

# Nálev

Leona Floriánová

---

Zvolte typ práce  
20XX



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

## **ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Leona Floriánová**  
Osobní číslo: **K16105**  
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:  
Nálev – kreslený animovaný film**

## Zásady pro vypracování

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti („historiám 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 formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.


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 doporučené literatury:

ANIMA MUNDI; WIEDEMANN, Julius (editor). Animation Now! Köln Taschen 2004. 352 s. ISBN 3-8228-2588-3  
DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Vyd. 2. Praha AMU 2007. 180 s. ISBN 978-80-7331-091-2  
GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animované filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4  
BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: one hundred years of cinema animation. Bloomington: Indiana University Press, c1994, s. 3-14. ISBN 0253311683

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **MgA. Kateřina Čupová**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2019**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. srpna 2020**

  
\_\_\_\_\_  
**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkanka



  
\_\_\_\_\_  
**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2019



## 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, považuji 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: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Leona Floriánová

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

V teoretické části mého bakalářského projektu, popisuji proces tvorby mého krátkého animovaného filmu „Nálev“, a to od původních nápadů, které vedly ke vzniku předlohy, až k procesu animování.

Klíčová slova: čaj, práce, student, městské fantasy, 2D animace, horror

## **ABSTRACT**

In theoretical part of my bachelor thesis I will be describing the process of the production of my short film „Infusion,,

Starting from the primary ideas that led to the creation of the original story and its transformation to an animated short..

Keywords: tea, work, student, city fantasy, 2D animation, horror

Chtěla bych poděkovat své rodině, za že to se mnou vydrželi a za jejich ochotu v poskytování nápadů a rad, jak žádaných i nikoliv. Především chci ale skutečně poděkovat mé sestře za to, že mi povolila adaptovat a v procesu tvorby kompletně přeorat její povídku.

Dále chci poděkovat vedoucím mé bakalářské práce Lukáši Gregorovi a Kateřině Čupové.

A nakonec Anetě Sítařové za dobré rady, poznámky a především mentální podporu.

*“I learned that just beneath the surface there's another world, and still different worlds as you dig deeper. I knew it as a kid, but I couldn't find the proof. It was just a kind of feeling. There is goodness in blue skies and flowers, but another force--a wild pain and decay--also accompanies everything.”* — David Lynch

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

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 PREPRODUKCE</b> .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
1.1 NÁMĚT A INSPIRACE.....	11
1.2 POSTAVY.....	11
1.2.1 Vojtěch.....	29
1.2.2 Čajíčkářka.....	20
1.2.3 Čaj.....	21
1.3 PROSTŘEDÍ.....	23
1.3.1 Vojtěchův byt.....	24
1.3.2 Město.....	25
1.3.3 Obchod.....	26
1.3.4 Zahrada.....	27
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>28</b>
<b>2 PREPRODUKCE</b> .....	<b>29</b>
2.1 BEATBOARD A STORYBOARD.....	29
2.2 ANIMATIK.....	32
2.3 ANIMAČNÍ TEST.....	33
2.4 ANIMACE.....	34
<b>3 POSTPRODUKCE</b> .....	<b>36</b>
3.1 ZKOMPLETOVÁNÍ ANIMACE A STŘIH.....	36
3.2 ZVUK.....	36
3.3 PLAKÁT.....	37
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>38</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>39</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>40</b>



## ÚVOD

Filmová tvorba mne vždy přitahovala a fascinovala, chtěla jsem odhalit, jaká tajemství se skrývají za magií pohyblivých obrázků, především těch kreslených. V dětství mě například zaujalo, když se otcův kamarád zmínil o tom, jak na vojně pomáhal zhotovovat kulisy pro filmovou tvorbu Karla Zemana. Tehdy jsem si představovala jaké to muselo být přivádět k životu prehistorický svět z Cesty do Pravěku (rodiče si na to zpětně vzpomínají tak, že pracoval na nějakých kulisách k Vynálezu Zkázy, a to proto, že ho jako absolventa výtvarné školy na to na vojně nahnali). Od té doby jsem se chtěla stát součástí tvorby fiktivních světů.

