

“Zámky v oblacích”

Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a řešení

Veronika Evans

Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Veronika Evans**
Osobní číslo: **K11099**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**
2. praktická část: Zámky v oblacích - 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 animace 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. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

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, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, 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:

Break into screenwriting. New ed. London: Hodder Education, 2011. ISBN 978-007-1785-334.

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

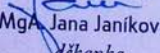
FURNISS, Maureen. The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash. New York: Abrams, 2008, 340 p. ISBN 978-081-0995-451.

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2014

Termín odevzdání bakalářské práce: 15. května 2015

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 3. 3. 2015

..... VERONIKA EVANS, EVANA
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 nevydělěčně 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 nahlédnutí 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 požít 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, u které-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořen žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu 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 výdětku 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 výdětku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce popisuje přípravu a realizaci krátkého animovaného filmu “Zámky v oblacích”. Praktická část bakalářské práce byla realizována pomocí digitálních technologií (software, tablet). Kapitoly popisují postupně kroky přípravy a realizace, od prvních výtvarných návrhů, přes literární a technický scénář, tvorbu animatiku až po výsledné animační a post-produkční práce.

Klíčová slova: 2D, Digitální animace, Krátký animovaný film

ABSTRACT

Theoretical part of bachelor work describes preparation and realization of animated short movie called “Castles in the clouds”. Practical part of bachelor work was realized with digital technologies (software, tablet). Chapters describe complete steps of making of the movie. Beginning with first sketches, art concepts, literary screenplay and storyboard, animatic, to final animation and post-production works.

Keywords: 2D, Digital animation, Animated short movie

**„Lidské sny jsou to, co dělá lidem problémy.
Když nebudete mít sny, nebudete mít problémy,
protože budete brát prostě jen to, co je.
Ale pak budete postrádat lásku, protože láska je nalézání svého snu v lidech,
kteří jej nemají.“**

Andy Warhol

Poděkování patří mé drahé rodině, starostlivým rodičům, nejochotnější a nejúžasnější sestřičce, kterou jsem si jen mohla přát a tvrdohlavému bráškově.

Special thanks belongs to my dear husband who supported me every day of my work and to our wonderful son.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

Datum: 15. 5. 2015

Veronika Evans

OBSAH

ÚVOD.....	12
I TEORETICKÁ ČÁST.....	113
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE	14
1.1 VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	14
1.2 ROMANTICKÉ PRVKY.....	16
1.2.1 Osobní motivace.....	18
2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	20
2.1 NÁMĚT	20
2.2 SCÉNÁŘ	21
2.3 POSTAVY	21
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	23
3 VOLBA TECHNIKY	24
3.1 DIGITÁLNÍ KRESBA.....	24
3.2 SOFTWARE	26
III PROJEKTOVÁ ČÁST	
4 REALIZACE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.0
4.1 POSTUP PRÁCE.....	300
4.2 PLÁNY.....	35
4.3 POSTŘEHY PŘI REALIZACI.....	35
ZÁVĚR	37
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	39
SEZNAM OBRÁZKŮ	41
SEZNAM PŘÍLOH.....	42

ÚVOD

Téma mé bakalářské práce se odvíjí od vztahů, jisté marnosti a iluzi, kterou si vytváříme o všem v našem okolí. Nasazujeme si růžové brýle a zavíráme oči, jen abychom nemuseli čelit tváři v tvář realitě. Kontakt reality a oné vysněné reality, kterou vidíme jenom my,

mě vždycky velmi zajímal. Po nedávných událostech v mém osobním životě se mi toto téma samo nabídlo, jako jedna z variant ke zpracování. I když v té době jsem ještě neměla jasnou představu, jak celý problém uchopím. Nechala jsem se inspirovat hned tím a pak zase něčím jiným, ale celková představa a nějaká spokojenost, co se příběhu nebo vůbec animace týče, byla ještě v nedohlednu. Ten fakt, že jsem se zaměřila na téma, které by mohlo vypovídat o mně a mém životě víc než bych si přála, mě docela znerózňoval. Ještě do nedávna jsem se jako správný animátor nejraději zavírala před okolím a nerada jsem se dělila o své názory, nálady, zážitky a v podstatě všechno. Z mých prvních zkroušených pocitů vzešel scénář, který byl sice nesmírně osobní, ale velmi těžce proveditelný tak, aby diváka vůbec zaujal. Chtěla jsem to zkrátka jinak, podívat se na toto téma s nadhledem. Jak jinak bych to tedy mohla udělat, než vystavět příběh ve zcela absurdní rovině s reálnými prvky z mého okolí? Výsledek tedy musel být o těchto problémech, ale jinýma očima. Pokud možno ještě více naivními a roztomilejšími. Tyto mé úvahy mě vedly k inspiračním zdrojům, které zmíním v první kapitole. Jakkoli těžké pro mě bylo uchopit toto téma po dějové stránce, práci na výtvarném provedení jsem měla rozmyšlenou dlouho dopředu. Mým hlavním snažením tedy bude vytvořit poutavý a zábavný krátký film s jasnou pointou a výtvarnou stránkou přímo úměrnou dané animaci.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

V této kapitole uvedu postupně, co mě původně inspirovalo při vymýšlení příběhu, a které prvky filmu jsou pro mě z tohoto hlediska velmi důležité. Dále jaký byl žánrový záměr na počátku, a jak se s postupem času měnil. Proč jsem vytvořila druhou humoristickou linii filmu, a jaké role v něm hrají jednotlivé postavy. Více se poté budu věnovat vizuální stránce a výtvarnému zpracování a hlavním inspiračním zdrojům v této oblasti. Na závěr kapitoly pak shrnu výsledky postupu tvorby, kterým si má bakalářská příprava prošla.

1.1 Vývoj příběhu

V této kapitole uvedu postupně, co mě původně inspirovalo při vymýšlení příběhu, a které prvky filmu jsou pro mě z tohoto hlediska velmi důležité. Dále jaký byl žánrový záměr na počátku, a jak se s postupem času měnil. Proč jsem vytvořila druhou humoristickou linii filmu, a jaké role v něm hrají jednotlivé postavy. Více se poté budu věnovat vizuální stránce a výtvarnému zpracování a hlavním inspiračním zdrojům v této oblasti. Na závěr kapitoly pak shrnu výsledky postupu tvorby, kterým si má bakalářská příprava prošla.

Jak už jsem naznačila výše, příběh mé bakalářské práce se od začátku poměrně dramaticky vyvíjel. Původní verze filmu byla pojata jako vyprávění románových hrdinů samotných. Vše by se odehrávalo z jejich perspektivy a postavy by dohromady pojila jen jakási stejná duše, která by vlastně držela onu příběhovou linii pohromadě. Dvě stejné duše procházející řadou těl, která se zapletou do různých historických příběhů, smyšlených a i těch čistě literárních. Tento námět mi pořád přijde divácky zajímavý nicméně spíše jako hraný film o delší stopáži než animovaný krátký film.

