Vilém
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

Markéta Lasotová

Bakalářská práce
2015

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Markéta Lasotová**
Osobní číslo:	**K11065**
Studijní program:	**B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor:	**Klasická animovaná tvorba**
Forma studia:	**prezenční**

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

2. praktická část: Vilém – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:
Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizace, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).
Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:
Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.
Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).
Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.
Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.
Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

MÁCHA, Karel Hynek. Dalekáť cesta má. Editor Karel Janský. Praha: Evropský literární klub, 1941, 262, [V] s. Edice Národní klenotnice.
Karel Hynek Mácha: osobnost, dílo, ohlas : sborník k 100. výročí Máchovy smrti. Editor Arne Novák. V Praze: Družstevní práce, 1937.
URBAN, Otto M. V barvách chorobných: idea dekadence a umění v českých zemích 1880–1914. Praha: Obecní dům, 2006, 409 s. ISBN 80-863-0072-2.
VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.
PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded ed., 1st American expanded pbk. ed. New York: Faber and Faber, 2009. ISBN 08-654-7897-X.
CRISTIANO, Giuseppe. The storyboard design course: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters. 1st ed. London: Thames, 2008. ISBN 05-002-8690-6.

Vedoucí teoretické části:	**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.** Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části:	**Ivo Hejcman** Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce:	**1. prosince 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

L.S.

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby [1)];
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 [2)];
- podle § 60 [3)] odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 [3)] odst. 2 a 3 mohu 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 17. 4. 2015

MARICETA LASOTOVÁ
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

V této bakalářské práci popisuji postup, jakým vznikal krátký animovaný film Vilém. Píšu o věcech, jež mne inspirovaly, výrobním procesu a postprodukci. Uvádím také problémy, které při realizaci vznikly a jejich následné řešení. V závěru shrnuji některé z věcí, které jsem se při tvorbě filmu naučila.

Klíčová slova: animovaný film, kreslená animace, inspirace, Vilém, Máj, Karel Hynek Mácha

ABSTRACT

In this bachelor's work I'm describing a process of making a short animated movie Vilém. I write about things that inspired me, the making process and postproduction. I also present problems rising during the realization and the following resolutions. In conclusion I summarize some of the things I learned while making the film.

Keywords: animated movie, drawn animation, inspiration,Vilém, Máj, Karel Hynek Mácha

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala svým přátelům, jmenovitě Zuzaně Jakubíkové, Monice Kocinové, Kateřině Hývlové, a svému příteli za podporu a rady, které mi byly v průběhu práce velice nápomocny.
Děkuji také svému vedoucímu práce, panu Ivo Hejcmanovi za všechny rady a připomínky k praktické části mé bakalářské práce, které byly nadmíru cenné. A také panu Lukáši Gregorovi za praktické tipy k teoretické práci.

MOTTO:

Klesla hvězda s nebes výše,
Mrtvá hvězda sinný svit
Padá v neskončené říše,
Padá věčně v věčný byt.
Její pláč zní z hrobu všeho,
Strašný jekot hrůzný kvíl.
Kdy dopadne konce svého?"
Nikdy - nikde - žádný cíl. (K.H.Mácha, Máj)

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

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

Markéta Lasotová, v Praze dne 10. 5. 2015

OBSAH

ÚVOD **9**

I TEORETICKÁ ČÁST **10**

1 TÉMA **11**

1.1 NÁMĚT 11

1.2 TECHNIKA 11

2 CESTA **12**

3 ŽÁNR **13**

4 INSPIRAČNÍ ZDROJE **14**

4.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA 14

4.1.1 Romantismus 14

4.1.2 Mácha – jeho dílo a vliv na budoucí generace 15

4.2 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA 16

4.2.1 Umělci a jejich díla 16

4.2.2 Stylizace 16

4.3 FILM MÁJ – F. A. BRABEC 17

5 TECHNICKÉ PROVEDENÍ **18**

5.1 ZVOLENÁ TECHNIKA A JEJÍ VÝHODY A ÚSKALÍ 18

5.2 ZVOLENÉ PROGRAMY A PRÁCE S NIMI 19

II PRAKTICKÁ ČÁST **20**

6 PROCES VÝROBY **21**

6.1 HARMONOGRAM 21

6.1.1 Můj harmonogram 21

6.1.2 Dodržování během práce, problémy 22

6.1.3 Závěrečné zhodnocení účinnosti harmonogramu 22

6.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY 23

6.3 STORYBOARD 24

6.4 ANIMATIK 25

6.5 HUDBA, ZVUK A KOMENTÁŘ 26

7 VLASTNÍ ANIMACE **28**

7.1 PRŮBĚH ANIMOVÁNÍ 28

7.2 PROBLÉMY A JEJICH ŘEŠENÍ 29

ZÁVĚR **31**

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **33**

SEZNAM PŘÍLOH: **34**

ÚVOD

Cílem této práce je zdokumentování a objasnění postupu při vytváření krátkého animovaného filmu. Konkrétně krátkého filmu s názvem Vilém. Na kterém jsem pracovala poslední rok svého studia na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně. A to jak z hlediska teoretické přípravy, tak přípravy a realizace praktické. Ukazuje, jaké postupy jsou použity a proč. Či jaké problémy se mohou vyskytnout a jak je případně řešit.

Při plánování a představě, jak bude celý proces výroby vypadat, jsem byla dosti optimistická. Očekávala jsem rok plný naplňujících zážitků a dobrého pocitu z odvedené práce, ale také spoustu dřiny a testu odolnosti nervů a síly vůle. Na začátku jsem měla velice ambiciózní plány, které se ovšem v průběhu realizace setkaly s nejedním ústupkem. Bylo nutné přizpůsobit se okolnostem a uchýlit se ke kompromisům. Jak už to tak většinou při výrobě filmu bývá.

Následující text není ani tak návodem, jako spíše reflexí jednoho z mnoha způsobů práce a přístupu k tvorbě animovaného filmu. Jedná se o můj subjektivní a osobní přístup, jaký jsem k dané věci pojala. Zda byl tento přístup správný či nikoliv se dá jen těžko určit. Každopádně doufám, že nakonec bude tento text hlavně inspirací či poučením pro ostatní, kteří budou mít možnost si jej přečíst.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 TÉMA

Nejkrásnější a nejlepší věci v životě si člověk uvědomí, až když o ně přijde. Svět bývá krutý a nespravedlivý, ale stejně tak i krásný.

1.1 Námět

Volná adaptace Máchova Máje se zaměřením na první a druhý zpěv. Tzn. jen část, kde se objevuje Vilém. Nejprve část, kdy je ve vězení a vzpomíná na svůj život, přemýšlí o smrti, pomíjivosti života, čase a o nespravedlnosti jeho trestu. Proč se dostal, tam, kde se dostal. Čí je to vina? Přitom vzpomíná na svou milou Jarmilu a svého otce. Dále jeho poprava a cesta na ní. Když stojí na kopci a naposledy pozoruje svět kolem. Loučí se se svou rodnou zemí, která mu byla matkou a celým světem. Poté samotná poprava, kdy mu kat láme kosti v těle a vplétá údy do kola a následně stíná hlavu.