S postupem času jsem ale přišla na to, že animované filmy nevznikají jako mávnutím kouzelného proutku a na střední škole už jsem věděla, že než vznikne pár vteřin kresleného filmu, padne na to menší lesík a v některých případech upadne i ruka animátorova.

I tak jsem se rozhodla animaci studovat, abych získala nové zkušenosti s další uměleckou formou. Vždycky mě také zajímaly příběhy, od malička jsem k nim vytvářela ilustrace. Když jsem dostala šanci zadaptovat sestřinu povídku o Vojtěchovi, uchopila jsem ji jako příležitost, vyzkoušet si co už umím.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 PREPRODUKCE

### 1.1 Námět a inspirace

Takže jak to bylo.

Na začátku byla jedna proluka.

Nachází se na ulici Novobranská v Brně, a pokud v ní kdy stál nějaký dům, ten padl při bombardování za druhé světové války, před jeho postavením snad šlo jen o terasu vyvýšenou nad chodník, na kterou kdysi vedlo nyní zazděné, ale ve zdi stále viditelné dvouramenné symetrické schodiště do tehdy ještě otevřeného vnitrobloku v prostoru někdejších hradeb.

Okolní zástavba je novodobá a mnohokrát rekonstruovaná, ale proluka mezi ní ve mně vzbudila představy spojené se Stínadly Jaroslava Foglara – nemohly někdejší dveře v tajemné a mnoha dešti vymleté zdi vést do svatyně Uctívačů Ginga, skryté za vysokou zdi? Co za tajemství najdeme na vrcholu schodiště, vyšplháme – li po vydrolené zdi, držíc se trubkové výztuže?

Tajemství prostoru již bylo na jedné víkendové výpravě odhaleno, nachází se tam klenutý historický sklep přístupný propadem shora, plný historických odpadků, a vpravdě foglarovská, nicméně velmi dezolátní kůlna s propadenou střechou a se dveřmi do ulice, kterou by v jejích lepších dnech Jan Tleskač jistě rád vzal zavděk, aby zde konstruoval svůj převratný vynález.

Málo již zbylo takových zákoutí v centru Brna!



*Obr. č. 1 Proluka na Novobranské*

Na proluku přišla řeč před lety při rozhovoru se sestrou. Protože jsme obě čtenářkami Zeměplochy od britského spisovatele Terryho Pratchetta, s pobavením jsme si vzpomněly na ve fantasy a hororu poměrně známý fenomén, který využil v jeho knize Těžké Melodično.

Jde o tajemné krámky s výlohami plnými pavučin a podivínským majitelem, kde si hrdina zakoupí pravděpodobně prokletý starožitný předmět obvykle orientálního původu, který mu začne způsobovat značné problémy - a když se rozhodne jej vrátit či se o něm poradit, zjistí, že po krámku zůstala jen neprostupná zeď zadního traktu jiného domu, jako by tam žádný obchod ani nikdy nebyl a cihelné zdivo bylo vymíláno dešti celé stovky let – a nešťastný zákazník zůstal sám se svými problémy způsobenými předmětem.

A ona proluka jako by se nabízela pro takový obchod.

Základ příběhu ale vznikl o něco později – oproti temné atmosféře mého animovaného snímku byl jasný, slunečný den časného jara, takový, kdy jste obklopeni prudkým světlem bezmračného nebe v prostředí dosud neolistěných stromů, ze země však již vyráží stonky, šlahouny a květy.

Byly jsme takto se sestrou a rodiči na tradičním výletě v Moravském krase, když jedna z nás nadhodila:

Co kdyby takhle na jaře rostly šlahouny a listy i z lidí?

