Clementine

Sofiya Gorokh

Bakalářská práce
2019

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Sofiya Gorokh**
Osobní číslo:	**K16106**
Studijní program:	**B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Animovaná tvorba**
Forma studia:	**prezenční**
Téma práce:	**1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše** **2. praktická část: Clementine – 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. Součástí musí být technický scénář. 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).

2. praktická část:
Film realizujte v minimální délce 60 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 240 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. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě - musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní 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.
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

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

Seznam odborné literatury:

NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013, 2 sv. (375, 255 s.). ISBN 978-80-7331-124-7.
ZACHAROV. A. I. Denní a noční strachy u dětí. Petrohrad. : Sojuz, 2000. 447 s. ISBN 5-87852-130-X.
MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. New York: HarperCollins, c1997, 466 s. ISBN 0-06-039168-5.
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded edition. London: Faber and Faber, 2009, x, 382. ISBN 978-0-571-23834-7.

Vedoucí teoretické části:	**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.** Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části:	**MgA. Eliška Chytková** Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce:	**3. prosince 2018**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta multimediálních komunikací
L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 3.12.2018

Jméno a příjmení studenta: Sofiya Corokh ....

podpis studenta

ABSTRAKT

Popis přípravy a výroby krátkometrážního animovaného filmu pro děti Clementine. Cesta od počáteční inspirace, přes výrobu, až k postprodukci.

Klíčová slova: animace, film, kreslený, děti, pohádka, les

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce

A description of both the preproduction and production of a short children's film called Clementine. From the initial inspiration through the production and to the postproduction.

Keywords: animation, film, hand-drawn, children, fairytale, forest

Ráda bych poděkovala své rodině a přátelům za nekonečnou podporu.

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

OBSAH

ÚVOD **9**
I. TEORETICKÁ ČÁST **10**
1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU **11**
1.1 INSPIRACE 11
1.2 FILOZOFIE 12
1.2.1 Motiv Adder Stone 12
1.2.2 Motiv světla 14
1.2.3 Dětské strachy 14
2 POSTAVY **15**
2.1 CLEMENTINE 15
2.2 IVAN 17
2.3 VEDLEJŠÍ POSTAVY 18
2.4 PŘÍŠERA 18
3 BÁSEŇ **20**
4 PROSTŘEDÍ **23**

II. PRAKTICKÁ ČÁST **226**
5 PREPRODUKCE – FÁZE PŘIPRAVY **27**
5.1 SCÉNAŘ 27
5.2 BEATBOARD A COLORSCRIPT 29
5.3 STORYBOARD 32
5.4 ANIMATIK 33
5.5 VOICEOVER 33

III. PROJEKTOVÁ ČÁST **35**
6 PRODUKCE ..... **3**ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.
6.1 VÝTVARNO ..... 3**ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
6.2 ANIMACE ..... 3**ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
6.3 HUDBA 37
6.4 COMPOSITING 38
6.5 STŘIH 39
6.6 ZVUK 39
ZÁVĚR **40**
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **41**
SEZNAM OBRÁZKŮ **42**
SEZNAM PŘÍLOH **42**

ÚVOD

Film Clementine vypráví příběh o bázlivé sedmileté holčičce, která se ztratí ve strašidelném nočním lese, nakonec ale během své cesty najde to, co ji tak silně schází – svou vnitřní odvahu. Odvahu jsem hledala s Clementine celou dobu výroby aj já. Odvahu jít do nápadu, který se na první pohled zdá složitě zrealizovatelný a nekonečně dlouhý – ve výsledku celých sedm minut! Odvahu oslovovat lidi a ptát se jich pořád na zpětnou vazbu. Odvahu spolupracovat s ostatními – skladatelem, střihačkou, zvukařem, důvěřovat jím a nesnažit se udělat všechno sama.

Myslím že se nám oběma povedlo najít své vnitřní světlo. Mně i Clementine.

V bakalářském projektu jsem chtěla využít všechny své znalosti animace, vyprávění a režie, nabyté během celého mého studia. Zároveň jsem chtěla ve svém filmu odvyprávět i své vlastní životní zkušenosti a pohledy na svět.

Ve své teoretické práci píšu o procesu hledání námětu, inspirace a nápadů.

V praktické části se věnuju jednotlivým fázím výroby.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU

There is a creature in the woods,

It hides itself deep in the roots...

Hledání námětu začalo, když jsem byla o prázdninách doma a každý večer jsem se procházela po pobřeží u moře, dívala se na hvězdy a přemýšlela nad mou budoucí bakalářkou. Už ve druháku jsem si na některých cvičeních vyzkoušela žánr mysteriozní, jemně hororové pohádky a rozhodla jsem se, že v podobné atmosféře chci udělat i svůj bakalářský film. Nedokážu dát jasnou odpověď na otázku proč k tomuto žánru vlastně inklinuju. Osobně mám velmi jemnou hranici v toleranci hororových příběhu – nejsem schopná se dívat na horory pro dospělé, většinu z nich obcházím na kilometr a z těch několika, které jsem za celý svůj život viděla, mám dodnes trauma a občas se budím v noci. Velmi se mi ale líbí mírnější strašidelné příběhy pro děti. Podle mě obsahuji častokrát větší poetiku a pointu než většina strašidelných filmu pro dospělé, jsou víc protkané city a v jejich jednoduchosti a naivitě je ukryta ta největší síla a ponaučení.

1.1 Inspirace

Hlavní inspirací pro můj film se stal animovaný loutkový film *Coraline*. Fascinuje mě jeho poetika, jeho atmosféra, která přemísťuje diváka do světa strašidelné imaginace a udržuje ho v neustálém napětí. V neposlední řadě jsem se inspirovala i hudebním doprovodem daného filmu – během fáze vymyšlení jsem ho poslouchala i několikrát denně a stále jsem z něj byla nesmírně nadšená, z toho, jak v sobě dokáže spojit mysteriózní, hororovou a zároveň melancholickou náladu.

Další inspirací pro mě byl krátký animovaný seriál *Over the Garden Wall*. Fascinuje mě jeho atmosféra - podobně jako v *Coraline* je mysteriózní, trochu víc melancholická. Nejvíc mě ale fascinuje kam až sahá hloubka jeho příběhu – jak moc do detailu mají všechno promyšlené, kolik metafor nepatrných na první pohled se dá najít v každé jednotlivé epizodě, jak moc je všechno mezi sebou propojené.

Celý život se inspiruju tvorbou Hayao Miyazaki a filmy od studia Ghibli. Fascinuje mě, jak moc jsou vždycky propojené s krajinou, s přípodou, jak častokrát rozebírají individuální drama konkrétní postavy jemně začleněné do nějakého globálnějšího problému. Jaké jsou citlivé a plné malých nepatrných detailů, které z obyčejné kreslené postavičky dělají postavičku důvěryhodnou, oživují ji a dávají diváku možnost se s ní ztotožnit.

V neposlední řadě inspiraci k vytvoření mého bakalářského filmu je mi život samotný. V dalších kapitolách svého filmu při rozboru charakteru mé hlavní postavičky ještě budu zmiňovat, jak moc byla ovlivněná mou vlastní povahou a mými vlastními dětskými traumaty.

1.2 Filozofie

Jak jsem již zmiňovala na příkladě *Over the Garden Wall*, vždycky mě velmi inspirovaly příběhy, které mají v sobě větší hloubku, jsou plné metafor, ve kterých se nic neděje jen tak a všechno je mezi sebou propojené – ale zároveň vyprávějí jednoduchý příběh na téma, se kterým se dokáže ztotožnit každý. Chtěla jsem se pokusit vytvořit příběh na podobném principu. Nebylo to ale nic jednoduchého. První věc, kterou jsem si chtěla ujasnit, bylo poslání, ponaučení které chci sdělit skrze můj příběh. Jako první mě napadlo, že bych se ráda zabývala vztahem mezi rodičem a dítětem. Byla to ale slepá ulička, která mě nikam nedovedla. Postupně, jak se vyvíjel můj příběh, se zrodilo téma strachu. Dlouho jsem přemýšlela nad tím, jestli toto téma není moc jednoduché, ale nakonec jsem se rozhodla u něj zůstat – z velké části i proto, že se dokážu s tímto tématem sama ztotožnit.

Chtěla jsem si ujasnit atmosféru celého svého filmu – už jsem měla určený žánr, dalším krokem na mé cestě bylo určit si prostředí, ve kterém chci, aby se odehrával děj mého filmu, pak hlavní postavu a nějaké malé detaily, které budou buď nést metaforickou roli nebo budou použité pro sdělení poslání a pro celkovou podporu atmosféry. Postavami a prostředí se budu zabývat v dalších kapitolách, ale v této kapitole bych se ráda věnovala rozebrání důležitých metaforických motivů použitých v mém filmu.

1.2.1 Motiv Adder Stone

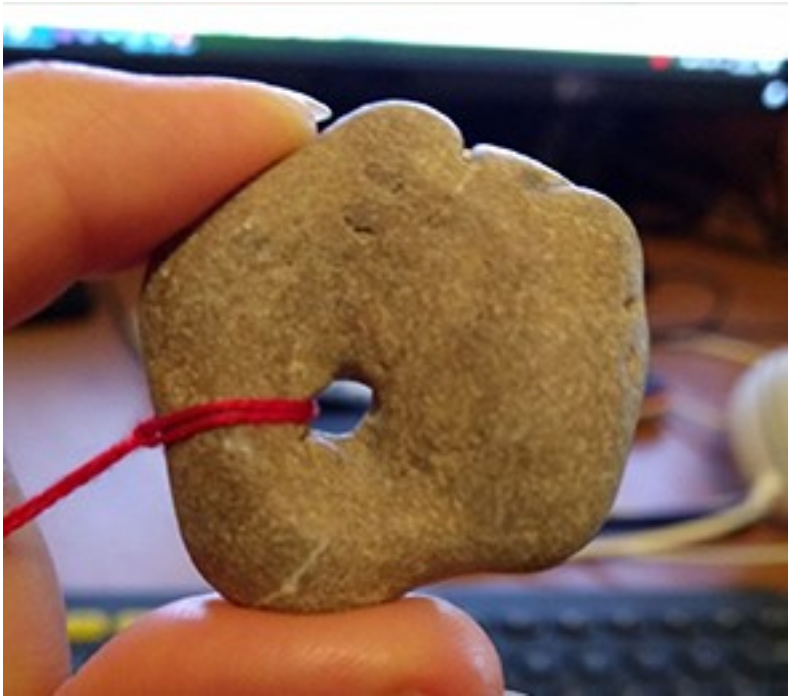
Jednoho letního dne během procházky pobřežím moje máma zvedla z písku kámen a dala ho mně - *"Vem si tohoto Slepičího boha s sebou pro štěstí. Už jsi je dávno nesbírala."*

Na první pohled tato slova znějí jako hádanka – hned je vysvětlím.

Slepičí bůh, Adder Stone, Witch stone, Serpent's eggs – jsou to všechno názvy pro jednoduchou věc – kámen s otvorem, přičemž otvor musí vzniknout přírodní cestou. Otvor vznikne tím, že se na kámen nalepí zrnko písku a když se tento kamen nachází ve vodě, tak proud vody v něm vymyje otvor. Jelikož jsem vyrůstala na pobřeží moře, vždycky jsme sbírali tyto kameny v létě, když jsme byli ještě děti. Museli jste nasbírat za léto 12 kamenů, aby jste měli štěstí celý rok.

V momentě, když mi moje máma tehdy dala do ruky kámen, věděla jsem – chci použít tento motiv ve svém filmu. Začala jsem hledat další články o něm a narazila jsem na spoustu zajímavých

vlastností, které byly spojené se Slepičím bohem v různých kulturách. Nebudu popisovat všechny z nich - popíšu jenom ty, které jsem použila ve svém filmu.



Obr.č. 1.: Adder Stone

První vlastnost, která mě inspirovala, byla vlastnost vidět jiné dimenze skrz otvor v kameni. Původní námět spojený s tímto motivem byl postavený na tom, že hlavní postavička bude cestovat do více jinych dimenzí – pak se ale nebude schopna dostat domů a bude nucená hledat jiné cesty. Nakonec jsem tuto vlastnost použila jenom jednou – v momentě, když Clementine spadne, otočí se nad ní Adder Stone a přemístí ji do jiné dimenze – dimenze strašidelných snů, dimenze, kde se všechny vaše strachy stanou realitou.

Další magická vlastnost Adder Stone byla ještě zajímavější. Když se podíváš na čarodějnické kouzlo skrz otvor v kameni, uvidíš jeho skutečnou podstatu. Využila jsem tento princip ve svém filmu čtyřikrát. Strašidelné vrány, které útočily na Clementine byly nakonec pouze suché listy. Malé strašidelné stvoření byl jenom ježek. Rozcestník, který ukazoval, že kemp se nachází ve všech čtyřech směrech zároveň, po využiti magických schopnosti kamene ukazuje jen jedním směrem. Ale když se Clementine podívá na příšeru přes otvor v Adder Stone, nic se nemění, protože skutečná podstata příšery, skutečná podstata strachu je strach samotný.