Během studia bakalářského programu jsem se setkala s tvorbou francouzského animátora Jérémy Clapina. Tento autor vytvořil velmi působivý snímek jménem „Skhizein“. Jedná se o příběh člověka, který má jeden zásadní problém, a to že je tak trochu mimo sebe sama. Mimo sebe doslovně. Objektů se může dotýkat pouze, je-li od nich vzdálen 91cm napravo, protože právě tam se jeho pravé, námi neviděné, já nachází. Tuto abnormalitu dává za vinu meteoritu, který narazil přímo do domu, ve kterém bydlí, proletěl vlastně přímo jím. Nic však nenaznačovalo, že by tam udělal nějakou hmotnou škodu. Jediné co se změnilo, byl on. Hrdina se snaží brát ze začátku všechno s klidem, ale den ode dne si uvědomuje, jaké

následky si s sebou vlastně nese. Je zoufalý, a proto se snaží zjistit, kdy na zem dopadne další meteorit, aby se mu mohl přiblížit co nejlíže a změnit tak vše k lepšímu. Toto se mu podaří, další meteorit, který pronásleduje, udeří přímo na něj. Stane se ale něco, co nečekal.. Vše je horší. Nejen že se posunul na druhou stranu, ale dokonce i o několik centimetrů dolů. Je zoufalý. V tomto okamžiku, kdy člověk pozoruje dění kolem něj, jak si ho lidé nevšímají, matka se o něj po telefonu stará, prý ho viděl ještě jeho strýc, jeho psycholog mu naslouchá, ale není jeho stavem nijak zaujat... V tomto okamžiku si divák říká, že je vše možné pouze v jeho hlavě. Ať už je to jak chce, příběh v divákovi zanechá silný dojem. Autorovi se podařilo skvěle a poutavě vystavět nesmírně závažnou a ve výsledku nejasnou příběhovou linii.



Pozadí scény k filmu "Skhizein"

V podstatě se jedná o stejný cíl, který jsem měla s první verzí svého scénáře. Byl to také hlavní bod, ve které jsem narazila na nejvíce komplikací a otázek, jak celé téma vlastně uchopit. Při zpracovávání výtvarných návrhů mi ale začalo docházet, jak nestabilně celý příběh vyznívá. Dala jsem si tedy úkol, najít nějaké silnější pojítko, které by mohlo propojit všechna tato romantická klíše a navíc jim dodat trochu jiný nádech. Abych pravdu řekla, v této etapě mě nejvíce inspirovala má sestra. Její vlastní přístup k těmto romantickým zápletkám je neskutečně předvídatelný a řekněme trochu klíše. Přesně taková osoba se mi velmi hodila pro ztvárnění hlavní hrdinky. Dívky, lapené v síti romantických představ, ze kterých se nemůže dostat.

Žánrové zasazení příběhu bylo původně laděné do vážnější tóniny. První scénář byl napsaný pro romanticko-melancholické drama. Hlavní postavy se kolem sebe neustále točily, ale nikdy neskončily spolu. Znázornění marnosti lásky a předurčenost romantickému, a tedy tragickému konci byla hlavní myšlenkou a tématem už od počátku. Jak už jsem ale zmínila výše, při tvorbě prvních výtvarných návrhů a storyboardu bylo zřejmé, jaké trhliny tento žánr má a jak těžké bude se jej držet. Téma se stávalo divácky více a více nezajímavé, čím více jsem o něm sama uvažovala. Zvolila jsem tedy hlavní hrdinku, jejíž pocity a prožívaná dramata se dají velmi jednoduše brát s nadsázkou a humorem. Výsledek působí jednak melancholicky, díky pasážím věnovaným reálným příběhům, na druhou stranu ale komicky, kvůli zvýrazněným detailům a načasování. Mým cílem je, aby se tyto dvě složky navzájem podporovaly a dodávaly příběhu celistvost a gradaci. Komedialní drama zobrazuje komediální zápas s nedostatky, výsměch chybám a nedostatkům (cit: Marie Sochorová — Český jazyk a literatura, 2007).

Dalo by se říci, že díky naivnosti a nedokonalosti hlavní postavy z ní takto uděláme poněkud potrhlý a komický prvek příběhu. Nicméně vedlejší postavy jsou vykresleny ve stejném duchu s ještě znatelnější nadsázkou, aby naši hrdinku podpořili, a v tomto světle pak ona sama vyzní, jako ta co je v právu. Na druhé straně ale příběh vyvažují vážnější pasáže literárních hrdinů, kteří jsou pro ni vzorem, a se kterými se sama ztotožňuje.

1.2 Romantické prvky

Příkladem podobného žánru je částečně animovaný a částečně hraný film *Kouzelná romance* (Enchanted, 2007). Na animované části pracovalo studio Disney a hraný příběh je klasická americká romantická komedie z prostředí New Yorku. Téma hledání pravé lásky v tomto snímku je v podstatě podobné hledání lásky v mém příběhu, i když jsem se tímto filmem příliš neinspirovala.

Jak už jsem zmínila v úvodu, výtvarnou stránkou nebo alespoň výtvarnými náměty má práce většinou začíná. Výtvarné zpracování je tedy jasně dané již na počátku, příběh a žánr společně s prostředím a pozadím scén do této představy většinou hladce zapadají. Problémem je, že v průběhu tvorby se může stát, že se obě dvě složky od sebe značně odloučí a budou

působit matoucně nebo protikladně. To pak je potřeba vybrat, zda se dají dané prvky jednoduše změnit a jak. Někdy postačí jen jiné barevné ladění, jindy je lepší začít ještě jednou od začátku. Chtěla bych se tady tomuto úskalí do nejvíce vyvarovat. Vím, že animace na rozdíl od toho výtvarného cítění není má silná stránka, proto jsem si dala za takový nemalý úkol se při této práci pohlídat v těch věcech, o kterých vím, že v nich dělám chyby. Není to pro mě zkrátka tak intuitivní dát tyto dvě složky dohromady, ve výsledku tedy vznikají spíše experimenty, ale jelikož jsem si vytyčila jasné cíle, není tu pro experimenty místo.



Záběr z filmu "Iluzionista"

Jedním z hlavních umělců, kteří mě pro tuto práci inspirovali je francouzský animátor Sylvain Chomet. Jeho animované filmy na mě velice zapůsobily. Diváka neustále drží v napětí dějová linie, která se pohybuje ve své vlastní realitě. Inspirovalo mě především ono prostředí, které je nesmírně popisné a křehce laděné po výtvarné stránce. Celkům a pozadí svých filmů dává takovou váhu, že detail či polodetail v jeho filmech najdeme jen stěží. Po divácké stránce nejvíc upoutá zvolená technika jeho snímků. Všechny jsou v podstatě precizní prací, jak výtvarnou, tak animátorskou. Sylvain Chomet využívá především pastelových barev a jeho filmy působí jako namalované akvarelovými barvami. Realistické prostředí je doplněno

charaktery působícími spíš jako karikatury. Typ jeho postav nejlépe poznáte právě díky těmto přehnaným prvkům. S kompozicí obrazu je to v podstatě stejné. Například u "Tria z Belleville" se setkáváme s řadou protáhlých budov a podivných nadvhledů, které ale dohromady výborně fungují. Na druhou stranu snímek "Iluzionista" se setkává s problémem úplně opačným. Prostředí je věrně zachycené, bez deformací, a bez bližších záběrů na postavy příběhu. Vše se zkrátka odehrává v celcích, popřípadě polocelcích. Důsledkem je odtržení diváka od příběhu a hlavních hrdinů. Bez jakýchkoliv detailů se jen těžko ztotožňuje s některou z postav a po zkončení filmu, který působí neskutečně zdlouhavě, jen zasněně přemýšlí, proč má právě takové pocity, které má. Navzdory tomu se ale jedná o natolik silný film, navíc výborně technicky provedený, že se divák spíše nostalgicky usmívá než zlobí.

1.2.1 Osobní motivace

Chtěla bych se teď zaměřit i na jiné než francouzské autory, zmínila bych film irského autora Tomma Moorea. "The Secret of Kells" (2009), česky "Brendan a tajemství Kellsu" je po výtvarné stránce mé další velmi oblíbené dílo. V původní verzi mého příběhu jsem počítala s pasážemi, které by stavěli na podobném principu kompozice. Nicméně do nové cynicko-komické verze se mi tato magická část nepodařila dost dobře aplikovat. Proto jsem si tento snímek ponechala jen jako osobní motivaci, když se mi zdálo, že je příliš těžké jít dál. Tomm Moore na tomto snímku spolupracoval s Norou Twomey a hudbu, která je stejně tak význačná jako animace a děj samotný, složil Bruno Coulais.

