Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Babiččin kufr“

Anna Černá

Bakalářská práce
2012

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Anna ČERNÁ**
Osobní číslo:	**K09002**
Studijní program:	**B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor:	**Klasická animovaná tvorba**
Téma práce:	**Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Babiččin kufr"**

Zásady pro vypracování:

PODKLAD PRO ZADÁNÍ BC. PRÁCE
Zásady pro vypracování
1. Teoretická část bc. práce
Zadání: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Babiččin kufr".
Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.
Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči -2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.
2. Praktická část bc. práce
Vytvoření bakalářského filmu na téma "Babiččin kufr"
Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD formát video DVD v pevném obalu s přebalem. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"
S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči:-1 ks kompletně vyplněna titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi) -1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

B.Dovnikovič – Škola kresleného filmu.
R. Williams – The Animator's survival.
Harold Whitaker a John Halas – Timing for animation, 2002.
Rachel Stormová – Encyklopedie východní mytologie, 2000, Rebo Productions CZ, s.r.o.
kol.autorů – Mytologie světa, Slovart 1997
Gabriele Fahr-Becker – Japanese Prints, 2007, Taschen
Ingo F.Walther a Norbert Wolf – Masterpieces of Illumination, 2005, Taschen

Vedoucí bakalářské práce:	**doc. Vladimír Malík** Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce:	**1. prosince 2011**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

L.S.

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně ..... ……..……

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Ve své bakalářské práci popisuji průběh tvorby mého závěrečného filmu “Babiččin kufr”. Celý průběh realizace je zde popsán od prvních nápadů týkajících se příběhu, až po závěrečné fáze post-produkce. Zmíněny jsou i problémy, které se během realizace vyskytly a které jsem řešila.

Na začátku své bakalářské práce objasňuji příběh svého animovaného filmu, vyprávějícího o malé nudící se holčičce, uvězněné doma za deštivého dne, a okolnosti, které mne k jeho vytvoření inspirovaly. Dále popisuji techniku klasické kreslené animace a vysvětluji, proč jsem si tuto techniku vybrala. Nevynechám ani témata práce na výtvarné a hudební složce filmu.

Celá práce je psána jako objasnění procesu tvorby závěrečného, bakalářského, animovaném filmu a jako reflexe toho, jak tako práce probíhala, s čím jsem se musela vypořádat, a co jsem vytvořila.

Klíčová slova: klasická animovaná tvorba, kreslená animace, kreslená animace na papíry, kresba ve stupních šedi, dětská představivost

ABSTRACT

In my bachelor work, I describe and analyse the process of making my final film project "Granny´s Suitcase".

In my bachelor work, the process of making my final film project is described from first ideas of story until the final post-production. I describe the whole filming process including all production stages, difficulties and problems solved.

First I give the outline of the story of a little girl trapped in boredom at home on a rainy day, and the inspiration behind it. Then I explain the traditional drawn animation, the technique I used and the reasons for my choice. I also analyse and explain process of creating all artwork designs for movie. I talk about the sound aspect of the film – the sound effects and music that I used and did not used.

I conclude my paper with an overview of what I have achieved in my work and the lessons I have learned in the process.

Keywords: Classical Drawn Animation , Cartoon Animation, Greyscale drawing, Imagination of Children

Děkuji všem, kteří byli vždy na blízku, když jsem byla na pochybách a všem, na které jsem se mohla obrátit s prosbou o radu. Všem, kteří se mnou měli po celou dobu trpělivost. Všem, kteří mě podporovali, povzbuzovali, přiváděli mě na jiné myšlenky, když jsem to potřebovala a pomáhali mi tak udržovat si po celou dobu nadhled a radostný pohled na věc. Jmenovitě děkuji především své mamce, Leoně Černé a bratrovi, Marku Černému, kteří mi byli velkou oporou.

Velký dík patří v neposlední řadě vedoucímu oboru Klasické animované tvorby a mé závěrečné bakalářské práce, panu Vladimíru Malíkovi, za jeho neskutečnou trpělivost a obětavost.

Děkuji Vám.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Práci jsem vypracovala samostatně za bohatého využití zkušeností získaných svým dosavadním studiem.

OBSAH

ÚVOD **11**
I.TEORETICKÁ ČÁST **12**
1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE PŘÍBĚHU **13**
1.1 PRVOTNÍ NÁPADY **13**
1.2 INSPIRACE VEDOUCÍ KE KONEČNÉMU NÁMĚTU A RODÍCÍ SE PŘÍBĚH **14**
2 SCÉNÁŘ A STORYBOARD **17**
2.1 FINÁLNÍ VERZE PŘÍBĚHU **17**
2.2 ATMOSFÉRA, PROSTŘEDÍ A POSTAVY **19**
2.2.1 ATMOSFÉRA A PROSTŘEDÍ 19
2.2.2 POSTAVY 21
2.3 STORYBOARD A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ **22**
2.3.1 STORYBOARD 22
2.3.2 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ 22
3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ **24**
3.1 KLASICKÁ KRESLENÁ ANIMACE **24**
3.2 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POSTAV **24**
3.2.1 PODOBA HOLČIČKY 24
3.2.2 BABIČKA 25
3.2.3 OSTATNÍ POSTAVY 25
3.3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ PROSTŘEDÍ DOMU **25**
3.3.1 BABIČČIN POKOJ 26
3.3.2 OSTATNÍ MÍSTA DOMU A EXTERIÉRY 26
3.3.3 TAPETY 26
3.4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ HOLČIČČINÝCH PŘEDSTAV **27**
3.4.1 VLNĚNÍ VLASŮ A ČÁST ODEHRÁVAJÍCÍ SE NA MOŘI 27
3.4.2 KOSTÝMY 28
3.4.3 DŽUNGLE A BOHOVÉ 28
3.4.4 POLÁRNÍ ČÁST 28
3.5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ BAREVNOSTI **29**
4 ANIMATIK **31**
4.1 VYUŽITÍ STORYBOARDU A TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE **31**

4.2 VYUŽITÍ PRO FINÁLNÍ VERZI ANIMACE 31
4.3 HRUBÉ SKICOVÁNÍ VERSUS ČISTÁ KRESBA 31
II.PRAKTICKÁ ČÁST 33
5 ANIMACE 34
5.1 PŘÍPRAVA ANIMACE 34
5.1.1 MATERIÁL 34
5.1.2 SKICOVÁNÍ, VYUŽITÍ TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE A ANIMATIKU 34
5.1.3 ANIMACE „NANEČISTO“ 35
5.2 ANIMACE „NA ČISTO“ 36
5.2.1 POHYB POSTAV 36
5.2.2 NÁZNAKY TOTÁLNÍ ANIMACE A CHVĚNÍ KRESBY 36
5.2.3 POZADÍ 37
5.2.4 VLNĚNÍ MOŘE A SFÉRICKÉ JEVY – ANIMACE DEŠTĚ A SNĚŽENÍ 37
5.3 SNÍMÁNÍ 38
5.3.1 ZPŮSOB SNÍMÁNÍ 38
5.3.2 SKENER VERSUS FOTOAPARÁT 38
5.3.3 MOŽNÉ KOMPLIKACE PŘI SNÍMÁNÍ 39
5.3.4 ORGANIZACE NASNÍMANÉHO MATERIÁLU V POČÍTAČI 39
5.4 PRÁCE V POČÍTAČI 40
5.4.1 OŘEZ OBRAZU 40
5.4.2 MASKOVÁNÍ 40
5.4.3 RETUŠOVÁNÍ 40
5.4.4 PODBARVOVÁNÍ 40
5.4.5 UKLÁDÁNÍ 41
5.4.6 ČASOVÁNÍ 41
6 POSTPRODUKCE 42
6.1 ČÁSTI POSTPRODUKCE TĚSNĚ SOUVISEJÍCÍ S PROCESEM ANIMOVÁNÍ 42
6.2 STŘIH 42
6.3 HUDBA 42
6.4 ZÁVĚREČNÝ EXPORT VIDEA 43
6.5 TITULKY 43
7 PRŮBĚH PRÁCE 44
7.1 DODRŽOVÁNÍ HARMONOGRAMU, PRŮBĚŽNÉ PREZENTACE A KONZULTACE 44

III.ZÁVĚR **45**
8 ZÁVĚR **46**
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **47**
SEZNAM PŘÍLOH **48**

ÚVOD

Psát objektivně o práci, kterou člověk sám vytvořil, může být velmi ošidné. Zvláště proto, že s ní strávíte mnoho času a znáte veškeré peripetie, které provází její vznik. Příběh mé bakalářské práce se rodil poměrně dlouho. Ne proto, že bych usilovně přemýšlela, jak jej zlepšit a realizovat, a stále nemohla na nic přijít. Zkrátka jen nějakou dobu postupně dozrával, až nakonec přišel jeho čas. Dlouho předtím, než jsem si byla jistá tématem a námětem závěrečného filmu, byla jsem si jistá jednou myšlenkou: chtěla jsem, aby vyznění příběhu bylo radostné. Bylo pro mě důležité, ostatně jako vždy, být s námětem plně spokojená a cítit, že to je to pravé, co chci dělat. Cítit zkrátka vnitřní souznění. Tak, abych mohla nakonec předložit práci, která bude odrážet alespoň kousek mého pohledu na svět. I přes svou krátkost. Mou hlavní motivací bylo diváka, bez ohledu na věk, vzdělání, jeho zájmy, pohlaví, potěšit a zapojit do příběhu, rozvířit jeho vlastní fantazii a představivost. Do teď vždy v duchu trošku zapochybuji, když mluvím o „příběhu“ svého závěrečného filmu. Je to hříčka. Sen. Féerie. Vír, ve kterém se prolíná realita a představivost. Na následujících stranách, se budu snažit postihnout celý vznik mé bakalářské práce, vylíčit obtíže, se kterými jsem se musela vypořádat a kompromisy, na které jsem musela přistoupit. Doufám, že se mi to podaří přehlednou a čtivou formou, tak aby má teoretická práce mohla případně pomoci jiným studentům, kteří budou řešit podobné problémy, s jakými jsem se při realizaci své závěrečné práce setkala já.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE PŘÍBĚHU

V první kapitole své bakalářské práce objasním, jak jsem se dopracovala k použitému námětu svého závěrečného bakalářského filmu, co mne inspirovalo k vytvoření příběhu a jaké peripetie to vše provázely.

1.1 Prvotní nápady

O námětu na svůj závěrečný bakalářský film, jsem přemýšlela poměrně dlouho. První myšlenky na námět bakalářského filmu začaly přicházet někdy na začátku letního semestru ve druhém ročníku. Ale nápad, se kterým bych byla spokojená a který by mě nadchnul, s kterým bych se ztotožnila tak, abych mu věnovala takřka rok práce, stále nepřicházel.

V květnu, s koncem letního semestru jsme dostali zadání práce, kterou si máme připravit ke zkoušce z anglického jazyka. Měli jsme si předběžně připravit svůj námět na závěrečnou bakalářskou práci tak, abychom ho byli schopni prezentovat na pitchingu. V té době mě napadlo, že by nebylo špatné udělat jako závěrečnou bakalářskou práci animaci, kterou by bylo možné prakticky využít i v mimoškolním prostředí. Hlavou se mi honily hlavně nápady na animaci s populárně naučnou tématikou. Baví mě, když se při své vlastní práci, kreslení a výtvarné tvorbě, dozvím a naučím něco nového. Tímto způsobem jsem víceméně pracovala už při tvorbě své maturitní práce na Střední škole umění a designu v Brně, kde jsem studovala obor Vědecká kresba a ilustrace. Jako závěrečnou maturitní práci jsem tehdy vytvořila booklet k soundtracku filmu Marie Antoinetta od režisérky Sofie Coppoly z roku 2006. Pro své černobílé kresby jsem se tehdy inspirovala dobovou módou, nábytkem, designem a životním stylem. Byla to pro mne velmi radostná a obohacující práce. Dozvěděla jsem se mnoho nových věcí a znalosti, které jsem načerpala studiem dobových reálií, dodaly mým kresbám na věrohodnosti, ale neubraly nic z přirozené živosti a bezprostřednosti. Tímto způsobem jsem chtěla pokud možno pracovat i na své bakalářské práci.

Protože ze všech tvůrčích činností nejraději kreslím, chtěla jsem si hodně zakreslit a chtěla jsem, aby mě práce bavila.