1.2.2 Motiv světla

To save yourself you need true light

Which comes from places deep inside

Motiv světla se opakuje po celou dobu mého filmu – z tohoto důvodu film se odehrává v noci, aby motiv světla o to víc vynikl. Důležitým předmětem, nesoucím v době metaforu, je lucernička, kterou má Clementine u sebe skoro celou dobu. Symbolizuje světlo – ale ne to pravé, o kterém se vypráví v začáteční básničce. V momentě vyvrcholení se lucernička potopí – Clementine ztratí svoji poslední naději a bude donucena hledat světlo v sobě – alegorie na vnitřní odvahu. Původní myšlenka zahrnovala ještě jednou funkci lucerničky – měla symbolizovat odvahu Clementine, čím víc se Clementine bojí, tím víc lucernička zhasíná. Tento motiv ale zůstal nevyužitý, protože po několika úpravách se už nehodil k příběhu.

1.2.3 Dětské strachy

Jelikož jsem si zvolila jako téma tématiku dětských strachů, musela jsem udělat menší průzkum mezi odbornou literaturou a články zabývající se podobnou problematikou. Chtěla jsem, aby můj příběh působil důvěryhodně, aby se s ním děti mohly ztotožnit. Výsledkem průzkumu byly následující informace:

„U dětí 5-7 let se nejčastěji objevují strachy před pohádkovými postavami, příšerami, tmou..“ [1]

"*Pak přirozené strachy, založené na instinktu sebezáchovy, se nahrazují sociálními strachy. Dominantní sociální strach pro děti v raném školním věku je strach být nepřijatým sociální skupinou, ve které se dítě nachází (škola, vrstevníci, rodina)“*[2]

Rozhodla jsem se pracovat jak s přirozenými strachy – tma, příšera, tak i se sociálními – moment, když je hlavní postavička zesměšněná před kamarády. V mém příběhu, stejně jako v reálném životě, jsou tyto dva druhy strachu mezi sebou propojené. Dobře to ilustruje sekvence, která se odehrává uvnitř příšery – když je Clementine pohlcena ztvárněním jejího přirozeného strachu, je nadále strašena strachem sociálním, vidí stíny kamarádů, které ji zesměšňují.

---

[1] Volný překlad z ALETSKAYA, Irina. NEGATIVE EMOTIONAL STATES OF PRESCHOOL AND PRIMARY SCHOOL CHILDREN. Scientific-methodical magazine "Mogilev State A. Kuleshov Bulletin": Series C. Psychology and Pedagogical Sciences [online]. 2015, № 2(46) [cit. 2019-05-08]. ISSN 2409-3785.— S. 70 — 71

[2] Volný překlad z KOLPAKOVA, Anastasiya a Elena PRONINA. CHILDREN'S FEARS AND THEIR CAUSES AT JUNIOR SCHOOL AGE. Vladimir State University named after Alexander and Nikolay Stoletovs. Almanac of modern science and education [online]. 2014, № 4 (83) [cit. 2019-05-08]. ISSN 1993-5552 — S. 84

2 POSTAVY

Již v počátečním období vymyšlení příběhu jsem měla jasno v tom, kdo bude moje hlavní postava. Mělo to být dítě, holčička se zrzavými vlasy. Nemá to ale nic společného se zrzavou barvou mých vlasů. Již v několika mých cvičeních ze druhého ročníku se objevila postavička která vypadala podobně.

Rozhodla jsem se v tom pokračovat a zapojit tuto postavičku do plnohodnotného delšího příběhu.

2.1 Clementine

Povaha hlavní postavičky Clementine je hodně inspirovaná mou vlastní povahou, když jsem byla dítě. Clementine je zvědavé a inteligentní sedmileté dítě, ale je bázlivá, chybí ji kuráž. Je jednoduše zranitelná, nesnáší když se jí vysmívají kamarádi, často bere věci příliš osobně. Bojí se noci, bojí se strašidelných historek, bojí se příšer – raději by trávila čas v bezpečí domova a četla knížky. Nicméně její cesta nebude tak bezpečná, jak by si přála. Clementine bude nucena postavit se svému strachu a nakonec v sobě najít tu kuráž, která jí tak hrozně schází.

"True character is revealed in the choices a human being makes under pressure - the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character's essential nature." [3]

"Jenom ve válce s bolestivou neschopností překonat vlastní hranice se stává něco důležitého."[4]

Vývoj hlavní postavy byla primární věc, kterou jsem chtěla ukázat ve svém filmu. Musela jsem dostat svou postavičku do úzkých, vystavit ji jejímu největšímu strachu, aby následně mohla překonat sama sebe. Chtěla jsem, aby to v sobě neslo ponaučení. Důležitým ale pro mě bylo, aby ponaučení nebylo odvyprávěno ve formě výtky, ale aby to bylo "ponaučení s lidskou tváří", každý z nás má svoje nedostatky a je to v pořádku. Upřímně doufám, že se mi to povedlo. Snažila jsem se začlenit ponaučení do svého filmu v co nejvíc nenápadné formě, jak jsem jen mohla.

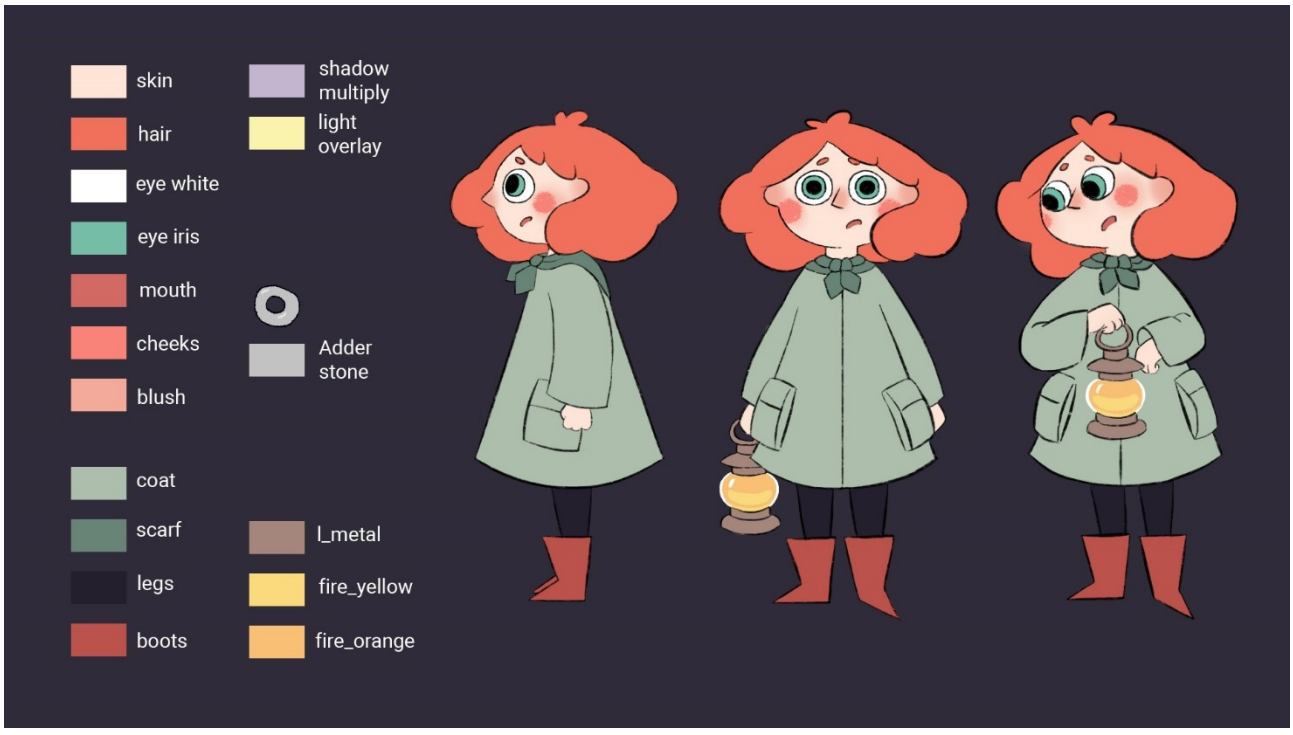
Dost dlouhou dobu mi trvalo vymyslet jméno pro hlavní postavičku. Bylo to pro mě velmi důležité, chtěla jsem, aby k ní sedělo, aby bylo zrcadlem jejího charakteru. Nakonec jsem zvolila jméno Clementine – znamená "milosrdná, jemná, mírná", což docela sedlo k povaze hlavní hrdinky. Jméno Clementine je také název citrusového ovoce – alegoricky se to spojuje s barvou vlasů hlavní hrdinky.

[3] MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. New York: HarperCollins, c1997, 466 s. ISBN 0-06-039168-5.
[4] Volný překlad z NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.

Dokonce jsem to nepatrně propojila aj na začátku filmu – v prvním záběru, když Clementine bere lucernu, má na stole svoje osobní věci – hrnček, deníček a klementinku.

Vypěstovala jsem si velmi osobní vztah ke Clementine, jako k vlastnímu dítěti. Je to jeden z hlavních důvodů, proč jsem v tom, během celé dlouhé fáze výroby filmu, byla schopná pokračovat, nevzdávala to a stále mě to bavilo. Cítila jsem nejen zodpovědnost před mnou samotnou, ale aj před Clementine. Když jsem ji dala život, musím spolu s ní projít celou tu cestu, čímž myslím to dotáhnout a dostat svou postavičku do šťastného konce.

Výtvarné zpracování Clementine navazuje na můj styl zpracování postaviček, ke kterému jsem začala inklinovat již ve druhém ročníku. Má velké tyrkysové oči, boty a kabátek. Použila jsem pro ni komplementární barvy – oranžové a červené barvy jsou doplněné tyrkysovo-zelenými. Roční období v mém filmu je podzim, proto jak Clementine, tak aj ostatní děti jsou oblečený do kabátů nebo svetrů.



Obr.č. 2.: Clementine color reference

Obr.č. 3.: první návrhy Clementine

2.2 Ivan

Ivan je vedlejší postava, má ale velmi důležitou roli v mém filmu – vypráví báseň která je základním stavebním bodem celého příběhu.

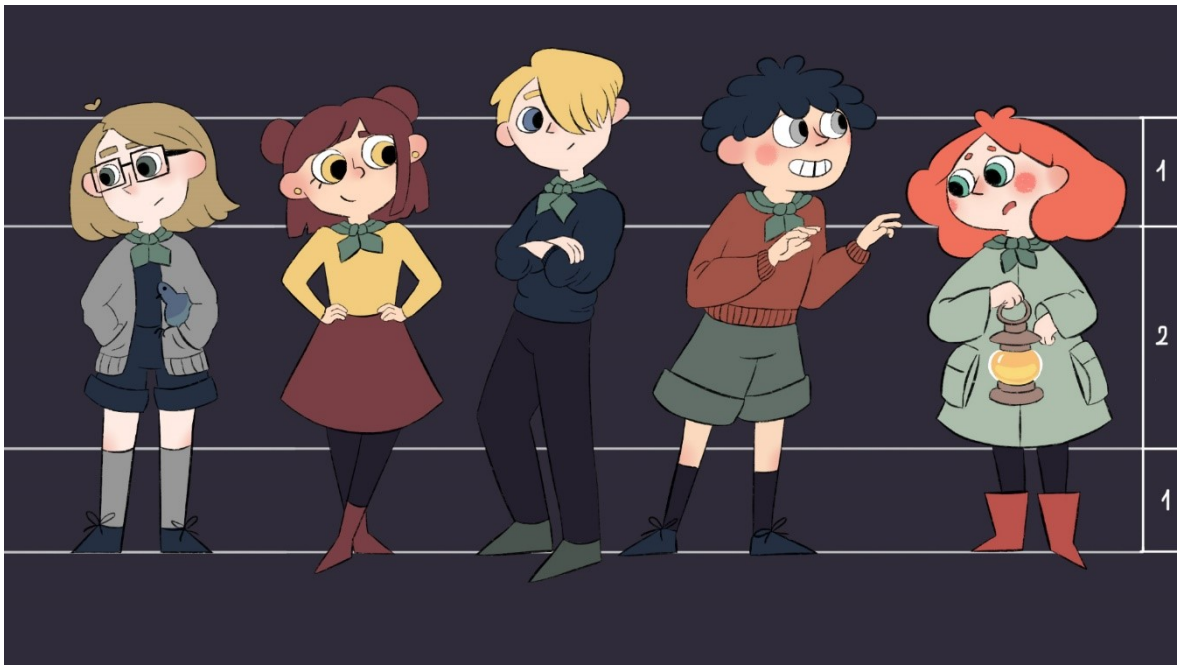
Ivan je dobrý vypravěč, rád vypráví strašidelné historky. Je zlobivý kluk, který si rád utahuje z ostatních, nicméně hluboko v srdci je to laskavé dítě, které nikdy nikomu nechce ublížit.