1.2 Technika

Pro tento film byla zvolena klasická kreslená technika pro 2D animaci vytvořená v počítači s pomocí digitálních softwarů a grafického příslušenství pro tuto práci vhodné.

2 CESTA

Námět pro mou bakalářskou práci jsem zvažovala poměrně dlouho, protože jsem nechtěla přijít s něčím obyčejným a nezajímavým. Po několika týdenním uvažování a přemýšlení jsem došla k názoru, že nejlepší bude dělat něco, co mě zajímá, co mě baví a pro co mám slabost, a tudíž práce na něčem takovém mě bude naplňovat. A především z čeho nebudu ani po víc jak půlroční práci a přemýšlení nad celou věcí znechucená či otrávená. Musela jsem tedy najít něco, co ve mně probudí vášeň a nadšení.

V době, kdy jsem takto urputně přemýšlela nad tématem pro svůj absolventský film, jsem se dostala k audio zpracování Máje Karla Hynka Máchy v podání českého rozhlasu. Což bylo především díky tomu, že jsem chtěla rozšířit své znalosti v oblasti klasické literatury. Zejména doporučené četby, kterou nám předkládali naši profesoři již na střední škole, a ke které jsem se do té doby nedostala. Zpracování Máje v podání herců z Divadla U stolu, které nahrál Český rozhlas Brno, mě naprosto nadchlo a ohromilo a po několikerém poslechu jsem se rozhodla, že právě tohle je to pravé ořechové. Jejich inscenace i jen v rozhlasovém podání je naprosto skvělá a opravdu stojí za poslech.

Už samotný Máj je prodchnut silnými emoci, tajemnem a objevuje se tam i jisté skryté poselství, které ovšem může každý člověk vnímat jinak. Pro někoho je to láska ke své zemi, nalezení národní hrdosti a smyslu pro vlast, pro někoho to může být naopak síla lásky jako takové. Možností je spousta. Záleží čistě na člověku, co se právě jeho dotkne nejvíc. Mimoto v případě Máje se jedná o národní skvost, a přestože já osobně nejsem příliš vlastenecky zaměřená, tak Mácha je pro mě jedna z největších osobností české historie. Tudíž adaptace Máje byla nakonec jasnou volbou.

3 ŽÁNR

Svůj film bych zařadila nejspíš mezi tragédie. Případně mezi romanticky laděnou tragédii. Tragédie (z řec. tragóidiá – zpěv kozlů) je forma dramatu s vážným obsahem. Hrdina se obvykle dostane do neřešitelného konfliktu s vlastním osudem, v marném boji následně podléhá a je dohnán k záhubě. Což v podstatě perfektně sedí právě na Viléma. Poprvé se tento pojem objevuje a plně vyvíjí v antickém Řecku. O tomto druhu dramatu pojednává již Aristoteles ve svém spisu Poetika. Podle něj se dále tragédie rozděluje v rámci dramaturgie na expozici, kolizi, krizi, peripetii a katastrofu. Tato struktura se dnes, ale víceméně používá na jakoukoli formu dramatického díla s většími či menšími úpravami. Ať už je to dílo literární, divadelní či audiovizuální. V oblasti filmu se v dnešní době místo termínu tragédie používá spíše termín drama. Načež můžou vznikat různé mutace v kombinaci s dalšími žánry jako romantické drama, mysteriózní drama, komediální drama atd. Každopádně já považuji svůj film, co se žánru týče za čisté drama.

4 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Tato kapitola se zaměřuje na inspirační zdroje, které vedly k uskutečnění výsledného díla. Kapitola je rozdělena na dvě části. První část se zabývá inspiračními zdroji v oblasti literární přípravy. Co vedlo ke zvolení daného tématu a z jakých zdrojů a informací jsem vycházela. Druhá pak reflektuje vlivy na výsledný výtvarný styl a zvolenou techniku. Představuje umělce a jejich díla, které byly prvotním vzorem. A dále zdůvodňuje použitý způsob stylizace díla.

4.1 Literární příprava

4.1.1 Romantismus

Jedním z hlavních inspiračních zdrojů pro tuto práci bylo období romantismu. Především jeho odkaz v literatuře, ale i kultuře a životním stylu. Já jsem se zaměřila na jeho působení v Českých zemích.

Období romantismu nastupuje po období osvícenství a racionalismu. Objevuje se na počátku 19. století. Jedná se o umělecký směr, který klade důraz na city. Zobrazuje výjimečného hrdinu ve výjimečné situaci. Výjimečný hrdina je takový člověk, jenž je osamocený, je nešťastně zamilovaný a často chodí do přírody, kde hledá útěchu a sní. Romantismus ve své době vytvářel nové estetické ideály a umělecké metody. Ovládal kulturní život a dalo by se říci, že měl velký vliv na myšlení lidí mezi dvěma velkými revolucemi. Jimiž byla revoluce roku 1789 ve Francii a následně revolucionářská vlna v roce 1848 po celé Evropě. Hlavní podstatou romantické představy 19. století je člověk individualista. Člověk uzavřený okolnímu světu, který klade důraz především na city a fantazii. Autor romantického díla se většinou se svým hrdinou ztotožňuje nebo přímo z hlavní postavou splývá. Což je právě u Karla Hynka Máchy v případě Máje přesně takto. Nejčastějším tématem byla nešťastná láska či rozpor mezi vnitřním světem hrdiny a okolním světem nebo mezi snem a skutečností. Mnoho romantických děl tedy nekončí zrovna happyendem, protože ústřední postava buďto dosáhne ideálu nebo zemře. Typický je také kontrast např.: den x noc, krása x ošklivost, atd. Či obdiv k lidové tvorbě a obecně záliba v minulosti.

4.1.2 Mácha – jeho dílo a vliv na budoucí generace

Pokud se zaměříme čistě na romantismus v Českých zemích. Je jeho nejvýznamnějším a nejtypičtějším představitelem nepopiratelně Karel Hynek Mácha. Mácha byl básník a prozaik a za svůj krátký, ale bohatý a rozhodně ne nudný život napsal hned několik významných děl jako Márinka, Cikáni a nejznámější ze všech Máj. Jenž se stal literárním klenotem českého národa. Máj je lyricko-epická báseň, v níž je použit jambický verš. Můžeme zde také najít spoustu básnických prostředků, jakými jsou třeba oxymóron, metonymie, apostrofa či metafora. Mně osobně se nejvíce líbí zvukomalebnost a kontrast, které Mácha v Máji použil.

