

Vývoj filmu Little Big Home a spolupráce na něm

Filip Dobeš

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Filip Dobeš
Osobní číslo:	K21202
Studijní program:	B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. textová část: Vývoj filmu Little Big Home a spolupráce na něm
	2. praktická část: Little Big Home – kombinovaný krátký animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. V podobě autorské explikace ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Minimální rozsah je stanoven na 15 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Student odevzdává práci ve dvou exemplářích v listinné formě a současně i v elektronické formě pro potřeby Knihovny UTB. Po skončení obhajoby zůstává jeden exemplář listinné formy práce (výtisk k uložení) na FMK a bude uložen v externím uložišti a druhý exemplář listinné formy se vrací studentovi (výtisk k navrácení). Teoretickou práci ve formátu PDF nahrává student také na NAS FMK.

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorské dílo nebo v tvůrčím týmu. Doporučuje se na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. střih, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a doporučená maximální stopáž 5 minut. Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce. Projekt musí být dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se pro obhajobu odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu) na NAS FMK. Po obhajobě se dílo exportuje do ProRes formátu, a to po obdržení přesné technické specifikace.

Parametry pro videosoubor k obhajobě:

export o min. technické kvalitě: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, 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 jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina. Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouvu k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah bakalářské práce: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB /art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded edition. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7.
TRUFFAUT, Francois and Alfred HITCHCOCK, 1985. Hitchcock. B.m.: Simon and Schuster.
PRIEBE, Ken A. The advanced art of stop-motion animation. Boston: Course Technology, a part of Cengage Learning, [2011]. ISBN 978-1-4354-5613-6.
MITCHELL, Ben. Independent animation: developing, production and distributing your animated films. Second edition. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group, 2023.

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

Datum zadání bakalářské práce: **3. listopadu 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **23. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 3. března 2025

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou 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;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou 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 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 práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato teoretická práce rozebírá proces spolupráce na krátkém kombinovaném filmu Little Big Home. Obeznamuje čtenáře s osobními zkušenostmi a s výzvami s produkcí spojenými.

Klíčová slova: animace, spolupráce, stop motion, compositing

ABSTRACT

This thesis analyzes the process of collaboration on the short combined film Little Big Home. It acquaints the reader with personal experiences and the challenges associated with the production.

Keywords: animation, collaboration, stop motion, compositing

Chtěl bych poděkovat lidem, co nám pomohli. Děkuji všem, kteří na filmu aktivně pracovali. Děkuji všem pedagogům, kteří nám poskytli zpětnou vazbu. Děkuji své sestře Tereze, která si mě vždy vyslechla a nabídla názor z pohledu někoho mimo můj obor. Děkuji své mamince Lence, která mě od mala podporovala. Děkuji babičce Jarce a dědovi Františkovi za zaměstnání na zahradě, zatímco jsem nepracoval na filmu. Děkuji svým kamarádům za všechna piva, co se mnou v průběhu vypili. Děkuji všem z Pirogy Studios. Když jsem byl v Pirozích na stáži, blíž mě to seznámilo s týmovou prací v profesionální produkci a s používáním aplikace Google Drive. Z Pirohů ještě děkuji specificky Martinu Živockému za sedací pytel. Pozorný čtenář zjistí, jak důležitou roli měl tento pytel ve vývoji filmu.

OBSAH

ÚVOD.....	13
1 PŮVODNÍ NÁMĚT	14
2 SPOLUREŽIE	15
2.1 SPOJENÍ SIL.....	15
2.2 ROZDĚLENÍ PRÁCE.....	16
2.3 VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	17
3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	20
3.1 JEDNODUCHOST.....	20
3.2 MATERIÁL A PROSTOR.....	21
3.3 BARVY	23
3.4 TEXTURA.....	24
3.5 ŘEZÁNÍ A TRHÁNÍ.....	25
3.6 COMPOSITING.....	27
4 ROZŠÍŘENÍ SPOLUPRÁCE	30
4.1 STŘIH A KAMERA.....	30
4.2 ZVUK A HUDBA	31
ZÁVĚR	32
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	33
SEZNAM OBRÁZKŮ	35

ÚVOD

Společně s mou přítelkyní Štěpánkou Mikulíkovou, která stejně jako já studuje obor animované tvorby, jsme pracovali na bakalářském filmu Little Big Home. Vývoj tohoto projektu si prošel mnoha změnami. Pracovali jsme na něm tři školní semestry a spolupracovali jsme s mnoha dalšími lidmi. V následujících kapitolách popíšu proces od vývoje příběhu, až po výrobu. Zaměřím se na proces výtvarného řešení a na použití kombinace 2D a stop motion animace. Tato bakalářská práce obsahuje mnoho osobních poznatků a nabízí pohled do mého způsobu rozhodování a hledání řešení. Také zde reflektuji své zkušenosti ze spolupráce se Štěpánkou a s ostatními lidmi v našem týmu. Nejdřív se ale vrátím na začátek a popíšu svůj námět, který filmu Little Big Home předcházel, a od kterého jsem posléze upustil.

1 PŮVODNÍ NÁMĚT

Od začátku roku 2024 jsem začal rozvíjet svůj vlastní námět na bakalářský film. Na mysli jsem měl pár nápadů a námětů, ale byl mezi nimi jeden, který mě lákal nejvíce. Jednalo se o tvorbu animovaného dokumentu o grafickém znázornění ženského pohlavního orgánu. Myslím tím zobrazení ve tvaru kosočtverce s vertikální čarou uprostřed. Toto zobrazení ženského pohlavního orgánu je typické pro Česko a v menším měřítku i pro sousední země. Zbytek světa toto znázornění nezná. Na tomto tématu mě lákala jak historie výskytu tohoto symbolu, tak sociologický aspekt. Zajímalo mě, jak na tento symbol nahlíží různé generace z různých zázemí. Při podrobnějším průzkumu jsem narazil na práci pana doktora Rudolfa Šmída.

Pan Šmíd je sociolog, fotograf a filmový tvůrce¹. Režíroval oceňovaný animovaný dokument *Kronika Oldřicha S.* a zabývá se systematickým fotografováním symbolu kosočtverce od 90. let. Sám tento symbol považuje za národní dědictví². Obrátil jsem se proto na něj s prosbou o konzultaci ohledně symbolu. Pan Šmíd mi k mému překvapení oznámil, že zrovna vychází jeho krátký animovaný dokument *Co jsme dali světu přesně* na toto téma. Film byl promítán na Anifilmu roku 2024, kde byl přítomný i autor. S panem Šmídem jsem se tam setkal osobně. Diskutovali jsme o historii tohoto projektu a o jeho původním záměru vytvořit na toto téma celovečerní dokument s názvem *Sluníčko* jako čtvereček. Tento projekt z nespécifikovaných důvodů nebyl dokončen a pan Šmíd se rozhodl spojit s animátorem Tomášem Petříkem a přetvořit projekt do krátkého animovaného dokumentu. Po diskusi jsem usoudil, že načasování není ideální a od námětu jsem upustil. Stále mě ale toto téma zajímá. Po cestách stále fotím tyto unikátní logotypy a možná nastane správný čas a já se k námětu vrátím.

