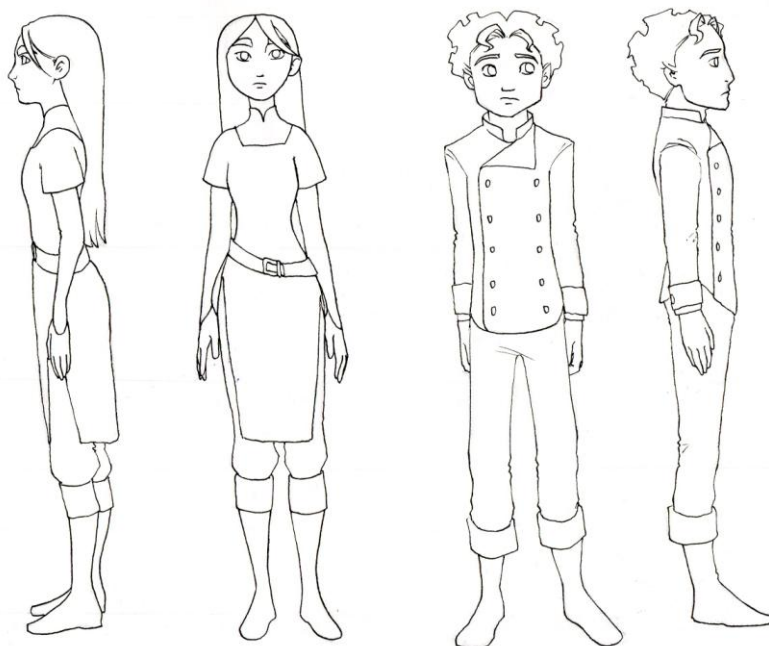


Obr. 7

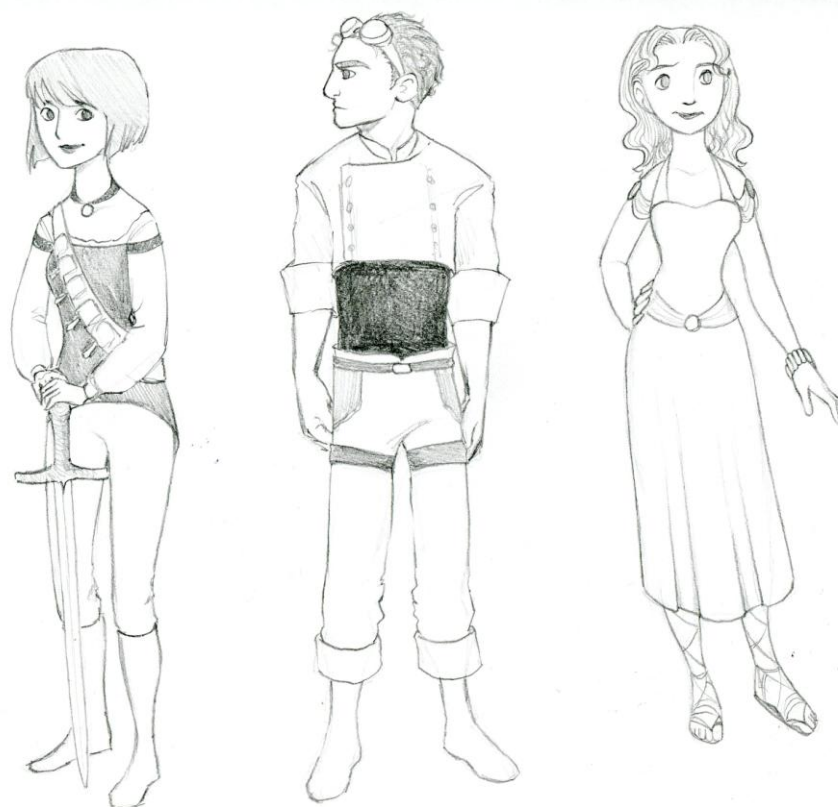


Obr. 8

## PŘÍLOHA P III: VÝTVARNÉ NÁVRHY



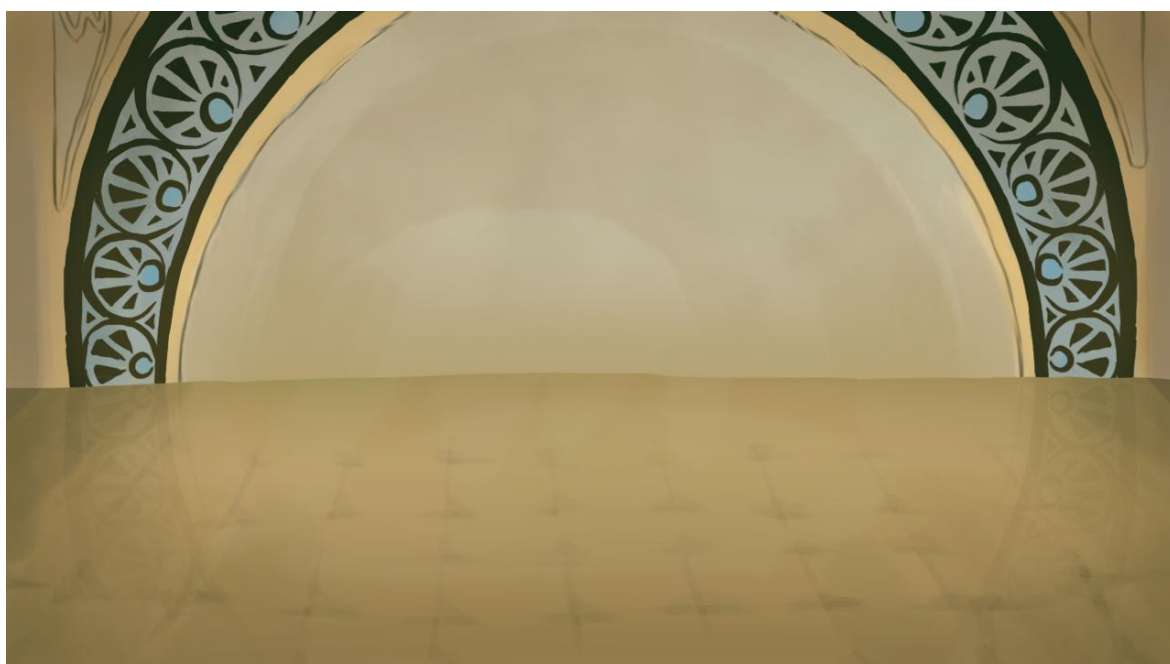
Obr. 9 – Finální návrhy hlavních postav



Obr. 10 – Návrhy vedlejších postav