Společně s nápadem udělat nějakou populárně naučnou, prakticky využitelnou animaci, mě napadlo několik oblastí, kterých by se mohla týkat a ve kterých by našla uplatnění. Na jaře jsem absolvovala kurz první pomoci a tato tématika mne velmi zaujala. Brzy jsem ale došla k závěru, že bych strávila mnoho času hledáním lidí, s kterými bych mohla spolupra-

covat na námětu a scénáři a kteří by po dramaturgické stránce dohlíželi na praktickou využitelnost výsledné animace. Jelikož jsem laik, nechtěla jsem se do takovéto látky pouštět sama. Chtěla jsem někoho, kdo mi mne vedl a řekl mi, co má a co nemá smysl dělat. Tehdy se mi zdálo, že na to nemám dostatek času. Nejen na hledání konzultantů, ale také pro případ, že by spolupráce nakonec vázla, nezdála se reálnou a já musela vymyslet něco jiného. Když se nyní ohlédnu, říkám si, že to nebyl úplně špatný nápad a času v tu chvíli ještě málo nebylo. Chtělo to jen jednat rychle a být si tímto nápadem naprosto jistá. Což jsem nebyla, takže jsem od tohoto nápadu raději upustila. Další možnost, která mě napadla, bylo udělat animaci, která by čerpala z historické látky. Dějepis a dějiny umění mne provází po celou dobu mého studia a vždy mne velmi zajímaly. V této oblasti tedy naprostým laikem nejsem, a proto by bylo bývalo možné, pracovat na námětu a scénáři sama. Nápadů jsem měla několik. Udělat animaci o historii odívání. O opakujících se motivech každodenního života v průběhu dějin. O objevitelích a jejich významných objevech… Nápadů bylo mnoho, ale nenapadalo mne žádné jejich praktické využití. Tedy, využití ano. Ale nenapadalo mne, na koho se obrátit se samotným nápadem a námětem. Komu látku nabídnout s tím, že ji zpracuji formou populárně naučné animace a dám mu ji k pozdějšímu užívání. Opět se projevila obava z časového tlaku a všech byrokratických jednáních ohledně práv na užívání díla. Měla jsem obavu, že bych strávila příliš mnoho času hledáním praktického využití své budoucí práce, příliš mnoho času různými jednáními a práce samotná by potom vázla. A bez praktického využití se mi všechny z výše zmíněných animací zdály poměrně zbytečné. Bylo by mi zkrátka líto, na něčem takovém pracovat a poté to nechat ležet ladem v archivu, nevyužité.

1.2 Inspirace vedoucí ke konečnému námětu a rodící se příběh

Když jsem na konci léta stále ještě přemýšlela o námětu, měla jsem jasno v několika věcech. Chtěla jsem udělat animaci, která bude radostná. V poslední době jsem viděla příliš mnoho krátkých animací s hlubokým filosofickým podtextem, které byly buď absolutně nepochopitelné, značně nejednoznačné, anebo v člověku zanechaly pocity smutku, hluboké skepse anebo naprosté beznaděje. Takových věcí jsem měla v té době dost. V umění i v životě.

Od původního nápadu vytvořit populárně naučnou animaci jsem také postupně upustila. Řekla jsem si, že se raději budu soustředit na to, abych měla materiál, kterým se budu moci

v budoucnu prezentovat. Materiál, na kterém budu moci ukázat, jak kreslím a co je mi po tvůrčí stránce blízké. Necítím se být příliš silná v oblasti scenáristiky. Možná je to jen absencí potřebné rutiny, ale vždy mi velmi dlouho trvá, než nějaký nápad zpracuji do formy námětu a poté do formy literárního scénáře. Vždy dlouho trvá, než příběh upravím do konzistentní a jasné formy. Možná je to zapříčiněno tím, že se pokaždé snažím, abych byla s námětem plně vnitřně spokojená. Abych, jak se říká „cítila, že to, to pravé ořechové". To samozřejmě vyvolává mnoho neustálých pochyb o vlastní tvůrčí práci, neustálou sebereflexi a autokritiku.

Velkou oklikou, po více než půl roce, jsem se nakonec vrátila k námětu vytvořenému na téma „Objevitelé". Toto téma nám zadal pan Hejcman jako závěrečnou práci na konci zimního semestru. Tato závěrečná semestrální práce mne velmi bavila, ale vzhledem ke značnému časovému omezení (cca 1 měsíc na celou realizaci, od námětu po postprodukci) jsem nebyla schopná dopracovat ji do takové formy, jakou jsem si na začátku představovala. Nicméně s výsledkem jsem byla spokojená a i těm, kteří jej viděli, se celkem líbil. Měla jsem v plánu jednou se k tomuto nápadu vrátit, ať už ve formě animace, komiksu, nebo ilustrované knížky pro děti. Jedná se o krátký příběh dvou dětí, které se zšeřelou chodbou, za svitu baterek proplíží do pokoje babičky. Tam objeví spoustu fotek a suvenýrů z cest, které za svůj život podnikla. Děti si hrají s různými předměty z cest a představují si různá, pro ně exotická, prostředí. To vše až do chvíle, kdy je jejich „hravá" babička vyděsí tím, že vstoupí do pokoje s děsivou domorodou maskou na obličeji a poté se k nim se smíchem přidá.

Důvodem, proč jsem se k této látce chtěla vrátit je její nevyčerpatelný fantazijní potenciál. Velmi mne baví hra s představivostí a také cestovatelská tématika. Je mi blízká tématika objevování, poznávání nových věcí, lidí a míst a hlavně neukojitelná touha po poznání. Velmi silným impulzem pro rámec celého příběhu byl fakt, že v době, kdy jsem o námětu přemýšlela, jsem trávila už druhé léto na brigádě v Norsku. Panovalo tam, i na norské poměry, neskutečně deštivé léto. Mnoho volných dnů jsem tudíž místo venku, ježděním na kole nebo chozením po horách, trávila zavřená doma, s pocitem, že pokud brzo nepřestane pršet, asi se zblázním. Tyto pocity se později zcela logicky promítly do námětu, který se pomalu rýsoval. Ještě předtím, než jsem si byla jistá příběhem, jsem si byla jistá tím, že chci, aby se divák do příběhu zapojil. Chtěla jsem, aby na základě toho, co mu předložím, zapojil svou představivost a doplnil si děj o své vlastní sny a představy. Aby se v něm pro-

budila fantazie. Mám pocit, že představivost je vlastnost, kterou mnoho lidí během svého života ztratí, nebo dokonale potlačí. Proto jsem také, zpočátku víceméně nevědomě, vycházela z dětské představivosti a radostné, bezprostřední zvídavosti. Snažila jsem se alespoň naznačit, že je možné si ji udržet po celý život, pokud člověk chodí s očima otevřenýma a raduje se z věcí kolem sebe. Ze začátku jsem se tedy nejvíce zabývala tím, jaké by vlastně představy měly být, jakou by měly mít formu, jaký princip zvolit, aby se logicky propojovaly a jak je divákovi takzvaně „naservírovat“. Poté jsem začala pracovat na samotném ději.

2 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

V této kapitole popisuji, jak jsem se dobrala konečné fáze námětu a jak probíhalo přepracovávání příběhu k jeho konečné verzi. Nastíním, jak vznikalo prostředí, ve kterém se příběh odehrává a hlavní postavy příběhu. Tato témata jsou dále rozebírána ve třetí kapitole týkající se výtvarných řešení. V této, druhé, kapitole se zabývám hlavně dramaturgickou stavbou příběhu a snahou o soudržnost jednotlivých prvků děje, jimiž jsou právě prostředí a postavy. Neméně podstatné je objasnění tvorby storyboardu a technického scénáře. K těmto dvěma položkám se v dalších kapitolách budu také v různých souvislostech opakovaně vracet, jelikož provázejí celý proces realizace animovaného filmu od přípravných prací až po závěrečná stádia postprodukce.

2.1 Finální verze příběhu

Jak už jsem zmínila na konci první kapitoly, poměrně dlouho jsem se zaobírala tím, jak svůj nápad vlastně divákovi předložit. Jak propojit pocit nudy a únik do fantazie. Jak propojit jednotlivé představy, aby výsledkem nebyla jen nesrozumitelná psychedelická vize, ale spíš obraz denního snění, které je v určité míře známé každému.

Začala jsem tím, že jsem zredukovala počet hlavních postav. Z původních dvou dětí hrajících si v babiččině pokoji, zůstala jedna malá holčička. Věděla jsem, že bude snadnější soustředit se na charakter a animaci pouze jedné hlavní postavy. Navíc ve chvíli, kdy má příběh více hrdinů a na scénu vstoupí jejich představy a jejich snění, je snadné se v ději zamotat a ztratit. O to více, je-li film krátký a měl by být vyprávěn jasně, čitelně a pokud možno svižně. Divák může být snadno zmaten a klade si otázky jako: „Kdo právě sní?“ a „Na čí představy se to tu díváme?“ Jedna hlavní postava se tak vzhledem k těmto možným komplikacím, kterým jsem se chtěla zcela pochopitelně vyhnout, zdála právě tak dostačující.

Poté se ale mé představy poněkud rozkošatěly. Vycházela jsem z jednoduchého nápadu, že holčička se bude nudit, bude někde, kde být nechce a unikne do svých představ. Zpětně vidím, jak nereálně dlouhé byly první verze námětu. První verze počítaly s tím, že by holčička byla ve škole, nudila se v hodině, při výkladu paní učitelky, zasnila se při pohledu na zeměpisnou mapu, několikrát by její představy byly přerušené paní učitelkou, až by nakonec zazvonilo a holčička by radostně utíkala, skákajíc v kalužích, domů, kde by objala

maminku a poté se zašila se do svého království plného smělých dobrodružných objevitelských plánů…Měla jsem několik obdobných verzí, kde se střídalo různé množství prostředí a vedlejších postav. Stále se mi ale všechny verze zdály příliš rozkošatělé. Jednotlivé motivy se rozbíhaly a mizely a celek působil příliš neuceleně. Stále zůstávala otázka, jak jednotlivé představy propojit. Potřebovala jsem nějaký spojovací motiv. Něco, co bude oním katalyzátorem holčiččiny představivosti a z pohledu diváka bude držet celý příběh pohromadě. Stále jsem nemohla přijít na nic, s čím bych byla spokojená. Všechny verze byly navíc příliš dlouhé. Zadaná maximální délka závěrečné bakalářské práce byla pět minut. Do této délky bych se s ani jednou z prvních verzí námětu nevešla. Nakonec jsem se rozhodla pro kompromis. Abych celou animaci ucelila, sáhla jsem k námětu Objevitelů a vzala si z něj rámec prostředí. To znamená, že reálná rovina příběhu se odehrává pouze doma a je propojená s motivem prolínání představ a skutečnosti, který se objevoval v nových námětech. To znamenalo, že holčičku budou k jejím představám a dennímu snění inspirovat reálné předměty z prostředí, ve kterém se nachází. Ale její představivost si je zveličí a přetransformuje vždy v něco trochu jiného. Asi tak, jako když se díváte na malého broučka skrze sklenici vody a on se jeví jako nebezpečný predátor. Anebo se vám zdá sen o tom, že mrznete, protože jste se ocitli na severním pólu jen v pyžamu a ve skutečnosti jsme pouze nezavřeli okno, než jste šli spát a pak se odkopali.

Oním spojovací motivem a katalyzátorem holčiččiných představ se nakonec stal kufr se suvenýry, který holčička objeví v pokoji své babičky. Řešení to bylo logické. Od začátku jsem počítala s tím, že holčička bude zaujatá a inspirovaná exotickými předměty v babiččině pokoji. Nechat tedy holčičku najít kufr, plný takovýchto věcí, bylo výhodné jak dramaturgicky, tak později animačně.

S tím, jak holčička vytahuje jednotlivé předměty z kufru, se mění a prolínají její představy o cestování. Aby se nějakým způsobem udržel rytmus střídání reality a představ, rozhodla jsem se, že holčička bude ze svých představ opakovaně vytržena něčím, co se jí nebude líbit (velryba, která sežrala piráta), anebo něčím, co ji vyděsí a z jejích představ vytrhne, aby se vzápětí ukázalo, že to, co ji vyděsilo, bylo ve skutečnosti něco úplně jiného, co si pouze zveličila a přikrášlila (oživlý tygr v džungli, který je ve skutečnosti kotětem, polární medvěd, který není medvěd, ale přicházející babička).

Rámec příběhu jsem tedy měla, ale i přesto byl děj stále dlouhý. S tím, jak mě téma nadchlo, hlavně jeho potenciální obrazová bohatost, se mé vlastní představy příliš rozběhly

a rozkošatěly s tím, jak jsem si představovala, jaká prostředí by si holčička mohla představovat. Toto téma poskytuje naprosto nevyčerpatelnou zásobu motivů. Při psaní scénáře pro animaci je třeba být dostatečně sebekritický. Obzvláště v případě, kdy člověk na celé animaci pracuje sám. Člověk by měl mít stále na paměti, že vše to, co si vymyslí, bude muset naskicovat, aby si ujasnil výtvarnou představu. Poté bude muset vymyslet, jak to vše realizovat - naanimovat a nastříhat a hlavně udržet pohromadě. Když vymyslí vše toto, musí stále ještě pamatovat, že vše, co nakreslí a naanimuje na papíry, musí naskenovat, vyretušovat, obarvit, načasovat, seskládat dohromady jednotlivé vrstvy animace a úspěšně vyexportovat…Zkrátka, měl by pamatovat, že kolem celé realizace je spousta práce, která není na první pohled vůbec zřejmá. Na výsledku tato práce často není ani viditelná, nicméně, realizace by bez ní nebyla možná. Verzi námětu, kterou jsem před začátkem zimního semestru odeslala svému vedoucímu závěrečné práce, panu docentu Malíkovi, jsem nakonec před podzimním pitchingem, ještě proškrtala a zkrátila, souběžně s tím, jak jsem pracovala na storyboardu a čím dál více si uvědomovala neúnosnou délku celého námětu. Obě verze námětu, jak tu, kterou jsem vytvořila před tím, než jsem se pustila do tvorby storyboardu, i tu, kterou jsem vytvořila souběžně s ním, přikládám dále v přílohách.