¹ Rudolf Šmíd. Online. Rudolf Šmíd. Dostupné z: <https://www.rudolfsmid.cz/zivotopis.html>. [cit. 2025-05-13].

² 12 nejkrásnějších českých kosočtverců. Online. G.cz. 2015. Dostupné z: <https://g.cz/budvar-12-nejkrasnejsich-ceskych-kosoctvercu/>. [cit. 2025-05-13].

2 SPOLUREŽIE

Můj dokument o kosočtverci byl tedy zahozen a já zase tápal, na čem budu pracovat. Neměl jsem žádný námět, který by stál za zpracování. Začal jsem nad tím tedy přemýšlet jinak. Místo hledání námětu jsem začal hledat možnost, že bych se k někomu přidal a mohli bychom na bakalářském projektu pracovat společně.

Mám totiž skvělou zkušenost ze svého pobytu v Norsku, kde jsem strávil jeden školní semestr. Tam jsem ve Volda university college pracoval na krátkém 3D animovaném filmu *Blowing Off Steam* spolu s další studentkou animace Norou Fossan. Spoluprací na tomto projektu jsem nabyl unikátní praxe v týmu. S Norou jsme na filmu pracovali každý rovným dílem, každý z nás byl režisér se stejnou vahou názoru. Oba jsme vyvíjeli příběh a určovali výtvarné řešení. V produkci se pak každý z nás zaměřil na něco trochu jiného. Pracovali jsme na počítačích postavených vedle sebe, takže jsme od sebe navzájem dostávali okamžitou zpětnou vazbu. To nám pomohlo v momentech, kdy jsme byly na něčem zaseknuté. Když nastal takový případ, mohli jsme oba spojit hlavy dohromady a tím přijít na řešení, které by nás samostatně nenapadlo. Také jsme se o sebe mohli vždy opřít a podporovat se. Práce takto vedle sebe umožnila okamžitou osobní komunikaci. Díky tomu jsem měl pocit, že jsme v žádné části neztráceli čas a nikdy jsme na nic nečekali. Po dokončení jsem byl s filmem naprosto spokojen a říkal jsem si, že bych byl rád, kdybych měl ještě někdy příležitost zažít podobnou spolupráci.

2.1 Spojení sil

Jednoho rána má přítelkyně Štěpánka Mikulíková, studentka animace ve stejném ročníku jako já, přišla s námětem na svoji bakalářskou práci. Pojednával o postavě, která neustále roste. Na začátku si jako malinký človíček žije ve svém domečku. To se změní, když spatří v dálce velikánské město. Když se do města vydá, zjistí, že je na něj moc malá, a v emočně vyhoceném stavu se vrací zpátky domů. Jenže ve městě vyrostla natolik, že se do domečku již nevejde a při pokusu se do něj dostat domeček poničí. Tento námět končil tak, že postava domeček obejme a vezme si okno, které z něj vypadlo. S tímto talismanem vykročí vstříc městu, nyní už dostatečně velká a připravená na to, co ji čeká. Celý příběh je metafora na životní změny a vychází z pocitů a zkušeností Štěpánky.

Předtím, než jsem se k projektu přidal, byla vytvořená první verze storyboardu. V něm mě uchvátil moment, kdy hlavní postava věží v domku, který jí je už malý. Přemýšlel jsem o tomto obrazu a o kontrastu mezi živou, hýbající se, měkkou postavou a neživým,

geometricky ostrým domkem. V ten moment mě napadlo tento kontrast zesílit kombinací 2D a stop motion animačních technik. Specificky tak, že postava bude animovaná digitální 2D kreslenou animací a domek bude vytvořený jako fyzický set. Záměr v tomto nápadu je takový, že 2D animace podpoří živost a měkkost postavy a fyzický set dodá domku stálost a pevnost. Odprezentoval jsem tuto myšlenku Štěpánce s tím, že jsem otevřen možnosti na filmu spolupracovat.

Musím zde dodat, že jsem měl sám zprvu pochyby ohledně spolupráce se Štěpánkou. Všechny mé předchozí zkušenosti se spoluprací byly povinné v rámci školy. I když to byly pozitivní zkušenosti, tak jsem nikdy nebyl iniciátorem spolupráce já, nýbrž škola. Měl jsem obavu, že když navrhnu spolupráci, tak budu působit jako někdo, kdo se chce přizivit na práci druhých. V tomto případě na práci Štěpánky, která již měla první verzi storyboardu. Tento pocit jsem ovšem překonal. Věřil jsem, že do projektu přispěji svou vizí a že můj přínos nebude pouze vedlejší, ale že budu také režisér tohoto filmu. Štěpánka mou nabídku společné režie přijala, a tak se ze mě a Štěpánky (dále jako spolurežisérka) stalo režisérské duo.

2.2 Rozdělení práce

Jako první jsme se pozastavili nad příběhem a storyboardem. Na těchto preprodukčních věcech jsme se Štěpánkou pracovali společně. Nastavili jsme si pravidlo, že Štěpánka, jakožto autorka námětu, bude mít hlavní slovo nad příběhem a vývojem postavy a já budu mít hlavní slovo co se týče výtvarného řešení. Oba jsme ale zasahovali do práce druhého a navzájem si dávali zpětnou vazbu.

Předběžně jsme se zamysleli i nad rozdělením práce ve výrobě filmu. Little Big Home je kombinací 2D digitálně animovaných postav a praktických setů. Domluvili jsme se tak, že spolurežisérka se zaměří na 2D postavy a já si vezmu na starost sety a následný compositing. Toto rozdělení nebylo přísným pravidlem, podle kterého jsme se řídili. Nakonec jsem ve filmu animoval i 2D postavy ve dvou záběrech. Moje hlavní náplň práce byla ovšem výroba setů, jejich focení a animace setů a efektů. Velkou částí mé práce byla poté také úprava nafocených materiálů a animace v programu After Effects. Všechny tyto aspekty výroby filmu rozvedu v samostatných kapitolách. Nejdřív se chci pozastavit nad vývojem příběhu.

2.3 Vývoj příběhu

V příběhu jsme se opírali o tříaktovou strukturu³. To bylo čitelné již z první verze storyboardu. Když se na film dívám zpětně, celková struktura se moc neměnila. Na čem jsme se spolurežiséřkou dlouho pracovali, bylo chování hlavní postavy, volba správných záběrů, a především jsme pracovali na správném vyznění. V této fázi dostala hlavní postava své jméno, Minnie.