Obr. 11 – Návrhy výrazů a mimiky hlavní postavy

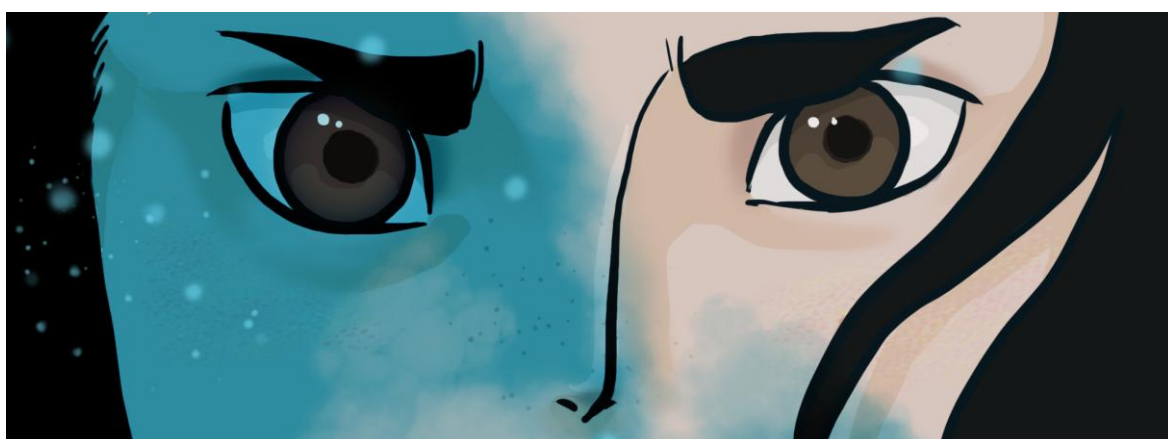


Obr. 12 – Návrh interiéru jídelny





Obr. 13 – Návrh exteriéru



Obr. 14 – Zkouška barev u výtvarného návrhu

LIRAEEL

Obr. 15 – Návrh pro písmo využitelné pro titulek filmu