Ve své době nebyl Mácha společností příliš dobře přijat a byl spíše nepochopen. Oslavován byl až o mnoho později, kdy na jeho dílo navazovali umělci konce 19. a počátku 20. století. Svou tvorbou ovlivnil především Májovce. To jak chápali a oceňovali Máchu umělci i po sto letech od jeho smrti, krásně popisuje publikace, kterou editoval Arne Novák právě k příležitosti tohoto významného výročí. Máchův vliv na některá díla různých českých umělců ať už jsou to spisovatelé, básníci, výtvarníci či jiní, lze pozorovat až do dnešních dní. Více jak 200 let od jeho narození. Čehož jsem důkazem i já sama se svou bakalářskou prací.

Pro adaptaci Máje jsem se rozhodla nejen kvůli tomu, že celé období romantismu mě velice zajímá už od střední školy, ale také proto, že Máchu jako osobnost mám ráda a nesmírně si ho vážím a obdivuji. Kromě toho mi přijde jako velice zajímavá osobnost a svým způsobem i tajemná. Což mě vedlo k tomu zvolit si Máj jako téma pro svůj animovaný film. Čímž bych ráda jeho dílo a odkaz přiblížila dnešní moderní době. A současně také interpretovala svůj subjektivní pohled na tématiku a děj samotného Máje. Především postavy Viléma. Při tvorbě literární přípravy jsem vycházela ze samotného Máje, knih a článků o romantismu a Máchovi obecně. To proto, abych správně dokázala uchopit atmosféru a téma celého příběhu.

4.2 Výtvarná příprava

4.2.1 Umělci a jejich díla

Při hledání adekvátního výtvarného stylu, který by splňoval mé představy a zároveň by nebyl příliš složitý a těžký k zpracování jsem došla hned k několika umělcům, jejichž výtvarný styl mi ke zvolenému tématu perfektně sedl. Nejvíce mě zaujala umělecká tvorba dekadentních malířů a výtvarníků z přelomu 19. a 20. století, jak českých tak světových. Ze světových bych ráda zmínila hlavně Johna Constablea a Williema M. Turnera. U prvního jsem se inspirovala jeho pojetím krajiny a u druhého živostí a především barevností jeho obrazů.

Z českých autorů to jsou pak Maxmilián Pirner, Jakub Schikaneder a Karel Hlaváček. Také nesmím opomenout obraz Maxe Švabinského Splynutí duší, jehož atmosféru bych ráda přenesla do své animace.

4.2.2 Stylizace

Po důkladné úvaze a nalezení přesnějších referencí, jsem se rozhodla pro použití výtvarného stylu, který bude vycházet hlavně z ručních kreseb uhlem a kreseb barevnými křídami či suchými pastely. Následně jsem se rozhodla pro kombinaci ručně a počítačové kreslené animace. Celková stylizace kresby je jen částečná. Nejde o čistý realismus, ale ani o příliš velkou nadsázku či mutaci jednotlivých rysů postav ani prostředí. Protože bych se ráda vyvarovala přílišné infantilnosti. Dalo by se tedy říct, že stylizace je minimální. Avšak přestože se blíží více realistické kresbě, je pro účely animace zjednodušená. Což znamená, že neklade příliš velký důraz na přesnou stavbu, anatomii ani perspektivu či detailnost jednotlivých postav a prostředí.

4.3 Film Máj – F. A. Brabec

Jedním z inspiračních zdrojů pro mě byl i film režiséra F. A. Brabce z roku 2008 na motivy Máje. Jedná se o celovečerní film zachycující celou dějovou linii příběhu. Film jsem viděla několikrát, ale bohužel musím říct, že kromě několika scén a záběrů, recitace a hudby se mi vůbec nelíbí. Zejména mi na něm vadí pojetí Jarmily. Já ji totiž vnímám spíše jako tragickou postavu a mnohem nevinnější a spíše jako oběť než spolupachatelku, jak je tomu v tomto případě. A celkový vztah Jarmily k otci Viléma a její vztah k samotnému Vilémovi se mi příliš nezamlouvá. Rozhodně tento přístup k Máji nikomu nezazlívám, každý má zkrátka svoji vizi, ale já osobně se s tímto pojetím a provedením neztotožňuji. Proto jsem se při vymýšlení, na co se zaměřím já ve svém filmu, dívala především na to, v čem se budou obě adaptace lišit a v čem si budou podobné. V konečném výsledku jsem došla k názoru, že jistá podobnost možná bude v pojetí hudby, ale to je vše. Neb už kvůli rozdílnému časovému a technickému formátu nelze obě výsledná díla objektivně porovnávat. Přesto byl tento film pro mě přínosným inspiračním zdrojem. A pomohl si mi uvědomit, čeho přesně chci ve svém filmu dosáhnout a čeho nikoliv. Zkrátka na co je pro mě důležité se zaměřit, a co můžu naopak vypustit.

5 TECHNICKÉ PROVEDENÍ

Pro tento projekt jsem si zvolila jednu z klasických technik, pro vytváření animací, která má pravděpodobně nejstarší tradici. Pojí se totiž už se začátky filmové historie obecně. V její nejjednodušší a nejzákladnější formě ji používali už například Charles-Émile Reynaud, Émile Cohl či Georges Méliès a James Stuart Blackton. Touto technikou je klasická kreslená animace. Což znamená, že každý jednotlivý frame je ručně kreslen zvlášť. Pokud se jedná o totální animaci. Případně je poskládán z více kreslených vrstev, což je o dost praktičtější a také častější. V dnešní době se tato tradiční cesta posunula ještě o něco dál a to díky vývoji počítačů a digitalizaci. Což také o dost urychluje celou práci a nabízí spoustu nových možností.

5.1 Zvolená technika a její výhody a úskalí

Z důvodu úspory času jsem se rozhodla dělat celý film v počítači. A to s pomocí grafického tabletu a příslušného grafického programu, který mi v mnohém usnadňuje práci a šetří čas. Také je to v mém případě šetrnější k přírodě neb má spotřeba papíru při ručně kreslené animaci je ohromná. A to hlavně proto, že mám tendenci hodně vrstvit. Nejprve si udělám náčrt, pak ten náčrt dvakrát předělám, poté ho obkreslím, následně zjistím, že mi tam něco nesedí a nakonec skončím na jeden obrázek s 6 vrstvami papíru. V počítači je vrstvení mnohem jednodušší. Navíc v programu, ve kterém pracuji, je spousta chytrých funkcí, které celou práci ještě usnadňují. A díky velké škále použitelných nástrojů a štětců mám spoustu možností i pro své kreativní a výtvarné vyjádření. Které mohu navíc různě kombinovat, abych dosáhla žádaného výsledku. Další výhodou práce v počítači, je fakt, že ihned vidíte, jestli je akce, kterou jste právě naanimovali v pořádku či ne. Můžete ji ihned načasovat a v mžiku doladit detaily, které nesedí nebo dělají pohyb příliš pomalým, rychlým či jinak nevhodným. Máte tedy okamžitou zpětnou vazbu a vše tak můžete hned bez velkých problémů a komplikací opravit. Nevýhodou práce na počítači může být až přílišné množství možností, které máte k dispozici. Protože pak můžete ustrnout na zbytečnostech nebo si najednou nebudete vědět rady, co bude nejlepší použít.