Oproti běžnému postupu vývoje animovaného filmu jsme v žádné fázi neměli psaný scénář. Od námětu se spolurežiséřka pustila rovnou do tvorby storyboardu. Na příběhu jsme pracovali tak, že jsme kreslili, překreslovali a měnili obrazy z tohoto obrázkového scénáře. Obvykle to probíhalo tak, že když jsem navrhnul změnu, nakreslil jsem ji velmi primitivně a spolurežiséřka ji poté překreslila, aby si storyboard zachoval grafickou konzistenci. Oba jsme tvořili okna do storyboardu co nejjednodušším a nejrychlejším způsobem. Obrazy storyboardu byly soustředěné na to, co chceme, aby divák viděl, a prostředí bylo zjednodušené, aby mělo jasné těžiště zájmu a aby zdůrazňovalo významné aspekty scény⁴. Jeden z dalších důvodů tvorby minimalistických storyboardů je ten, že to šetří čas a autor si k obrázkům nevybuduje takovou vazbu a snadněji se proto vyhazují, když je třeba⁵. A my jsme vyhazovali hromadu materiálu. Když se podívám na první verzi storyboardu, tak zjišťuji, že není jediný obraz, který by byl ve finální podobě storyboardu stejný. Asi třetinu jsme pozměnili jen trošku a zbytek jsme předělali úplně. Je to tak z velké části kvůli našemu rozhodnutí, které jsme učinili během tvorby a které významně změnilo storyboard a posléze celý příběh.

V září roku 2024, skoro půl roku od počátku tohoto projektu, jsme se nemohli zbavit pocitu, že filmu něco chybí. Lehli jsme si společně na sedací pytel a s pizzou na klíně jsme se snažili přijít na něco, co by filmu dodalo energii, která mu chyběla. Při degustaci čtvrtého plátku jsem si vzpomněl, co mě k animaci přitáhlo. A tím jsou komiksy. Toto médium je charakterizováno sérií obrázků, které dohromady tvoří sekvenční umění⁶. Film se v tomto liší, protože příběh vypráví v čase, ne na ploše stran. Přesto se rozdělení obrazu ve filmu používá. Mnohdy v návaznosti na komiksovou estetiku, jako například ve filmech jako Scott

³ SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting that you'll ever need*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 19-329-0700-9.

⁴ BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board!*. 3. CRC Press, 2017. ISBN 1498797008.

⁵ *Composition Rules for Storyboards*. Online. STORYBOARDART. 2022. Dostupné z: <https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/composition-for-storyboards/>. [cit. 2025-05-13].

⁶ EISNER, Will. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. Will Eisner library. Instructional textbooks. New York, [2008]. ISBN 978-0-393-33126-4.

Pilgrim proti zbytku světa⁷ a Hulk⁸. Pracuje s tím samozřejmě i animovaný film. Zejména filmy *Spider-man: Paralelní světy*⁹ a *Spider-man: Napříč paralelními světy*¹⁰. Na tuto dvojici filmů jsem si vzpomněl, když jsme v září na sedacím pytli přemýšleli nad naším bakalářským filmem. A vtom jsem přišel s myšlenkou. Navrhl jsem, že i v našem filmu by se obraz mohl rozdělovat na vícero částí. V této fázi jsme již přemýšleli nad tím, že by Minniin domeček byl set vytvořen z papíru. Přišlo mi proto logické, že by se obraz ve filmu trhal jako papír, a to by vytvořilo dělený obraz podobný komiksovým panelům. Tato myšlenka nám dodala hromadu kreativní energie. Začali jsme vymyslet různé způsoby využití tohoto nápadu. Dostali jsme se do fáze, kdy jsme předělali celý storyboard, aby obsahoval tento vyprávěcí prvek. Trhání začalo ve filmu figurovat v podstatě jako samostatná postava. Přistupovali jsme proto k tomu tak. Zároveň jsme chtěli, aby trhání reflektovalo pocity hlavní postavy. Určili jsme proto jasný začátek, prostředek a konec. Na začátku se obraz trhá pomaleji rovnějším trhem s tenčím roztrhaným okrajem. Uprostřed filmu, kdy je Minnie přehlcená velkým městem, se trhy začínají zrychlovat a jejich následky jsou více hrubé a nerovné. Další zlomový okamžik nastane, když se začne trhat Minniin dům. V tento moment nevidíme trhání obrazu, nýbrž samotná Minnie způsobuje destrukci. Motivu trhání jsme dali tečku posledním záběrem, kde vidíme Minnie v polodetailu. Tam se obraz netrhá, ale již roztržený obraz se zaceluje. Tento záběr měl být dlouhou dobu následovaný ještě jedním celkem, kde vidíme Minnie zboku jak vykročí vstříc městu. Po konzultaci se stříhačkou jsme uznali, že by film měl končit záběrem, ve kterém figuruje motiv trhání, a rozhodli jsme se Minniino vykročení k městu přidat do zmíněného zaceleného polodetailu.

⁷ *Scott Pilgrim proti zbytku světa* [Scott Pilgrim vs. the World] [film]. Režie Edgar WRIGHT. USA / Velká Británie / Kanada / Japonsko: Universal Pictures, 2020.

⁸ *Hulk* [film]. Režie Ang LEE. USA: Universal Pictures, 2003.

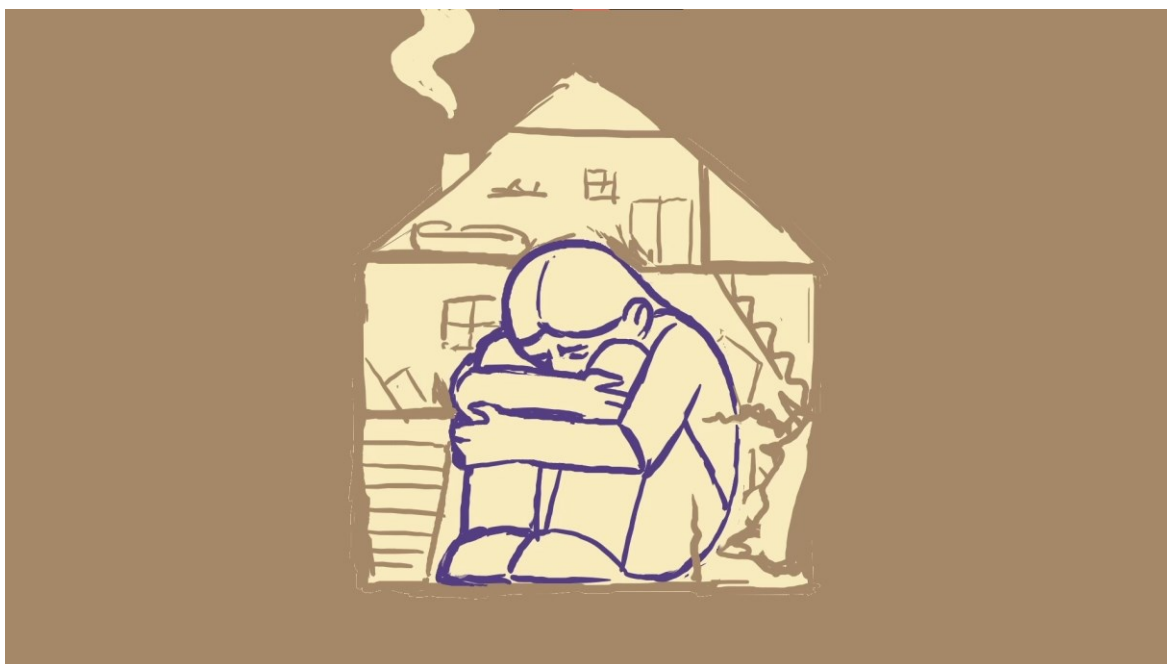
⁹ *Spider-Man: Paralelní světy* [Spider-Man: Into the Spider-Verse] [film]. Režie Bob PERSICETTI, Peter RAMSEY, Rodney ROTHMAN. USA: Sony Pictures, 2018.