Nechtěla jsem, aby působil jako zlý kluk. Bylo pro mě důležité ukázat, že měl strach o Clementine, zajímal se o to, co se s ní stalo. Z tohoto důvodu je Ivan první, kdo najde Clementine ve finální scéně v lese. Stejně tak je jediný, kdo se ji snaží zastavit na začátku, když odchází do lesa.

2.3 Vedlejší postavy

Další vedlejší postavy v mém filmu nehrají tak důležitou roli, nicméně bylo pro mě důležité promyslet povahu každé z nich, hodně mi to pomohlo během fáze animování, když jsem měla aspoň načrtlé, jaký kdo z nich je.

Ze stejného důvodu jsem každé z nich vymyslela aj jméno. Z leva doprava – Mia, Zoe, Danny, Ivan, Clementine.



Obr.č. 4.: děti

Vizuální zpracování postavičky jménem Mia je inspirované mojí kamarádkou, animátorkou, člověkem, který se mnou sdílí pokoj na kolejích – Miriama Trnavská.

Kromě dalších děti se objevuje v mém filmu aj vychovatelka, která na začátku kontroluje, jestli je vše v pořádku, jestli jsou všechny děti na místě a spí ve svém stanu a pak na konci spolu s Ivanem najde Clementine v lese.

2.4 Příšera

Dlouho mi trvalo vymyslet finální vizuální podobu příšery. Dokonce jsem se dostala do bodu, kdy jsem přemýšlela nad tím, že vzdám tento příběh protože jsem nebyla schopna vymyslet funkční vizuální zpracování pro tak podstatnou věc. Přemýšlela jsem, jestli dát příšeře nějakou konkrétní podobu nebo spíš inklinovat k něčemu abstraktnímu. Došla jsem k závěru, že nekonkrétní varianta je

lepší, jelikož se s ní bude moct ztotožnit víc lidi – ne každý má starch například z pavouků, ale každý má nějaký starch obecně.

Toto důležité ohraničení mi hodně pomohlo – inspirovala jsem se příšerou z animovaného filmu *Princezna Mononoke*, kde příšera vypadá jako velká pulzující hmota s větším počtem nohou.

Zajímavý postřeh - po prezentaci animatiku na ateliéri mi bylo řečeno, že moje příšera vypadá trochu jako klíště. Nesnažila jsem se o to, ale před rokem, po kousnutí klíštětem a prodělané nemoci vyvolané jeho kousnutím, jsem sama dostala dost velký strach z klíšťat. Je velmi zajímavé jak se můj vlastní strach podprahově promítl i do mého filmu. Clementine už svůj strach překonala. Měla bych i já.

3 BÁSEŇ

Ještě v počáteční fázi vymyšlení filmu jsem dostala nápad – nějaké dítě vypráví strašidelnou historku v kempu v noci, vystraší hlavní postavičku, ta se naštve a odejde do lesa. Pak ale potká příšeru z té strašidelné historky a bude nucená postavit se vlastnímu strachu.

Měla jsem trochu obavy jít do tohoto nápadu, jelikož pro jeho realizaci bylo nutné posunout svůj film na další úroveň a zapojit do něho mluvené slovo. Vyvolávalo to další komplikace – práce s hercem, nahrávání. Nakonec jsem se ale rozhodla, že to aspoň zkusím. Byla by škoda zahodit dobrý nápad jenom proto, že mám obavy z toho, že to možná nevyjde.

Čekal na mě nelehký úkol – vymyslet funkční strašidelný příběh, který by byl pochopitelný všem, měl jasnou pointu a jednoduchou formu. Rozhodla jsem se proto zvolit formu básně. S psaním básní jsem neměla moc zkušeností, proto byl pro mě tento úkol docela náročný, ale stále zvládnutelný. Cesta od prvotní do finální podoby básničky trvala 2 měsíce a obsahovala více než 20 různých variant.

Chtěla jsem ve své historce sdělit 3 jednoduché věci:

1. V lese žije příšera.

2. Živí se strachem.

3. Aby jste porazili příšeru, musíte najít světlo.

Poslední bod byl pro mě velmi důležitý – chtěla jsem, aby básnička byla ve formě hádanky, aby odpověď na to, jak porazit příšeru byla zakódovaná v samotné básničce, ale nebyla na první pohled zcela jasná. Proto jsem se chtěla vyhnout slovům jako “tvoje světlo” – mělo to být víc nekonkrétní, nepatrné na první pohled.

Od těchto základních bodů jsem vyvíjela svou báseň, dokud jsem s ní nebyla naprosto spokojená. Musím říct, že to byl občas celkem frustrující proces, musela jsem si dávat odstupy od vymýšlení, aby jsem byla schopná najít ta správná slova, která se tam dokonale hodila.

Aby jsem ukázala, jakým vývojem prošla moje báseň, uvádím pro srovnání její původní podobu.

There is a creature in the woods

It hides itself deep in the roots

It smells your fear, it knows you`re scared

Don’t come to forest unprepared

The more you fear, the more it grows

Don’t try to run, it’s always close

The only way it can be ceased

Is bring true fire to the BEAST

A finální podobu.

There is a creature in the woods,
It hides itself deep in the roots.
It smells your fear, it knows you’re scared.
Don’t come to the forest unprepared.

Your deepest fear would be its feast
If you are running from the Beast
To save yourself you need true light
Which comes from places deep inside

But if you’re trembling, stunned with fear,
If you feel Beast is getting near,
If you lack courage in your heart
The Beast will tear your soul APART

Podle mého názoru je ten vývoj, kterým moje báseň prošla, neskutečný. Když se podívám na prvotní a finální podobu, nedá se to srovnat. Jsem velmi spokojená s výslednou formou. Jak můžeme vidět, první čtyři řádky jsem nikdy nezměnila. Potíže ale vnikly s další částí básničky. Chtěla jsem, aby nebyla delší než osm řádků a zrovna toto ohraničení vyvolávalo hodně problému. Nebylo možné začlenit dvě důležité informace do jednoho čtyřverší, takže jsem nakonec musela svou báseň prodloužit o další čtyři řádky. Dalším důležitým bodem pro mě bylo, aby s posledním slovem vypravěč básničky vybafl na hlavní hrdinku a vystrašil ji. Ze začátku jsem velmi chtěla, aby vybafl se slovem "BEAST". Toto ale taky byla slepá ulička a zrodila se tak věta "The Beast will tear your soul "APART", která má nakonec větší sílu, poslední čtyři řádky básně pěkně gradují, až dokud nedospějí k finálnímu vyvrcholení.

Kromě této hlavní básně ohsahuje můj film ještě jednu krátkou báseň, která je začleněna do příběhu spíš pro vytváření atmosféry, nicméně podařilo se mi ji propojit s prvním strachem, který potká Clementine v dimenzi strašidelných snů.

...and in the darkness full of dread

Crows are circling overhead.

So if you are alone at night

Crows are gonna steal your light!

Jak jsem již zmiňovala, mám velmi ráda, když jsou ve filmu mezi sebou propojené takto malé a nepatrné detaily. Proto jsem velmi šťastná z toho, že se mi podařilo několik takových propojení začlenit do svého filmu.

V neposlední řadě bych chtěla zmínit, že mnou zvolený jazyk originálního znění filmu je angličtina – rozhodla jsem se tak pro jednodušší distribuční účely. Nicméně, mám v plánu v budoucnu přeložit svou báseň aj do češtiny a udělat pro svůj film buď české titulky nebo plnohodnotný český dabing.

4 PROSTŘEDÍ

Bylo pro mě velmi důležité si už od začátku určit prostředí, ve kterém se bude odehrávat můj film. Výchozim bodem byly moje osobní záliby – ráda kreslím přírodu, lesy. Věděla jsem, že kreslení exteriéru si užívám mnohem víc než kreslení interiéru. Netrvalo mi dlouho se rozhodnout, že chci aby se můj příběh odehrával v lese. Neinspirovala jsem se nějakým konkretním lesem – spíš mě inspirovaly moje osobní zážitky a vzpomínky z procházek v přírodě.

Obr.č 5.: výtvarný návrh

Obr.č 6.: finální podoba pozadí

Jelikož důležitým bodem mého příběhu je moment, kdy si děti vyprávějí strašidelné historky u ohniště, další lokací se logicky muselo stát dětské tábořiště. Je inspirováno skautskymi tábory z Česka, ve kterých jsem ale nikdy nebyla – musela jsem se doptávat kamarádů na to, jak to tam funguje a vypadá. Celkově je ale téma dětského tábora pro mě velmi důležité. Nesnášela jsem je jako dítě, byla jsem tam dvakrát a pokaždé ode mě moji rodiče dostali smsku – "Je to tady hrozné, když mě zítra neodvezete domů, půjdu tam pěšky!". Možná právě z tohoto důvodu jsem inklinovala k poetice dětského kempu. Vytvořila jsem film o dětském strachu do kterého se promítly i moje vlastní dětské (a dospělé) strachy a psychická traumata.

Obr.č 7.: mapa kempu

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 PREPRODUKCE – FÁZE PŘÍPRAVY

V této kapitole bych se chtěla věnovat jednotlivým fázím přípravy.

5.1 Scénář

Práce na scénáři byla asi jedna z nejtěžších z celé výroby a neustále jsem se k ní musela vracet. Vybudovat funkční příběh není jednoduchý úkol a i když jsem už měla vymyšlené opěrné body pro svůj film, vytvoření funkčního příběhu trvalo nesmírně dlouho. Neustále úpravy byly občas hodně frustrující – nicméně vím, že byly pro můj film nesmírně důležité, dovedly ho k výsledné podobě, se kterou jsem ve výsledku hodně spokojená.

Nikdy bych se ale k finální podobě nedopracovala sama. Jsem vděčná pedagogickému vedení a svým kamarádům za připomínky, posouvaly můj příběh dál. Stejně tak jsem vděčná mé střihačce – Katarině Gramatové. Spolupracovaly jsme s ní již od fáze storyboardu a mimo poznámek ohledně střihu vždy měla poznámky i ohledně dramaturgie, které byly velmi cenné. Tato spolupráce mi dávala velmi cennou možnost podívat se s nadhledem na svůj vlastní film, což je občas velmi těžké. Když už delší dobu žijete v jednom projektu, jste ztotožnění se svým příběhem a často se stane, že si neuvědomíte, jak některé momenty nejsou pořádně vysvětlené na plátně a zdá se vám, že fungují jenom proto, že je máte ujasněné ve své hlavě. Divák mi ale do hlavy nevidí, proto jsem se snažila ukazovat svůj námět co nejvíce lidem to šlo, aby jsem pochopila, jestli mám podchycené všechny důležité momenty.

Nakonec se výsledná podoba mého filmu protáhla na délku 6 minut bez titulek. Je to víc, než plánovaná prvotní délka, nicméně jsem šťastná, že můj film dopadl tak, jak dopadl. Ve výsledku je rozdělen na 4 sekvence, oddělené mezi sebou pomocí přechodu přes černou nebo bílou.

První část se odehrává v dětském táboře v lese. Pozorujeme dvě holčičky, jak se vykrádají ze stanu v noci – jedna z nich je Clementine a již na začátku vidíme, že je to bázlivé dítě, nechce nikam jít, bojí se. Kamarádka ji proto musí chytit za ruku a vytáhnout ze stanu.