Příběh v podstatě zpracovává legendy o počátcích křesťanství v Irsku na počátku 9. století. Příběh a jeho pojetí na diváka působí opravdu emotivně. Ručně kreslená animace dodává celému příběhu onen magický nádech společně tedy i s hudbou, která tvoří velmi výrazný prvek. Barevnost je neskutečně pestrá a výrazná, pracující s řadou kontrastů. Pro celý film je charakteristická především kompozice. Často nás upoutá středová kompozice s výraznými kruhovými motivy. Nejen na první pohled, jako například kruhová louka z nadvhledu uprostřed jinak barevných stromů, ale také zcela nenápadně, kdy se jednotlivé objekty s jinou barevností spojují ve stejném bodě a přitom vytvářejí kruhy a polokruhy. Symboly se také prolínají celým příběhem a jsou patrné i graficky v pozadí scén, pokud tedy

nejsou hlavním prvkem. Silný mystický nádech diváka jednoduše přenesse v čase i prostoru do doby vikingů a magických rukopisů. Osobně si myslím, že nejsilnějším momentem je okamžik, kdy Aisling s pomocí Pandur Bana (kočka a jeden z hrdinů) vysvobodí Brandona z vězení. V ten moment divák prostě jen oněmí.



Pandur Ban hrdina filmu "Secret of Kells"

Po shrnutí všech inspiračních a motivačních zdrojů a podnětů, docházím k závěru, že převážná většina výtvarné inspirace pochází od Sylvaina Chometa a tak trochu i Jerémyho Clapina, u kterého jsem si dovolila převzít i jistou příběhovou patetičnost. Citaci jeho černobílých scén s bílou linkou můžete vidět ve zkrácených úryvcích z knih, které se odehrávají na sjednoceném pozadí. V obou případech znázorňují to, co hlavní hrdinka vidí ve své hlavě, popřípadě si představuje, či čte. Když se pak zamyslím nad tím faktem, že mě inspirovali z velké části pouze francouzští tvůrci, přijde mi úsměvné, že jsem si zvolila takové téma, které by do francouzského prostředí zapadlo naprosto s přehledem. Zpětně si jen říkám, že je škoda, že mě tento fakt nenapadl dříve, jelikož bych pozadí scén mohla zpracovat mnohem konkrétněji a příběh by tím získal ještě další rozměr.

2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

2.1 Námět

Jak už jsem se nejspíš zmínila výše, vytvořit správnou výtvarnou přípravu a poté rozepsat námět a scénář a popřípadě storyboard, je pro mě v mé práci to hlavní. Tuto část si užívám popravdě řečeno nejvíc, protože se jedná o vznik něčeho, co by mohlo být vším. Sedím nad bílým papírem a hlavou se mi honí variace nápadů, barev a technik, že mě nakonec vždycky překvapí, že z toho kouzelného spletnce vzejde zrovna ono finální dílo. Pouze já mu dám daný tvar a většinou do této fáze se pro mě nenajde jediná skulinka, jak to celé pokazit.

Námět mé bakalářské práce vznikl tak nějak sám od sebe. V době, kdy jsem se začala zamýšlet nad tím, o čem by to tak asi mohlo být, a jaké téma by mi vydrželo po celý rok, aniž bych ho nějak výrazněji upravovala, se mi naskytlá příležitost potkat pár lidí (nebo spíše jsem si jich začala více všimnout), kteří mají neskutečně podobná životní dramata týkající se vztahů. Z mého pohledu to jsou osoby žijící neustále ve svém vlastním světě s prapodivnými nároky na své potenciální protějšky, když jsem si ale tyto příběhy obracela a přetvářela podle svého, zjistila jsem, že se na ně dá pohlížet i poněkud humorným pohledem, který vše shrne do jistých naschválů osudu. Jednou touto osobou se stala má sestřička. I když nakonec začala trochu vybočovat z tohoto modelu. Další dámy mě inspirovaly až postupně po ní. Abych to uvedla na pravou míru, se sestrou jsme vyrůstaly v úplné rodině, obklopené církevními tradicemi s jistým stereotypem myšlení. I když jsem si vždycky myslela, že tato výchova na nás neměla téměř žádný dopad, průběhem času jsem zjistila, že jsem se mýlila. Představu rodiny ve mně už automaticky vyvolává jak máma, tak táta a nějaké ty ratolesti. Model samotné matky a dětí mi vždycky připadal dost smutný, i když jsem si třeba nedokázala představit, že by tomu u dané osoby bylo jinak. Řada máminých kamarádek měla právě takovéto rodinné uspořádání. Jedny to trápí moc, jiné v tom vidí spoustu dalších příležitostí, anebo jsou po rozchodech více a více otrávené. Všechny ale pořád hledají tu svou spřízněnou duši a nějakým způsobem jim to prostě nevychází. Pravda, vysoké nároky nebo špatný vkus hrají svou roli, ale to do mého příběhu už nijak nepatří. Zkrátka díky těmto dámám, jejich pohledu na svět a pak také mému vlastnímu uvědomění si, jsem si vybrala námět, kterým jsem se ujala zpracovat jistou marnou cestu za něčím, co možná ani neexistuje.

2.2 Scénář

Scénář tedy odpovídá oné nadsázce. Hlavní hrdinka, je přesvědčená o tom, že její vysněný románový hrdina musí někde venku být, a mezi tím co si utvrzuje, jak takový pan "Dokonalý" má vypadat a jaké má mít přesně kvality, zanedbává své blízké, v jejím případě kocoura, který kolem ní chodí, aniž by se dočkal jakékoliv pozornosti. Vydává se sice na nějaké schůzky, ale ty vždycky končí zklamáním. Vrací se proto ke knihám a snaží se najít nějakou útěchu, že její představa je správná, a že s žádným jiným smrtelníkem snad ani žít nemůže. Když už ztrácí veškerou naději a její poslední vyhlédnutý potenciální partner se projeví jen jako nestydatý chlípák. Dojde k jistému zklidnění v ději příběhu, uvědomí si, že jí chybí její čtyřnohý spolubydlící. Trochu se po něm poohlídí, ale on samozřejmě také nemá nervy z železa, potuluje se někde, kdo ví kde. Když ani televize nepomůže její zkroušené náladě, odebere se na balkon v domnění, že se alespoň trochu zklidní. Tam si všimne jejího souseda z protějšího domu, hledí jejího kocoura, zamyká své auto, a pak si jí všimne. Nastává romantický okamžik, kdy ona jen udiveně kouká jeho směrem, on ji mává a ona poté dostává novou naději, že by všechno ještě mohlo přece jen dobře dopadnout. V tomto magickém okamžiku však na onoho souseda dopadne meteorit a zamáčkne ho do země. Kocour jen sedí vedle právě přistátého kusu kamene z kosmu a s klidem na to kouká. Barbara je v šoku, její naděje zase odezní a reakce je zhruba tak lhostejná, jako reakce jejího mazlíčka. Ten za ní vyskočí na balkón a začne si oblizovat tlapky. Ona ho jen nepřítomně pohladí.