¹⁰ *Spider-Man: Napříč paralelními světy* [Spider-Man: Across the Spider-Verse] [film]. Režie Joaquim Dos SANTOS, Kemp POWERS, Justin K. THOMPSON. USA: Sony Pictures, 2022



Obrázek 1 – Můj návrh snímku stryboardu

(zdroj: vlastní)



Obrázek 2 – Překreslený snímek storyboardu spolurežisérkou

(zdroj: vlastní)

3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Měl jsem u své bakalářské práce vizi, že bude vše učesané, konzistentní a dopracované, dokud to nebude vypadat podle mé představy. Zkrátka aby výsledný produkt vypadal prezentovatelně. Jenže nejsme žádné velké studio. Nemáme velký budget ani pracovní sílu. Nemáme v týmu ilustrátora nebo concept artistu. Proto jsem v procesu hledání výtvarného řešení myslel na jednoduchost a efektivnost. Zvolil jsem si minimalistické návrhy pozadí, které ale budou dotažené a budou po celý film konzistentní.

3.1 Jednoduchost

Vzhledem k tomu, že vyprávíme příběh, který je metaforický, nám přišlo vhodné se nedržet přísně reality. Chtěli jsme vytvořit svět, který by měl základ v tom reálném, ale podobně jako samotný příběh by měl v sobě dostatek prostoru na interpretaci. Rozhodl jsem se s tímto přístupem navrhnout pozadí, které by bylo tvořeno barevnými papírovými sety s doplněnými linkami, které by pomáhaly dokreslit některé elementy jako textury a detaily předmětů. Hlavní postava má také minimalistický design bez mnoha specifických prvků. Každý typ výtvarného návrhu postavy má odlišný psychologický vliv na diváka. Rozhodli jsme se pro jednoduchý design, který jsme použili, protože se do něj divák může jednoduše vcítit¹¹. Z designu jsme vynechali obrysové linky, protože to podpořilo minimalismus a protože tak postava více zapadá do prostředí. Rozhodli jsme se Minnie dát mikádo kvůli hříčce s tvary. Když se totiž na ni podíváme z přímého pohledu, najdeme v designu její hlavy tvar domu.

Důležitý prvek vizuální identity je hravost, která díky jednoduchosti obrazu více vynikne.

V tento moment jsem si byl vědom, že k realizaci budu potřebovat kvalitní fotoaparát, světla, stativy, C standy, gobo hlavy, extendery a hlavně dostatečný prostor. Vzhledem k těmto faktorům jsem se rozhodl dělat velkou část filmu v prostorách univerzity s univerzitním vybavením.

¹¹ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.



Obrázek 3 - Já při animaci ve studiu

(zdroj: Martin Kotík)

3.2 Materiál a prostor

V preprodukcí jsme se spolurežisérkou určili hlavní materiál, který budu využívat ve filmu. Byl to papír. Nebyl jsem si ale jistý, jak tento materiál využiji. Možností byla spousta. Říkal jsem si, že by okolí mohlo být papírové a na postavách by byla vidět přiznaná 2D digitální animace. V jeden moment jsem si hrál s variantou, že by mohly být nějaké části řešeny v 3D softwaru. Vše ale rozhodl moment, kdy na scénu přišel nápad s trháním obrazu.

S trháním obrazu se totiž vizuální směr filmu v mé hlavě ujasnil a měl jsem jasno, jakým směrem se vydat. Papír se v této chvíli stal nedílnou součástí identity filmu. Přišlo mi proto vhodné jej využít naplno. To znamená, že vše bude z papíru. Nebo by to tak mělo působit díky digitálním trikům v postprodukcí. Určil jsem si pravidlo, že vše bude muset být prakticky proveditelné. Což znamená, že i když budou použity digitální úpravy, tak budou použity k tomu, aby film působil taktilně a co nejvíce jako praktická stop motion animace.

S trháním obrazu jsem tak narazil na jeden zásadní problém. Pokud se bude trhat trojrozměrný filmový obraz, tak to nebude vypadat přirozeně. Všímavému divákovi bude v ten moment jasné, že se do obrazu zasahovalo počítačem, což jsem nechtěl. Přišel jsem proto s jednoduchým řešením: film bude obsahovat jak prostorové, tak plošné záběry a trhat se

budou pouze ty plošné. U plošných záběrů totiž trhání vypadá přirozeně, protože se mohou trhat samotné ploché vrstvy papíru, ze kterých je záběr vytvořen. Jsem si vědom, že divák může z příběhu vytrhnout moment, kdy uvidí prostorový záběr, na který naváže plošný záběr a naopak. Tomu jsem se pokusil vyhnout tím, že plošné a prostorové záběry, které jsou na sebe napojeny, budou mít stejnou barevnost. To divákovi pomůže akceptovat návaznost těchto záběrů. Zároveň jsem v tomto postupu našel jednu výhodu. Ploché záběry působí oproti prostorovým záběrům stísněně, což se nám k většině těchto záběrů hodilo. Když je Minnie doma, domek působí trochu stísněně. Stejně tak když je obklopena chaosem rušného města, tak se cítí stísněně. Naopak v momentech, kdy Minnie obdivuje veliké město, se hodí prostorový obraz pro zvýraznění měřítka.

V běžné produkci stop motion animace se na fotoaparátu nastavuje clona kolem hodnoty f11 a rychlost závěrky mezi 0,5 a 1 vteřinou¹². To vytváří přirozenou hloubku ostrosti a sety působí, jako by byly v životní velikosti. Pro Little Big Home jsem se rozhodl většinou používat clonu o hodnotě f16 a rychlost uzávěrky na 1 vteřinu. Toto způsobuje velkou hloubku ostrosti, takže vše v obraze je více zaostřené. To se mi hodí v momentě, kdy budu vyfocené materiály upravovat v After effects. Fotky s více ostrými objekty se totiž digitálně upravují mnohem lépe než fotky s mělkou hloubkou ostrosti. Jeden z důvodů je fakt, že zaostřené prvky se dají snadno rozostřit díky maskám¹³, zatímco kdybych chtěl naopak zaostřit nějaké rozostřené prvky na fotce, proces by byl mnohem náročnější.