5.2 Zvolené programy a práce s nimi

K vytvoření svého projektu jsem si zvolila tyto dva programy. TVPaint a Adobe After Effects. TVPaint používám hlavně na samotnou kresbu a vytváření jednotlivých framů. To zejména proto, že tento program má spoustu různých štětců, které dokáží poměrně věrně napodobit i klasické nástroje, jako je tužka, tuš, akvarelová barva, křída, uhel a jiné. Kromě toho má pro mě naprosto ideální funkci pro skicování. Což znamená, že náčrty můžete na stejnou vrstvu kreslit černou, modrou či oranžovou a následně se jednotlivých vrstev bez potíží zbavit. To se hodí, pokud třeba i nechtěně nebo omylem kreslíte do jiné vrstvy, než jste původně chtěli. Dále tento program používám na časování jednotlivých záběrů. Kde mám hned několik možností, jak můžu jednotlivé framy duplikovat, mazat, přesouvat či prodlužovat a zkracovat. A mnoho dalšího. Vynikající funkce je taktéž funkce razítka, díky němuž nemusíte otrocky překreslovat některé drobné části obrázku.

Kompletní záběry pak vkládám do programu Adobe After Effects, kde je dávám dohromady. Řadím je ve správném pořadí za sebe nebo ještě různě přehazuji a kombinuji, abych dosáhla požadovaného výsledku. Případně ještě dolaďuji časování, pokud je to nutné. Ovšem jedná - li se o nějaké vážné problémy v časování, upravuji je zpětně opět v TVPaintu. Každopádně v Adobe After Effect následně také přidávám pohyby kamery a další efekty, které není možné, nebo jsou příliš komplikované na to, abych je dělala v TVPaintu. Finální podoba filmu tedy vzniká až v Adobe After Effects. Hudební a zvuková stránka filmu se pak řeší v dalších programech, k tomu určených.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 PROCES VÝROBY

V následujícím oddíle je popsán samotný proces výroby krátkého animovaného filmu. Zejména jeho předprodukce. Tudíž se zaměřuje především na tvorbu výtvarných návrhů, storyboardu a animatiku. A následně také na audio část díla. Jako první je však uveden harmonogram, který určil celý časový průběh projektu.

6.1 Harmonogram

Výroba harmonogramu by měla být neoddělitelná součást tvorby jakéhokoliv většího projektu. Ať už se jedná o společenskou akci, vědecký projekt či v tomto případě vytvoření krátkého animovaného filmu. Forma takového harmonogramu je čistě individuální a záleží na každém, co přesně mu vyhovuje. Člověk si může vytvořit naprosto originální a osobní harmonogram podle vlastních kritérií nebo může využít již ověřené postupy. Což je podle mého o něco rychlejší a jednodušší pokud víte, co přesně vám vyhovuje. Někomu stačí hrubý harmonogram v kalendáři ukazující jen nejdůležitější body výroby a zbytek je definován velkými celky. Jinému zase vyhovuje detailnější rozpracování každého týdne či dokonce dne. Pro vytvoření a vzhled samotného harmonogramu existuje nezměrný počet způsobů. Mohou to být nejrůznější tabulky, grafy, myšlenkové mapy, barevné papírky, samostatné papíry či celý blok nebo přímo diář k tomuto účelu určený. Navíc v dnešní době se dá pracovat jak v klasické papírové podobě, tak v podobě elektronické. Jak už jsem zmínila výše, vše je v podstatě čistě subjektivní.

6.1.1 Můj harmonogram

Já jsem si pro svůj harmonogram zvolila klasickou papírovou formu měsíčního plánovače ve svém diáři. Kdy každý den dostal přidělenou aktivitu, kterou bylo třeba splnit, pro úspěšné a pohodové zvládnutí celého projektu. V průběhu pak byly rozepisovány jednotlivé dny, které určovaly, jaký záběr je potřeba daný den zpracovat. První naplánovaný den byl k 9. 1. 2014 poslední pak 16. 5. 2014, kdy bylo třeba odevzdat již hotovou práci se všemi potřebnými náležitostmi.

6.1.2 Dodržování během práce, problémy

Prvních několik týdnů po zavedení harmonogramu bylo téměř bezproblémových. Práce šla přesně podle plánu jen s malými odchylkami, které nijak významně nenarušovaly celkový chod výroby. Ovšem koncem druhého měsíce práce se začaly objevovat první náznaky vyčerpání. Navíc se začaly vyskytovat první problémy při samotné realizaci. Z toho důvodu jsem se rozhodla pro revitalizaci a přeložení a přepsaní celého jednoho týdne do týdnů následujících. Čímž se sice zvedla náročnost na práci, v několika následných dnech, ale svého rozhodnutí nelituji. Jelikož po této krátké pauze jsem opět nabrala dostatek psychických sil a nadšení pro pokračování v práci. Další dva měsíce se nesly v duchu menších neúspěchů, ale víceméně se mi stále dařilo se poměrně přesně držet daného plánu. Ke konci ovšem vyvstal poněkud razantní zádrhel, díky kterému nastala spousta změn a tudíž i změn v samotném harmonogramu. Tehdy jsem zjistila, že bylo opravdu prozíravé nechat si v zásobě více jak dvou týdenní rezervu. Díky níž jsem nemusela propadnout naprostému zoufalství, ale mohla jsem dál pokračovat jen s mírnou dávkou stresu.

6.1.3 Závěrečné zhodnocení účinnosti harmonogramu

Jelikož s tvorbou nejrůznějších harmonogramů a plánů mám již docela bohaté zkušenosti, podařilo se mi vychytat většinu zásadních much, které se mohou v průběhu jejich plnění vyskytnout. Na druhou stranu jsem, ale ještě nikdy neplánovala něco tak dlouhodobého, jako byla právě výroba krátkého kresleného filmu. Díky tomu se mi ovšem podařilo objevit další zádrhely, které mohou vyvstat. A hlavně jsem zjistila, jak pak dané problémy, které se objevují, zejména při nedodržování harmonogramu kreativně a účelně řešit s pomocí improvizace. V závěru tedy mohu říct, že můj vlastní harmonogram byl z větší části účinný. Díky němu jsem měla směr, kterého jsem se mohla držet a především zásadně působil na mé svědomí a mou motivaci. Považuji jej tedy za velice užitečný nástroj, který budu nadále používat i v budoucnu pro zvýšení a podporu své efektivity.