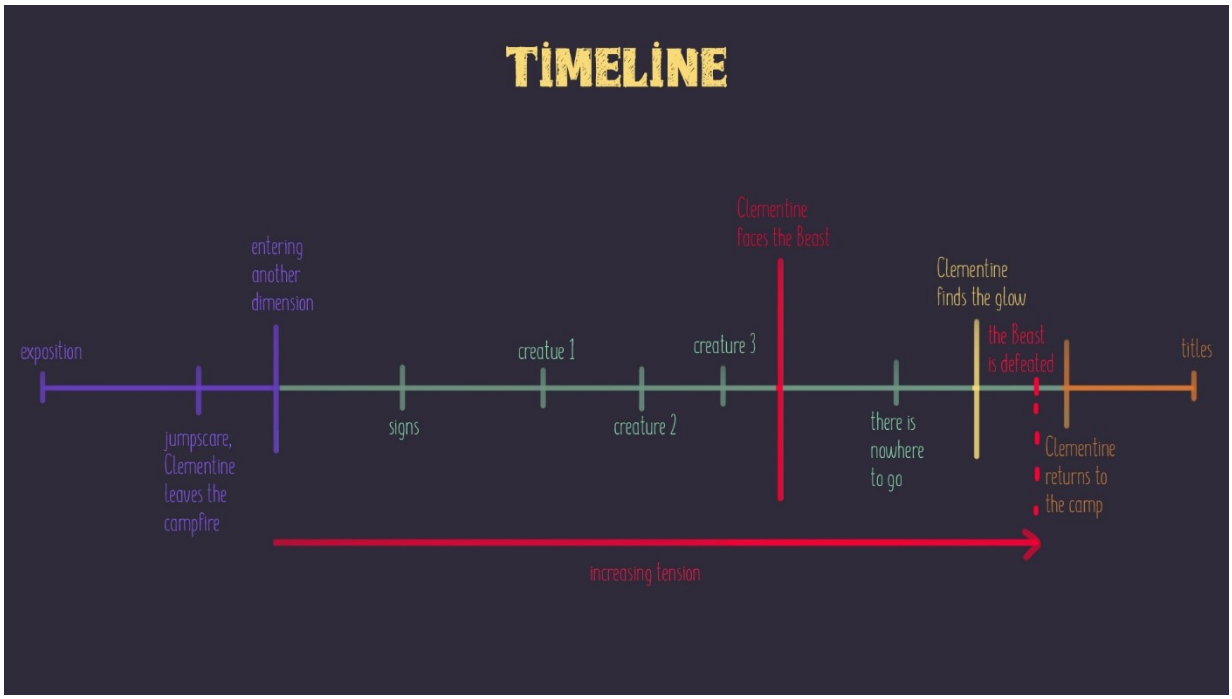
Holky dojdou k ohništi, kde si ostatní děti už začaly navzájem vyprávět strašidelné historky. Slyšíme konec strašidelné historky, kterou vypráví Mia. Pak ale Ivan řekne že je to historka pro děti a on nám teď poví něco skutečného. Vypráví historku o příšeře, která žije v lese a živí se dětským strachem. Spatří, že se Clementine bojí nejvíc ze všech – proto se rozhodne na ni vybafnout s posledním slovem. Clementine se ale lekne natolik, že spadne ze špalku, na kterém sedí. Děti se tomu začnou smát, ale v dobrém, Ivan jí podá ruku, aby jí pomohl vstát. Clementine se ale naštve a odejde pryč. Cestou zpět

do kempu hlavní hrdinka uslyší, jak křičí vrána, lekne se, ustoupí dozadu a uklouzne na magickém kameni – Adder Stone. Přes otvor v kameni se přemístí do jiné dimenze – dimenze strašidelných snů.

Druhá část se odehrává taktéž v lese. Je ale trošku jiný, v nepřirozených modrých barvách, ještě víc strašidelný. Clementine se rozhlédne po okolí a zase uslyší vrány. Útočí na ni shora, hlavní hrdinka je zoufalá, snáží se nahmatat svou lucerničku, aby se měla čím bránit – chytí ale Adder Stone a uvidí přes otvor v něm, že jsou vrány jenom suché listy. Dále Clementine aplikuje magické schopnosti kamene ještě dvakrát – v obou případech úspěšně. Uslyší strašidelné vrčení malého stvoření, po pohledu přes kamínek ale uvídí, že to je jenom ježek. Pak spatří rozcestník, který ale ukazuje, že kemp je ve čtyřech různých směrech zároveň. Po pohledu přes kámen uvidí jenom jeden správný směr. Po těchto úspěších se už tolik nebojí, šťastně poskakuje lesem a dívá se přes kamínek na různé zvířata, co tam žijí. Pak ale nastane zlomový bod, velká zrada. Clementine potká obrovské strašidelné stvoření, ale Adder Stone jí nepomůže. Je nucená utíkat před příšerou, doběhne však na molo. Zkusí použít kamen ještě jednou, ale ten ji vyklouzne z rukou a příšera ji sežere.

Třetí část se odehrává uvnitř příšery. Je to víc abstraktní a psychologická sekvence, působí to celé jako halucinace, strašidelný sen. Clementine vidí stíny svých kamarádů, jak se nad ní smějí, slyší jejich hlasy, jak jí říkají: "Ty se tak bojíš, Clementine...ty se vždycky bojíš...". Šeptají jí slova z básničky kterou slyšela u ohniště a díky tomu si Clementine vzpomene na důležitou větu ze stejné básničky. "*To save yourself you need true light, which comes from places deep inside"*. V tento okamžik Clementine pochopí jejich skrytý význam, o jaké skutečné světlo se jedná. Zakřičí z plných plic na stíny – a začné skutečně svítit. Tímto světlem porazí příšeru a celý svět strašidelných snů.

Čtvrtá a poslední část se opět odehrává v lese – v tom stejném, kde jsme začali. Vychovatelka a Ivan najdou Clementine v bezvědomí, probudí ji a začnou se ptát na to, co se stalo. Vyruší je ale křik vrány. Ivan a vychovatelka se leknou – Clementine zůstane v klidu. Zopakuje pak Ivanovi stejná slova, která jí řekl u ohniště. "Ty se tak snadno necháš vystrašit. A já se už nebojím." Pak se zvedne a položí Adder Stone zpět na cestu. Aby pomohl nějakému dalšímu dítěti překonat jeho nejhlubší strach. Film skončí finální replikou Clementine "Příšera neexistuje".



Obr.č 8.: timeline

5.2 Beatboard a colorscript

Přípravná fáze beatboardu se odehrávala současně s fází vymýšlení scénaře. Velmi mi pomáhalo hned vizualizovat svoje nápady, hned jsem věděla, jestli je budu schopná grafický zpracovat. Finální verze mého beatboardu obsahuje 24 obrázků. Po prezentaci beatboardu některé časti filmu prošly výraznou změnou - po změnách jsem se ale k fázi beatboardu již nevrácela a začleňovala jsem změny rovnou do storyboardu.

Obr.č 9.: ukázka z beatboardu

Kvůli nedostatku času jsem se rozhodla spojit beatboard z colorscriptem. Bylo pro mě velmi důležité najít správné barvy pro svůj film. Myslím, že barvy ve filmu jsou podstatným nosičem informací, vytvářejí atmosféru a posouvají příběh dál.

Obr.č 10.: moodboard

Pro první sekvenci jsem zvolila tmavo zelenou – je to přirozená barva lesa a když je zatmavená a jemně desaturovaná, působí mysteriozně, což podporuje náladu celé první sekvence.

Druha sekvence je ze začátku tmavě modrá.

"When blue is dimmed, it falls into superstition, fear, grief and perdition. But always it points to the realm of the transcendental."[5]

Modrá tak dodáva sekvenci melancholickou a strašidelnou náladu, podporuje to, že Clementine je ztracená v lese, její osamělost.

Pak se ale barvy postupně změní na fialové.

[5] ITTEN, Johannes. The art of color: the subjective experience and objective rationale of color. New York: John Wiley, c1973. ISBN 0-471-28928-0.

„Violet is the hue of pirty, and, when darkened and dulled, of dark superstition. Lurking catastrophe bursts forth from dark violet. „[6]

Fialová podporuje kritickou situaci, když je Clementine vystavená svému strachu, podporuje napětí honičky.

V další sekvenci se objevuje černá – je spojená s barvou příšery, barvou strachu. Světlo Clementine ale porazí černou pomoci žluté barvy světla, která se pak rozzáří až do bíle.

V poslední sekvenci jsou využité teplé barvy, zelená, žlutá, oranžová, které podporují šťastný konec příběhu a vítězství nad strachem.

5.3 Storyboard

Fáze storyboardu byla jednou z nejdůležitějších fázi, která mě dovedla k finální podobě příběhu. Od začátku jsem konzultovala svůj storyboard se střihačkou a tak jsme byly schopné upravit některé nefunkční momenty a špatné střihy již v této fázi. Taky ale finální podoba storyboardu trochu neodpovídá finální podobě filmu – některé chyby se ukázaly již v animatiku, ale kvůli nedostatku času jsem se rozhodla po určité době k storyboardu již nevracet.

[6] ITTEN, Johannes. The art of color: the subjective experience and objective rationale of color. New York: John Wiley, c1973. ISBN 0-471-28928-0.

Obr.č 11.: ukázka ze storyboardu

5.4 Animatik

Táto fáze preprodukce byla pro mě nejdůležitější. Ukázaly se zde všechny nedostatky, kterých jsem si nevšimla ve storyboardu, konečně jsem věděla přibližnou stopáž filmu. Výroba animatiku se o dost protáhla kvůli úpravám – vždy jsme se střihačkou objevily další chyby nebo lepší řešení. Poctivě jsem se věnovala úpravám, protože jsem věděla, že jsou k lepšímu. Můj příběh tak získával čím dál tím pevnější osnovu. Vymyslela jsem v této fázi hodně pěkných záběru, hodně zajímavých řešení. Byla jsem schopná propojit více detailů mezi sebou a o to více důvěryhodně začal můj příběh vypadat.

5.5 Voiceover

Nahrávání voiceoveru jsem se bála nejvíce ze všeho. Doposud jsem se tímto procesem nesetkala a neměla jsem ani nejmenší představu jak vlastně probíhá. Ale než jsem se vůbec dostala k nahrávání, musela jsem projít dalším kritickým momentem pro můj film – hledání herců. Jelikož jazykem, kterým se v mém filmu hovoří, je angličtina, hledání děti, co by byly schopny nazvučit můj film v

angličtině bylo dlouhé, bolestivé a nakonec zcela marné. Měla jsem omezené finanční zdroje, takže jsem musela hledát někoho, kdo by mi to nazvučil za kopeček zmrzliny. Ztratila jsem tímto hledáním hodně času a hodně nervů. Nakonec ale řešení bylo více jednoduché, než jsem si myslela, nazvučili mi to moje spolužačky a jsem velmi spokojená s tím, jak to celé nakonec dopadlo. Leona, která zvučila Ivana, odvedla výborné herecké výkony, všechny nahrávky z prvního nahrávání byly použitelné a její hlas se dokonalé spojil s postavičkou zlobivého kluka. Maruš, která zvučila Clementine, s tím měla trošku větší potíže. Museli jsme nahrávat několikrát, přičemž další pokusy už nebyly ve studiu – Maruš se tam necítíla dobře. Byla to moje první zkušenost s nahráváním a ještě jsem nevěděla, jak ji správně navést na požadovanou intonaci replik a jak ji pomoct. Maruš ale dokázala zrekreovat dokonalý dětský hlas, který se velmi hodí k postavičce Clementine a nakonec i přes veškeré trápení jsme se dopracovali k dobrému výsledku.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

6 PRODUKCE

V této částí popisuju jednotlive fáze produkci mého animovaného filmu.

6.1 Výtvarno

Výtvarno je pro mě velmi důležitou stránkou výroby filmu, proto výtvarné návrhy a hledání vizuální podoby postav a prostředí byla jedna z podstatných fází výroby. Hlavním zdrojem inspirace pro mě byl animovaný film "The Song of the Sea". Fascinuje mě jednoduchost, ale zároveň propracovanost pozadí, využívání textur a práce s barvami, barevnými kontrasty.

Dalším zdrojem inspiraci se staly některé obrazy ze směru naivního umění. Mým cílem bylo najít takové výtvarno, které bych dokázala nakreslit rychle, ale které by zároveň vypadalo pěkně.

V neposlední řadě jsem se inspirovala ilustracemi od Benji Davise – autora a ilustrátora dětských knih. Inklinovala jsem k jednoduchosti a čitelnosti a jeho ilustrace jsou pro mě dokonalým ztvárněním obou těchto bodů. Taktéž mě inspirovali i další ilustrátoři dětských publikací.

Při výrobě pozadí k mému filmu jsem využívala podobné principy. Jak jsem již zmiňovala v kapitole o Colorscriptu, snažila jsem se pracovat s barvou v mém filmu nejen na úrovni estetické, ale i na úrovní významové, aby každá barva v sobě nesla určitou náladu a podporovala atmosféru každé sekvence, každé scény.

Pozadí jsem vyráběla v programu Adobe Photoshop, jsou malované bez linek, na základě jednoduchých digitálních skic. Většina pozadí byla vytvořena od nuly, občas se mi ale podařilo něco zrecyklovat a použít například jeden stejný strom ve vícero pozadích. Na každé pozadí jsem aplikovala jak texturu (volně dostupnou, stáženou s banky textur), tak i texturovaný štětec.

6.2 Animace

"See that house with the Ivy on it? From that rooftop, what if you leapt onto the next rooftop, dashed over that blue & green wall, climbed and jumped up the pipe, ran across the roof and jumped to the next? You can, in animation.