¹² PRIEBE, Ken A. *The advanced art of stop-motion animation*. Course Technology, a part of Cengage Learning, 2010. ISBN 978-1-4354-5613-6.

¹³ *Quick tip - Blur in desired area by using Compound Blur in After Effects - 117*. Online. In: . 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ehNmQL8eZfQ>. [cit. 2025-05-14].



Obrázek 4 - Příklad typu obrazu na prvním zkušebním záběru

(zdroj: vlastní)

3.3 Barvy

Při práci na řešení barevnosti filmu jsem zkoumal různé barevné palety. Nakonec jsem bral velký ohled na materiál a rozhodoval se podle toho, jaké barvy si asociuji s papírem. Samozřejmě první barva, která člověka napadne, když se řekne papír, je bílá. Tu jsem se rozhodl použít na postavy. Celý film se soustředí na Minnie a ve filmu používáme a přiznáváme použití papíru, a tak mi dávalo smysl, že Minnie bude mít tu ‚nejpapírovější‘ barvu. Navíc to podtrhuje Minniinu čistotu v tom smyslu, že je na tomto světě poprvé. Je vlastně jako nepopsaný kus papíru. Dále jsem bílou použil na mraky, u kterých tato barva jednoduše vypadá přirozeně.

Papír ale není pouze bílý. Já si papír spojuji se žlutou barvou starých knih a s hnědošedou barvou kartonu. Specificky barva kartonu mi v teorii seděla k filmu. Po pár zkouškách jsem však tuto barvu zavrhl, protože nezpůsobila dostatečně jasně a energicky. Můj záměr by takový, že jsem chtěl filmu dodat pestré barvy, které by reflektovaly osobnost hlavní postavy, která je do všeho zapálená a plná energie. Pestré barvy jsem proto použil pro Minniin dům a pro městské budovy. Specificky v domě jsem vytvořil hřejivý dojem pomocí teplých tónů červené a oranžové. Ve městě jsem poté zvolil podobné barvy. Tam se ovšem tyto barvy postupně mění do méně hřejivých, čím více se Minnie ve městě cítí nepříjemně. Oblohu jsem obarvil krémovou barvou připomínající barvu skicáků, které často používám.

Finální světlost oblohy jsem vybíral tak, aby na ní byly stále čitelné bílé postavy. Co se týče specifických tónů a odstínů, vycházel jsem z teorie barev¹⁴. Myslel jsem také na komiksové prvky filmu, a tak jsem se také inspiroval komiksovým coloristou Matthew Wilsonem a jeho lekcemi o barvení komiksu¹⁵.

3.4 Textura

Zkoušel jsem různé způsoby, jak papír obarvit. Jedna z možností byla prostě použít barevné papíry. Po hlubším zamyšlení jsem tuto možnost vyřadil, a to čistě z logického důvodu. Chtěl jsem, aby roztržené části papíru byly bílé, protože bílá upoutá pozornost a divák tak snadněji přečte rozdělení obrazu. Roztržené části u barevných papírů bílé nejsou. Proto jsem měl jasno v tom, že budu používat bílé papíry, které budu barvit pomocí výtvarných potřeb.

Možností bylo stále spousta. Po zkoumání různých textur jsem došel k závěru. Textura pastelek a uhlů způsobovala, že na mě obraz působil vysušeně. Textura voskovek ve mně evokuje moc velkou infantilnost. Textura olejových barev zakrývá texturu samotného papíru, což je něco, co jsem se snažil ponechat. Tyto zmíněné textury mi proto nevyhovovaly. Rozhodl jsem se použít akvarelové barvy. Používal jsem nakonec akvarelové barvy. Papíry jsem barvil do různých odstínů červené a zelené, jelikož to jsou dvě hlavní barvy setů. Nezáleželo mi moc na specifickém odstínu, protože si vyfocený materiál vždy projde silnou digitální postprodukcí, kde si mohu odstín měnit dle potřeby. Při barvení mi ale záleželo na míře jasů. Bylo důležité, aby barevné plochy, které budou vedle sebe, byly kontrastní. Tmavost a světlost se totiž digitálně upravovala mnohem hůř.

Žlutou oblohu a okna jsem dotvářel digitálně. Rozhodl jsem se totiž, že obloha, okna a živé postavy nebudou mít vodovkovou texturu. U oblohy jsem se takto rozhodl, protože bez textury vypadá mnohem lehčí a vzdálenější. U postav, protože jsou bílé jako nepopsaný papír, takže by textura vodovky na nich nedávala smysl. Dalším krokem byl výběr typu papíru, který se bude používat. Barvil jsem různé gramáže a různé s různými druhy textur. Textury papíru dělí podle procesu výroby na hot-pressed- nejjemnější textura, cold-pressed- hrubší textura a rough- nejhrubší textura¹⁶. Jelikož z papíru budu vyřezávat maličké objekty

¹⁴ *A Guide to Color Theory for Motion Design*. Online. LottieFiles. 2022. Dostupné z: <https://lottiefiles.com/blog/tips-and-tutorials/color-theory-for-motion-design>. [cit. 2025-05-14].

¹⁵ *Marvel's The Art of Storytelling*. Online. Proko. 2024. Dostupné z: <https://www.proko.com/course/marvels-the-art-of-storytelling>. [cit. 2025-05-14].

¹⁶ MILLER, Rob. *Choosing the Right Watercolor Paper (Quality, Content, Weight, Textures, Color, Forms)*. Online. Arts artists at work. Dostupné z: <https://artsartistsatwork.com/choosing-the-right-watercolor-paper-weight-quality-content-textures-color-forms/index.html>. [cit. 2025-05-14].

a nechtěl jsem, aby textura brala moc velkou pozornost, se mi nejvíce mi líbil výsledek papíru typu hot-pressed. Zkoušel jsem i běžný kreslicí karton s gramáží 180 g/m². Výsledky zkoušek na tomto papíru byly dostačující. Vzhledem k jeho cenové dostupnosti jsem si ho zvolil jako hlavní zdroj na výrobu setů. Tento typ měli vždy na skladě v papírnictví, nacházející se necelých sto metrů od univerzity, což bylo velice praktické. Používal jsem i kancelářský papír nízké gramáže na mraky. Tenkost papíru dala mrakům potřebný pocit lehkosti.

3.5 Řezání a trhání

Pravidlo, které jsem k realizaci určil, je takové, že vše je vytvořené z vyřezaného nebo vystřiženého papíru. U animovaných postav, které jsou tvořeny digitálně, je tento efekt napodobený v programu After Effects. Většina pozadí je však tvořena z velké části prakticky. Při samotném řezání a stříhání jsem záměrně nepostupoval precizně. Chtěl jsem materiál přiznat a přidávat do obrazu nedokonalosti. Občas jsem uřízl něco navíc nebo něco nedořezal a utrhl. To dodalo pozadí dynamiku, uvolněnost a hravost.