6.2 Výtvarné návrhy

Po dokončení veškeré literární přípravy a nahrání komentáře jsem se vrhla na výrobu výtvarných návrhů. Jako první jsem se zaměřila na postavu Viléma. Jakožto na postavu hlavní a pro celý film stěžejní. Protože právě kolem něj se celý děj i obraz odehrává. Jeho vzhled jsem poprvé začala promýšlet, už když mě napadl samotný námět pro tento film. Zkoušela jsem spoustu různých variací jednotlivých rysů tváře, ale i vzhledu vlasů, oblečení a dalších doplňků, pro jeho postavu typickou. Ke konkrétní podobě jsem došla někdy na podzim. Tehdy jsem na pevno určila, že bude mít polodlouhé kudrnaté světlé vlasy, výrazné lícní kosti, středně velký nos a plné rty. Jak prohlásil můj vedoucí práce takový italský typ. Později jsem ještě přidala šátek, aby vypadal více jako loupežník.

Další postava, na kterou jsem se zaměřila, byla Jarmila. U ní jsem se chtěla zaměřit hlavně na to, aby šlo vidět, že je to křehká nevinná dívka, která ovšem miluje Viléma a je víceméně vyvstalých obětí okolností. Zároveň jsem chtěla poukázat na fakt, že je prostá vesnická dívka. První návrhy byly poněkud panenkovské a neodrážely to, co jsem chtěla. Proto jsem nakonec došla k jednoduššímu vzezření. Jarmila má tedy světlé vlasy zapletené do dlouhého copu, ve kterých má květinu. Její tvář je jemných rysů, ale jasných lícních kostí, malého nosu a velkých očí. Její šaty jsou prosté. Snažila jsem se v nich stejně jako v šatech Vilémových odrazit zhruba dobu, ve které se příběh odehrává.

Poslední významnou postavou je otec Viléma. V jeho vzhledu jsem se snažila poukázat na jeho krutý, zlý a chlípný charakter. Zkrátka jsem chtěla dosáhnout toho, aby bylo jasné, že právě on je v tomto příběhu antagonistou. První návrh vypadal spíše jako nějaký úředníček, který by nikdy nebyl schopen nějakého zločinu. Ponořila jsem se tedy do studia typických výrazových rysů různých záporných postav, jak je interpretují všemožné filmy, komiksy či obrazy. Po tomto poučení jsem změnila celkovou otcovu vizáž. Přidala jsem ostřejší hrany, dramatičtější a hustší obočí, bradku a ulízanější vlasy. Samozřejmě jsem také přidala více vrásek a propadlé tváře, aby šlo vidět jeho stáří. A samozřejmě zlověstnější výraz očí, který celkový vzhled podpořil. Oblečení jsem nechala jednoduché. Lehce elegantní, ale nijak bohaté.

Mezi výtvarnými návrhy byla i postava kata, která se ale nakonec v konečném filmu neobjevuje. Co se týče návrhů prostředí a krajin u nich jsem vyházela především ze všech možných realistických referencí. Jako jsou fotky či dobové grafiky. Barevnost jsem zatím

příliš neřešila. Jediné čím jsem si byla jistá, bylo to, že vše by mělo mít tužkovou až uhlovou strukturu.

6.3 Storyboard

Storyboard je jedním ze základních stavebních kamenů při tvorbě filmu. Ať už jde o film hraný či animovaný. Jeho kouzlo a důležitost objevil již v roce 1930 sám Walt Disney, od něhož se pak dál dostal i k ostatním tvůrcům všech možných studií. A odtud pak dál a dál do celého světa v podstatě ke všem filmovým tvůrcům, jež jej používají do dnes. Forma storyboardu může být různá. Někdo používá natištěnou šablonu jiný třeba vystřižená jednotlivá okna. Druhý způsob je výhodný v tom, že můžete jednotlivá okna bez problémů vyměňovat a přehazovat z místa na místo. Zejména pokud stále hledáte nejlepší způsob, jak jednotlivé záběry poskládat za sebe.

Já jsem se rozhodla pro tištěnou šablonu na papíře. Můj storyboard není úplně čistým storyboardem, ale obsahuje i různé technické poznámky. Z toho důvodu se více přibližuje technickému scénáři. Celý storyboard jsem vymýšlela sama záběr po záběru. Využila jsem znalostí základů střihové skladby, jež jsem se naučila během studia. Jako je pravidlo osy, křížový střih a spoustu dalších informací ze skript Josefa Valušiaka. Řídila jsem se také některými tipy pro tvorbu storyboardu z knihy *The storyboard design course: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters.*

Zpětně, ale musím říct, že by nebylo na škodu celý storyboard zkonzultovat s někým zkušenějším v oblasti střihu. Nejlépe rovnou s nějakým střihačem. Protože až v dalších fázích výroby jsem odhalila, jakých chyb jsem se při tvorbě storyboardu dopustila, a z toho důvodu bylo nutné na konci udělat několik výrazných změn. Aby byl film více srozumitelný a dynamičtější. Proto je velice důležité udělat storyboard kvalitně a pořádně. A strávit nad ním, tolik času kolik jen můžete. To znamená tak dlouho, dokud neodhalíte většinu nedostatků a komplikací, které by vám později mohli rozbourat celý systém. A celý váš projekt by se tak rozsypal jako domeček z karet. Zkrátka je téměř životně důležité nepřikládat tvorbě storyboardu lehkou váhu a opravdu se při jeho vytváření plně soustředit. A především si nechat poradit od někoho zkušeného v případě, že si nejste něčím jistí nebo potřebujete poradit. Určitě se to vyplatí. Když už jste s výsledkem spokojeni a vychytali jste většinu velkých much, které se mohly vyskytnout je čas přejít k dalšímu bodu výroby.

6.4 Animatik

Po dokončení storyboardu přichází na řadu výroba animatiku. Zjednodušeně se dá říct, že animatik je v podstatě nasnímaný storyboard, který je přehráván v čase s určeným počtem framů za sekundu. V našem případě tedy rychlostí 25 framů za sekundu. To je ovšem hodně zjednodušené a lze tak učinit jedině v případě, že storyboard je velice důkladně propracovaný do nejmenších detailů. V animatiku by se měl objevit pokud možno komentář, pokud jej film obsahuje a alespoň nástin budoucího hudebního podkladu. Také by už měly být vidět pohyby kamery a případně i přechody a prolínačky, jestliže je budoucí film bude obsahovat. Minimálně v místech, kde jsou bezpodmínečně nutné a stoprocentně víme, že tam budou.

Nejzásadnější věc, která se v animatiku musí rozhodně objevit je nástin budoucí akce. To znamená, že všechna místa, kde se vyskytuje nějaký pohyb, by měla být alespoň zhruba naanimována. Nebo by se v něm měly objevit alespoň šipky ukazující směr plánovaného pohybu. To vše proto, aby se ukázala plynulost, návaznost a dynamika celého filmu. A odhalily se tak případné nedostatky nebo zádrhely v kontinuitě či logice příběhu a především střihu.