2.3 Postavy

Hlavní hrdinka je tedy přesně ten "ztracený" typ s romantickou duší. Její představy o dokonalosti z ní udělaly samotáře, který se snaží najít ten svůj zlatý grál. Je z počátku naivní a důvěřivá, plná nadějí, které jí postupně opouštějí s každým dalším setkáním. I přes to se snaží jít za svým, což z ní dělá neobyčejně tvrdohlavou a možná na první pohled vybíravou, marnivou slečnu. Totéž si pomyslíme, když okázale ignoruje to roztomilé chlupaté stvoření, které jí dělá společnost. Moc sympatií tedy u diváka nevzbudí. O Barbaře jsem se, ale doposud zmiňovala skoro pořád. Ostatní postavy, které v příběhu účinkují, jsou v jistém rozporu

s její povahou. Jako první se setkává s postavou, kterou s oblibou nazývám "pojišťovák". Další na řadě je podivný mladý "hippík". Místem setkání je tentokrát čajovna, kde se Barbara necítí zrovna ve své kůži. "Hippík" pokouje z vodní dýmky, kouř se všude volně vznáší a on rozvázně mluví o tom, jak velmi prospěšná může marihuana být, a také o cestování kolem světa pouze s kytarou. Posledním účastníkem je filmař v jedné sklepní hospůdce, který v podstatě shání jen nějakou slečnu na velmi dočasný vztah. Po tom, co to Barbaře naznačí, dostane pouze opovržlivé upozornění v podobě dobře mířené rány. Charakter, který je propletený celým příběhem je Barbařin kocour, jehož povaha je jasně definovaná už samotným faktem, že se jedná o kocoura. Chováním tak trochu připomíná Simonovu kočku. Je tedy tak trochu dotěrný, rozmařilý a otravný. Při výběru povahových rysů jsem nemusela nijak improvizovat, jelikož rozmary mé vlastní kočky mi byly inspirací. Tento fakt mi velmi usnadnil práci s charakterem onoho chlupatého hrdiny příběhu. Nejednalo se ale pouze o charakterové a povahové rysy. Jakýkoliv pohyb, který v příběhu udělá je prostě přesnou kopií toho, co vidím každý den na své malé hrdince, nic víc, nic míň. Posledním hrdinou je Barbařin soused. Ten by čistě teoreticky mohl mít všechny "potřebné" vlastnosti a dovednosti, po kterých Barbara touží, nastává tu ale malý háček, aby celý příběh měl ten správný, sarkastický konec. Tento pohledný a nadějný muž prostě nepřežije náhlý pád meteoritu. Dalo by se polemizovat proč zrovna takový konec, nebo také proč meteorit. Hlavním důvodem bylo prostě to, aby konec nebyl přeslazený a klišé. Právě proto meteorit mi přišel jako dost praštěný. Cokoliv jiného by působilo zavádějícím dojmem a vyvolávalo zbytečné otázky (letadlo, kráva, obří ryba).

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VOLBA TECHNIKY

Z počátku jsem trochu váhala, která technika by byla pro tento příběh výstižná. Hleděla jsem jednak na výtvarnou stránku celého příběhu, ale také na mé vlastní schopnosti. Nechtěla jsem se pouštět do experimentů, jako tomu bylo při ostatních animovaných filmech. Jednak bych se mohla setkat s potížemi, díky kterým bych se zpozdila při samém animování, a výsledek by tedy zaniknul, popřípadě by daná technika nemusela dopadnout podle mých představ a s příběhem by se nějakým způsobem bila. Rozhodla jsem se tedy pro digitální kresbu. Techniku podobnou klasické kresleence.

3.1 Digitální kresba

Digitální kresba a digitální umění obecně je označení pro výtvarná díla, k jejichž tvorbě nebo prezentaci je zapotřebí digitálních technologií. V dnešních publikacích se setkáme s názvem „umění nových médií“, do kterého se tyto počítačové techniky řadí. Podle teoretiků je jistý rozdíl mezi tradičními uměleckými obory, které využívají digitální technologie k tvorbě svých děl a uměním, které je využívá jako vlastní médium. Takovými směry jsou i videoart a počítačová animace. Pro mě osobně již tento rozdíl poněkud splývá. Pokud si vezmete například vytváření modelu pro 3D animovaný film, řekněme třeba v programu zvaném Mudbox. Práce sama o sobě vypadá jako sochařina, jen si nezašpiníte ruce. Rozdíl může být snad jen v prezentaci a popřípadě konceptu. Samotný model se dá poté jak vyrenderovat a přenést na papír, vytisknout v 3D tiskárně, kde z něj vznikne v podstatě socha, ale především se dá využít, jako oživlý panáček ve hře nebo filmu. Proces, kterým jsme k jeho vytvoření došli, je ale v podstatě stejný. V dnešní době vidíme digitální umění všude kolem nás. Hojně se využívá ve filmech a reklamách, když se tedy upneme na komerční využití tohoto média. Poněkud se stírají rozdíly mezi samouky a vystudovanými umělci využívajícími toto médium. Záleží pouze na vůli a prostředcích jednotlivce, zda se bude věnovat té či oné tvorbě. Z mého pohledu by bylo chybou posuzovat digitální výtvarníky jako méně zdatné, jelikož se většinou jedná o umělce s jistou výtvarnou průpravou a ta je na jejich práci povětšinou znát.

Z historického hlediska se vše postupně vyvíjí již od roku 1946, kdy byl sestaven první digitální počítač (ENIAC). Dále vznikem kybernetiky v roce 1948. Teorie Norberta Wienera

nám ukázaly onen základ k porozumění lidsko-strojové symbiózy. První cenově dostupný počítač, na kterém jsme se mohli podívat i na něco víc než jen textová a numerická data, se stal UNIVAC od společnosti Apple Mac v roce 1951. Ve zkratce pár důležitých bodů pro lidstvo i nás, počítačové uživatele byl rok 1964, kdy došlo ke spuštění APRANETU, první síťové technologie a o několik let později v roce 1983 jsme se ke svému počítači konečně mohli připojit jako daný uživatel a dostali jsme se do svého vlastního uživatelského rozhraní.

Z umělecko-historického pohledu se lidé ladili na notu počítačů už v dobách dadaismu, kdy díky jejich ideám docházelo k algoritmizaci procesu tvorby. Taktéž nám odhalili, o co vlastně jde, když se řekne koncept. I na Duchampovi readymades se dá konec konců nahlížet jako na takové předchůdce virtuálních objektů. Později se skupina Fluxus zabývá videoartem a různými happeningsy. V dnešní době rozlišujeme řadu digitálních médií, jako jsou „nová média“, interaktivní umění, počítačová animace, robotické umění a řada dalších. Je nesmírně obtížné dojít k nějakému logickému obecnému rozřazení, jelikož se stále jedná o poměrně mladé médium a především jeho různorodost nám skoro brání v nějaké kategorizaci. Co umělec, to jiný styl tvorby a přístup k práci.

Mým důvodem, proč raději volím techniku digitální kresby při tvorbě animovaného filmu je především snadnost celého procesu, i když stejný argument by mohli mít klasičtí animátoři. Jedná se tedy spíše o zkušenosti s daným médiem, které mě přesvědčili o tom, že se jedná o tu nejlepší cestu k úspěchu. Při studiu animované tvorby jsem si mohla vyzkoušet obě techniky, jak tu klasickou, tak tu digitální. Nemohu tedy říci, že jedna je lepší než druhá, jelikož obě mají své pro a proti. Taktéž není vždy pravidlem, že pomocí digitální techniky vytvoříme lepší animovaný film, někdy bych řekla, že je tomu naopak. Je řada výborných kreslířů, kteří se stále drží papíru a tužky a výsledné projekty jsou jednoduše epické. Znalosti pravidel a základů animace jsou pro obě skupiny tvůrců tím stěžejním bodem, stejně tak jako umění kresby a malby a jistá znalost anatomie. Na tom všem tedy podle mě záleží, ať už si vybereme klasické či digitální médium. Při tvorbě samotné se rozdílily obou technik projeví jak v přípravě tak procesu tvorby. V případě klasické kreslenky byste měli mít na paměti, kolik materiálu vlastně využijete, než se vám podaří vytvořit daný animovaný film. Je potřeba počítat s papírem, kreslícím médiem, jako jsou tužky, pastelky a guma, zároveň s prosvětlovacím zařízením, na kterém se kresby tvoří, aby animátor viděl mezifáze projektu.