Co kdyby existoval rostlinný parazit, který by se šířil prostřednictvím napadených osob a zvířat, udolal je a použil jejich mrtvá těla pro svoji výživu a rozmnožování?

Jak by to provedl?

Jistě nejde o originální námět, neboť tohoto bylo již použito v dílech hororu a sci-fi – ne jeden průzkumník cizích světů děsivým způsobem skončil svůj život, zadušen parazitem, který zkonzumoval jeho tělo částečně již zaživa.

Později jsme společně zkombinovaly výše uvedené náměty, a vznikl Vojtěch.

Stresovaný student, trochu jako já, trochu jako kdysi moje sestra, trochu jako mnoho ostatních studentů, kteří spějí k deadline jejich práce, a marně sbírají energii k činnosti, máje pocit, že nemají svůj život úplně ve svých rukou a že jejich práce je už formuje stejně, jako oni ji.

Sestra Jitka sepsala povídku, která zůstala jen u fragmentů a nebyla nikdy dokončena, neboť to období jara, které tolik inspirovalo, brzy skončilo.

*I natáhl si Vojtěch vojenskou obuv, oblékl dlouhý kabát, a vyšel do časně jarního města. Byl jeden z mála jasných dní tohoto roku. Město získávalo ve slunečním svitu nečekanou jasnost a barvy, byť stromy stále zůstávaly zatvrzele šedohnědé a holé. Nejen Vojtěch, ale i ostatní lidé si v takovou vzácnou dobu najednou připadali poněkud nesví, oškliví a odhalení v celé svojí jarní zaprášenosti a opotřebenosti. (...)*

Povídkový Vojtěch je sociálnější, podezřelý čaj – zdroj rostlinného parazita – zakoupí k příležitosti setkání kamarádů a on je z celé skupiny jediným, komu nálev zachutná, a následně si vezme domů celý sáček. Filmový Vojtěch se musel spokojit se skromnějším prostředím, představuje zde studenta stavitelství, který musí dokončit svůj vodařský projekt a potřebuje získat energii nutnou k práci. Příběhy obou Vojtěchů se ale spojí, koneckonců jejich cíl i konec jsou v zásadě podobné. Vyjde ze svého pochmurného pokoje, a při cestě za povzbuzujícím prostředkem objeví vprostřed pokřiveného města, které je jeho bydlištěm, tajemný obchod s čajem.

*Vojtěch při své cestě do města procházel kolem zpustlého, šedého bloku opuštěných budov.. Nebyly to budovy nijak zvlášť malebné. A, jak si povšiml a trochu litoval, všechna okna byla zabezpečená, a nadto příliš vysoko na to, aby v něm kdy provedl průzkum. Do některých domů dokonce nevedly žádné dveře- a pokud ano, neprostupně uzavřené se nacházely za zápražími plnými nánosů odpadků.*

*Jediný dům v celém bloku, a to Vojtěcha překvapilo, vypadal ne opraveně, ale autenticky a udržovaně, jako by stále setrval ve stavu z doby před sto lety. A co víc, nacházel se v něm obchod, který právě potřeboval. Hezké, pomyslel si. Jak pěkně to dokázali opravit.*

*Historizující vývěsní štít na nízkém domku hlásal ‚ČAJ A KÁVA Z MNOHA SVĚTŮ‘.*

*Cože, z mnoha světů? Pomyslel si Vojtěch. Zadíval se pozorněji na dům, ve kterém se obchůdek nacházel. Nízký, zaseknutý mezi dvěma o dost vyššími historizujícími domy. Oproti nim posunutý o něco dozadu. Jeho první podlaží bylo na úrovni druhých podlaží okolních domů, a na úzkou terasu před ním vedla dvě ramena krátkého symetrického schodiště. Jak je možné, že tak dlouho unikal jeho pozornosti...? A asanaci před více než sto lety? Někdy se člověk nestačí divit, jakých věcí si nevšimne, když kolem nich chodí*

prakticky každý den. Vystoupal po kamenných schodech, a jeho zrak spočinul na staromódní výloze.