2.2 Atmosféra, prostředí a postavy

2.2.1 Atmosféra a prostředí

Celý děj se odehrává doma, převážně v pokoji babičky. Přišlo mi to zcela přirozené, protože celý námět je z velké části inspirovaný mým vlastním dětstvím. Na začátku holčička sedí v kuchyni, u jídelního stolu, kreslí si a nudí se. I toto bylo inspirováno zážitky z dětství. Situace, kdy se člověk cítí jako v kleci a touží po úniku, zažil asi každý. Tento pocit jsem chtěla navodit za pomoci neustávajícího, monotónního deště a posílit ho nevšímavostí maminky a mladšího brášky, kteří jsou, každý přiměřeně svému věku, plně zabraní nějakou činností. Holčička se nudí, protože kreslení se stalo jen stereotypním, bezmyšlenkovitým čmáráním. Ven nemůže a nikdo na ni nemá čas, protože všichni jsou do něčeho zabraní. Neví co si počnout, dokud nedostane nápad. Jako malá jsem si většinu dětství hrála doma a na zahradě, sama, nebo s dětmi ze sousedství. Měla jsem také ráda a stále mám ráda, když mi někdo čte, nebo vypráví a já se můžu nechat unést svou představivostí. Náš dům mi tudíž nabízel prostor pro všechna imaginární dobrodružství inspirovaná Vinne-

touem, Willym Fogem, pirátskými příběhy ve stylu Jacka Holborna, obřím globusem, babiččinou skříňkou se šperky, voňavkami, vějířem, mořskou houbou a spoustou dalších roztodivných věcí, které na mě působily neskutečně exoticky. Proto bylo zcela logické vyslat holčičku na cestu skrze dům a nechat ji, aby se tajně ukryla na místo, které jí skýtá mnoho podnětů pro dětské hry. V tomto případě holčička vesele skotačí chodbou, vyběhne po schodech do patra, do potemnělé chodby, kde se vtažena svou vlastní „hrou“, ostražitě rozhlédne, nehrozí-li jí nějaké nebezpečí a pak se obezřetně plíží do pokoje babičky, který skýtá ono království plné exotických předmětů a dobrodružných představ.

Babiččin pokoj je plný vzpomínek a předmětů, které člověk nasbírá během let na cestách. Pro mnoho z nich jsem hledala inspiraci mezi předměty, které sama vlastním, které jsem viděla u svých přátel, nebo se kterými jsem se setkala na vlastních cestách. Na stěně s fotkami jsem se snažila ukázat obrázky z různých dob a míst, abych ukázala, že malá holčička není jediná, kdo má v rodině neklidného ducha, toužícího po cestách do neznáma. Jednotlivé předměty, které holčička vytahuje z kufru a zase je do něj vrací, představy, které jí tyto předměty evokují, jsou tím, co prošlo sítem opakovaného zkracování příběhu v zájmu jeho realizace. Moře a pirátská dobrodružství jsou snem snad každého malého dítěte. Mě navíc fascinovala možnost obrazového propojení vlasů holčičky a moře, takže této pasáže jsem se nechtěla za žádnou cenu vzdát. Pasáž s kostýmy, kde se jednotlivá prostředí střídají poměrně rychle, jsem zařadila proto, že jsem chtěla, aby celá animace byla obrazově bohatá a prostřídalo se více prostředí. Toto bylo možné realizovat právě prostřednictvím této „travesti“ pasáže, kde se neodehrává žádný dramatický děj, pouze se střídají kostýmy a prostředí, ale celý děj obrazově obohacuje a osvěžuje. Tato pasáž se prolne, skrze japonské prostředí do džungle, kde holčička spatří obrazy hinduistických bohů a vyděsí se, když jeden z nich ožije. Z hinduistických bohů jsem zvolila ty, jejichž podobu znázornění znám – tančícího Šivu, sloního boha Ganéšu a bohyni Durgu na tygrovi. Vždy, když se holčička vyděsí, je vytržena ze svých představ a ocitne se zpět v pokoji babičky. Poslední pasáží představ je polární oblast. Tu jsem částečně nevědomky zvolila jako protipól k „teplým krajům“. Důvodem byl ale i zcela prozaický fakt, že mám zkrátka ráda hory. Z tohoto posledního prostředí, kde se prodírá vpřed sílící sněhovou bouří, nejdřív na běžkách, táhnouc za sebou psa na saních, a poté škrábajíc se s mačkami a psem v batohu nahoru po ledovci, je holčička vytržena, když ji vyděsí blížící se polární medvěd. Poté, co si uvědomí, že je vlastně v pokoji a ukáže se, že medvěd nebyl medvěd ale babička, která

mezitím vstoupila do pokoje a pes v batohu na zádech je ve skutečnosti malé kotě, které sedí holčičce za krkem. Mou snahou bylo, aby všechna prostředí, ať už reálná, nebo vymyšlená, byla obrazově bohatá. Aby stále bylo na co se dívat a fantazie diváka mohla pracovat.

2.2.2 Postavy

Jak už jsem dříve zmínila v úvodu této kapitoly, jedna z prvních věcí, které jsem při přepracovávání příběhu udělala, bylo zredukování počtu postav. Na tak malé ploše, jakou můj bakalářský film má, je snazší se soustředit na jednu hlavní postavu. Ostatní postavy, které se v příběhu objevují – maminka, bratr a babička, vystupují pouze krátce, takže nebylo třeba se jimi příliš dlouze zabývat. Bylo od začátku jasné, jakou úlohu v příběhu plní. U holčičky jsem měla trošku problém jak si ji sama pro sebe věkově zařadit. „Malá“ holčička tak nějak úplně nestačilo, protože je rozdíl, jestli jsou malému dítěti čtyři roky, nebo devět let. Nakonec zůstalo u toho, že je v „mladším školním věku“, tedy mezi šesti a jedenácti lety. Mám pocit, že v tomto věku děti ještě mají přirozenou živost a zvídavost, nezdeformovanou vzdělávacím systémem a každodenním stereotypem dospělých. Zároveň jsou dostatečně velké aby, pokud jsou dostatečně zvídavé, měly trošku představu o světě kolem sebe. Od začátku jsem měla jasno v tom, že holčička bude veselá, hravá, zvídavá, podnikavá a dobrodružná povaha a v neposlední řadě snílek. Zkrátka ten typ člověka, který s radostí stále něco podniká a nikdy nevěší hlavu.

Postavy mladšího bráchy a maminky mají umocňovat pocit nudy, který holčička cítí. Oba jsou v podstatě stejní jako holčička, jen každý zabraný do své vlastní činnosti, což holčičku vyburcuje k tomu, aby si také našla vlastní zábavu.

Babička, v jejímž pokoji se celý děj odehrává, se objevuje až na konci. Společné trávení času babičky a vnučky má evokovat pohodu a bezpečí, klid a porozumění. Babička přijde do svého pokoje, kde překvapí hrající si holčičku. S úsměvem se na ni podívá, jak si hraje s předměty, které si dovezla během celého života z cest, a tudíž ji k nim pojí určitě mnoho vzpomínek. Společně se poté usadí do křesla, kde si prohlíží nějaký cestovní deník, nebo fotoalbum. Domáckou pohodu má evokovat i konvice čaje, který babička donese. V tomto spojení babičky a vnučky na konci mého příběhu je skrytá myšlenka, která je pro mne v životě velmi důležitá a do tohoto příběhu se dostala, aniž bych ji tam úmyslně umístila. A totiž že je dobré, když můžete snít a své sny realizovat, dělat co vás baví a putovat, kam

vás to táhne. Ale nejcennější, co podle mne člověk může v životě mít, je blízkost lidí, které má rád, s kterými si vzájemně rozumí a sdílí nadšení pro stejné věci. Lidí, s kterými se vzájemně podporuje a s kterými s radostí tráví svůj čas.

2.3 Storyboard a technický scénář

Jak už jsem předeslala v úvodu této kapitoly, k oběma těmto tématům se budu průběžně vracet v souvislosti s výtvarným řešením a animací. Zde popisuji počátky práce na storyboardu a později technickém scénáři, v souvislosti s tím, jaký měli význam pro dramaturgii příběhu a práci na animaci.

2.3.1 Storyboard

Na storyboardu jsem začala pracovat během září. Během jeho tvorby jsem si uvědomila neúnosnou délku celého příběhu a tudíž náročnost celé realizace a příběh začala očesávat, jak je popsáno v úvodu této kapitoly.

Obrázky storyboardu jsem si skicovala na papíry, poté vystřihovala a vždy po třech pod sebe lepila na papíry formátu A4. Na storyboardu jsem pracovala ve stejné době jako na návrzích postav a prostředí. Bylo proto pohodlnější a přínosnější dělat si obrázky větší než ve velikosti políček technického scénáře. V této formě jsem storyboard předvedla na pitchingu, který se konal dne 12.10.2011. Storyboard mi nadále posloužil při tvorbě technického scénáře. Některé záběry a scény výrazně změnily podobu v zájmu zjednodušení realizace.

Dle své vlastní zkušenosti mohu všem doporučit, aby storyboard začali skicovat souběžně s psaním námětu. Čím dřív je příběh na papíře v obrazové podobě, tím dřív se člověk dobere únosné délky příběhu, který drží pohromadě, protože si snáze představí možné problémy, které bude muset řešit při animaci a střihu.

2.3.2 Technický scénář

Technický scénář jsem začala vytvářet na základě konečné verze námětu a na základě storyboardu po říjnovém pitchingu. Společně s ním jsem dokončovala výtvarné návrhy některých prostředí, řešila, jak efektivně naanimovat některé scény a pracovala na čistých verzích prostředí. Během tvorby technického scénáře jsem si ujasnila vzhled jednotlivých

záběrů a průběh akcí. Proto se podoba některých záběrů a scén ve storyboardu a technickém scénáři liší. Ze záběrů, které obsahuje technický scénář, nebyly realizovány pouze dva. A to záběr, ve kterém holčička vytahuje kufr, který leží pod skříní a záběr celé postavy holčičky v kimonu a s vějíři. První záběr nebyl nezbytně nutný pro pochopení děje a vzhledem ke své animační náročnosti by bylo poněkud neefektní jej realizovat. Druhý záběr v podstatě jen prodlužoval scénu, kde holčička nejprve s vějíři sedí na zemi. Nebyl pro děj ani celkové vyznění nutný.

Jelikož jsem na filmu plánovala pracovat po celou dobu sama, krom hudebníka, a nakonec tomu tak opravdu bylo, byla pro mne důležitá hlavně obrazová část technického scénáře. To, jak jdou scény po sobě a v jakých momentech na sebe navazují. Poznámky jsem dělala hlavně pro svou potřebu, bez nutnosti, aby jim rozuměl a mohl podle nich pracovat, někdo jiný. Tento přístup samozřejmě není možný v případě, že podle animatiku spolupracuje více lidí. O spolupráci s hudebníkem píši ve 2. části bakalářské práce, v kapitole věnované postprodukci, v podkapitole věnované hudbě.

3 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Výtvarné řešení celého mého závěrečného bakalářského filmu se odvíjelo od zvolené techniky. Tou byla klasická kreslená animace na papíry. Tablet, který je dnes v kreslené animaci čím dál běžnější, jsem používala pouze k retušování naskenovaných kreseb.

Tato technika je pro mne ze všech animačních technik nejpřirozenější. Mimo animaci se věnuji hlavně kresbě a grafice, a příležitostně ilustraci, které bych se chtěla profesně věnovat i do budoucna. Kresba je pro mne tudíž ze všech výtvarných technik nejpřirozenějším vyjadřovacím prostředkem. Nikdy jsem proto ani neuvažovala, že bych svou závěrečnou práci mohla realizovat jinou animační technikou.

3.1 Klasická kreslená animace

Jak už jsem výše zmínila, tato technika je pro mne ze všech animačních technik nejpřirozenější a i divácky je mi nejbližší. Rozhodnutí pracovat tužkou na papíry a ne na tabletu pro mne bylo také poměrně přirozené a jednoduché. Vysvětlení je zcela prozaické. Ráda kreslím. Při práci na tabletu ztrácím cit, kresba ztrácí lehkost a já mám v důsledku pocit, jako bych se dívala na práci někoho jiného. Práce na papíry je pro mne mnohem příjemnější a výsledek vypadá přirozeněji a lépe, než když bych pracovala na tabletu.

3.2 Výtvarné řešení postav

Předtím, než jsem se pustila do výtvarných návrhů prostředí, vytvořila jsem návrhy postav.