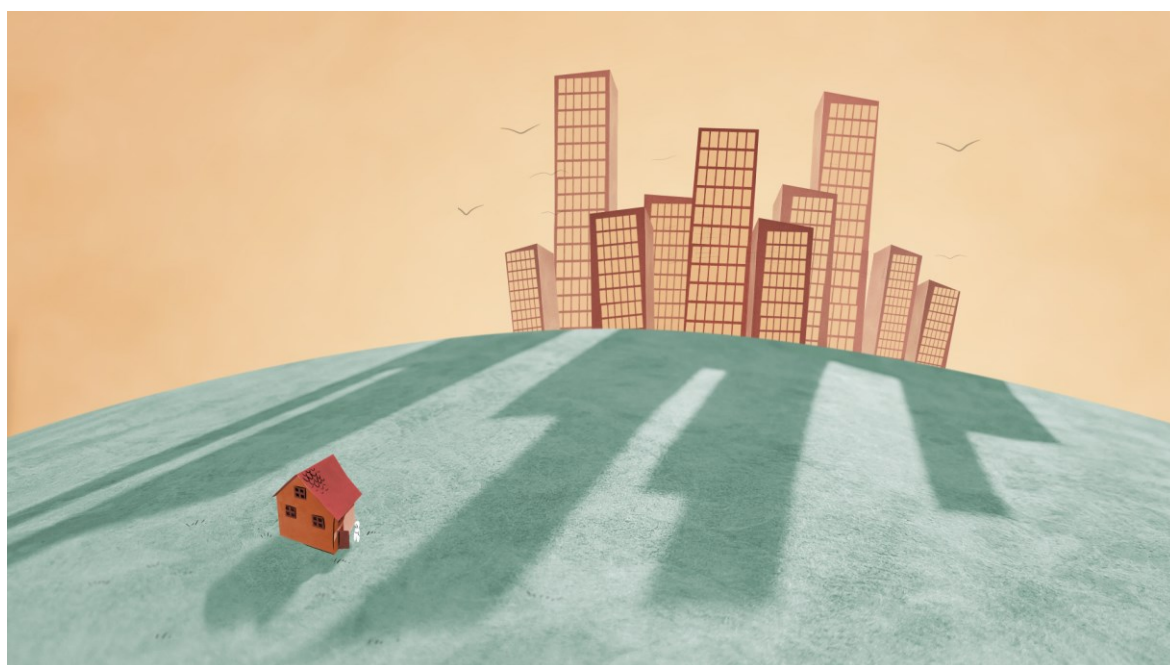
Uvnitř těchto ploch pak byly většinou přidány linky pro dokreslení.

Pomalé trhání obrazu na začátku filmu vytvářelo rovný trh s tenkým roztrženým okrajem papíru. Zde jsem proto používal kancelářský papír nízké gramáže. Ve městě jsou trhy rychlejší a jejich následky mnohem agresivnější, tam jsem proto trhal papír vyšší gramáže.



Obrázek 6 - Vizuální konecept filmu

(zdroj: vlastní)



Obrázek 5 - Vizuální koncept filmu

(zdroj: vlastní)

3.6 Compositing

Velkou část mé práce na tomto filmu zabral compositing. Ten jsem dělal v programu Adobe After Effects.

Celý film stojí na konceptu vystřižených postav v prostředí vytvořeném z papíru. Postavy byly animovány digitálně. Můj úkol byl potom skloubit digitální 2D animaci s vyfoceným pozadím tak, aby postavy působily jako součást prostředí a jako vystřižené z papíru. Jedním z prvních problémů byl animovaná textura. Pro autentický pocit vyřezávané animace se s každou naanimovanou fází musí změnit textura papíru. To vytváří dojem, jako by byly jednotlivé fáze vystřižené zvlášť. Měl jsem možnost animovat texturu ručně. V takovém případě bych animaci siluety postavy exportoval jako obrázkovou sekvenci přes rozhraní, které nabízí program TVPaint 10, který v produkci filmu používáme. To by poté znamenalo hledat změny každé fáze a ručně texturu vyměnit nebo přemístit v momentu změny. To je časově náročné a otevírá to dveře lidským chybám.

Začal jsem proto na internetu hledat možné alternativy, které tento proces zefektivní. Na webu forum.tvpaint.com uživatel Mads Juul zveřejnil příspěvek obsahující dva scripty¹⁷, které mají pomoci v situacích, jako je ta moje. První se používá v programu TVPaint. Zde se po spuštění scriptu animovaný klip v určitém souboru neexportuje jako obrázková sekvence, ale exportuje se jako infrastruktura složek, kde se každá vrstva daného klipu exportuje do složky zvlášť. Co pro mě ale bylo důležitější, je to, že se každá vrstva neexportuje jako obrázková sekvence, ale script exportuje specificky pojmenované jednotlivé fáze s textovým souborem. Do souboru programu After Effect importuji infrastrukturu složek, kterou jsem právě exportoval z TVPaintu. Poté označím libovolný soubor uvnitř jedné ze těchto složek v After Effects. Jakmile jsem tak učinil, můžu spustit druhý script. Ten díky textovému souboru, který obsahuje potřebné informace o časování, automaticky přemění infrastrukturu složek do kompozic. Zde jsou jednotlivé fáze animace napozicované do vlastní vrstvy a načasované přesně tak, jak byly v TVPaintu. V tento moment můžu textury vyřezávat do tvaru jednotlivých fází přes kanál alfa díky funkci Track Matte¹⁸.

¹⁷ *Export TVPaint - Import After Effects 1.0.4*. Online. Tvpaint forum. 2013. Dostupné z: <https://forum.tvpaint.com/viewtopic.php?f=11&t=6978>. [cit. 2025-05-14].

¹⁸ PLUMMER, Ryan. *How to Use Track Mattes in After Effects*. Online. SCHOOL OF MOTION. Dostupné z: <https://www.schoolofmotion.com/blog/how-to-use-track-mattes-after-effects>. [cit. 2025-05-14].

Tento způsob převodu animace z TVPaintu do After Effects mi ušetřil čas i v tom, že script z TVPaintu naráz exportuje všechny viditelné vrstvy bez toho, aniž by je zapekl do jedné, takže nemusím exportovat vrstvy zvlášť, ale jedním kliknutím se mi přehledně exportují všechny vrstvy s názvy, jaké jim v TVPaintu přiřadila spolurežisérka nebo já. Další výhodou tohoto postupu je datová lehkost. Jelikož z TVPaintu neexportuji obrazovkou sekvenci, ale pouze jednotlivé fáze, tak je výsledná velikost souborů menší.