V neposlední řadě je v dnešní době zapotřebí scanner, kterým dané kresby přeneseme do počítače a můžeme je následně upravovat. Celý proces je poněkud zdlouhavý, ale má své kvality

a výhody. Při tvorbě digitální kresby vám poslouží tablet, počítač a daný software, ve kterém kresby tvoříte. Úprava případných chyb v kresbách je rychlejší a praktičtější, taktéž se dá využít prosvětlovacího efektu, díky kterému si snadněji připravíte podkladovou skicu pohybu a podle ní poté tvoříte obrysy postavy. I v tomto případě se ale můžeme setkat s řadou nesnází, které nám mohou zkomplikovat proces tvorby. Jelikož se jedná o čistě digitální postup práce, musíme dbát na časté ukládání daných scén. Je potřeba mít vše dobře naplánované a postup práce utříděný, aby se nestalo, že si danou scénu například uložíte do jiné složky, přemažete nebo neuložíte vůbec. Je mnohem jednodušší ztratit práci, kterou nemáte vyloženě na papíře. Nemluvě o technických potížích, které mohou postihnout váš hardware. Z tohoto důvodu je nejlepší využívat řadu záložních zařízení na ukládání rozpracovaných scén a projektů.

3.2 Software

Co se softwarů používaných k 2D animaci týče, já osobně jsem dlouhou dobu používala Toon Boom, ve kterém jsem začala tvořit i tuto bakalářskou práci. Vzhledem ke komplikacím s exportem jednotlivých scén a kompatibilitou s běžnými postprodukčními programy jsem se rozhodla použít program Photoshop. V tomto programu jsem se ale propracovala pouze k animatiku. Na finální animaci jsem se rozhodla využít francouzský animační program TVPaint. Rozdíly těchto tří médií jsou značné. Toon Boom je vektorový program kanadské firmy Toon Boom Animation Inc. Tato společnost byla založena před více než dvaceti lety v Kanadě. Mezi filmy, které využívají 2D animaci tvořenou v tomto programu patří například "SpongeBob", "Scooby-Doo", ale třeba i "Lví král 2". Toon Boom využívá hned řada velkých animačních studií, i když třeba jen částečně. Práce v tomto programu je více méně intuitivní a snadná, pokud jste animátor zvyklý na klasické rozložení animačních programů, máte už v podstatě vyhráno. S předpřipravenými podklady z Adobe Photoshop se dá velmi rychle a jednoduše začít animovat, pokud se vrhnete na několik hodin do tajů hierarchie, ve které dané podklady spojíte například do plně funkční postavy. Přes tuto část

programu jsem se nikdy nedostala. Jednak nejspíš proto, že jsem chtěla využívat klasickou metodu frame by frame, ale asi hlavně proto, že je celá záležitost neskutečně složitá. Podobným způsobem můžete navíc animovat v AfterEffects. Mimo to se ale v Toon Boomu dá klasicky animovat s tou výhodou, že případné přetahy linek a tahů jednotlivě poupravíte, jak budete chtít. Což je příjemné stejně jako automatické zarovnávání a vyhlazování linky, které se dá nastavit. Tuto možnost TVPaint a Photoshop postrádají, protože se nejedná o vektorové programy.

TVPaint je francouzský bitmapový animační program, který je starý nějakých dvanáct let. Pro představu, jaké animace se dá dosáhnout s tímto programem a spoustou talentovaných rukou, se stačí zadívat na filmy jako je "Brandon a tajemství Kellsu" nebo teď nová "Píseň moře". Animování v TVPaintu je velmi intuitivní, pokud vám někdo vysvětlí ty nejzákladnější věci, jako je vytvoření nového animačního okna. Poté už se do celého procesu můžete nerušeně ponořit. Nastavování techniky, barvy a tahu linky je podle mého názoru trochu neuspořádané a komplikované, ale tyto drobnosti jsou spíše o zvyku.

Adobe Systems je softwarová firma původem z Kalifornie, která poskytuje veřejnosti širokou škálu programů zaměřených především na tvorbu grafických materiálů, jejich úpravu a přípravu na tisk. Byla založena roku 1982, od té to by si každý z jejich programů prošel řadou změn a inovací. Jedním z nejznámějších je právě bitmapový grafický program Photoshop, který od svých počátků sloužil k tvorbě grafiky a úpravě fotografií. V dnešní době se dá využít i k tvorbě animace. Ve svém pracovním nastavení má rozšíření o časovou osu a práce v něm je celkem uspokojivá do té doby, dokud se nejedná o náročnější animaci s řadou vrstev a postav, to pak začíná být poněkud zdlouhavé a chaotické.

Je těžké určit, který software pro tvorbu 2D animace je nejvíce uživatelsky vstřícný. Nakonec je to vždy na tvůrci samotném jaký prostředek si vybere. Obecně jsou si velmi podobné a animátoři s průměrnou znalostí alespoň jednoho z nich se bez problémů dokáží orientovat i v těch dalších. Z vlastní zkušenosti bych řekla, že se vyplatí získat co nejdříve znalosti o uživatelském prostředí některého z programů Adobe, poté Toon Boom či TVPaint a popřípadě některého programu z řady Autodesk. Pak už vás totiž nic nepřekvapí a budete

mít představu o tom jak využívat různé typy softwaru nebo se některé odlišnosti bez problému doučit, pokud to bude potřeba.

Firma Autodesk se specializuje na 3D software, ve kterém se dají vytvářet různé vizualizace, modely, ale především slouží pro tvorbu animací. Osobně jsem se se 3D programy setkala jen okrajově. Jsem spíše kreativní typ, proto mě 2D animace oslovuje více. Ve 3D animaci je pro mě opravdu těžké udržet svůj výtvarný projev, i když vím, že to není nemožné. Existuje řada krásných 3D animovaných filmů s neskutečnou výtvarnou atmosférou. Rozdíl je v tom, že na těchto filmech pracovala řada lidí, někdy i řadu let, výsledek je pak většinou určen pro komerční využití, aby pokryl náklady na výrobu. Proto se moc nevyplatí volit tento postup pro autorský film. Jak jsem ale zmínila výše mou hlavní doménou je 2D animace, a i když jsem v průběhu studiu experimentovala s kombinací 3D a 2D animace, v případě bakalářského filmu jsem se tohoto nápadu raději zřekla.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

4 REALIZACE

Realizace animovaných filmů obecně je velmi různorodý proces. Postupy při animaci se liší, a to nejen v závislosti na technice a tématu animace, ale i v individuálních přístupech výtvarníků, či animačních studií. Obecným postupem při tvorbě filmu je prvně fáze přípravy, která zahrnuje námět, literární scénář, technický scénář, storyboard, animatik. Tyto procesy jsem popsala v předchozích kapitolách, až tedy na poslední bod. Druhou fází je realizace filmu sama. Při realizaci se dá postup práce rozdělit do řady důležitých kroků, jako je layout, analýza pohybu, časování, fázování, prokreslení a čistokresba, kontury a v neposlední řadě kolorování. Do další fáze bych pak zařadila zvuk, střih a postprodukcí. Postupně tedy uvedu kroky, kterými jsem si sama prošla při realizaci bakalářské práce a objasním, co termíny vlastně znamenají



Postava Barbary

4.1 Postup práce

Hlavním milníkem tvorby, kdy se z přípravy stává animované dílo je animatik. Animatikem nazýváme sérii jednotlivých obrazů storyboardu, nasnímanou a seřazenou za sebou tak, aby nám dávala částečně plynulý děj. V této fázi si můžeme zkontrolovat, zda naše příprava měla ten efekt, který jsme požadovali. Popřípadě je možné vidět případné chyby či nedostatky ve storytellingu nebo kompozici.