3.2.1 Podoba holčičky

Podoba holčičky vznikla postupně ze skic, které jsem si kreslila během vymýšlení náměru a práce na příběhu. Její konečná podoba byla hotová předtím, než byla hotová finální verze scénáře. Co se podoby týká, shledávám já, i další lidé, že jsme si celkem podobné. Nebyl to záměr, ale tak jako celý příběh, i hlavní postava odráží kousek mne samotné. Navíc si myslím, že každý výtvor je v určité smyslu podobný svému autorovi. Každý do své tvorby zkrátka, někdy vědomě, ale zcela vždy i nevědomě, promítá a otiskuje kus sebe sama.

Při navrhování holčičky jsem si byla vědoma, že si na sebe chystám vcelku náročnou práci. Věděla jsem, že v zájmu zachování chvění kresby v animaci budu muset stále dokola

kreslit čárku po čárce bohaté vlasy a šrafovat kalhoty. Odpovídalo to ale mé výtvarné představě.

Naschvál jsem zvolila končetiny takzvaně „bez kloubů“. Holčička má jakoby „gumové“ ruce a nohy, které se nikdy neohýbají v ostrém pravém úhlu. Věděla jsem, že tímto si ponechávám větší prostor pro variabilitu pohybu při následném animování.

3.2.2 Babička

Při vytváření postavy babičky jsem si dávala pozor, aby v obličeji vypadala opravdu jako milá hodná babička a ne starý, vrásčitý indián. Udělala jsem ji pěkně oblou a menší, s drdolem podobným drdolu mé babičky. Objevuje se pouze na konci. V záběru, kdy stojí v pokoji a pozoruje holčičku a v posledním záběru, kdy sedí s holčičkou v křesle. Nakreslila jsem si ji proto pouze en-face, v poměru k holčičce. V jiných pohledech se babička neobjevuje, a proto jsem ji ani více nekreslila.

3.2.3 Ostatní postavy

Výtvarné návrhy ostatních postav, tedy mladšího brášky a maminky, jsem nedělala. Tyto postavy se objevují každá pouze v jednom záběru, pouze v jedné velikosti a pozici a nikdy ne celé. Nebylo tudíž nutné ujasňovat si jejich proporce vůči ostatním postavám a různým prostředím v ději ani způsob jakým se budou pohybovat. Důležité bylo, aby dobře vypadaly v záběru, ve kterém se objevují a proporčně seděli k prostředí v těchto záběrech.

Podoba maminky i brášky vznikla při kreslení storyboardu, kdy vznikla podoba obou záběrů, ve kterých vystupují. Tedy záběru na maminku, která vaří u sporáku a brášky hrajícího si s autem u stejného stolu, u kterého sedí holčička.

3.3 Výtvarné řešení prostředí domu

Všechna tato prostředí vznikla samovolně, v závislosti na akcích, které se v nich odehrávají. Prostor jsem přizpůsoboval pohybu postav. Ne naopak. Žádnou zvláštní inspiraci pro podobu domu jsem nečerpala. Chtěla jsem, aby dům vypadal obyvatelně a zabydleně. Stejně jako ve zbytku výtvarného řešení jsem si i tady dala záležet na detailech, jako jsou různé tapety v různých místnostech a chodbách. Různé bundy na věšáku na chodbě. Různé boty na verandě u vstupních dveří. Klíček zavěšený u dveří na chodbě. Kytky na okně. Knížky a

krabičky v knihovně. Různorodé vzory na polštářích, potazích a závěsech. Vzory na maskách. Fotky z různých míst na stěně babiččina pokoje.

Už při kreslení mi bylo jasné, že divák není schopen všechny tyto detaily jednotlivě pojmout a vychutnat tak, jako například na ilustraci. Ale všechny tyto detaily přispívají k vyznění celku a tvoří atmosféru prostředí a děje. Navíc, právě kreslení kreseb tak bohatých na různé drobné detaily mě baví nejvíce, takže tuto část realizace bakalářské práce jsem si opravdu užila.

Při pohledu zpět musím uznat, že vzhledem k tomu, že tehdy mne ještě nijak netlačil čas, jsem se při kresbě jednotlivých pozadí, hlavně těch z babiččina pokoje, občas přespříliš zaobírala naprosto nepodstatnými detaily, kterých si opravdu ve výsledném filmu nestačí nikdo povšimnout. Jako například šířkou proužků na tapetách. Zde mi opravdu vzhledem k zaujetí chyběl dostatek sebekritičnosti.

3.3.1 Babiččin pokoj

Pro jednotlivé předměty v babiččině pokoji jsem se inspirovala tak říkajíc „kudy jsem chodila“. Tím, co jsem kdy kde viděla, ať už „naživo“ anebo pouze na fotkách na internetu, nebo v knížkách. Jednotlivé detaily odráží směsi stylů z různých koutů světa. Chtěla jsem, aby to vypadalo, že každá věc v pokoji, by mohla vyprávět vlastní dlouhý a bohatý příběh. Africké, maurské a malajské masky na stěně u dveří, taburet a polštáře s orientálními a bohatými květinovými vzory, nálepky na víku kufru zastupující různé země a místa – Sardinii, Sicílii, Kanadu, Argentinu, Norsko…Záplava fotek, z různých míst, na stěně. Hrnek a láhev portského na stolku. Košík s pletením vedle velikého ušáku.

3.3.2 Ostatní místa domu a exteriéry

Ostatní místa domu – kuchyni, chodby a verandu jsem se snažila znázornit také zabydleně. Ale v porovnání s babiččiným pokojem střídměji. Tak, aby po vstupu do pokoje vyzněla jeho exotičnost a zvláštnost.

3.3.3 Tapety

Jednotlivá prostředí domu jsem od sebe chtěla nějak opticky oddělit. Tak, aby bylo jasné, že postava je v jiném prostoru. Jelikož mě baví kreslit drobné detaily, rozhodla jsem se, že využiji tapety na stěnách. Tapety mi navíc umožnily prostor opticky zajímavě vyplnit kres-

bou. Ačkoliv jsou si podobné, tak aby v celém domě ladily, v každém prostoru domu jsou jiné.

Tapety se objevují i v záběrech scény, kde holčička mění kostýmy. Společně s nimi se mění i tapety za ní a dotvářejí prostředí, které mělo být znázorněno. Španělsko, Mexiko, Paříž, Benátky, Rusko, orientální prostředí Turecka nebo Arábie a nakonec Japonsko. Pozadí Japonska jsem rozdělila na tři části tak, aby se mohlo později v animaci rozjet do stran a odhalit krajinu, tak jako tradiční japonské závěsy-zástěny.

3.4 Výtvarné řešení holčiččiných představ

Představy, které v holčičce vyvolávají předměty z kufru, se výtvarným pojetím nijak neliší od reálného prostředí domu. Změna prostředí je řešena střihem a pochopení, že se jedná o představy, by mělo vyplynout z určité míry absurdity a nadsázky, s jakým jsou scény pojaty. Chtěla jsem, aby představy byly různorodé a vizuálně bohaté, stejně jako prostředí babiččina pokoje.

3.4.1 Vlnění vlasů a část odehrávající se na moři

Holčička s rozvlněnými vlasy byl jeden z prvních výtvarných návrhů týkajících se holčiččiných představ. Na realizaci vlnění vlasů jsem se velmi těšila. Sice to bylo hodně práce, ale práce, která mne bavila. Kresba jednotlivých fází vlnění moře už byla poněkud monotónnější, méně kreativní a tudíž i méně zábavná. Více o tomto tématu v části věnované animaci.

Původním záměrem bylo umístit do moře víc mořských tvorů, které by vypadaly, jako by vypadly ze starých námořních map, z dob, kdy námořníci věřili na mořské panny. Z důvodu časové tísně a náročnosti animace jsem je nakonec vypustila. Ponechala jsem pouze mořskou pannu, která se promění v tetování na paži ztroskotaného námořníka a velrybu vynořivší se z vln, která spolkne potetovaného ztroskotaného námořníka, plavícího se na sudu, s jednookým papouškem určujícím směr, na hlavě.

Celá tato sekvence je rámována pohledem skrze dalekohled. Tím se dívá holčička, plující po vlnách v loďce, v pirátském kostýmu.

3.4.2 Kostýmy

Jak už jsem dříve zmínila, scénu střídání kostýmů výrazně dotváří tapety za holčičkou, které se mění spolu se změnami kostýmů. Celá tato sekvence byla myšlena jako osvěžení tempa plynutí děje. Na malé ploše se tu vystřídá několik prostředí. Opět pro mne byla důležitá obrazová bohatost. Tapety jsem v tomto případě nekreslila celé, ale nadělala si vždy několik proužků a ty pak nakopírovala.

3.4.3 Džungle a bohové

Z japonské kostýmní části se za pomoci křoví, které se rozroste přes obraz, dostaneme do džungle. Toto zarůstání obrazu jsem použila, protože mne napadlo, že by to stejně jako proměna mořské panny v tetování, mohlo vizuálně oživit děj. Jedná se o poměrně absurdní prvky, které mi však přišly s ohledem na příběh a skutečnost, že vše jsou to představy, naprosto adekvátní. Křoví samo na pohled nijak zajímavé není, ale to vyvažuje vzhledem k rychlosti, jako se vše přihodí, právě absurdnost a překvapivost akce samotné.

V džungli holčička rozhrnuje křoví a objevuje vyobrazení hinduistických bohů, tak, jak se objevují na sochařských a malířských výzdobách starých hinduistických chrámů a jeskynních svatyní. Opět jsem se inspirovala tím, co jsem doposud četla a viděla a složila si z toho obraz těchto tří vyobrazení hinduistických bohů. Tančícího Šivy, sloního boha Ganéši a se všemi zbraněmi děsivě vypadající, ale ochranitelské bohyně Durgy, která bojuje proti démonům a jezdí na tygru. Opět jsem v kresbě využila bohatost detailů. Jak se ukáže v následující scéně, po vytržení z představ, tygr z holčiččiny představy je ve skutečnosti jen kotě sedící na polici, vedle sošky tančícího Šivy…

3.4.4 Polární část

Polární část je z celého filmu pojata vizuálně nejstřídměji. Na začátku je pohled do deníku, na fotku dědečka horala-polárníka. Potom ale následuje už jen nekonečná, rozlehlá polární pustina, která v člověku vyvolává, stejně jako vysoké hory, pocit vlastní maličkosti a pomíjivosti. Zároveň s pomalým, ale usilovným postupem holčičky zakuklené v polárnickém oblečení ze začátku století, sílí sněhová bouře. Na konci, poté, co holčička zdolá výstup po ledovci, se objevuje blížící se lední medvěd. A pak, po té co se holčička vyděsí, se ocitáme už definitivně zpět v pokoji.

3.5 Výtvarné řešení barevnosti

Původní představa o barevnosti, jak už tomu často bývá, se od finální podoby nakonec lišila. Na počátku jsem celou animaci plánovala bohatě barevnou. Shodovalo se to s mou představou o bohatosti tématiky cestování a představ. Na druhou stranu je ale většina mých kreseb přirozeně černobílá a stojí pouze na bohatosti kresby. Nechtěla jsem tuto kresebnou bohatost zahlušit barvou. Vzhledem k množství času, který strávím samotným kreslením, by to byla škoda.

Mou původní představou bylo vytvořit tužkovou kresbu, ve které by postavy byly postprodukčně kolorovány v počítači a pozadí akvarelovými pastelkami. Kresba akvarelovými pastelkami měla být vytvořena zvlášť na papíry a v počítači sesazena s pozadím. Z akvarelových pastelek jsem časem slevila na vodové barvy. Postupem času jsem si ale uvědomila pracnost celého procesu a fakt, že času není nazbyt, a musela jsem se spokojit s myšlenkou kolorování animace v počítači. Hlavně s ohledem na pracnost celého snímání akvarelového podkladu. Papír se pod akvarelem kroutí, ve scanneru se krčí a kvalita naskenovaných barev často neodpovídá původnímu originálu. Což by sice divák možná vůbec nerozpoznal, ale já bych jako autor nebyla příliš spokojená. Navíc, kvůli velké různorodosti pozadí a jejich kresebné bohatosti, by bylo oříškem barevně sladit všechna akvarelová pozadí v celé animaci tak, aby se jednotlivé scény a záběry takzvaně netloukly a nevyvolávaly v divákovi pocit nesouladu a disharmonie. Všem těmto komplikacím jsem se vzhledem k množství celkové práce nechtěla vystavovat.