V této fázi výroby je stále možné všechny vyvstalé problémy jednoduše vyřešit. Bez toho aniž by bylo nějak ublíženo jednotlivým záběrům. Animatik totiž ještě nemusí obsahovat čisté výtvarné pojetí, jaké bude mít výsledný film. Prozatím stačí jen jeho náznak. Proto je dobré vyvarovat se při tvorbě animatiku přílišné konkrétnosti a detailům v kresbě. Je totiž potom mnohem složitější do něčeho takového zasahovat. Což může být navíc pro autora velice deprimující.

Jelikož můj výsledný storyboard nebyl příliš konkrétní, bylo nutné při výrobě animatiku rozvést většinu akce. Vše se pak časovalo přímo na již hotový komentář. Při časování jsem zjistila, že počet záběrů nesedí na skoro osmiminutový komentář. Proto jsem se už v tomto bodě rozhodla některé pasáže komentáře vypustit. Animatik se tak zkrátil na zhruba pět minut. Celý animatik jsem předělávala dohromady třikrát. To z toho důvodu, že po každém předělání a opravě vyvstalých chyb se objevily nové menší chyby, které předtím vidět nešly. Třetí verze už byla poměrně bezchybná, a proto jsem dál pokračovala v samotné animaci a tvorbě jednotlivých záběrů.

6.5 Hudba, zvuk a komentář

Hudba je v dnešní době neodmyslitelnou součástí každého audiovizuálního díla. Proto nemůže chybět ani v mém animovaném filmu. V mém případě je hudba velice důležitá pro vytvoření správné atmosféry a dynamičnosti celého díla. Bez ní by výsledná animace a vůbec celý film působil na diváka jen polovičním dojmem. Proto jsem se rozhodla, že bude nejlepší nechat si hudbu pro můj film zkomponovat na míru. Existují sice i další způsoby jako použití archivní hudby nebo hudby již vytvořené. To je ovšem účelnější pokud se člověk chystá animovat přímo na hudbu a ne naopak jako jsem to udělala já. To znamená, že u mého filmu nejdříve vznikla animace a až poté na ní byla vytvořená hudba. Jelikož já sama hudbě příliš nerozumím, najala jsem si na její vytvoření odborníka. Skladatele, který mi hudbu zkomponuje dle mých požadavků. Jak už jsem psala výše, mou představu v tomto směru částečně ovlivnil soundtrack filmu Máj.

Zvuk a ruchy jsem se v poslední fázi výroby rozhodla v podstatě vypustit. Došla jsem k názoru, že pro můj film není zvukový a ruchový podklad zcela důležitý. Přestože se v něm v minimálním množství objevují. Není na ně brán nijak významný zřetel. Navíc vzhledem k výrazným předělávkám, které se vyskytly ke konci práce, už nezbývalo příliš času dodělávat znovu detailně i zvukovou složku. Přesto si myslím, že to v konečném výsledku vůbec nevadí. Protože samotný hudební podklad je dosti bohatý a plnohodnotně zastupuje to, co by obsáhl zvuk.

Komentář je pro můj film také velice důležitý. A to hned z několika hledisek. Jedním z nich je samotná dějová linka a správné pochopení celého příběhu. Další je pak atmosféra a vcítění se do pocitů Viléma. V neposlední řadě je směrodatný pro celkovou stopáž a časování jednotlivých záběrů. A tím pádem i určující pro dynamiku celého střihu. Proto vznikl téměř jako první. Při výstavbě komentáře jsem vycházela ze samotné básně. Na začátku jsem určila, které pasáže budou použity, a které nikoliv. Vybrané části jsem pak nechala nahrát ve zvukovém studiu hercem. S pomocí zvukového technika a pod mou režií. Celý komentář měl původně asi osm minut. Jeho nahrávání trvalo přibližně jen jedno celé odpoledne. A to hlavně díky připravenosti herce a jeho uspokojivému výkonu. Po skončení nahrávání jsem byla s výsledkem velice spokojená. A musím říct, že jsem s ním spokojená stále. Jak už jsem, ale zmínila výše, nakonec byla část komentáře vypuštěna. Jedním z důvodů byla přílišná délka, kterou bych nebyla schopna obsáhnout v daném časovém intervalu. Dalším důvodem bylo, že po přehodnocení významu jednotlivých částí jsem do-

spěla k názoru, že některé pasáže jsou zbytečně dlouhé a opakují, co již bylo řečené. Což mě na jednu stranu opravdu mrzelo, protože básnický styl a výrazy, které Mácha ve svém díle použil, se poslouchají krásně. Ovšem bylo nutné zaměřit se hlavně na praktičnost a účelnost. Po všech změnách byl nakonec celý komentář zkrácen více jak o polovinu a určil tak délku celého filmu z původních téměř osmi minut na tři minuty. Z čehož jsem byla poněkud rozčarovaná, ale nutnost tohoto zákroku byla bezpodmínečná pro úspěšné dokončení celého díla. Ve výsledku se ukázalo, že to bylo správné rozhodnutí a nelituji jej.

7 VLASTNÍ ANIMACE

V následujících řádcích se konečně dostáváme k samotné animaci, která je pro celý film stěžejní. Popisuji zde průběh vlastního procesu animování, jak jsem při práci postupovala, jaké se v průběhu práce vyskytly problémy a jak jsem je řešila.

7.1 Průběh animování

Po dokončení posledního animatiku jsem se vrhla na samotný proces animování. Jak už jsem psala předtím, veškerou animaci jsem tvořila v programu TVPaint. Už při výrobě animatiku jsem měla celý film rozdělený na jednotlivé záběry. Tudíž každý záběr odpovídal jednomu projektu v TVPaintu. Záběr po záběru jsem tedy postupně podle harmonogramu začala vyrábět. Nejdříve jsem formou skic rozvedla probíhající akci. Následně jsem těmto skicám dala konkrétnější formu se zaměřením na správnou anatomii. V tomto ohledu jsem se snažila, co nejvíc to šlo dodržet správné anatomické rozvržení a především rysy hlavní postavy.

Dále jsem vše překreslila na čisto speciálním štětcem, který měl napodobit strukturu tužky či uhlu. Poté jsem přidala stíny a světlo. Většina scén byla navržena jako černobílá. Včetně krajin, které byly zachyceny buďto v noci nebo ve vzpomínkách.