V mém případě se od animatiku odvíjela celá řada změn. Tak trochu jsem tuto možnost očekávala a doufala jsem, že změny budou vést k lepšímu a plynulejšímu vyprávění příběhu, které by divák snadno pochopil. Jedna velká změna v realizaci animace se ale netýkala děje příběhu, ale techniky. Animatik jsem se rozhodla dokončit v programu Photoshop. Jelikož jsem už měla nachystaná pozadí a layout pro každou scénu, stačilo jen doplnit postavy, hlavní fáze pohybu. V průběhu procesu jsem si oblíbila tento program a způsob práce díky novému rozložení uživatelského prostředí. Animování mi přišlo více intuitivní a oproti jiným animačním programům se mi lépe pracovalo s nastavováním tahu štětce a barevnosti. Určitě by se po technické stránce našly i nedostatky programu, ale vzhledem k mé rychlosti animování je tento program naprosto dostačující.

Animatik by měl obsahovat důležité fáze příběhu spojené s předběžným návrhem zvukové stopy, popřípadě komentářem. Vzhledem k mé zkušenosti, v animačních studiích se naprosto spokojí s dvěma či třemi obrázky ke každé scéně, prostě aby bylo nastíněné, jaký bude zhruba rytmus příběhu. Vzhledem k tomu, že tento animatik byl odrazovým můstkem pro zbytek mé animace, chtěla jsem si být opravdu jistá, že budu mít naplánované i pohyby postav a další podrobnosti, které většinou nejsou vyžadovány.

Vzhledem k této práci vypadal finální animatik poměrně uceleně. Na základě tohoto videa mi došla řada nedostatků, se kterými jsem původně nepočítala. Především jsem si všimla, že celý snímek působí spíše depresivně. Na začátku jasně nevyzní, že hlavní postava touží po lásce, spíše to vypadá, že je zničená z příběhů, které čte a ze všeho okolo ní. První knihou, kterou ji uvidíme číst, by tedy měla být spíše romantická komedie se šťastným koncem. Její reakce na knihu budou šťastné a na první rande půjde s jasnou touhou po něčem podobném. Přidala jsem také scénu s Barbařiným sousedem, do kterého se na konec zamiluje. Na začátku vidíme Barbařin dům i domy v okolí, její soused vyjde ze dveří vedle, jde k autu a na moment se zahledí do okna, kde se mihne její stín. Tato část by měla ukázat, že on o ni má zájem, ona to však neví. V divákovi pak ta závěrečná scéna vyvolá emoce a napětí toho co bude následovat. Měla by podtrhnout paradox celé situace.

Důležité změny jsem provedla především ve střední části příběhu, kdy jde Barbara na rande. V tomto záběru vidíme trilogii příběhů, postupně se odehrávajících a prozrazujících

nám, co jednotlivé postavy příběhu chtějí. V animatiku nebylo dostatečně patrné, v jaké návaznosti na sebe budou reagovat. Pro lepší plynulost děje jsem pozměnila i způsob příchodů a odchodů na scénu. Ve výsledné animaci by měla Barbara vždy přijít zleva a při útěku z místa odejít vpravo. V dalším příběhu na to pak naváže její příchod do nového okna, opět zleva a tak dál.

Mimo vizuální stránku animatiku jsem konečně dostala alespoň přibližnou představu o hudebním podkresu snímku. Dlouho jsem si nebyla jistá, jak si s touto částí poradit. Chtěla jsem, aby se na práci podílel někdo zkušený, popřípadě nějaký zvukař z mého okolí. Nakonec jsem se ale rozhodla, že časově nejúspornější pro mě bude využít manželova hudebního umu. Ten mi pro animatik složil a sestříhal melodii, se kterou ještě bude více pracovat pro finální film.

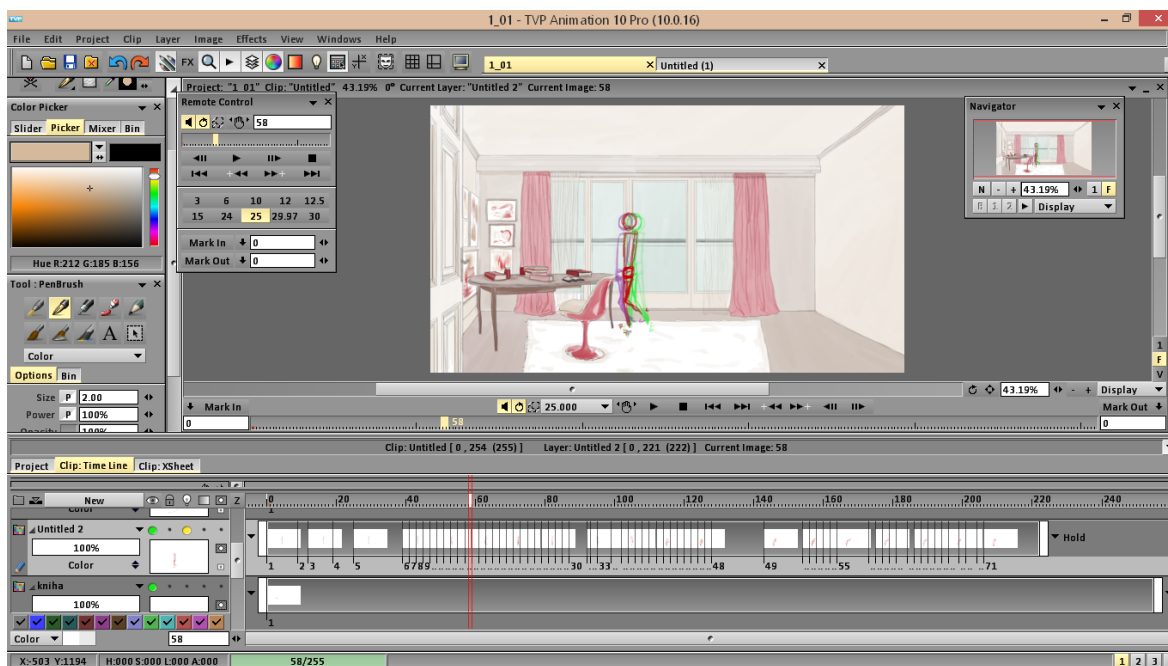
Layout je termín, který se dá poměrně těžko vysvětlit. V podstatě znamená přípravu podkladů pro animaci. V tomto bodě realizace se zkrátka sesbírají finální kresby pozadí a zakomponují se do příběhu, také se rozvrhne co, kdy a jak bude provedené a dokončené.

Opět v mém případě to znamenalo projít si několikrát animatik a uvědomit si, jak jsou jednotlivá pozadí rozvržena, jak na sebe navazují, a kde třeba mohu použít stejné pozadí, kde ho musím přiblížit, či překreslit. Tato fáze u mě vždy vyžaduje nadměru soustředění a většinou stejně v průběhu animace zjistím, že jsem sice vytvořila pozadí, které budu potřebovat, ale uložila ho do jiné scény. Obvyčně v tomto kroku přípravy vytvořím řadu složek s názvy scén a záběrů, abych se v průběhu práce nemusela zdržovat s hledáním té či oné scény. V těchto složkách mám tedy uložený jak kresbu pozadí, tak daný zdrojový soubor formátu TVPaint. Na výsledné rendery si pak udělám zvláštní složku, abych si usnadnila práci při postprodukcii a nemusela se proklikávat řadou složek. Možná to zní zbytečně složitě, ale v mém případě se tento postup opravdu osvědčil.