If you could walk along the cable, you could see the other side. When you look from above, so many things reveal themselves to you. Maybe race along the concrete wall. Suddenly, there in your humdrum town there is a magical movie. Isn't it fun to see things that way? Feels like you could go somewhere far beyond…

…maybe you can…"[7]

Fáze animace byla jedna z fází, do které se mi z nějakého důvodu na začátku vůbec nechtělo. Pak se mi ale vůbec nechtělo přestat animovat. Svůj příběh jsem se snažila přizpůsobit i vlastním zálibám v animování. Ráda animuju velké celky a rychlé akce. Stejně se mi ale nepodařilo vyhnout detailům a pomalým akcím.

„Detail byl pro dějiny fillmu velmi důležitý, ukazoval divákům předměty, kterých si měli všimnout, umožnil nasměřování pozornosti a v neposlední řadě dal nahlédnout do tváří lidí tak, že z nich byly mnohem více patrné emocionální pochody"[8]

Detaily na emoce Clementine byly pro příběh zásadní – nicméně vždy jsem je tam přidavala trochu nechtěně, většinou mi na to musela poukázat střihačka. Osobně je pro mě těžší zachovat jednotu postavy, ale uvědomuju si jejich velkou sílu a důležitost. Musela jsem tak překonat sama sebe a když se ohlédnu zpět na celý proces animováni, tak dokážu říct, že jsem se hodně zlepšila nejen v animování detailů, ale i v animování celkově.

Nejsložitější pro mě bylo animování záběru, ve kterých Ivan vypráví básničku u ohniště. Jsou tam docela pomalé pohyby, celé je to založené na herecké akci.

6.3 Hudba

Spolupráci s hudebním skladatelem jsem začala ještě dřív, než spolupráci se střihačkou. Byl u tohoto filmu od samého začátku, pozoroval vývoj od prvotního námětu až k finální verzi. Hodně mě to povzbuzovalo, musela jsem mu přibližně každé dva měsíce vytvořit prezentaci s aktuálním stavem námětu filmu, aby mohl na hudbě pracovat průběžně. Tento postup ale hodně pomohl i mně, byla jsem nucena dát svoje myšlenky dohromady do písemné formy, což mě nutilo ještě víc přemýšlet nad tím, jestli jsou všechny body mého filmu srozumitelné a dávají smysl.

Jako inspiraci k hudebnímu podkresu jsem uvedla soundtrack z již zmiňovaného animovaného filmu Coraline. Chtěla jsem vytvořit pomocí hudby podobnou atmosféru i ve svém filmu. Hudba je pro mě nedílnou součástí vyprávění, proto jsem neskutečně ráda, že jsem měla možnost spolupracovat se skladatelem, který byl stejně nadšený z mého příběhu, jako jsem byla já sama.

---

[7] The Kingdom of Dreams and Madness [Yume to kyôki no ôkoku] [dokumentární film]. Režie Mami SUNADA. Japonsko, 2013.

[8] GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN 978 - 80 - 7454 - 112 - 4.

Jelikož hudební skladatel pochází z USA, veškerá komunikace probíhala v angličtině. Díky tomu jsem mohla výrazně zlepšit své komunikační dovednosti v anglickém jazyce, což považuju za další přínos svého bakalářského filmu. Komunikace se skladatelem ze začátku probíhala v podobě outline – sepsala jsem každou jednotlivou sekvenci a náladu hudby kterou si tam představuju. Pak komunikace pokračovala přes beatboard, ale nejvíce efektivní byl technický scénář, kde jsem byla schopna sepsat svoje poznámky ke každé jednotlivé části filmu, označit začátek a konec každé části soundtracku a vysvětlit jaká by tam měla být nálada.

Dala jsem každé jednotlivé skladbě i krátký jednoduchý název, aby to usnadnilo komunikaci. Dostala jsem zpětnou vazbu od skladatele, že jsou ty názvy moc dobré a hodně mu pomohly.

Uvádím seznam názvů skladeb:

1.The Camp

2.The Poem

3. Falling through the Adder Stone

4. Creepy theme

5. The hunt

6. Wonder

7. The sign

8. Into the woods

9. The Beast

10. The chase

11. The deepest fear

12. True light

13. Back to the camp

6.4 Compositing

Původně jsem plánovala dělat compositing sama. Musela jsem ale nakonec oslovit Matěje, převážně kvůli nedostatku času, ale i kvůli tomu, že můj počítač už nezvládá práci v programu Adobe After

Effects jako zvládal kdysi. Spolupráce probíhala přes Google drive – nahrávala jsem tam animaci, pozadí a poznámky ke každému jednotlivému záběru, pak jsem výsledný export kontrolovala osobně a když všechno bylo v pořádku, poslali jsme to rovnou střihačce.

6.5 Střih

Jak jsem již zmiňovala, spolupráce se střihačkou začala ještě ve fázi storyboardu. Konzultovala jsem záběrování a střihy s Katkou a vždy tomu dávala dobrý řád. Musím říct, že mi hodně pomohla vybudovat výslednou podobu filmu, pohlídat návaznost záběru a najít správná řešení pro střih. Finální stříhání probíhalo online. Poslala jsem Katce všechny záběry a když mi poslala nastříhanou první verzi, měla jsem k tomu nějaké menší připomínky. Celkově jsme musely projít několika verzemi střihu, dokud jsem nebyla spokojená s finálním výsledkem. Zajímavý postřeh, moje poznámky se téměř vždy týkaly toho, že je to střihnuté příliš brzy, záběr by tam měl být déle. Nevím jestli je to způsobeno tím, že jako animátor žiju ve vlastním časoprostoru a vnímám věci s jinou rychlosti nebo je to důsledkem osobního vnímání světa každé z nás.

6.6 Zvuk

Spolupráce se zvukařem začala až ve finální fázi výroby. Potřeboval vědět přesnou stopáž a mít finálně nastříhaný film. Spolupráce probíhala formou technického scénáře. Vždy jsem tam popsala nějaké konkrétní zvuky, které si tam představuju, nepopisovala jsem ale úplně každý záběr – usoudili jsme, že jednoduché a logické věci jako jsou například kroky psát nemusím, je to pochopitelné aj bez toho. K prvotní podobě zvuku jsem měla několik poznámek. Hlavní poznámka se týkala zvuků vydávaných přišerou – v původní verzi byly hodně rušivé, rozbíjely rytmus hudby a celkový rytmus animace.

ZÁVĚR

Když jsem začala vymýšlet svůj bakalářský film, největším mým strachem bylo, že se nedokážu věnovat jednomu nápadu tak dlouhou dobu – téměř celý rok. Bála jsem se, že mě ten nápad omrzí, přestane mě bavit, začnu ho považovat za nedostatečně dobrý. O to víc mě překvapuje, že se to během celé neskutečně dlouhé fáze výroby nestalo ani jednou. Čím víc se vyvíjel můj film, tím víc jsem z něj byla nadšená. Myslím že hlavním důvodem bylo to, že jsem pro svůj film zvolila téma, se kterým se osobně dokážu ztotožnit. Stejně tak se dokážu ztotožnit i se svou hlavní postavičkou. Jak jsem již zmiňovala, vypěstovala jsem si velice osobní vztah ke Clementine. Myslím si, že tato malá holčička navždy zůstane hluboko v mém srdci – a to proto, že jsem do ní vložila kousek sama sebe.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] ALETSKAYA, Irina. NEGATIVE EMOTIONAL STATES OF PRESCHOOL AND PRIMARY SCHOOL CHILDREN. Scientific-methodical magazine "Mogilev State A. Kuleshov Bulletin": Series C. Psychology and Pedagogical Sciences [online]. 2015, № 2(46), ISSN 2409-3785.

[2] KOLPAKOVA, Anastasiya a Elena PRONINA. CHILDREN'S FEARS AND THEIR CAUSES AT JUNIOR SCHOOL AGE. Vladimir State University named after Alexander and Nikolay Stoletovs. Almanac of modern science and education [online]. 2014, № 4 (83), ISSN 1993-5552

[3] MCKEE, Robert. Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. New York: HarperCollins, c1997, 466 s. ISBN 0-06-039168-5.

[4] NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.

[5] ITTEN, Johannes. The art of color: the subjective experience and objective rationale of color. New York: John Wiley, c1973. ISBN 0-471-28928-0.

[6] ITTEN, Johannes. The art of color: the subjective experience and objective rationale of color. New York: John Wiley, c1973. ISBN 0-471-28928-0.

[7] The Kingdom of Dreams and Madness [Yume to kyôki no ôkoku] [dokumentární film]. Režie Mami SUNADA. Japonsko, 2013.

[8] GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN 978 - 80 - 7454 - 112 - 4.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.č. 1.: Adder Stone.....13
Obr.č. 2.: Clementine color reference.....16
Obr.č. 3.: první návrhy Clementine.....17
Obr.č. 4.: děti 18
Obr.č 5.: výtvarný návrh 23
Obr.č 6.: finální podoba pozadí 24
Obr.č 7.: mapa kempu 25
Obr.č 8.: timeline 29
Obr.č 9.: ukázka z beatboardu 30
Obr.č 10.: moodboard.....31
Obr.č 11.: ukázka ze storyboardu 33

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P1: Technický scénář

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

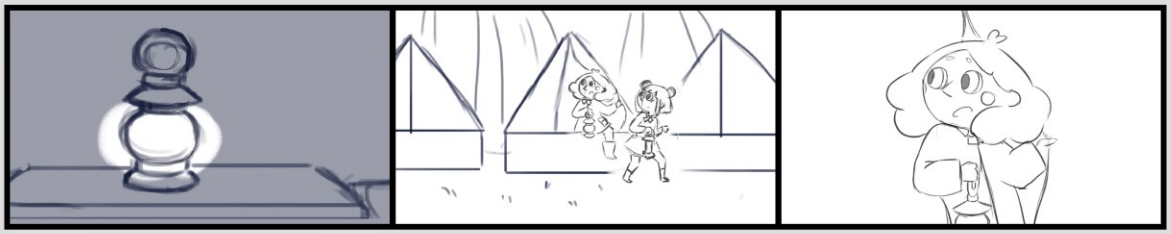
deadlines

page 01

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 01	time	scene 02	time	scene 03	time



action title «TBU present» on the black screen, fades out, then lantern turns on	action girls are sneaking from the tent	action
camera	camera truck right	camera
music 1. «The camp»	music	music
dialogue	dialogue	dialogue
sounds gas lantern turns on	sounds night forest (?) tent opens footsteps	sounds

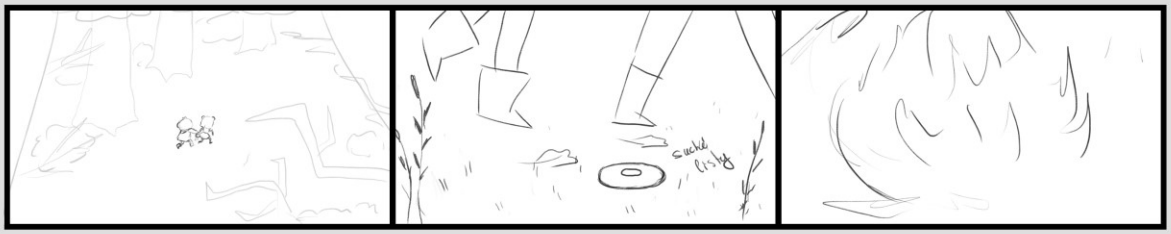
deadlines

page 02

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 04	time	scene 05	time	scene 06	time



action	action	action
camera	camera	camera
music	music	music
dialogue	dialogue	dialogue MIA ...and in the darkness full of dread Crows are circling overhead.
sounds footsteps, night forest (?)	sounds footsteps	sounds fire

deadlines

page 03

project: Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 07	time	scene 08	time	scene 09	time

action	action	action
camera	camera truck left	camera zoom in
music	music	music 2. «The poem»
dialogue MIA So if you are alone at night Crows are gonna steal your light!	dialogue IVAN Meh, this is just a story for kids. I'll tell you the real one!	dialogue IVAN There is a creature in the woods, It hides itself deep in the roots.
sounds footsteps fire, night forest (?)	sounds fire (?)	sounds fire, night forest (?)

deadlines

page 04

project: Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 10	time	scene 11	time	scene 12	time

action	action	action
camera	camera	camera
music	music	music
dialogue IVAN It smells your fear, it knows you're scared.	dialogue IVAN Don't come to the forest unprepared.	dialogue IVAN Your deepest fear would be its feast If you are running from the Beast
sounds fire	sounds fire	sounds fire, night forest