Další věc, nad kterou jsme se před samotnou animací zamysleli, je tloušťka linek. Rozhodli jsme se mít linky všude plus minus stejně tlusté v rámci filmového světa. Takže když je záběr close-up na Minnie, linka bude v obraze tlustší, než když je záběr celek, ale uvnitř světa filmu je linka stále stejná. To znamená, že jak Minnie v průběhu filmu roste, linka na ní zůstává stejné tloušťky, ale v obraze to působí, že se linka ztenčuje. Použili jsme tento princip, protože díky tomu divák uvidí rozdíl mezi malou a velkou Minnie. Také to pomáhá rozlišit měřítko Miniina domečku a velkého města. Toto pravidlo tloušťky linky je také ovlivněné velikostí záběru. V některých případech linka nemůže zůstat všude stejná čistě z toho důvodu, že by na velkých předmětech působila tak tence, až by nešla vidět, nebo by naopak na malých předmětech vypadala tak tlustě, že by obraz byl nečitelný.

Na tloušťku linky jsme podle tohoto pravidla animovali, ale občas se stalo, že linka měla tloušťku, která se do záběru nehodí. V takových případech jsem při compostingu v After Effects používal efekt Inner/Outer Key, který mi umožnil vrstvu s linkou ztenčit či zesílit.

Pro konzistenci linek digitálních postav a reálných setů jsem se rozhodl přidávat linky do záběrů digitálně jak u postav, tak u pozadí. Všechny linky jsem poté upravoval tak, aby vytvářely dojem, že jsou na papír nakreslené ručně. Tohoto dojmu jsem dosahoval v After Effects pomocí efektu Roughen Edges. Tento efekt vytváří na okrajích linek nerovnosti¹⁹. Já většinou použil tento efekt dvakrát s odlišnými nastaveními na jednu vrstvu s linkou. Jeden efekt byl nastavený tak, aby na lince vytvářel větší nerovnosti, a druhý efekt způsoboval menší nerovnosti. Celou vrstvu s linkou s oběma efekty jsem poté zkopíroval, snížil působení efektů, mírně rozostřil a změnil její barvu. Toto vytvořilo podbarvení, které finálnímu výsledku přidalo na přesvědčivosti.

¹⁹ *Stylize effects*. Online. Adobe. 2021. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/ae/after-effects/using/stylize-effects.html>. [cit. 2025-05-14].

Tento postup jsem používal nejen u linek na postavách a setech, ale i na trávě. Ta funguje na principu animovaných linek v prostoru. S animací trávy mi ve velké míře pomohl Liam Uno Timour-Silveira, kterého jsem poznal v Norsku a sám se mi ozval s nabídkou pomoci na filmu.



Obrázek 7 - Filmový obraz před compositingem

(zdroj: vlastní)



Obrázek 8 - Filmový obraz po compositingu

(zdroj: vlastní)

4 ROZŠÍŘENÍ SPOLUPRÁCE

Práce na tomto filmu nám dala možnost potkat nové lidi a dostat od nich cennou zpětnou vazbu. Prezentovali jsme náš bakalářský film na akci Aniklani, kde jsme měli 3 minuty na to, abychom publiku předali co nejvíce informací. Poté jsme si vyslechli názor a rady poroty. Celou prezentaci jsme pojali ve velmi odlehčeném duchu. Vymysleli jsme pár vtípků a diváci se většinou smáli. Když jsme si ale vyslechli ohlas poroty a na celý přednes jsme se podívali zpětně, uvědomili jsme si, že byl vtipný až moc. Umím si představit, že většina lidí, co nás poslouchala, si film představovala jako komedii. Náš film je sice odlehčený a má v sobě špetku humoru, ale jako komedii bychom ji nepopsali. Z prezentace jsem si proto odnesl poznatek o důležitosti předání správného tónu.



Obrázek 9 - Já a spolurežisérka prezentující na Anikalnech

(zdroj: Eva Kořínková pro Anifilm)

4.1 Střih a kamera

Dále jsme spolupracovali se studentkou střihové skladby Danuší Hladíkovou. Danuše byla naše již zmiňovaná střihačka. Byla velmi nápomocná při rozhodování o časování. Danuše nás poté spojila s doc. MgA. Liborem Nemeškalem, Ph.D., se kterým jsme posléze

konzultovali animatik filmu. Pan Nemeškal měl plno postřehů ohledně dramaturgie, střihu a celkového vyznění filmu. Z této schůzky jsem si odnesl to, že je možné na film nahlížet z několika pohledů a že každý divák se soustředí a hledá smysl v něčem jiném.

Měl jsem i konzultaci se studentkou se specializací na kameru Adrianou Pricop. Probírali jsme spolu možnosti záběrování, ale i svícení specifických záběrů. Díky ní jsem si uvědomil, jak moc ovlivní umístění odrazné plochy ve formě bílého papíru závěrečný snímek.

4.2 Zvuk a hudba

Jako zvukaře pro tento film jsme zvolili Jaroslava Nečase, se kterým jsme již v minulosti spolupracovali. Zvučil mně a Štěpánce společnou zakázku pro neziskovou organizaci Člověk v tísni. Poté jsem s ním spolupracoval na svém semestrálním filmu Fly By a na filmu Blowing Off Steam, který jsem vytvořil během svého pobytu v Norsku.

Měli jsme i možnost vést herce, jejichž hlasy byly použity pro oživení obyvatel města. S Jardou jsme se scházeli ve studiu, kde jsme herce nahrávali. Sešli jsme se tam i na osobní konzultaci, na které jsme poskytovali zpětnou vazbu na první verzi zvukové vrstvy filmu.

Hudbu nám měla původně složit Noemi Valentíny. Kvůli časové nedostupnosti nám doporučila Vítu Přibylu, se kterým blízce spolupracuje. S Vítem jsme se však minuli uměleckou vizí a od spolupráce na filmu upustil. Po konzultaci se zvukařem jsme se rozhodli ve filmu použít hudbu z banky. Absence hudby dělané na míru nás mrzí, ale dělali jsme vše pro to, aby hudba z banky k filmu seděla. Měli jsme také plnou důvěru v to, že ji Jarda vhodně zakomponuje do filmu.

S Jardou jsme měli možnost vést herce, jejichž hlasy byly použity pro oživení obyvatel města. Scházeli jsme se ve studiu, kde jsme herce nahrávali. Sešli jsme se tam i na osobní konzultaci, na které jsme poskytovali zpětnou vazbu na první verzi zvukových vrstev filmu. Spolupráce s Jardou byla hladká. Máme spolu již vybudovaný vztah a víme, co můžeme od sebe navzájem očekávat. Jardův přístup ke spolupráci byl otevřený a vždy naslouchal našim poznámkám. Když náš návrh byl neproveditelný nebo Jarda věděl, že by nefungoval, tak nám vysvětlil logický důvod, proč to tak je. To nám mnohdy poskytlo novou perspektivu na to, co je na zvukové složce důležité.