Co se barevnosti postav týká, upustila jsem od původní představy, že by postavy měly být barevné a rozhodla se je podbarvit bíle. Musím přiznat, že jsem s touto možností nakonec spokojenější, než s barevnou variantou, protože vynikne jemnost a křehkost kresby a zachová se přirozenost linky. Poté co jsem upustila od možnosti vybarvit pozadí akvarelem, přišel zcela samozřejmě nápad podbarvit je v počítači. Ne do detailů. Pouze zvolit barvy pro každé prostředí a do těch pak pozadí zatónovat. Zkušebně jsem si vybarvila pozadí pokoje. Výsledek nebyl špatný, ale stále jsem nebyla spokojená. Stále jsem váhala, jestli takto pojmout celou animaci. Když jsem měla zanimováno a ukazovala zkušební verze několika lidem, kteří z mého závěrečného filmu do té doby nic neviděli, bylo mi řečeno, ať nic nevybarvuji a nechám celou animaci jen ve stupních šedi. Sama jsem spokojená, protože vynikne kresba. Vím, že pro mnoho lidí, to bude překvapivé. V dnešní době, která hýří barvami, jsou černobílé kresby, potažmo kresby ve stupních šedi pro mnoho lidí méně

atraktivní. A zvlášť ve formě kreslené animace to může být překvapivé. Právě tento fakt mě ale možná nakonec v mém rozhodnutí pojmout celou animaci pouze ve stupních šedi utvrdil. Je pro mne přirozené kreslit ve stupních šedi? Je. Budu tak mít alespoň možnost prezentovat svůj pohled.

4 ANIMATIK

4.1 Využití storyboardu a technického scénáře

Po dokončení výtvarných návrhů a technického scénáře, jsem začala vytvářet animatik. Z počátku jsem využila hlavně obrázky vytvořené pro storyboard a pro technický scénář. Ty jsem postupně rozpohybovala do hlavních fází, abych si vytvořila lepší představu o plynutí děje.

4.2 Využití pro finální verzi animace

Z verze animatiku obsahujícího obrázky z technického scénáře a hlavní fáze většiny akcí, jsem poté vycházela při animování jednotlivých záběrů. Hlavní fáze jsem postupně doplňovala fázemi vedlejšími a skice pozadí nahrazovala finálními verzemi.

Orientační zvuk ani hudbu jsem v animatiku neužívala. Sama jsem měla představu o atmosféře a tempu, ale nejsem příliš šikovná, pokud jde o vyhledávání a dosazování zvuku a hudby a chtěla jsem hudebníkovi ponechat naprosto volnou ruku v jeho tvorbě.

4.3 Hrubé skicování versus čistá kresba

Animatik slouží k protnímu přehledu o tom, jak dlouhé jsou jednotlivé záběry, jak dlouhé jsou jednotlivé pohybové akce a jak se celá animace spájí dohromady a jak jako celek působí. Pro tento účel je zcela dostačující, je-li celá animace pouze volně naskicovaná. Naskicování netrvá tak dlouho, jako čistá kresba a je mnohem volnější a živější. Hlavně v případě, kdy animatik obsahuje jen obrázky ze storyboardu anebo hlavní fáze. Nevýhodou může být, že takto naskicovaný animatik ponechává velký prostor pro představivost a poněkud zkresluje práci, kterou je ve skutečnosti nutné provést.

Když je animatik pojat co nejčistější kresbou, blížící se, i když jen v hlavních fázích, výslednému pojetí, trvá sice déle ho vytvořit, nicméně pak odpadá mnoho práce, která následuje při pouhém naskicování animatiku.

Osobně jsem vytvářela něco mezi těmito dvěma možnostmi. Některé části byly prokreslenější, některé méně. Nejsem si stále jistá, je-li to nejlepší možnost. Rozhodně bych ale řekla, že hrubě naskicovaný animatik v celé své délce, dává výbornou představu o pohybu a plynutí času. Čistěji prokreslený animatik zase o celkovém vyznění.

Ať už člověk pracuje tak nebo tak, měl by mít jasno v tom, jak časově nákladné bude přepracování jednotlivých částí, aby nebyl při animaci zaskočen tím, že musí předělávat něco, co považoval za víceméně hotové.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 ANIMACE

Svůj závěrečný bakalářský film jsem realizovala technikou klasické kreslené animace, která je mi ze všech animačních technik nejbližší. Jak autorsky, tak i divácky. Proč jsem se pro tuto techniku rozhodla vysvětluji podrobněji v první části, v kapitole věnované výtvarnému řešení. Zde se zaobírám některými konkrétními problémy samotného průběhu animování.

5.1 Příprava animace

5.1.1 Materiál

K animaci jsem potřebovala pouze animační papíry perforované ve škole a stejně jako při kresbě pozadí a výtvarných návrhů tužky různých tvrdostí od HB po 8B, přičemž nejčastěji používané, pro animaci postav, byly tvrdosti 2B-4B.

5.1.2 Skicování, využití technického scénáře a animatiku

Když jsem měla hotový technický scénář animatik s hlavními fázemi většiny záběrů, pustila jsem se do animace nanečisto. Když animuji, musím si většinu akcí nejprve nanečisto naskicovat a teprve když jsem si jistá, že pohyb funguje, jak má, překreslím celou akci na čisto. Pro orientaci v délce scén, ve střihu, v kompozici záběrů, jsem zcela pochopitelně používala storyboard, technický scénář a animatik. Je praktické mít po ruce skicy, které vznikaly v průběhu tvorby storyboardu, technického scénáře a animatiku. Někdy si člověk nepamatuje úplně přesně, proč se nakonec rozhodl daný záběr řešit tak, jak jej řešil a pak jsou skicy dobrou pomůckou pro oživení paměti. Stejně tak, je dobré připojit k nim poznámky, proč je problém řešený daným způsobem.

Už jsem zmínila, a ještě určitě znova zmíním, jak je důležité vše dobře promyslet a naplánovat, než se člověk pustí do tvorby samotné animace. Toto rozmyšlení a naplánování by mělo být hotové už před tvorbou animatiku. Nicméně na něm se ukáží vždy další věci, které je třeba přepracovat a pojednat trošku jinak. Avšak pokud už od tvorby animatiku postupujete stále stejným, předem rozmyšleným, efektivním způsobem, práce je značně jednodušší. Já si ji na několika místech trošku zkomplikovala právě tím, že v zápalu nadšení ze samotného kreslení jsem občas zapomněla něco domyslet. Občas jsem se ze samé nedočkavosti, aby práce už byla hotová, pustila do kreslení věcí dřív, než jsem domyslela

jejich funkčnost. Toto se stalo například v případě pozadí chodby ve scéně, kde holčička poskakuje chodbou, poté se zatočí kolem sloupku schodiště a utíká po schodech nahoru do patra. Celé pozadí jsem si nakreslila dohromady, protože jsem si neuvědomila, že na schodech holčička částečně mizí za zábradlím. Pozadí jsem potom musela rozdělit na dvě vrstvy, a v jedné z nich ponechat pouze pogumované šprušle zábradlí.

V první části, v podkapitole věnované technickému scénáři, jsem již zmínila, že ze všech záběrů, tak jak byly naplánovány v technickém scénáři, nebyly pro svou animačné náročnost a postradatelnost s ohledem na plynutí děje, vynechány a nerealizovány pouze dva záběry. Záběr vytahování kufru a záběr s celou, stojící postavou holčičky v kimonu.

5.1.3 Animace „nanečisto“

Při animaci nanečisto často vyplují na povrch problémy, které člověka při vytváření technického scénáře vůbec nenapadaly. Některé záběry se ukážou být mnohem náročnější, než se jevily v hlavních fázích. Je dobré dělat animaci na nečisto poctivě. Jakákoliv nejasnost linií, nedodělaný pohyb, se vrátí překreslování načisto. Je dobré mít na animování dobrou časovou rezervu a pracovat soustavně a pravidelně.

Já jsem začala animací částí, které obsahovaly nějakou dlouhou, ve smyčkách se opakující činnost. Kreslící si holčičkou, plížením chodbou atd. Poté jsem pokračovala víceméně po jednotlivých záběrech a snažila se využít podobnost umístění postavy v obraze, podobnost fází. Je dobré toto vše namyslet dopředu a využít toho, když se v ději opakují stejné situace, kompozice, pohyby. Jako příklad mohu uvést holčičku sedící u kufru. Situace, kdy holčička vytahuje, nebo vrací předměty do kufru, se několikrát opakuje. Pohyb, respektive obrys figury a pohyb jejích jednotlivých částí, hlavně rukou a hlavy, nebyl sice nikdy úplně stejný. Ale figura seděla na stejném místě, neměnila se její velikost. Bylo tedy nutné celou akci ohýbání se ke kufru a opětovného zvedání vymyslet, správně profázovat a nakreslit jednou a pak ji jen při opětovném překreslování drobně upravovat podle toho, jak se měnila pozice paží v závislosti na vytahovaném předmětu.

5.2 Animace „na čisto“

5.2.1 Pohyb postav

Nemám v úmyslu zde popisovat, jak jsem animovala jednotlivé pohybové akce, jednu po druhé. Kolik fází mají jednotlivé pohyby na papírech a na jaké výdrže jsou naanimované. Chtěla bych zde ale uvést několik pohybových akcí, které mi přišli svým řešením zajímavější nebo náročnější, popřípadě se ukázaly být komplikovanější, než jsem zprvu čekala.

Jak už jsem uvedla dříve, když jsem psala o výtvarném pojetí holčičky, snažila jsem se, aby postavy byly bez kloubů. Ponechala jsem si tím z mého pohledu větší prostor pro možnosti pohybu a menší omezení realističností. Například u hopsání holčičky chodbou, běhu do schodů a plížení chodbou jsem nemusela přesně hlídat polohu kolen a loktů, ale jen to, jestli je celkový objem hmoty končetin stále stejný a tvar se nedeformuje příliš nepřirozeně. Z těchto akcí bylo náročné hopsání chodbou. Ani ne tak samotná animace, jako vymýšlení rytmu, v jakém holčička hopsá chodbou a jeho změny do rytmu, v jakém poté běží do schodů. Kreslení pak bylo poněkud dlouhé. Animace je ale řešena smyčkou dvou kroků, které jsem za sebe nakopírovala v programu TV Paint a poté naanimovala. Stejně tak je řešeno plížení chodbou, a běh na běžkách. U chůze po ledovci toto možné nebylo vzhledem ke změnám terénu a tudíž rozdílnosti nášlapů a tíže jednotlivých krok. Animace chůze po ledovci, ačkoliv ve filmu zabírá krátký okamžik, trvala déle, než jsem původně očekávala.

Drobné komplikace, s kterými jsem ovšem počítala od samého počátku, způsobovaly holčiččiny bohaté vlasy. Při hopsání a chůzích bylo třeba brát ohled na jejich samotný pohyb. To se příliš nepovedlo při plížení holčičky chodbou v patře. Vlasy, kterými jsem holčičku obdařila, byly tak objemné a tak málo pružné, že holčička vypadala spíše jako dikobraz. Vlasy jsem pak fázi za fází ogumovala při časování v TVPaintu.

5.2.2 Náznaky totální animace a chvění kresby

S ohledem na zachování chvění kresby v animaci bylo nutné co nejvíce překreslovat celé postavy. To se vzhledem k bohatosti detailů, hlavně v kostýmní části, občas pracností blížilo na hranici totální animace. Ta sice pracuje s celou plochou obrazu a animuje zaráz jak pozadí, tak akce postav, k čemuž u mě nikdy nedocházelo, ale i tak, vykreslování některých

detailů na postavách bylo velmi náročné. Náročné hlavně časově. Únavnější je pro mě překreslovat akce, které není příliš nač koukat, jako například běh do schodů.

Stejně jako u kostýmů tomu bylo u scén, kde holčička vytahuje předměty z kufru (bylo třeba vykreslit její vlasy), kdy se jí rozvlní vlasy, kdy stoupá po ledovci nebo běží na běžkách. Zde všude jsem překreslovala všechny detaily.

U detailů křičící holčičky jsem vlasy nakreslila pouze několikrát a poté je v počítači na přeskáčku, aby nedocházelo k zamrzání obrazu kvůli dlouze se opakující jedné fázi, pospojovala s výrazy obličeje. Stejně tak tomu bylo i v případě animace ocasu tygra a otevření jeho očí. Vzhledem k tomu, že se jedná o pohled na obraz, mohl být výjev statický a ocas jsem mohla naanimovat zvlášť.

Po celou dobu jsem se snažila zachovat chvění kresby, ale ve filmu je několik míst, kde toto chvění není. Je to ve chvílích velkého napětí, nebo velkého zklidnění, kdy chvění chybí a obraz přesto nepůsobí jako by zamrzl.

5.2.3 Pozadí

Jak už jsem řekla, postavy byly animovány zvlášť. Nikdy nedocházelo k opakovanému překreslování pozadí. Všechny akce postav a pozadí, popřípadě předmětů byly seskládány dohromady v programu TVPaint a některé z mořských sekvencí v programu Adobe After Effects.

Většina pozadí je statických a ty jsem realizovala v rámci výtvarných přáprav, před samotnou animací. Několik pozadí, nebo jejich podstatných částí je ale animovaných. Mám na mysli moře, déšť a sněžení.

5.2.4 Vlnění moře a sférické jevy – animace deště a sněžení

Při animaci moře musím zmínit i animaci rozvlnění vlasů, na kterou vlnění moře navazuje. V této části jsem holčičku překreslovala celou a fázi za fází jí postupně zvedala vlasy a rozvlňovala je, jak se rozrůstaly do stran. Překvapivě se to obešlo bez komplikací a rozvlnění fungovalo od začátku tak, jak mělo.