Dále následuje analýza pohybu. To znamená návrh a rozkreslení toho jak se daná postava, postavy, či další objekty budou zhruba pohybovat. Snadnou pomůckou při tomto složitém bodu tvorby je vytvořit video s nahraným pohybem, který pro daný záběr potřebujeme. Jednoduše tedy celý příběh zahrát tak, abychom viděli, jak se sami hýbeme. Podle toho se dá jednoduše rozvrhnout, jak bude postava v prostředí reagovat. Tento krok

povětšinou vynechávám, jelikož jsem neskutečně špatná herečka, proto se raději zabývám o něco déle rozvržením pohybu na papíře.

Pohyb postav rozkreslíme do jednotlivých fází a mezifází. S těmito fázemi ale musíme ještě dál pracovat, je nutné provést jejich načasování. Časování vytvoří rytmus akce, který požadujeme a rytmus je hlavní prvek, který slouží jako nosič emoce. Bez správného rytmu bychom nemuseli dosáhnout daného efektu a animace by mohla působit pro diváka nesrozumitelně. Protože pracujeme s umělým pohybem, měli bychom dbát na to, co chceme daným gestem vyjádřit, jak dlouho by taková akce měla trvat, aby vzbuzovat ten správný dojem a podobně.



Časování v ToonBoom Animation

Časování je velmi uklidňující a zároveň znepokojující fáze mé práce. Většinou vždycky trnu, co jsem při předkreslování pohybu postav vynechala, či pokazila. Nakonec se ale většinou ukáže, že je celý pohyb kompletní, jen mu chybí správné načasování. Jedná se o celkem rychlou práci, pokud dosavadní kroky byly provedeny s přesností a bez chyb.

Ze skic pohybu se poté snažím určit přesnější tvar postav pomocí prokreslení. Z tohoto opakovaného překreslování pohybu pak dokáží lépe a přesněji vytáhnout hlavní linku objektu či postavy. Poté už do samostatných vrstev doplňuji konečné kontury a barevnost postav. Tato

část práce je snad nejzdlouhavější. Vyžaduje maximální soustředění a hbitost, protože většinou během tohoto procesu se začíná schylovat ke konci termínu, kdy by měl být samotný film hotový. Proto každý tah trvá pomyslnou věčností.

Stříh animovaných filmů je mnohdy zbytečný, pokud spolupracujete se střihačem od začátku a máte vymyšlené a naplánované, co kde a kdy bude probíhat. Poté se dá animovat tak, aby se stříh provádět nemusel, ušetří to čas jak animátora, tak střihače, popřípadě i nějaké finanční prostředky.

Zvuk k samotnému filmu se začíná tvořit ve stejné době, kdy už je jasná délka daného díla, jednotlivé načasování scén už zůstává neměnné. Tuto část projektu obstará buď zvolený zvukař, popřípadě někdo podobně zkušený. Ozvučení "Zámek v oblacích" se ujal můj manžel. Od začátku jsem s ním konzultovala jednotlivé prvky přípravy i tvorby filmu, protože má v oboru větší praxi než já a v animaci samotné je rozhodně talentovanější. Věděl tedy, co od hudby v pozadí očekávám a jak by měl výsledný snímek vyznít. Proto pro mě bylo jednodušší přenechat tuto část právě jemu.



Návrh plakátu

4.2 Plány

Původní plán celého bakalářského filmu, kterého jsem se zpočátku chtěla držet, byl celkem jasný. Především jsem chtěla film dokončit bez prodloužení studia a šance jsem měla celkem reálné. Nicméně ne vždy se události ubírají tím směrem, kterým zamýšlíme. V roce 2013/2014 jsem tedy dokončila přípravnou práci na filmu, storyboard a animatic. Dále jsem si dala na několik měsíců nechtěnou pauzu od tvůrčího procesu. Když jsem se poté na začátku dalšího školního roku dostala zpátky k animaci, zjistila jsem, že jsem touto pauzou získala opravdu cenný nadhled nad příběhem i tím, jakým způsobem animovaný film vytvářím. Každá vteřina se pro mě stala drahou, a i přes to jsem se rozhodla provést drobné změny ve storytellingu, aby příběh plynul a nebyl zbytečně kostrbatý. Toto období oprav mi zabralo o něco déle, než jsem si přála. Musela jsem si vytvořit nový storyboard i animatic, abych se při tvorbě samotné neztratila. Také jsem se snažila pečlivě rozvrhnout, jak dlouhý který záběr bude. Tímto krokem jsem se nikdy před tím moc netrápila, vždy to vyšlo, jak to vyšlo a dopředu nebylo co rozmýšlet. Tady to ale pro mě bylo najednou důležité, abych si mohla rozvrhnout, jaký čas věnuju kterému záběru či scéně. Jak jsem ale už zmínila, věci se prostě dějí tak nějak podle svého.

4.3 Postřehy při realizaci

Při realizaci jsem se střetla s řadou technických komplikací, které jsem ale už zmínila výše. Nicméně jich bylo méně, než jsem plánovala, což mě opravdu mile překvapilo.

Nastaly tedy komplikace, jak s přípravou, časovým odhadem, tak průběhem samotného animování. Důvodem byla především moje roztěkanost a přehnané nároky na sebe sama. Abych uvedla trochu konkrétnější příklad. Na animaci a finální kontury a barvení jsem si sice vyhradila přibližně měsíc, realizace měla probíhat během března. S tím, že jsem počítala, že se práci samotné budu věnovat spíše po večerech a především o víkendech a vše bude hotovo. Realita byla ovšem taková, že jsem se k animování kontur a vybarvování dostala až v půlce dubna. Důvodů bylo hned několik, především můj status mámy. Vše, co mě bezprostředně netahalo za rukáv, mohlo počkat. Tedy i jistá seberealizace ve formě animování byla činnost, která se najednou dala odsunout na druhou kolej.

Mimo tyto neřešitelné komplikace jsem se ale sama poučila i po technické stránce. Po tvorbě animatiku, který jsem tvořila pomocí softwaru Adobe Photoshop, jsem nabyla dojmu, že práce bude jednodušší, pokud v tomto postupu práce budu pokračovat. Nicméně animování samotné, kde je potřeba rozpohybovat postavu ve 230. obrázcích a v několika vrstvách, není ve Photoshopu vůbec jednoduché, dokonce bych řekla, že je to neproveditelné. Proto jsem si musela upravit své workflow a převést dané scény do TVpaintu, kde jsem se už s komplikacemi nepotýkala.

Každý projekt je ale jiný, proto si nedělám iluze, že bych v budoucnu na podobné úvahy a postupy už nenarazila. Je vždycky zpočátku složité odhadnout tu správnou cestu k vytyčenému cíli. Svou práci teď umím o něco lépe časově odhadnout a hlavně ocenit, to bych viděla jako hlavní ponaučení.

ZÁVĚR

V této kapitole se zaměřím na výsledek celého projektu. Snažila jsem se, aby teoretická část mojí práce byla co nejvíce odborná a profesionální. Sama ale vidím, že vzhledem k námětu mé bakalářské práce a konceptu filmu se nemůžu jen tak zdržet popisování pocitů. Pokusím se být tedy spíše sebekritická, než působit pateticky nostalgickým dojmem.