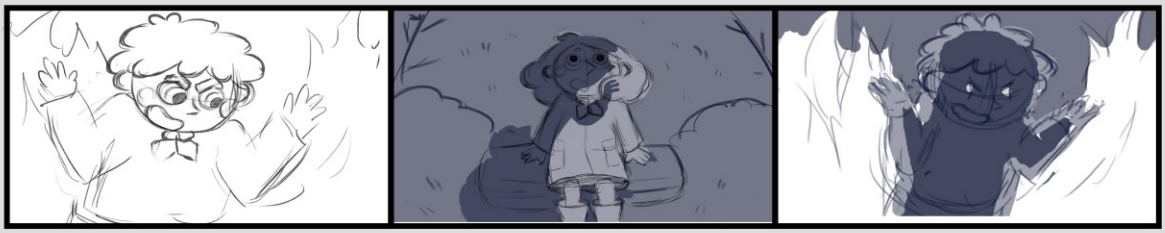
deadlines

page 05

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 13	time	scene 14	time	scene 15	time



action	action	action
camera	camera zoom in	camera
music	music	music
dialogue IVAN To save yourself you need true light Which comes from places deep inside But if you're trembling, stunned with fear, If you feel...	dialogue IVAN ...Beast is getting near,	dialogue IVAN If you lack courage in your heart
sounds fire (?), night forest	sounds fire	sounds fire

deadlines

page 06

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 16	time	scene 17	time	scene 18	time

action	action	action Clementine falls
camera	camera	camera
music	music	music
dialogue IVAN The Beast will tear your soul...	dialogue IVAN ...APART!	dialogue
sounds fire	sounds fire	sounds fire Clementine falls off from the bench

deadlines

page 07

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin	
scene 19	time	scene 20	time
scene 21	time		

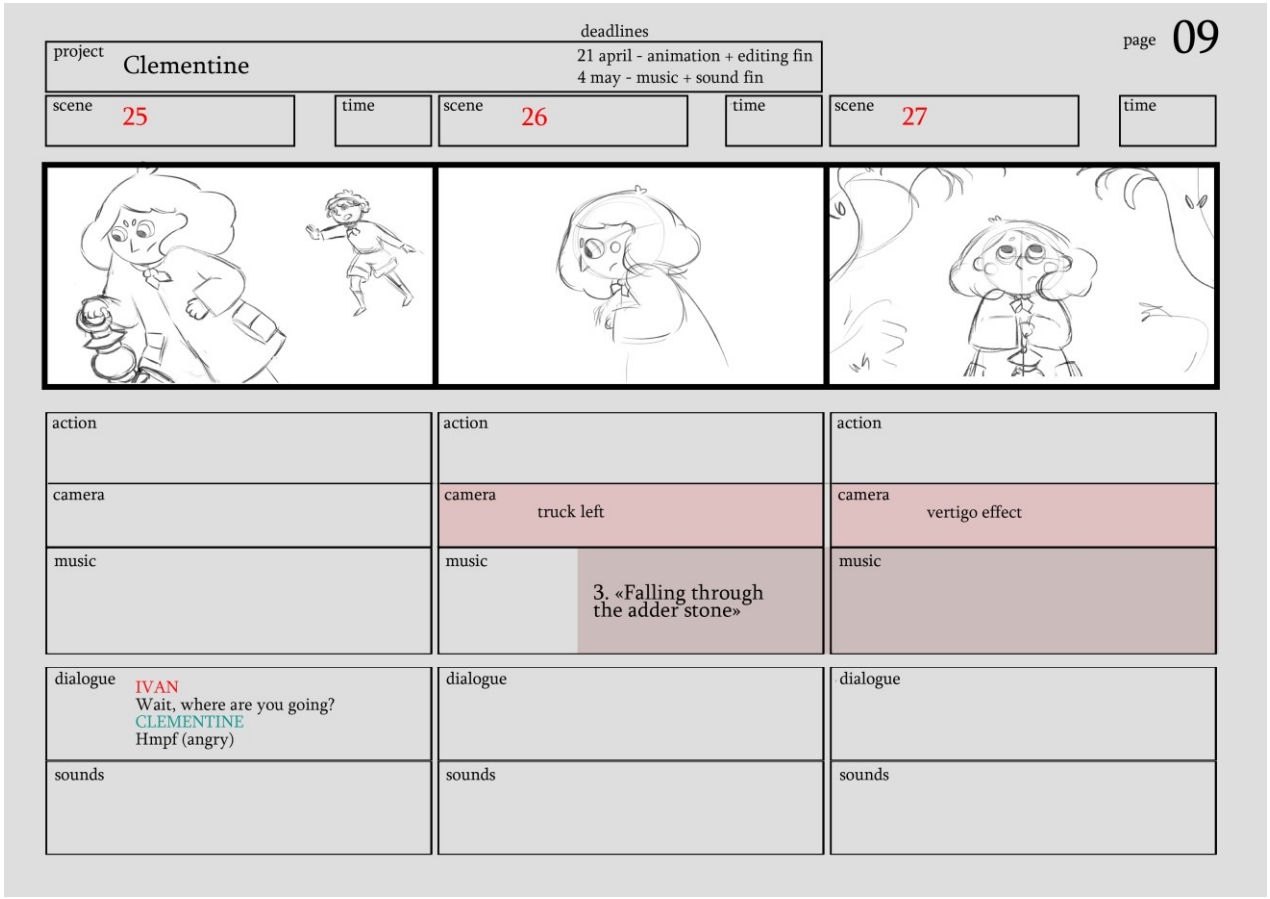
action	action	action
camera	camera	camera truck right
music	music	music
dialogue	dialogue (kids laughing)	dialogue (kids laughing) IVAN Ha ha you are so easily scared, Clementine.
sounds	sounds	sounds

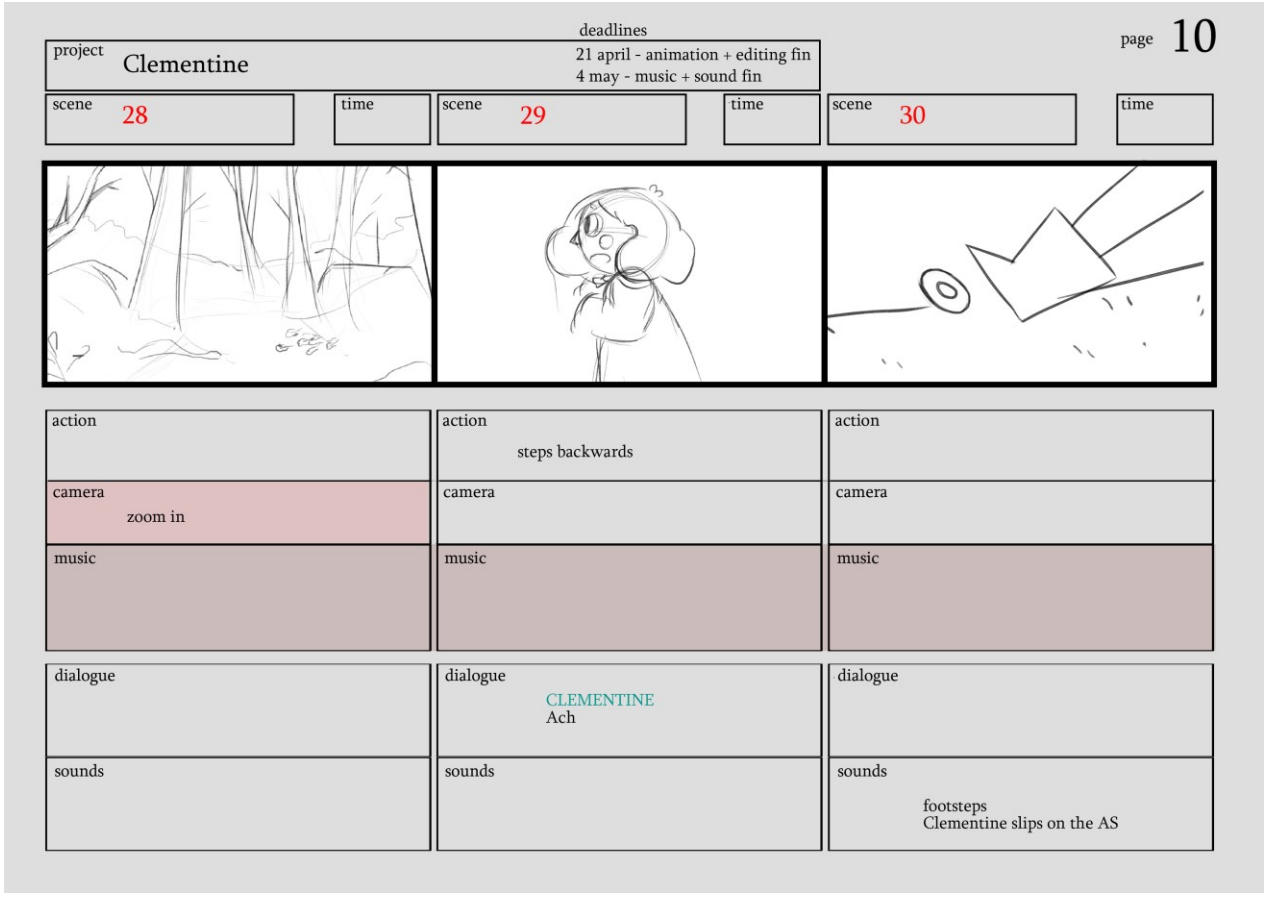
deadlines

page 08

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin	
scene 22	time	scene 23	time
scene 24	time		

action Clementine pulls away Ivan's hand	action	action
camera	camera truck right	camera
music	music	music
dialogue	dialogue CLEMENTINE This just a stupid story! The Beast isn't real!	dialogue
sounds Clementine slaps Ivan's hand	sounds Clementine gets up	sounds footsteps Clementine grabs the lantern


deadlines
project
Clementine
21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin
page 09
scene 25
time
scene 26
time
scene 27
time
action
camera
music
dialogue
IVAN
Wait, where are you going?
CLEMENTINE
Hmpf (angry)
sounds
action
camera
truck left
music
3. «Falling through the adder stone»
dialogue
sounds
action
camera
vertigo effect
music
dialogue
sounds

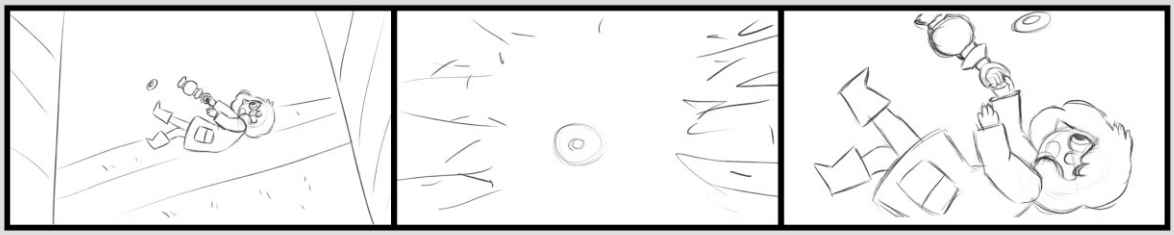

deadlines
project
Clementine
21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin
page 10
scene 28
time
scene 29
time
scene 30
time
action
camera
zoom in
music
dialogue
sounds
action
steps backwards
camera
music
dialogue
CLEMENTINE
Ach
sounds
action
camera
music
dialogue
sounds
footsteps
Clementine slips on the AS

deadlines

page 11

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin	
scene 31	time	scene 32	time

scene 33	time



action	action	action
camera	camera	camera
music	music	music
dialogue	dialogue	dialogue
sounds	sounds	sounds

deadlines

page 12

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin	
scene 34	time	scene xx	time

scene 35	time

action	action	action Clementine gets up, looks around
camera	camera	camera follows the movement, truck left and up
music There would be no dissolving between this two scenes just a straight cut to the black scree so probably the music should end in the same way leaving the audience to wonder what happened	music	music 4. «Creepy theme»
dialogue	dialogue	dialogue
sounds	sounds	sounds night forest Clementine gets up

deadlines

page 13

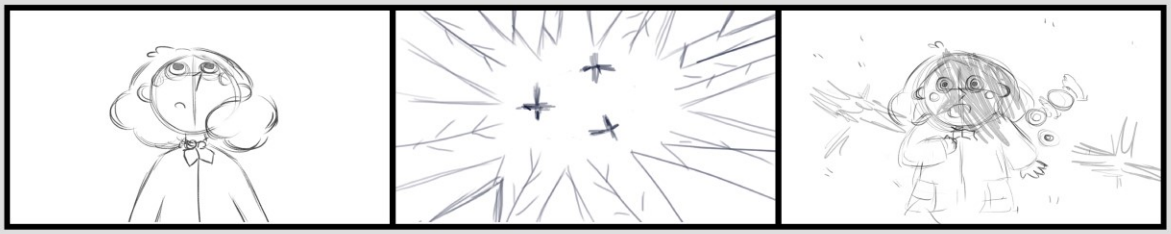
project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin			
scene 36	time	scene 37	time	scene 38	time

action	action	action
camera zoom out	camera	camera
music	music	music
dialogue	dialogue	dialogue
sounds night forest wind	sounds wind leafs in the wind	sounds

deadlines

page 14

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin			
scene 39	time	scene 40	time	scene 41	time