S vlněním moře to bylo horší. Stále jsem nemohla přijít na to, jak dosáhnout toho, aby se vlny pouze nepohybovaly zleva doprava. Po několika nezdařených pokusech mi nakonec pomohlo animační cvičení „Vlnění úhoře“, které jsem dělala v prvním ročníku. Vyšla jsem

z toho, že hlava úhoře a jeho ocas v pravidelném rytmu stoupají a klesají po svislé přímce a mezi nimi se po délce těla pohybuje „vlna“. Tento pohyb jsem aplikovala na celé vlny.

Naanimovala jsem jeden vlnící se pruh, který jsem poté nakopírovala pod sebe a každou vlnící se sekvenci jsem posunula tak, aby hřebeny vln nebyly ani v zákrytech, ani přesně na přeskáčku, ale při spuštění animace vytvářeli iluzi vlnění. Výsledek odpovídá spíše vlnění řeky, tedy proudící vodě, než vlněné vln na moři, ale to mi vzhledem k faktu, že vlastně celé moře jsou pouze vlasy holčičky, které se rozrůstají a vlní do stran, stačilo. K vlnění musím dodat, že se člověk často dostane do situace, kdy vlnění připomíná optickou hříčku, protože je možné vidět ho více způsoby.

Animace deště a sněžení jsem se od počátku trochu obávala, jelikož jsem nikdy dříve sférické jevy neanimovala. Výsledek ale nakonec naprosto odpovídá mé představě. U deště jsem na přibližně šesti po sobě jdoucích fázích překreslovala na sebe navazující, dolů se posunující kapky. U sněžení jsem se snažila o totéž, ale některé vločky jsem posouvala dolů po přímkách a některé po nepravidelných vlnovkách. Při jemnějším sněžení bych využila víc vlnovkovitého pohybu, a udělala více fází, ale pro chumelenici, jaké jsem chtěla dosáhnout, byl zvolený postup vyhovující. Každá fáze sněžení i deště byla při časování v TVPaintu zduplikována. Každá fáze se tedy opakuje dvakrát, celá jedna smyčka sněžení a deště se tedy ve výsledné animaci objeví přibližně dvakrát do vteřiny (2x12 framů při 25 framech za 1 vteřinu).

5.3 Snímání

5.3.1 Způsob snímání

Veškeré fáze animace byly snímány scannerem HP Photosmart Plus. Jedná se o scanner kombinovaný s tiskárnou a kopírkou. Vlastním jej druhým rokem a pro účely animace je plně dostačující. Fáze jsem skenovala za pomoci Photoshopu, při rozlišení 300 dpi, barevně a teprve poté prováděla ve Photoshopu ořez formátu. Pozadí jsem skenovala při rozlišení 600 dpi, barevně, poté ořezala a zmenšila do formátu celé animace, tj. 1280x720.

5.3.2 Skener versus fotoaparát

Když jsem kreslila finální verze pozadí, přemýšlela jsem, jak i po nasnímání zachovat co největší kvalitu a ostrost obrazu. Jelikož můj bratr fotografuje, požádala jsem jej, aby mi

pozadí na zkoušku nafotil. Kvalita byla dobrá, ale nebyla o tolik vyšší, než při naskenování. Navíc díky tomu, že nedisponujeme ideálním osvětlením pro fotografování, u nasnímaných pozadí bych byla bývala musela upravovat jas a kontrast. Bylo tedy mnohem efektivnější využít pozadí naskenovaná na barevně, 600 dpi.

5.3.3 Možné komplikace při snímání

Při snímání ve skeneru nepoužívám animační jehly. Když děruji papíry, dávám si pozor, aby perforace pro animační jehly a okraje u jednotlivých listů v celém bloku lícovaly. Totéž kontroluji i při kresbě a animaci na papíry. Jednotlivé papíry pak zakládám do skeneru vždy stejně. I přesto se někdy vyskytne drobná odchylka, která je ale snadno opravitelná posunem obrazu v počítači.

Je dobré dávat při kreslení pozor i na papíry samotné. Někdy se stane, že v balíku se vyskytne papír, který je o kousek menší, popřípadě větší, než standardní balík, respektive zbytek balíku. Někdy se také na papírech vyskytují kazy z výroby. Když si jich člověk nevšimne, zbytečně pak musí navíc retušovat.

Před užíváním skeneru je dobré zkontrolovat, nevytváří-li v nasnímaném obraze nahodilé, nebo opakující se pruhy. Obzvlášť u starších, nebo často používaných skenerů to bývá běžné.

Já jsem se s žádnými problémy způsobenými skenováním při práci na svém bakalářském filmu nesetkala. Důvody, proč jsem upustila od skenování barevných pozadí, vysvětluji v první části, ve třetí kapitole, v podkapitole věnované barvě.

5.3.4 Organizace nasnímaného materiálu v počítači

Je dobré předem si vytvořit systém složek, ve kterém se člověk bude rychle a bez váhání orientovat. Kde se nebudou míchat fáze animace na nečisto s finálními, vyklíčované fáze s nevyklíčovanými a tak dále.

Je nutné také brát ohled na to, jak jednotlivé programy pracují s uloženými daty. Například v případě programu Adobe After Effects může mít jedno přemístění složky s daty užitými v projektu vytvořeném v tomto programu, následky které zbytečně komplikují celou práci, protože projekt je prakticky nepoužitelný

5.4 Práce v počítači

5.4.1 Ořez obrazu

Po naskenování jsem každou fázi ořezala. Pro tento úkon jsem měla ve Photoshopu uloženou akci. Jednotlivé fáze byly při rozlišení 300 dpi ořezávány na velikost formátu celé animace, tedy 1280x720.

5.4.2 Maskování

Všechny fáze jsem po nakreslení a naskenování vymaskovala v programu Adobe Photoshop. Dosáhla jsem toho, že linka si zachovala svůj tužkový vzhled bez potřeby upravovat jas a kontrast, a zbavila se bílého pozadí i výplně postav. Jedná se dle mého o nejčistší způsob odstranění pozadí i výplně obrysů. Obzvláště v porovnání s užitím kouzelné hůlky, která občas přes veškerou snahu neodstraní celou plochu, zvlášť v částech přiléhajícím linii.

5.4.3 Retušování

Retušování fází probíhalo průběžně. Ihned po naskenování a ořezání obrazu jsem vyretušovala s pomocí tabletu, gumováním, pomocné rohové pasovací značky, které mne ujišťovaly o tom, že jednotlivé fáze na sebe sedí. Další retušování bylo spíše nahodilé a probíhalo během podbarvování a skládání vrstev, v případě, že jsem si všimla, že obraz obsahuje nějaké rušivé nečistoty, které způsobují rušivý pohyb.

5.4.4 Podbarvování

Veškeré vymaskované fáze jsem ve Photoshopu také podbarvovala bílou barvou. Toto bylo nutné proto, aby postavy nezůstaly průhledné. Podbarvování, ač se to nezdá, je časově velmi náročná práce. Je důležité, dělat ho průběžně. Ideální je najít si někoho, kdo je alespoň trochu znalý práce ve Photoshopu, anebo je schopen se to naučit, a je ochotný vám pomoci. Většinu fází jsem si podbarvila sama, ale s několika sekvencemi mi pomohla má mamka, za což jsem jí velmi vděčná, protože mi to umožňovalo věnovat se animování.

5.4.5 Ukládání

Všechny naskenované a upravené fáze jsem ukládala ve formátu png, který sice nezachovává vrstvy, ale dokáže uchovat prázdné pozadí.

5.4.6 Časování

Veškeré časování jednotlivých sekvencí animace probíhalo v programu TVPaint. Jednotlivé naanimované sekvence jsem poté exportovala jako png sekvence.

6 POSTPRODUKCE

6.1 Části postprodukce těsně související s procesem animování

Některé části, týkají se postprodukce, jsem již popsala v předchozí kapitole. Mezi tyto patří: skenování, retušování, podbarvování.

6.2 Střih

Žádný střih, ve smyslu krácení naanimovaných sekvencí, nevyužití naanimovaného materiálu, nebo přehazování záběrů, u mne po dokončení animace neprobíhal. Animovala jsem podle toho, jak jsem si záběry naplánovala v technickém scénáři a poté je pouze skládala dohromady. A to tak, že jsem jednotlivé png sekvence vyexportované z programu TVPaint importovala do programu Adobe After Effects. Zde jsem je sekládala za sebe, dodala zatmívačky, roztmívačky a prolínání obrazů. To bylo vše, co se týkalo střihu. Rychlost plynutí děje a střídání obrazů jsem měla naplánované už v technickém scénáři a pak je realizovala při časování fází.

6.3 Hudba

Někoho, kdo by mi pomohl s hudební složkou filmu, jsem začala shánět poměrně brzy. Už na podzim, krátce po pitchingu. Chtěla jsem hudbu vyřešit pokud možno co nejdříve, protože jsem věděla, jaké komplikace mohou nastat a do jakého skluzu bych se mohla dostat, kdybych nechala hudbu na poslední chvíli.

Nejprve jsem se obrátila na svého kamaráda, který studuje na brněnské konzervatoři, zdali by nevěděl o někom, kdo by mi mohl pomoci. V prosinci jsme se sešli, probrali jsme technický scénář, aby měl představu o tom, o jakou práci jde. Během února mi hudebníka opravdu sehnal, ale mezitím jsem dostala kontakt na studenta HAMU, Daniela Patrase. Kontakt jsem dostala od kamaráda, který studuje animaci na FAMU a s Danielem Patrasem spolupracoval. Poté, co jsem mu poslala námět a technický scénář, projevil zájem o to, hudbu mi složit, i přesto, že by to bylo bez nároku na honorář.

V únoru jsem mu poslala animatik, který obsahoval částečně plně proanimované části, částečně pouze hlavní fáze. Vzhledem k rychlému střídání prostředí a akcí požadoval pro složení hudby čistý střih. Ten jsem mu byla schopna dodat bohužel až dva týdny před ter-

mínem odevzdání práce. Práce na hudební složce tak přes veškerou snahu, brzké kontaktování a domluvu, zůstala na poslední chvíli.

Hudebníkovi jsem ponechala naprostou volnost. Popsala jsem mu, jaké dojmy by měla evokovat atmosféra, jakého účinku na diváka chci dosáhnout a jak by měla hudba v různých situacích fungovat. Rozhodla jsem se také, se souhlasem hudebníka, postavit celou animaci pouze na doprovodu hudby, bez použití dalších zvuků a ruchů, popřípadě pouze s jejich minimálním využitím. Proto zde dále, samostatně, otázku zvuku nerozvádím.

6.4 Závěrečný export videa

Vzhledem k tomu, že závěrečná kompozice animace byla tvořena v programu Adobe After Effects, jehož jsem vlastnila pouze trialovou verzi, neobsahující MPEG-2 kódování, byla jsem nucena závěrečnou kompozici vyexportovat do programu Adobe Premiere a s požedovaným kodekem ji vyexportovat odtud.

6.5 Titulky

Titulky jsem si pro film vytvořila sama, tak aby doplňovaly výtvarné pojetí celého filmu. Vycházela jsem z písma Georgia. Titulky jsem si předepsala v programu Microsoft Office Word, vytiskla, překreslila, naskenovala a upravila do požadované kompozice.

7 PRŮBĚH PRÁCE

7.1 Dodržování harmonogramu, průběžné prezentace a konzultace

V průběhu realizace, ač jsem se toho snažila vyvarovat, došlo k odchylkám a postupně k prodlevě oproti plánovanému harmonogramu. K tomuto došlo především z důvodu nemocí, drobných komplikací s technikou a větší časové náročnosti realizace některých částí závěrečného filmu.

Průběžně, avšak nepravidelně (v závislosti na stádiu realizace), jsem e-mailem i osobně konzultovala svou práci se svým vedoucím práce panem Malíkem.

Během zimního semestru proběhlo také několik průběžných prezentací. První z nich byl říjnový pitching, který se konal dne 12.10.2011. Původně měl být nepovinný. Rozhodla jsem se ho neúčastnit s ohledem na dvě věci. Vedení školy avizovalo, že ani v pitchingu schváleným projektům nepokryje náklady na hudební složku. To byl první faktor. Druhým bylo, že vzhledem k tomu, že jsem se rozhodla, realizovat svůj závěrečný film formou kreslené animace bylo v mých silách náklady na realizaci, mimo hudební složku, pokrýt. Někdy na přelomu srpna a září však byl pitching prohlášen za povinný pro všechny. Zúčastnila jsem se ho a obdržela známku B. Projekty finančně podpořené školou v tomto pitchingu vybrány nebyly. V listopadu proběhla další prezentace, z které už školou finančně podpořený filmy vzejít měly a také vzešly. Této prezentace jsem se však ze zdravotních důvodů nemohla zúčastnit.

Poslední prezentace proběhla 20.2.2012, kdy jsme měli předložit čistý střih tužkového kotouče (v případě kreslené animace). Vzhledem k mírnému časovému skluzu jsem na této prezentaci, stejně jako většina, předložila zhruba necelou polovinu čistého střihu. Poté už práce probíhala jen s konzultacemi.