Kromě nich však byly navrženy i krajiny v barevném provedení. U těch jsem strávila poměrně dost času. Stále jsem totiž hledala ideální způsob nanášení jednotlivých barev a míru konkrétnosti jednotlivých ploch. A také to jak nejlépe vyjádřit a odlišit povrch skály od povrchu a struktury lesa či hor. Nakonec jsem si vytvořila přesně danou barevnou paletu, které jsem se držela a určila konkrétní štětce. Tímto způsobem jsem tedy postupovala u každého záběru. To znamená, rozvržení akce ve skicách, překreslení do čistých linek a následné vystínování a vybarvení.

Hotové záběry jsem pak přenášela do programu Adobe After Effects, kde jsem je skládala za sebe a přesně časovala na komentář podle již daného schématu, který určil animatik. V tomto programu jsem přidala také určené pohyby kamery, prolínačky a další potřebné efekty. Takto jsem pracovala v podstatě po celou dobu výroby. V průběhu jsem samozřejmě chodila na konzultace za svým vedoucím práce a postupně mu vždy ukazovala jednotlivé dokončené záběry. Ten mi k nim říkal své připomínky a tipy, jak ten či onen konkrétní záběr vylepšit či změnit, aby v konečném výsledku fungoval správně. Jeho ra-

dami a připomínkami jsem se v průběhu práce řídila a snažila se opravit vše, jak nejlépe jsem dokázala.

7.2 Problémy a jejich řešení

Ze začátku projektu se nevyskytovaly téměř žádné problémy. Dalo by se říct, že vše šlo jako po másle. Jak už to tak ale bývá, ani v tomto případě se jim můj film zcela nevyhnul. První větší problémy se začaly objevovat při výrobě animatiku, kdy bylo potřeba vyhodit část komentáře a změnit výsledné načasování.

V průběhu animace se vyskytlo problémů hned několik. Jako první jsem si znovu uvědomila, že jako vždy když dělám na něčem větším, tak nad danou věcí nedokážu strávit více jak šest hodin plné koncentrace a soustředění. Což v praxi znamenalo, že jsem byla schopná sedět u tabletu a animovat jen šest hodin denně. Jakékoliv pokusy o prodloužení byly spíše na škodu než k užitku. Neb mě následná práce spíše deprimovala než, aby mi dělala radost a uspokojovala mně, jak tomu bývá běžně. Kromě toho odvedená práce v nadstaveném intervalu nedosahovala kvalit práce předchozí a musela být proto většinou znovu předělána. Takže se to ukázalo i jako kontraproduktivní. Naštěstí jsem na tento problém zřejmě podvědomě myslela již při výrobě harmonogramu tudíž se kritické stavy přepracování a deprivace nevyskytovaly příliš často. A když už se vyskytly, stačilo se z nich vyspat a bylo po problému.

To byl ovšem jen začátek. Po důkladném přezkoumání jednotlivých záběrů jsme s mým vedoucím práce odhalili několik chyb v samotné kompozici některých obrazů. Někde bylo nutné změnit kompletně celý pohled, jinde stačilo změnit jen směr zobrazené akce. To znamená, že jsem celý obraz zrcadlově převrátila a bylo po problému. Všechny tyto změny byly provedeny ještě v počáteční fázi, takže to nebylo nic hrozného, co by mě jako autora příliš mrzelo či rozčarovalo.

Následně v průběhu dalších týdnů práce to vypadalo, že už by vše mohlo jít dál bez velkých či závažných komplikací. Jak moc jsem se mýlila, se ukázalo záhy. Když už jsem měla film téměř hotový a chybělo jen několik málo záběrů, které zbývalo čistě proanimovat vyvstal doposud největší problém. Nebo spíše hned celá řádka problémů. Jak se stalo, že do té doby nebyly zjevné? Příčina byla zřejmě v tom, že na všech záběrech jsem pracovala odděleně. Jeden po druhém. A do souvislosti jsem je dala, až když byly v podstatě dokon-

čené. Místo, abych je průběžně vkládala již do hotového animatiku. Jakmile jsem tedy dala všechny záběry na své místo, ukázalo se nejen, že střih časově nesedí na daný komentář, ale celý film má příliš pomalé tempo bez výraznější dynamiky. Kromě toho kontrast, který vznikl ve výtvarném pojetí první třetiny filmu a jeho koncem, kdy přišla na řadu barevná krajina, byl tak markantní a bijící do očí, že do sebe vůbec nezapadal a kazil tak celkový dojem.

Dalším a bohužel ne posledním problémem se ukázal fakt, že většina záběrů byla koncipována již od storyboardu příliš staticky s minimální animací. V poslední řadě jsme s vedoucím práce došli k tomu, že celkový počet záběrů nesedí do původní plánované stopáže. Že jich zkrátka není dostatečný počet, aby obsáhly celou prozatím danou délku. Nemohu tvrdit, že po odhalení a uvědomění si všech těchto problémů obzvláště v tak krátké době před odevzdáním hotového díla, mně nechalo chladnou. Spíše naopak. Ve skutečnosti jsem neměla daleko k tomu se téměř psychicky zhroutit. Celý jeden den mi trvalo se s touto skutečností nějak vyrovnat. Naštěstí můj vedoucí práce hned věděl, co je třeba udělat, abychom celý projekt zachránili a neskončil v troskách. Provedli jsme tedy razantní změny. Za prvé jsme vyhodili v podstatě celý původní konec s barevnou krajinou a komentář, který u ní byl. O němž jsme se nakonec shodli, že není až tak podstatný. Dále jsme v podstatě kompletně přestříhali, proházeli a přečasovali většinu záběrů a v neposlední řadě jsem jich ještě několik přidala. Také jsem se snažila, co nejvíce to šlo proanimovat a alespoň částečně rozhýbat všechny příliš statické záběry. A hlavně se zaměřit na střih a akčnější pohyb kamery, abych tak podpořila dynamiku příběhu.

Již při realizaci těchto změn jsem si byla vědoma, že to ovlivní i vznikající hudbu. Informovala jsem tedy o těchto změnách svého skladatele, který z toho sice nebyl příliš nadšený, ale přesto byl natolik šikovný a schopný, že dokázal celou hudbu složit nanovo a včas. Díky těmto změnám dostal sice celý film o trochu jinačí ráz, než jsem původně plánovala, ale s výsledkem jsem spokojená.

ZÁVĚR

Rok se s rokem sešel a z pouhé myšlenky a vize vzniklo hotové audiovizuální dílo. Jeho průběh provázely jak období klidu a prosperity, tak chvíle pádů a postavení se znovu na nohy. Byl to můj první velký projekt. Nikdy předtím jsem na ničem tak obsáhlém a komplexním nepracovala. Ze začátku jsem proto měla jisté obavy, jestli budu schopná vše zvládnout. Můj strach se ovšem jako vždy ukázal, jako naprosto neopodstatněný.