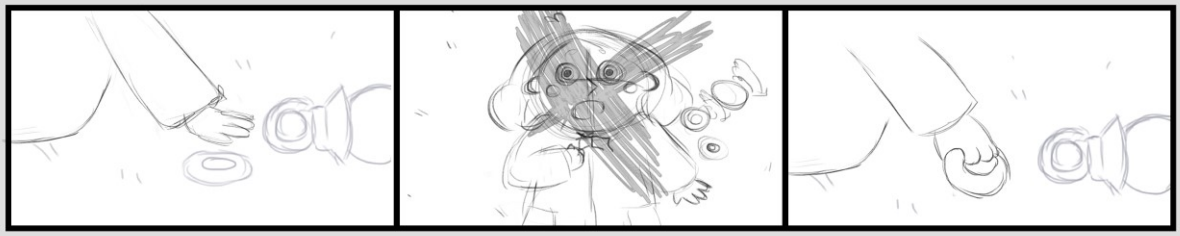
action Clementine fooks around, hears the crows and looks up	action One of the crows is getting lower	action moves backwards, looks behind, tries to find the lantern
camera camera up	camera	camera zoom in
music	music 5. «The hunt» transition	music something really bad is going on, Clementine is in danger
dialogue	dialogue	dialogue
sounds night forest crows	sounds night forest crows	sounds crows Clementines tries to grab the lantern

deadlines

page 15

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin	
scene 42	time	scene 43	time

scene 44	time



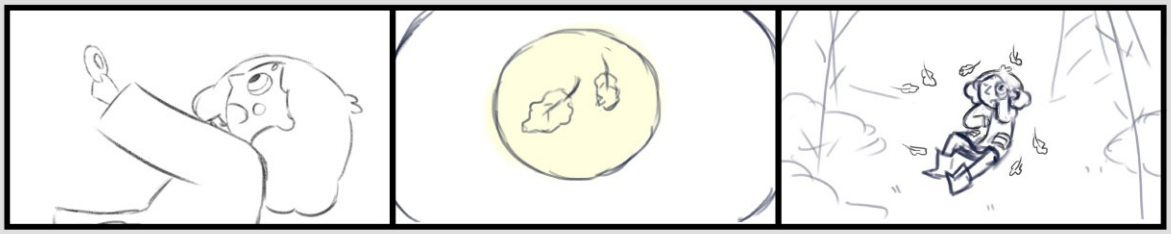
action	action	action
		grabs not the lantern but the AS
camera	camera zoom in	camera
music	music	music
dialogue	dialogue	dialogue
sounds Clementine tries to grab the lantern leafs falling	sounds	sounds Clementine grabs the AS

deadlines

page 16

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin	
scene 44	time	scene 45	time

scene 46	time



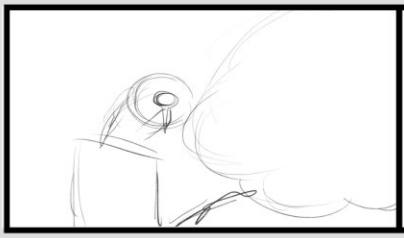
action AS starst to glow Clementine looks on it	action gest AS closer to her eye and looks through it	action
camera follows the movement, right to left	camera	camera
music	music transition	music 6. «Wonder» decent but slightly creepy
dialogue	dialogue	dialogue
sounds AS flashes with yellow light	sounds crows leafs falling	sounds leafs falling

deadlines

page 17

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

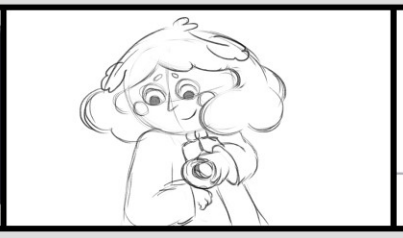
scene 47	time	scene 48	time	scene 49	time
					
action		action hears the sound, turns her head right		action	
camera		camera truck left		camera	
music		music		music	
dialogue		dialogue		dialogue	
sounds		sounds something is in the roots		sounds	

deadlines

page 18

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 50	time	scene 51	time	scene 52	time
					
action looks through the AS		action starts to get up		action gets up, puts AS into the pocket, sweeps away the leafs, tooks the lantern and looks around, sees the sign	
camera		camera		camera truck right	
music 7. «The sign» starts from the moment she sees the hedgehog		music Happy and calm atmosphere, everything is alright, none of this was real, Clementine is safe		music	
dialogue		dialogue CLEMENTINE Hm (happy)		dialogue	
sounds something is in the roots hedgehog is rolling away		sounds Clementine gets up		sounds Clementine gets up, puts AS into the pocket, sweeps away the leafs, tooks the lantern footsteps	

deadlines

page 19

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin	
scene 52	time	scene 53	time

scene 52	time

action	action	action
aproaches the sign, lights it up with the lantern		pulls the AS out of the pocket
camera	camera	camera
music slightly mysterious, but not creepy	music	music
dialogue	dialogue	dialogue CLEMENTINE Hmm
sounds footsteps riseses the lantern to light up the sign	sounds	sounds pulls the AS out of the pocket

deadlines

page 20

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin	
scene 53	time	scene 54	time

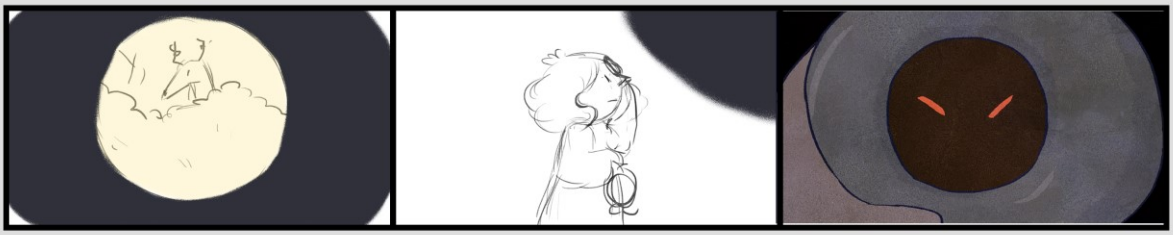
scene 55	time

action	action	action
camera	camera	camera
music transition	music 8. «Into the woods»	music
dialogue	dialogue	dialogue
sounds	sounds walking/jumping happily the sign falls off	sounds walking/jumping happily

deadlines

page 21

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin			
scene 56	time	scene 57	time	scene 58	time



action	action	action
camera truck right	camera truck right	camera
music	music	music 9. «The Beast»
dialogue	dialogue	dialogue
sounds night forest, forest creatures	sounds walking/jumping happily, then stops	sounds

deadlines

page 22

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin			
scene 59	time	scene 60	time	scene 61	time

action	action	action
camera	camera	camera
music	music	music
dialogue	dialogue	dialogue
sounds	sounds	sounds creepy Beast sounds

deadlines

page 23

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 62	time	scene 63	time	scene 64	time

action	action	action
camera	camera truck left	camera
music This part should resonate with the increasing tension of the chase	music 10. «The chase» transition	music
dialogue CLEMENTINE screams	dialogue	dialogue
sounds Clementine runs creepy Beast sounds Beast runs	sounds Clementine runs creepy Beast sounds Beast runs, destroying trees and bushes on its way	sounds Clementine runs creepy Beast sounds

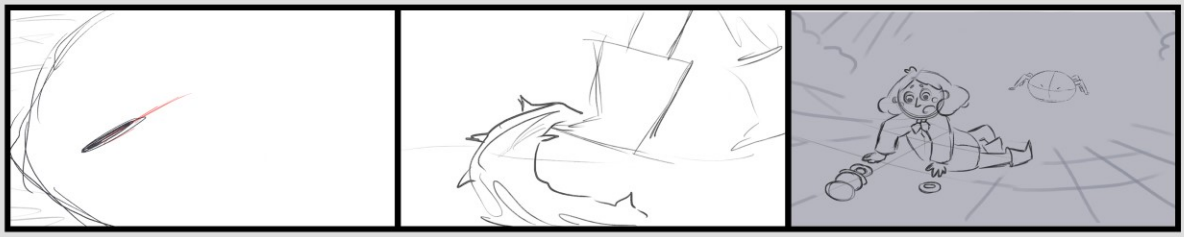
deadlines

page 24

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 65	time	scene 66	time	scene 67	time



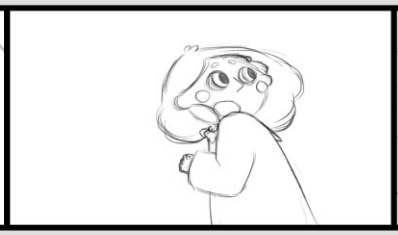
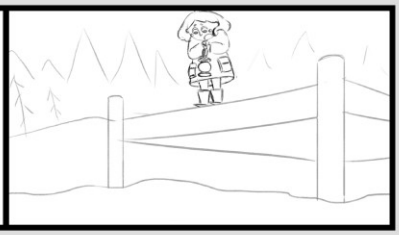
action	action	action
camera	camera	camera truck left
music	music	music
dialogue	dialogue	dialogue
sounds Beast runs creepy Beast sounds	sounds Clementine falls	sounds Clementine gets up, grabs the AS and the lantern, runs Beast runs

deadlines

page 25

project Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

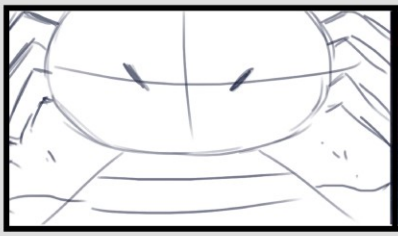
scene 68	time	scene 69	time	scene 70	time
					
action		action		action	
camera		camera		camera	
music		music		music	
dialogue		dialogue Clementine heavy breathing		dialogue	
sounds Clementine runs		sounds Clementine stops		sounds	

deadlines

page 26

project Clementine

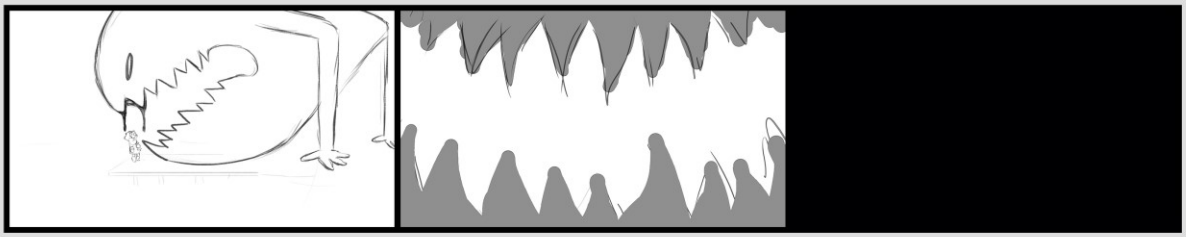
21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 71	time	scene 72	time	scene 73	time
					
action		action		action	
camera		camera		camera camera moves up	
music		music		music	
dialogue		dialogue		dialogue CLEMENTINE screams	
sounds beast creepy sounds		sounds		sounds Clementine pulls the AS out of the pocket, AS slips and falls, black liquid drops on the Clementine's shoulder, she looks up and screams	

deadlines

page 27

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin			
scene 74	time	scene 75	time	scene xx	time

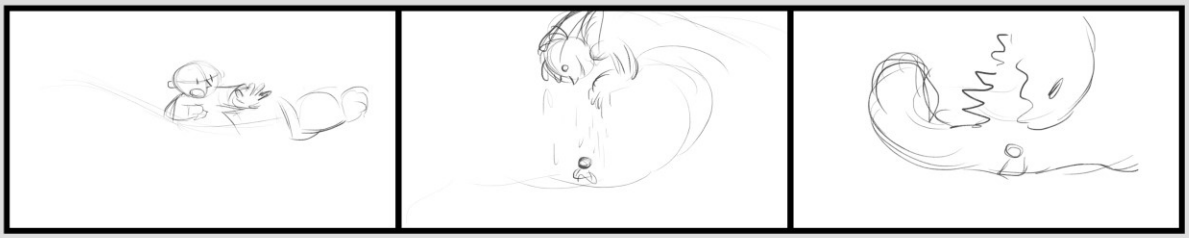


action	action fade to black	action
camera	camera	camera
music	music	music
dialogue	dialogue	dialogue
sounds Beast creepy sounds	sounds Beast creepy sounds	sounds