III. ZÁVĚR

8 ZÁVĚR

Při tvorbě svého závěrečného animovaného filmu jsem se opět naučila mnoho nového a velmi se z jeho tvorby poučila jak pro svůj budoucí profesní, tak i soukromý život.

Bylo to náročné. Od začátku jsem věděla, že to bude náročné, ale zpětně vidím, že jsem si stejně nedovedla úplně představit jak. Vědomí, že celá práce a zodpovědnost za ni, a to, jestli ji dotáhnete ke zdárnému konci nebo zůstanete na půli cesty, může být občas ve chvílích únavy velmi vyčerpávající a demotivující. Někdy stojí mnoho úsilí toto vyčerpání proměnit v odhodlání pokračovat dál a dotáhnout vše do konce, tak, jak si to člověk před mnoha měsíci vymyslel. Jsem ráda, že přes občasné zoufalství a pochyby o tom, jakou to má vlastně všechno cenu, jsem neztratila radost z vytváření toho, co jsem si celé sama vymyslela a dotáhla to do konce podle svých představ.

Ještě jednou chci poděkovat všem, kteří byli vždy na blízku, když jsem byla na pochybách, všem, na které jsem se mohla obrátit s prosbou o radu, všem, kteří mě podporovali, povzbuzovali, přiváděli mě na jiné myšlenky, když jsem to potřebovala a pomáhali mi tak udržovat radostný pohled na věc.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Borivoj Dovnikovič. Škola kresleného filmu. Akademie múzických umění, 2007.

ISBN 978-80-7331-091-2

Richard Williams. The Animator´s Survival Kit. Faber & Faber, 1999.

ISBN 978-0571202287

Harold Whitaker a John Halas. Timing for Animation. Focal Press©2002.

ISBN 0240517148

Rachel Stormová. Encyklopedie východní mytologie. Rebo Productions CZ, s.r.o., 2000.

ISBN 8072341529

kol.autorů. Mytologie světa. Slovart, 1997.

ISBN 80-7209-034-8

Gabriele Fahr-Becker. Japanese Prints. Taschen, 2007.

ISBN 978-3-8228-3509-8

Ingo F.Walther a Norbert Wolf. Masterpieces of Illumination. Taschen, 2005.

ISBN 978-3-8228-4750-3

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha I: Námět, 1. verze

Příloha II: Námět, finální verze

Příloha III: Ukázka výtvarných návrhů holčičky

Příloha IV: Ukázka finální podoby babičky

Příloha V: Ukázky fází ze scény rozvlnění vlasů

Příloha IV: Ukázka výtvarných řešení kostýmní části

Příloha VI: Ukázky výtvarného řešení pozadí

Příloha VII: Ukázky ze storyboardu

Příloha I: Námět, 1.verze

Anna Černá, 3.Bc KAT UTB a VOŠFZ

Námět na Bc.film

(zatím bez názvu)

Holčička (tak 10 let) sedí ve škole. Za oknem prší. Učitelka ukazuje něco na mapě. Holčička se zasní a představuje si, že venku je krásně, že jede klikatými silničkami mezi olivovými háji někam k moři…leží u moře, když v tom se vynoří ryba, která doširoka otevírá tlamu. Holčička se vyděsí a ryba se promění v učitelku, která naštvaně stojí nad lavicí.
V tom zazvoní, holčička se zazubí, zaklapne učebnici a utíká deštěm, ve žlutém kabátku domů. (během toho úvodní titulky)
Doma shodí pláštěnku, dá pusu mamce, která vaří v kuchyni, chvilku pozoruje mladšího brášku-batole, který sedí ve stoličce a plácá lžící v talířku a zůstane zírat z okna, kde stále prší. (Pod oknem mokne kolo a balon.) Po chvíli se sebere a vydá se domem nahoru po schodech, ke dveřím na konci chodby. Obezřetně se rozhlédne, opatrně pootevře dveře, nakoukne dovnitř, rozhlédne se a pak vklouzne do zšeřelého pokoje.
Na stěnách visí staré fotky z cest, pohlednice, mapy, různé masky. Na stolku vedle starého ušáku leží kopa knížek a lahev sherry. Lampička na stolku má orientální stínítko, polštáře rozházené kolem křesla jsou pestře barevné, se střapci, v rohu místnosti stojí paraván a tapety na stěnách jsou něco mezi kýčem a starožitnou výzdobou…atd. (vyřešit jako staťáky – holčička se rozhlíží po místnosti).
Holčička rozsvítí lampičku a vytáhne z pod almary starý loďák. Začne z něj vytahovat jednotlivé předměty a prohlížet si je. (Realita se začne prolínat s jejími představami, které jí předměty evokují).
Vytáhne lasturu, přiloží si ji k uchu a uslyší šumění moře, které se kolem ní rozlije – skočí do moře, plave mezi rybami a najednou uvidí mořskou pannu. Mořská panna se změní v tetování na paži starého námořníka, který v nějaké přístavní putyce kouří dýmku (za zvuků tanga). (Přes dýmku, zpět k holčičce u loďáku) Holčička si dýmku prohlédne a vrátí ji do kufru. Z kufru vytáhne šátek pošitý zlatými penízky, zabalí se do něj a začne tancovat. Pozadí za ní se změní na arabský palác, holčička s sebou po chvíli žuchne do polštářů a začne jíst exotické ovoce z mísy – ve skutečnosti leží rozvalená v křesle a pojídá jablko. Všimne si japonských vějířů na stěně, sejme je a ocitne se ve výjevu jako z japonského

dřevořezu. Přiletí drak, na kterého naskočí a ten ji nese nad měnící se krajinou. Když se ocitne blízko hor, drak se rozplyne a ona místo toho sedí na pláni mezi stany kočovníků a popíjí čaj z misky, za ní na pozadí se promítají obrazy tibetských démonů a mění se v tančící hinduistická mnohoruká božstva, holčička se ocitá v indické džungli a najednou se z houští vynořuje tygr – ten se promění v tlustého mourovatého kocoura, který se proplétá po poličce a drbe si ucho o sošku Šivy.

Holčička vytáhne z kufru cestovní deník, z kterého vypadne fotka dědečka-horala a představuje si, jak uhání se psím spřežením, jede na kajaku s Eskymáky a leze na laně, s cepíny, po ledovci, nesouc psa v batohu. Najednou se ozve pukání ledu a objeví se lední medvěd. Holčička se vyděsí. Lední medvěd se promění v přicházející bělovlasou babičku. Holčička, s kočkou na rameni sedí na zemi, kolem trupu omotanou přízi z košíku s pletením – jako horolezecké lano…

Babička se směje, obě se smějí, sedají si spolu do křesla a prohlíží si fotoalbum s fotkami z cest.

Příloha II: Námět, finální verze

Anna Černá
3.Bc Klasická animovaná tvorba
Námět k bakalářskému filmu
pracovní název: Cesta kolem světa

Holčička sedí za stolem v kuchyni a kreslí si. Rozhlédne se. Vypadá znuděně. Maminka zaujatě vaří u sporáku. Mladší brácha, batole, si jezdí po stole s autíčkem a něco si zaujatě mrmlá. Holčička pohlédne z okna. Prší. Holčička rezignovaně složí hlavu na stůl.

Venku mokne kolo, mokne míč, mokne houpačka…

Holčička si znovu povzdechne, chvilku kouká, pak sklouzne ze židle a odejde. Vydá se domem nahoru po schodech, ke dveřím na konci chodby. Obezřetně se rozhlédne, opatrně pootevře dveře, nakoukne dovnitř, rozhlédne se a pak vklouzne do zšeřelého pokoje.

Na stěnách visí staré fotky z cest, pohlednice, mapy, různé masky. Na stolku vedle starého ušáku leží kopa knížek a lahev sherry. Lampička na stolku má orientální stínítko, polštáře rozházené kolem křesla jsou pestře barevné, se střapci, v rohu místnosti stojí paraván a

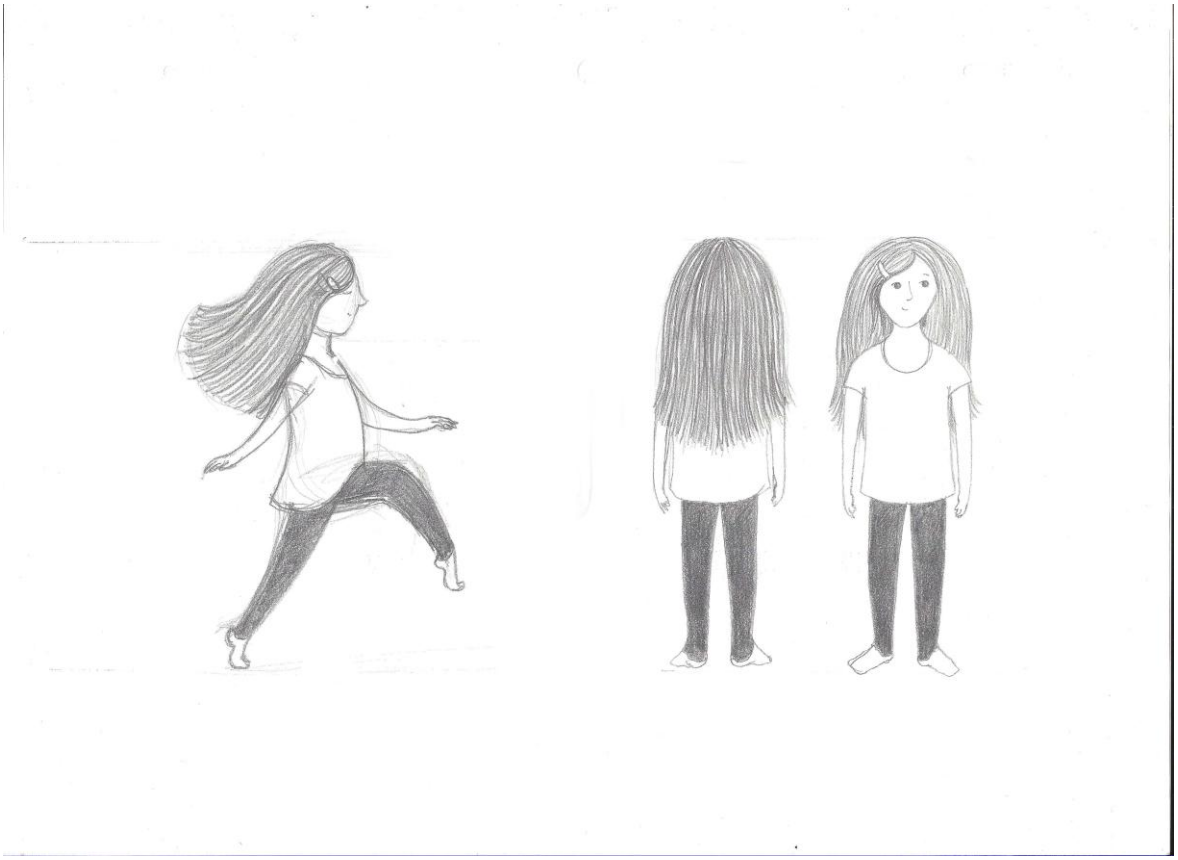
tapety na stěnách jsou něco mezi kýčem a starožitnou výzdobou…atd. (vyřešit jako staťáky – holčička se rozhlíží po místnosti). Holčička rozsvítí lampičku a vytáhne z pod almary starý loďák. Začne z něj vytahovat jednotlivé předměty a prohlížet si je. (Realita se začne prolínat s jejími představami, které jí předměty evokují).

Vytáhne lasturu, přiloží si ji k uchu a uslyší šumění moře, které se kolem ní rozlije (její vlasy se začnou vlnit a změní se v mořskou hladinu). Holčička se plaví v malé loďce po moři a pozoruje okolé dalekohledem. Vidím objevující se a mizející mořské tvory. Na hladinu vykoukne i mořská panna, která se změní v tetování na paži zarostlého, otrhaného, ztroskotaného námořníka, který se plaví na sudu od rumu, s jednookým papouškem-navigátorem na hlavě. To vše holčička pozoruje dalekohledem. Za námořníkem na sudu se vynoří velryba. Námořníka schlamstne. Papoušek uletí, sedne velrybě na hlavu, ale vzápětí je odhozen gejzírem, který velryba vystříkne. Holčička odloží dalekohled (prolnutí zpět do pokoje) do kufru. Z kufru vytáhne vyšívaný hedvábný šátek pošitý na okraji penízky, zabalí se do něj a začne tancovat. Pozadí za ní se změní na arabský palác, holčička s sebou po chvíli tancování žuchne do polštářů a začne jíst ovoce – ve skutečnosti leží rozvalená v křesle. Všimne si japonských vějířů na stěně, sejme je a ocitne se ve výjevu jako z japonského dřevořezu. Rozevře kolem sebe vějíře a zmizí za nimi. Když se zase objeví, má na sobě kimono. Znovu za nimi zmizí a vějíře se promění ve veliké listy rostlin – jako v pralese. Zpoza nich vykoukne holčička v tropické helmě a rozhlédne se kolem. Vyděsí ji tygr, který ji pozoruje, zatímco se rozvaluje na schodech hinduistického chrámu. Vyděšená holčička v jungli se prolne zpět do pokoje. Z poličky, kde stojí soška tančícího Šivy, ji pozoruje velký mourovatý kocour. Holčička si sundá tropickou hemu.