ZÁVĚR

Na bakalářský film jsme měli mnohem více času v porovnání s ostatními projekty v rámci školy, na kterých jsem v minulosti pracoval. Od námětu až po odevzdání nám práce na tomto filmu zabrala přes více než rok. Když se na celý proces dívám zpětně, zamýšlím se, kolik toho času je na samotném filmu vidět. Mnoho času jsme strávili zkoumáním cest, které se ukázali být slepými uličkami. Mnoho času jsme také strávili nad věcmi, které ve výsledku nebyly vůbec důležité. Zároveň ale mohu s jistotou a s klidným srdcem říct, že jsme se v každé části procesu mnoho naučili. I když všechna ta práce nemusí být vidět na samotném filmu, doufám, že je vidět na nás. Já jsem se třeba naučil lépe vysvětlovat a opodstatňovat svá rozhodnutí. Naučil jsem se, jak důležitá je komunikace a jasná formulace vlastního názoru.

Při práci na svých předchozích filmech jsem se mnohdy rozhodoval intuitivně, ale čas na tomto projektu mi umožnil se nade vším zamyslet a tvořit s jasným záměrem. Paradoxně jsem ale také zjistil, že když se nad něčím zamyslím až moc, tak mě to může odvést od hlavního zaměření a to filmu může uškodit. To vše je mnohem snazší si uvědomit, když kolem sebe máte lidi plné zápalu a kteří mají odvahu vaše myšlenky zpochybňovat. Zastávám postoj, že každá zpětná vazba a každý názor je přínosný, když se nad nimi člověk zamyslí v kontextu situace a ve správném myšlenkovém nastavení. Dále věřím, že je důležité nad zpětnou vazbou a odlišnými názory vést dialog. Mnohokrát se mi stalo, že jsem něčí názor nechápal vůbec. Až potom, co mi dotyčný svůj postoj vysvětlil, jsem ho pochopil a mnohdy mi to otevřelo oči. Já si pak uvědomil nové způsoby, jak se dá nahlížet na pohyblivý obraz, kterého jsme tvůrci.

Než jsem začal psát tuto práci, tak jsem si myslel, že se rozepíšu o všech neshodách a argumentech, které jsme se spolurežisérkou v procesu měli. Když se nyní na vývoj dívám zpětně, nepřijdou mi tyto momenty nijak zajímavé na zaznamenání. Každý z nás měl v mnoha situacích protichůdný názor s tím druhým. Nyní ale vidím, že všechna rozhodnutí, která jsme udělali, byla učiněna se záměrem, aby výsledný film byl nejlepší, jaký může být. Jsem vděčný, že jsme to dotáhli do konce a děkuji Štěpánce, že byla tak zapálený a trpělivý parták.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- [1] Rudolf Šmíd. Online. Rudolf Šmíd. Dostupné z: <https://www.rudolfsmid.cz/zivotopis.html>. [cit. 2025-05-13].
- [2] 12 nejkrásnějších českých kosočtverců. Online. G.cz. 2015. Dostupné z: <https://g.cz/budvar-12-nejkrasnejsich-ceskych-kosoctvercu/>. [cit. 2025-05-13].
- [3] SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting that you'll ever need*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 19-329-0700-9.
- [4] BEIMAN, Nancy. *Prepare to Board!*. 3. CRC Press, 2017. ISBN 1498797008.
- [5] *Composition Rules for Storyboards*. Online. STORYBOARDART. 2022. Dostupné z: <https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/composition-for-storyboards/>. [cit. 2025-05-13].
- [6] EISNER, Will. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist. Will Eisner library. Instructional textbooks. New York, [2008]. ISBN 978-0-393-33126-4*.
- [7] *Scott Pilgrim proti zbytku světa* [Scott Pilgrim vs. the World] [film]. Režie Edgar WRIGHT. USA / Velká Británie / Kanada / Japonsko: Universal Pictures, 2020.
- [8] *Hulk* [Hulk] [film]. Režie Ang LEE. USA: Universal Pictures, 2003.
- [9] *Spider-Man: Paralelní světy* [Spider-Man: Into the Spider-Verse] [film]. Režie Bob PERSICHETTI, Peter RAMSEY, Rodney ROTHMAN. USA: Sony Pictures, 2018.
- [10] *Spider-Man: Napříč paralelními světy* [Spider-Man: Across the Spider-Verse] [film]. Režie Joaquim Dos SANTOS, Kemp POWERS, Justin K. THOMPSON. USA: Sony Pictures, 2022
- [11] MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- [12] PRIEBE, Ken A. *The advanced art of stop-motion animation*. Course Technology, a part of Cengage Learning, 2010. ISBN 978-1-4354-5613-6.
- [13] *Quick tip - Blur in desired area by using Compound Blur in After Effects - 117*. Online. In: . 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ehNmqL8eZfQ>. [cit. 2025-05-14].

- [14] *A Guide to Color Theory for Motion Design*. Online. LottieFiles. 2022. Dostupné z: <https://lottiefiles.com/blog/tips-and-tutorials/color-theory-for-motion-design>. [cit. 2025-05-14].
- [15] *Marvel's The Art of Storytelling*. Online. Proko. 2024. Dostupné z: <https://www.proko.com/course/marvels-the-art-of-storytelling>. [cit. 2025-05-14].
- [16] MILLER, Rob. *Choosing the Right Watercolor Paper (Quality, Content, Weight, Textures, Color, Forms)*. Online. Arts artists at work. Dostupné z: <https://artsartistsatwork.com/choosing-the-right-watercolor-paper-weight-quality-content-textures-color-forms/index.html>. [cit. 2025-05-14].
- [17] *Export TVPaint - Import After Effects 1.0.4*. Online. Tvpaint forum. 2013. Dostupné z: <https://forum.tvpaint.com/viewtopic.php?f=11&t=6978>. [cit. 2025-05-14].
- [18] PLUMMER, Ryan. *How to Use Track Mattes in After Effects*. Online. SCHOOL OF MOTION. Dostupné z: <https://www.schoolofmotion.com/blog/how-to-use-track-mattes-after-effects>. [cit. 2025-05-14].
- [19] *Stylize effects*. Online. Adobe. 2021. Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/ae/after-effects/using/stylize-effects.html>. [cit. 2025-05-14].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Můj návrh snímku storyboardu	19
Obrázek 2 – Překreslený snímek storyboardu spolurežisérkou	19
Obrázek 3 - Já při animaci ve studiu.....	21
Obrázek 4 - Příklad typu obrazu na prvním zkušebním záběru.....	23
Obrázek 5 - Vizuální koncept filmu	26
Obrázek 6 - Vizuální konecept filmu.....	26
Obrázek 7 - Filmový obraz před compositingem	29
Obrázek 8 - Filmový obraz po compositingu	29
Obrázek 9 - Já a spolurežisérka prezentující na Anikalnech	30