Když se na celý proces podívám zpětně, musím říct, že je to až neuvěřitelné, že jsem něco takového opravdu dokázala. Při práci jsem se snažila využít všeho, co jsem se za ty tři roky svého studia na této škole naučila. Také si velmi cením všech rad, doporučení a pomoci, které se mi od všech kolem dostalo. Ať už to byli spolužáci či profesoři. Celý proces mně místy stál docela dost sil. Přesto jsem se z něj po většinu času spíše radovala a práce na něm mě naplňovala. Cítila jsem, že dělám něco prospěšného. Sice asi ne nic prospěšného pro lidstvo, ale prospěšného pro sebe. Pro svůj osobní rozvoj.

Za ten rok jsem nasbírala spoustu užitečných zkušeností, které mi jistě budou platné i v budoucnu. Objevila jsem hned několik skrytých předností i vad, které mám, a kterých jsem se naučila využívat či se s nimi vypořádat. Poučila jsem se také ze svých chyb, díky čemuž vím, čemu se při tvorbě dalšího projektu vyhnout, na co si dát pozor a hlavně, jak který problém kreativně a účelně vyřešit. Také jsem se toho spoustu naučila, jak v oblasti animace, tak oblasti střihu i samotné kresby. Nyní doufám, že své znalosti budu moci nadále rozvíjet a zlepšovat.

I přesto, že původní představa toho, jak bude film vypadat, se od té finální značně liší, nevidím v tom problém. Protože, jak bych mohla tvrdit, že to původní bylo lepší nebo mohlo být lepší než to finální? Když do celého procesu výroby jsem dala vše, co jsem mohla. Snažila jsem se o nejlepší možný výkon, a proto jsem se svou prací spokojená. Protože vím, že za daných okolností a v daném časovém intervalu jsem udělala vše, co bylo v mých silách, abych zdárně celý projekt dokončila. Aniž bych se z toho psychicky či fyzicky zhroutila. Přestože pár krušných chvilek se objevilo.

Nepopírám ovšem, že pokud bych měla příležitost a dostatek času, tak bych některé věci změnila, ale to už zřejmě patří k filmové tvorbě jako takové. Každý tvůrce vidí na svém díle po jeho dokončení chyby, které by rád napravil a snad nikdy mu nepřijde jeho film v jeho očích naprosto dokonalý. Ale kdybychom se měli snažit o dokonalost, tak by

možná nikdy ani žádný film nevznikl. Neboť naprosté dokonalosti zkrátka dosáhnout nelze. A to platí nejen při tvorbě filmu, ale i v životě. V konečném důsledku jde podle mého hlavně o to naučit se věřit svým schopnostem a sami sobě. Případně si ověřit jestli to, co se píše v knihách, se shoduje s realitou a praxí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] MÁCHA, Karel Hynek. Dalekáť cesta má. Editor Karel Janský. Praha: Evropský literární klub, 1941, 262, [V] s. Edice Národní klenotnice.

[2] Karel Hynek Mácha: osobnost, dílo, ohlas: sborník k 100. výročí Máchovy smrti. Editor Arne Novák. V Praze: Družstevní práce, 1937.

[3] URBAN, Otto M. V barvách chorobných: idea dekadence a umění v českých zemích 1880-1914. Praha: Obecní dům, 2006, 409 s. ISBN 80-863-0072-2.

[4] VALUŠIAK, Josef. Základy střihové skladby. FAMU, 2005, 143 s. ISBN 80-733-1039-2.

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

[6] WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded ed., 1st American expanded pbk. ed. New York: Faber and Faber, 2009. ISBN 08-654-7897-X.

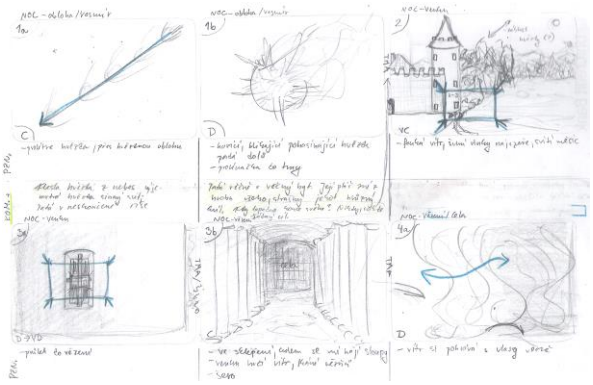
[7] CRISTIANO, Giuseppe. The storyboard design course: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters. 1st ed. London: Thames, 2008. ISBN 05-002-8690-6.

SEZNAM PŘÍLOH:

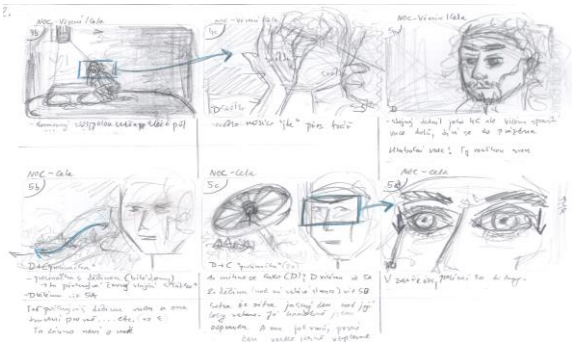
PŘÍLOHA P I: Ukázka technického scénáře a výtvarných návrhů

PŘÍLOHA P II: Screenshoty

PŘÍLOHA P I: UKÁZKA TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE A VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ



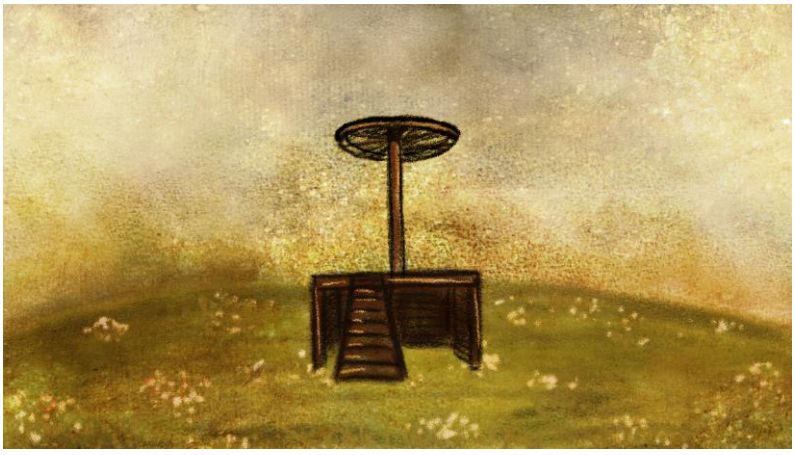
Technický scénář, ukázkač.1



Technický scénář, ukázka č. 2

Vilém, konečný výtvarný návrh

Jarmila, průběžný výtvarný návrh



Šibenice, průběžný návrh

PŘÍLOHA P II: SCREENSHOTY

Screenshot č. 1

Screenshot č. 2

Screeenshot č. 3

Screenshot č. 4

Screeenshot č. 5

Screenshot č. 6