Z kufru vytáhne starý cestovní deník, otevře ho a uvidí fotku dědečka - polárníka. Na deník se začnou snášet vločky. Holčička uhání v chumelenici na běžkách, na stejném pozadí jako bylo na fotografii, a za sebou týhne saně, na kterých sedí pes. Leze s cepíny nahoru po ledovci, psa má v batohu. Na vršku pohlédne přes hranu a vyděsí se. Přichází k ní lední medvěd. Jak se blíží, staví se na zadní a proměňuje se v přicházející babičku. Holčička, s kočkou na rameni sedí na zemi, kolem trupu omotanou přízi z košíku s pletením – jako horolezecké lano, zírá na babičku a pak se usměje.

Babička se směje, obě se smějí, sedají si spolu do křesla a prohlíží si fotoalbum.

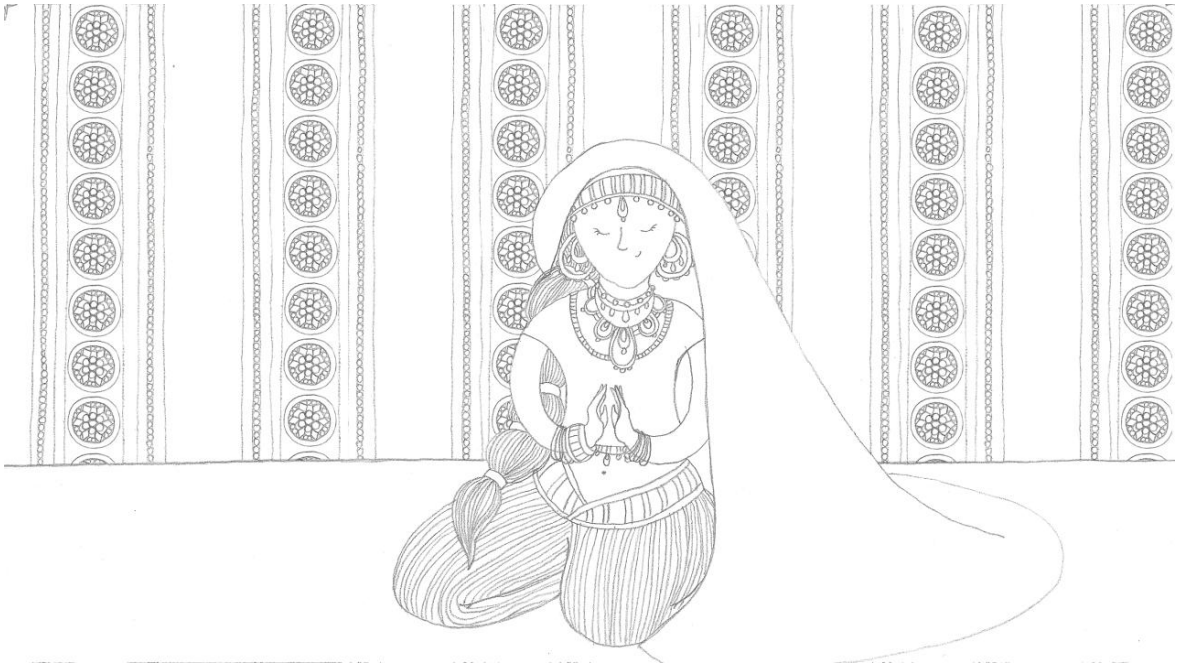
Příloha III: Ukázka výtvarných návrhů holčičky



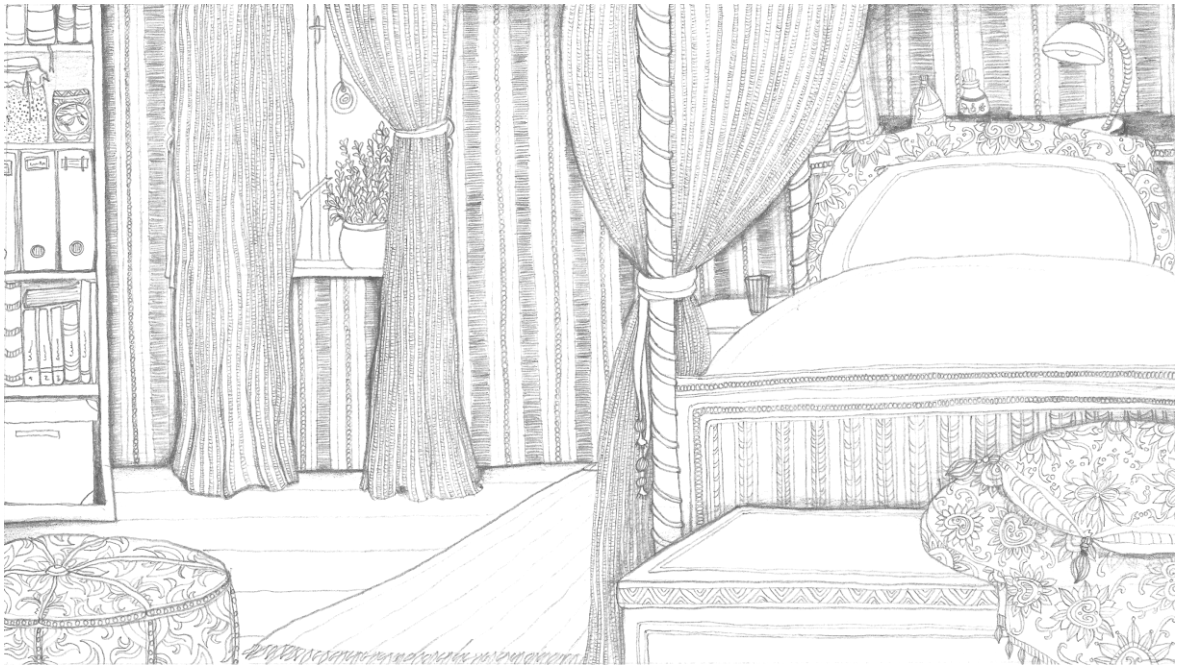
Příloha IV: Ukázka finálního vzhledu babičky

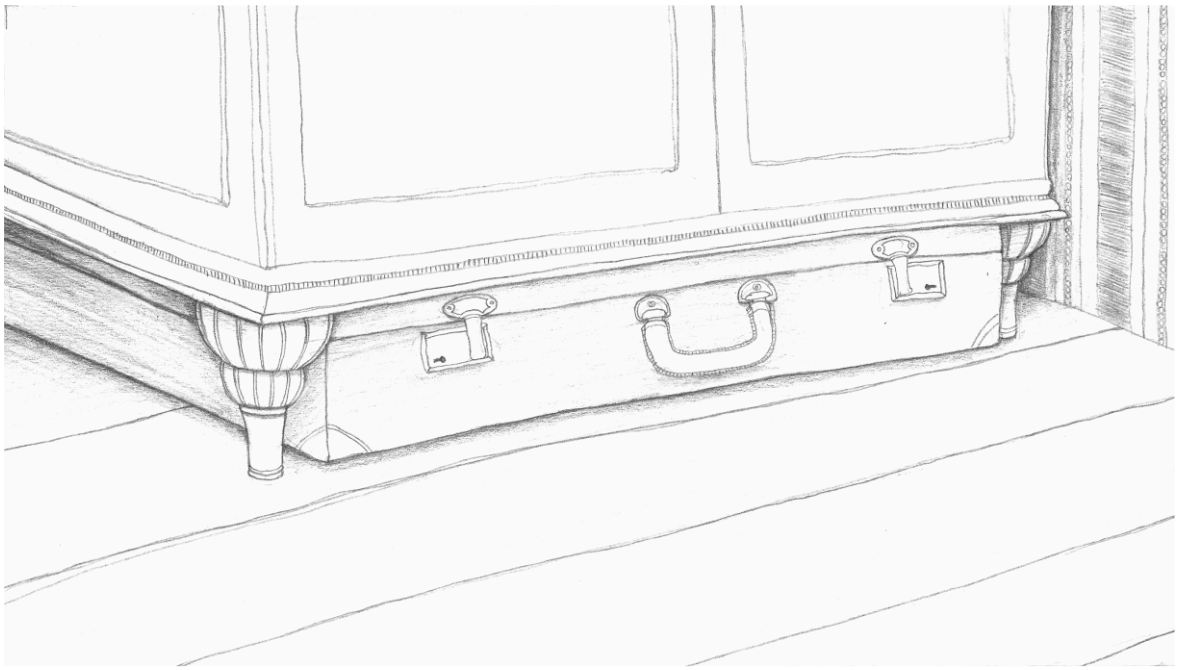
Příloha V: Ukázky fází ze scény rozvlnění vlasů

Příloha IV: Ukázky výtvarných řešení kostýmní části

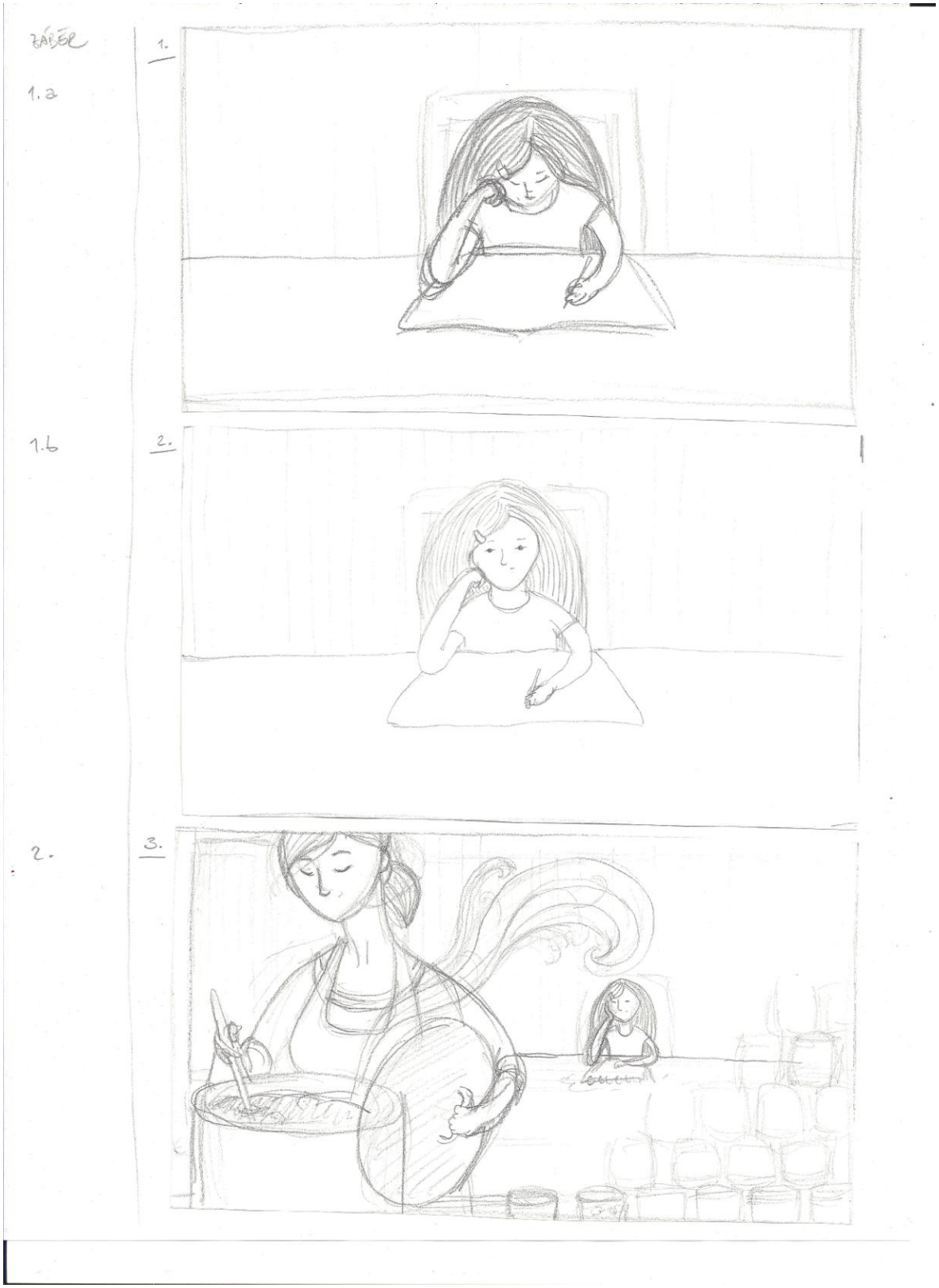


Příloha VI: Ukázky výtvarného řešení pozadí





Příloha VII: Ukázky ze storyboardu



4.
9.
1e
10
13
=
zvedne
hlavu
14
5.
11.

Wc/57.

Wd/58.