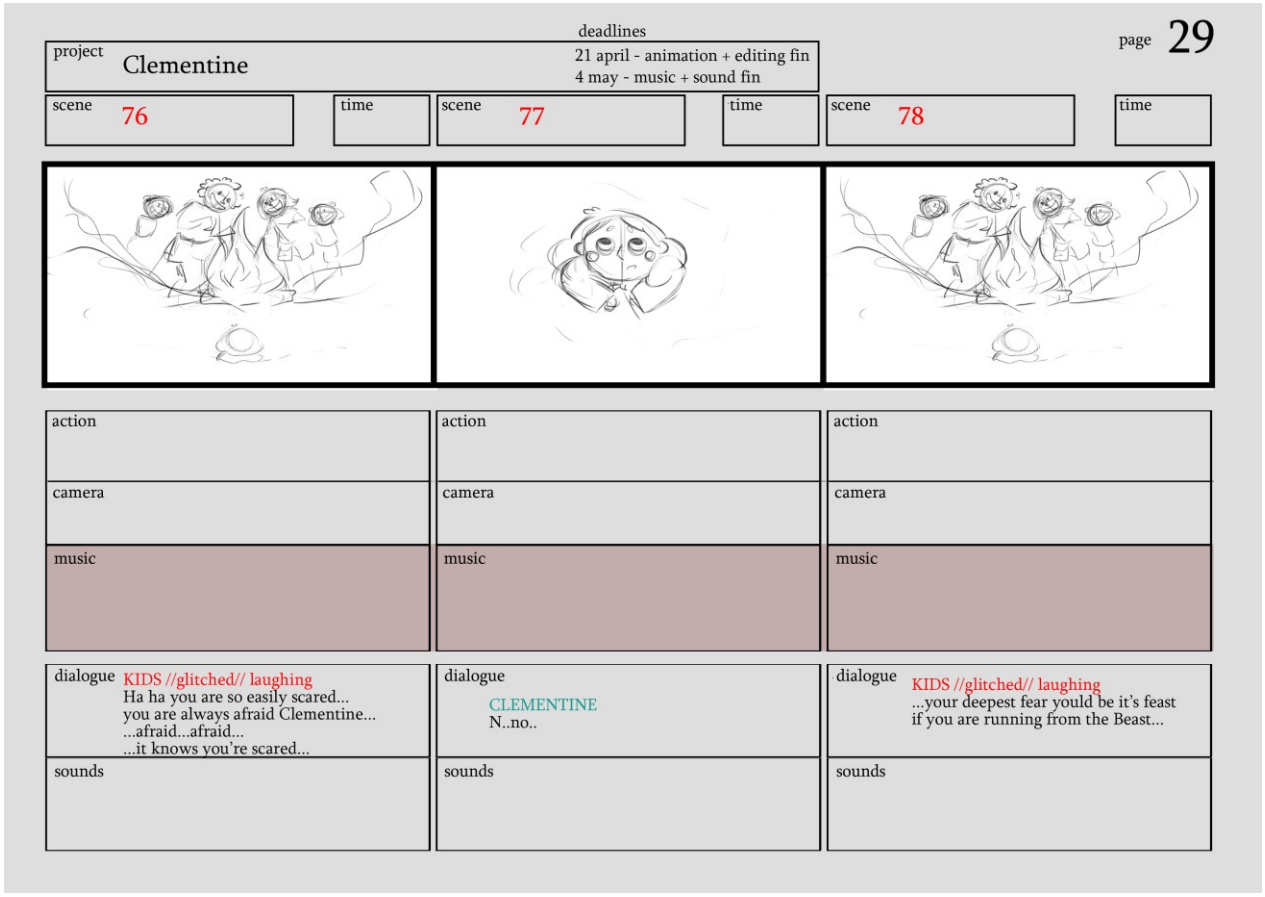
deadlines

page 28

project	Clementine	21 april - animation + editing fin 4 may - music + sound fin			
scene 76	time	scene 76	time	scene 76	time



action dissolves from the black	action	action
camera	camera	camera
music	music 11. «The deepest fear» This part is about Clementine diving deep down into her deepest fears so it needs to fell like a really bad nightmare.	music something really odd, it can be crazy and experimental I would probably like to add some whispering voices in the background to create the atmosphere of real madness.
dialogue	dialogue IVAN //glitched// The Beast will tear your soul APART	dialogue
sounds black water	sounds water, waterdrops, echoe	sounds water, waterdrops, echoe, the Beast



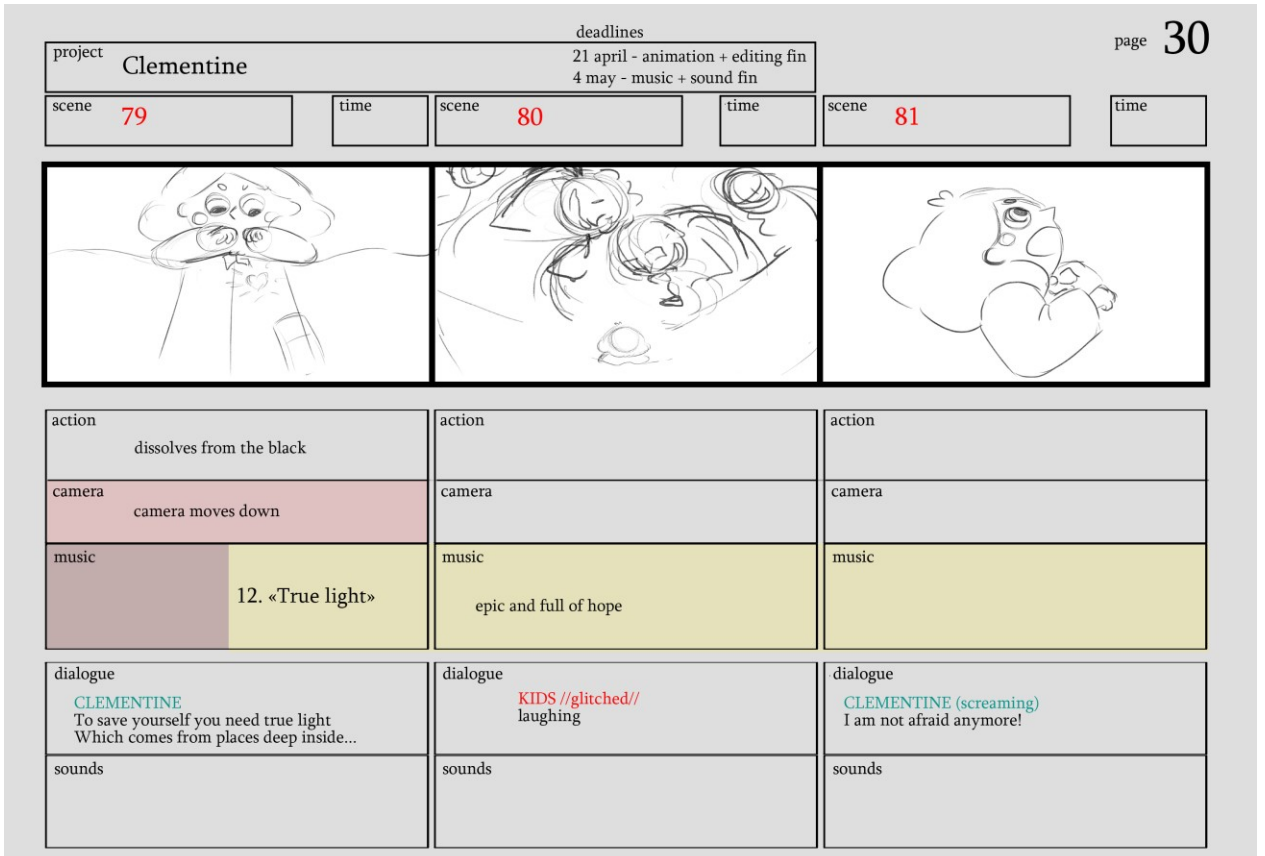
deadlines

page 29

project: Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 76	time	scene 77	time	scene 78	time
action		action		action	
camera		camera		camera	
music		music		music	
dialogue KIDS //glitched// laughing Ha ha you are so easily scared... you are always afraid Clementine... ...afraid...afraid... ...it knows you're scared...		dialogue CLEMENTINE N..no..		dialogue KIDS //glitched// laughing ...your deepest fear yould be it's feast if you are running from the Beast...	
sounds		sounds		sounds	



deadlines

page 30

project: Clementine

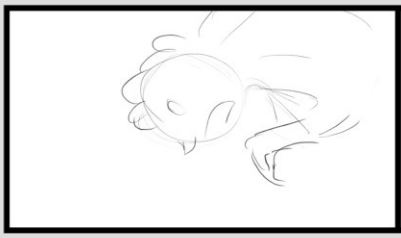
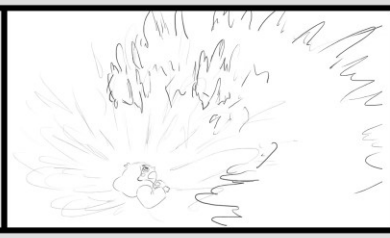
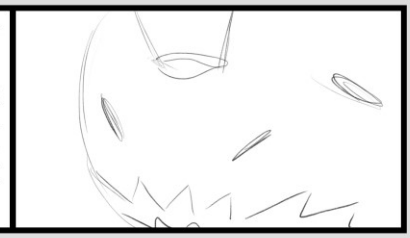
21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 79	time	scene 80	time	scene 81	time
action dissolves from the black		action		action	
camera camera moves down		camera		camera	
music 12. «True light»		music epic and full of hope		music	
dialogue CLEMENTINE To save yourself you need true light Which comes from places deep inside...		dialogue KIDS //glitched// laughing		dialogue CLEMENTINE (screaming) I am not afraid anymore!	
sounds		sounds		sounds	

deadlines
21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

page 31

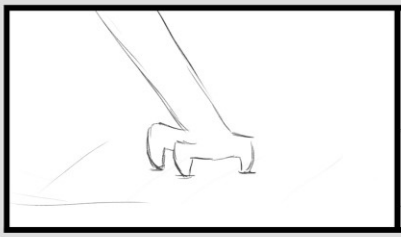
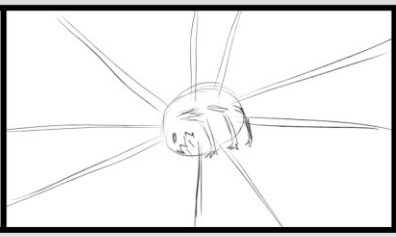
project: Clementine

scene 82	time	scene 83	time	scene 84	time
					
action		action		action	
camera		camera zoom out		camera	
music		music		music	
dialogue		dialogue		dialogue	
sounds		sounds		sounds	

deadlines
21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

page 32

project: Clementine

scene 85	time	scene 86	time	scene xx	time
					
action		action		action	
camera		camera zoom out		camera	
music		music		music Calms down after the Beast is defeated	
dialogue		dialogue		dialogue	
sounds		sounds		sounds	

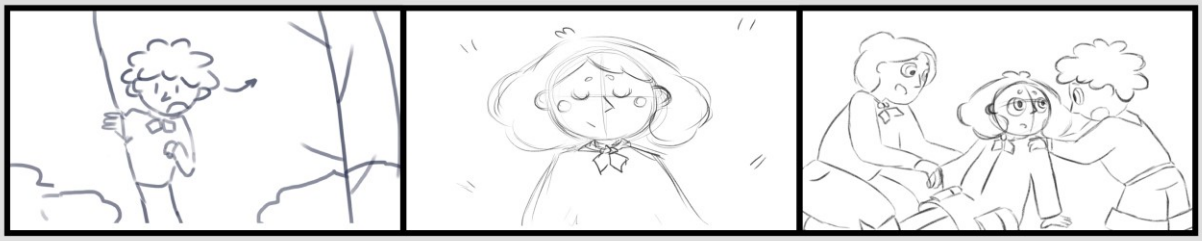
deadlines

page 33

project: Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 87	time	scene 88	time	scene 89	time



action	action	action
		Ivan and Teacher jumps frightened by the sound
camera	camera	camera
music	music	music
dialogue IVAN Clementine! Ah, here she is!	dialogue	dialogue TEACHER Clementine, are you okay? IVAN What happened?
sounds morning in the forest, birds calm atmosphere	sounds	sounds crow

deadlines

page 34

project: Clementine

21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

scene 90	time	scene 91	time	scene 92	time

action	action	action
camera	camera follows the movement, left and up	camera
music	music 12. «Back to the camp»	music calm and happy atmosphere, I think piano will suit this part very well I want it to start from the moment Clementine says "I'm alright" and till the very end od the post-credits scene.
dialogue	dialogue CLEMENTINE Hah, you are so easily scared. I am not afraid anymore.	dialogue
sounds	sounds	sounds

deadlines
21 april - animation + editing fin
4 may - music + sound fin

page 35

project	Clementine				
scene 93	time	scene 94	time	scene	time

action	action	action
camera	camera	camera
music	music	music
dialogue	dialogue CLEMENTINE The Beast isn't real.	dialogue
sounds	sounds	sounds