Každá část přípravy i následná práce na filmu byla v mém případě pořádnou výzvou. Neskutečně jsem toužila po tom, abych měla vše hotovo co nejdřív. Mé plány byly hned zpočátku naprosto přehnané a neuskutečnitelné. Ze zdravotních důvodů jsem musela poněkud zvolnit. I když se to nezdá, v některých obdobích života ženy se stává práce za počítačem opravdovou fuškou. Koho by ale napadlo, že toto období vystřídá cosi jako nekontrolovatelný chaos, až na to, že chaos je naprosto nedostatečné slovo. Ty momenty, kdy jsem se mohla nerušeně věnovat práci na projektu, by se daly spočítat na prstech jedné ruky. Většinou to byly pouze časově omezené momenty, přerušované neodkladnými úkony spojenými s malým tvorečkem. Z dokončování práce se pro mě tedy stal maraton, který jsem běžela se svázanýma nohama. Možná i proto k sobě nedokážu být přehnaně tvrdá a kvalitu práce měřím svým zkresleným metrem.

Pokud se zaměřím na celkovou produktivitu v rámci celého studia, jsem nesmírně spokojená, jak mě moje nová situace změnila. Do této doby byla má koncentrace na práci téměř nulová. Roztěkanost byla jasně patrná i v animaci. Prokrastinace tvořila snad více jak padesát procent mého pracovního nasazení a zpětně mi přijde, jako by mi snad chyběla motivace. Za poslední rok jsem na prokrastinaci a mé oblíbené zahálení čas neměla. Byla jsem ráda, když jsem se dostala k práci, a proto jsem každou příležitost chytila za pačesy a využila do poslední minuty.

Proto tedy mohu říci, že jsem tomuto filmu dala vše, co jsem mohla. Po animační stránce má jistě spoustu mezer. Co se kompozice, barevnosti i plynulosti pohybů týče, dalo by se na něm pracovat ještě hodnou chvíli. Není to zkrátka žádné vyšperkované dílo. Svě kouzlo ale podle mě má právě ve své surovosti. Zkrátka toho, čeho jsem chtěla dosáhnout, jsem dosáhla. Vzniknul celkem srozumitelný animovaný film, který odráží přesně to, co jsem plánovala. Procentuelně bych výsledek hodnotila úspěšným asi tak na sedmdesátpět procent.

Pořád v sobě mám toho malého perfekcionista, který na mě křičí, že jsem se měla více zabývat anatomií postav a plynulostí pohybu.

Příprava a práce na celém projektu mi dala více, než jsem si původně myslela. Jednak jsem si dokázala, že dokážu skloubit rodinný život s vlastními ambicemi a v návaznosti na to, že jsem schopná se držet svého cíle zuby nehty. Také jsem zjistila, že když si s něčím nevím rady, stačí se o tom jen někomu zmínit. Do nedávna jsem si totiž všemi nejasnostmi ohledně animace, a prostě vším ohledně mé práce, chtěla projít sama. Což je neskutečná hloupost hlavně v tomto oboru. Potichu se trápit nad svým kouskem práce nemá žádný důvod, ani žádný schůdný výsledek. Proto jsem se naučila spolupracovat hned s řadou lidí a konzultovat i s naprosto nezaujatými a neznalými lidmi. Toto mi pomohlo se pořádně vyjadřovat a vysvětlovat, co mi to vlastně vězí v hlavě, a jak by to nakonec asi mělo vypadat. Řekla bych, že je to zkušenost k nezaplacení. Také jsem byla překvapena, volbou softwaru a kombinací digitálních médií, ke kterým jsem se během práce dostala. Pro mě tento pracovní proces fungoval naprosto výborně a sama jsem ráda, že jsem konečně našla pro mě zajímavou a schůdnou kombinaci programů.

Nehledě na to, jak náročným a intenzivním obdobím se tvorba mé bakalářské práce stala, přinesla mi řadu nečekaných poznání a uvědomění. Zpětně jsem neskutečně ráda, že jsem to nezabalila hned z kraje a věnovala se i něčemu jinému než jen snaze být dobrou mámou.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

MEYER, Trish a Chris MEYER. *Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009, 416 s. ISBN 978-80-251-2500-7.

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4

FURNISS, Maureen. *The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash*. New York: Abrams, 2008, 340 p. ISBN 9780810995451.

SHAKESPEARE, William. *Romeo a Julie*. Vyd. 2. Překlad Martin Hilský. Brno: Atlantis, 2006, 151 s. ISBN 80-7108-278-3.

SHADYAC, Tom. *Life's operating manual: with the fear and truth dialogues*. 1st edition. 261 pages. ISBN 9781401943097.

Jérémy Clapin - IMDb. 2015. Jérémy Clapin - IMDb. [ONLINE] Available at: <http://www.imdb.com/name/nm3021346/>. [Accessed 13 January 2015].

Skhizein (short film) on Vimeo. 2015. Skhizein (short film) on Vimeo. [ONLINE] Available at: <http://www.vimeo.com/36824575>. [Accessed 13 January 2015].

Enchanted (2007) - IMDb. 2015. Enchanted (2007) - IMDb. [ONLINE] Available at: <http://www.imdb.com/title/tt0461770/>. [Accessed 13 January 2015].

Sylvain Chomet | ČSFD.cz. 2015. Sylvain Chomet | ČSFD.cz. [ONLINE] Available at: <http://www.csfd.cz/tvurce/9720-sylvain-chomet/>. [Accessed 13 January 2015].

Trio z Belleville — Česká televize. 2015. Trio z Belleville — Česká televize. [ONLINE] Available at: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10184884961-trio-z-belleville/20838146032/>. [Accessed 13 January 2015].

The Illusionist(2010) - Full Movie - YouTube. 2015. *The Illusionist(2010) - Full Movie - YouTube*. [ONLINE] Available at:<https://www.youtube.com/watch?v=GSoo7saC2Ko>. [Accessed 13 January 2015].

Tomm Moore - Wikipedia, the free encyclopedia. 2015. *Tomm Moore - Wikipedia, the free encyclopedia*. [ONLINE] Available at:http://en.wikipedia.org/wiki/Tomm_Moore. [Accessed 13 January 2015].

Richard Purdum - IMDb. 2015. *Richard Purdum - IMDb*. [ONLINE] Available at: <http://www.imdb.com/name/nm1506853/>. [Accessed 22 January 2015].

Paříži, miluji Tě / Paris, je t'aime (2006) | ČSFD.cz. 2015. *Paříži, miluji Tě / Paris, je t'aime (2006) | ČSFD.cz*. [ONLINE] Available at:<http://www.csfd.cz/film/176059-parizi-miluji-te/>. [Accessed 22 January 2015].

Příběh o Zoufálkovi / Tale of Despereaux, The (2008) | ČSFD.cz. [ONLINE] Available at: <http://www.csfd.cz/film/152201-pribeh-o-zoufalkovi/>. [Accessed 22 January 2015].

About Us | Toon Boom Animation. 2015. *About Us | Toon Boom Animation*. [ONLINE] Available at: <https://www.toonboom.com/company/about-us>. [Accessed 12 April 2015].

Toon Boom Animation - Wikipedia, the free encyclopedia. 2015. *Toon Boom Animation - Wikipedia, the free encyclopedia*. [ONLINE] Available at:http://en.wikipedia.org/wiki/Toon_Boom_Animation. [Accessed 12 April 2015].

SEZNAM OBRÁZKŮ

OB č. 1 - Pozadí k filmu "Skhizein"	15
OB č. 2 - Záběr z filmu "Iluzionista"	17
OB č. 3 - Pandur Ban, hrdina filmu "Secret of Kells"	19
OB č. 4 - Postava Barbary	30
OB č. 5 - Časování s Toon Boom Animation	33
OB č. 6 - Návrh plakátu	34

SEZNAM PŘÍLOH

P 1 - Návrh plakátu

PŘÍLOHA P I: NÁVRH PLAKÁTU