Otevřel bohatě zdobené dveře s vitrážemi, vešel a ocitnul se v poměrně temném obchodě, kde většinu plochy zaujímaly police s krabicemi a stupňovitě umístěné skleněné válcovité nádoby se sytkým obsahem uvnitř a s popiskami. Prodavačkou se zde ukázala být dívka ve stylově poměrně nezařaditelném, ale upraveném oděvu. Pozdravil ji a vysvětlil, čeho žádá. V čajích se příliš nevyznal - nebyly stylem jeho života. Nějaký čaj vhodný k posezení s kamarády studenty nad deskovkami. Dívka ho krátce probodla pohledem a doporučila mu něco, čehož název byl Vojtěchovi naprosto neznámý, opravdu jako z jiného světa- i když nutno říci, že mu takto připadaly skoro všechny čaje v nabídkách těch nemnoha čajoven, které kdy navštívil. O chvíli později opouštěl obchůdek o dvě stě gramů sypaného čaje těžší a o nějaké ty přijatelné peníze lehčí.

(...)

Čaj samotný se s úspěchem neseťkal.

- Ježiš vždyť to chutná jak otevřenej hrob, prohlásil Ajdam a odložil šálek

-No spíše jak když něco necháte delší dobu pod kompostem, ne, řekla Kath

-Tyvole cos to koupil, řekl Hans.

-No já mám za to, že jsem koupil dobře, řekl Vojtěch a myslel to zcela vážně a připadal si podivně povzneseně.. V tom, co ostatní řekli, s nimi naprosto souhlasil, nepokládal to však za negativum.

-Velmi vybraná a zajímavá, avšak dosti nezvyklá chuť, řekla vždy decentní viktoriánská Jeane, vychovaně upila ještě jednou a nádobku s čajem odložila.

Po dokončení hry se kamarádi odebrali na noční autobus. Vojtěch ještě chvíli zůstal a pomohl Jeanii s úklidem. Přitom nenápadně vyprázdnil do sebe všechny nedopité nádoby a zbytek obsahu konvice, a vzal si zpět sáček čaje, na který bylo zjevně už zapomenuto.

Po chvíli odcházel pěšky nočním městem, jaro v duši, a tlemil se od ucha k uchu. Konečně si opět připadal živý, ale nebyl si jist, zda za to mohl první slunečný den po dlouhé době, nebo ten podivný čaj, či snad obojí.

(...)

Inspirací zde byl Pu-Erh – v zemi fermentovaný černý čaj zemité chuti, pro kterou je mnoha lidmi oblíben, ale mnoha jinými zase nenáviděn, protože vzbuzuje představu hrobu, hniloby a plísně, koneckonců vytažení hotového Pu-erhu ze země trochu připomíná

exhumaci. Existuje snad něco gotičtějšího a přitom společensky přijatelného, co byste si nalili do šálku?

Vojtěch má pocit, že nic lepšího nikdy nepil, a že záhadný čaj, zvaný Studentský, se stane pravidelnou součástí jeho nákupů.

Jen do té doby, než zjistí, že z jeho těla začaly vyrůstat šlahouny.

Zprvu bezbarvé tenké, prosté chlorofylu. Později tlustá rostlinná lana, která mu visí z rukávů kabátu, přepadávají přes límec a vykazují autonomní pohyb, a on, ve snaze zachovat jakýsi společensky přijatelný vzhled, s nimi zpočátku bojuje nůžkami, v čemž mu ale brzy začnou bránit výpadky vědomí. Rozhodne se poradit v obchodě, kde čaj koupil.

*Měl pocit, že s tím asi musí něco udělat. Zamířil k obchodu. Jaký však div, že domek už tam nebyl? Na místě byla jen proluka uzavřená vysokou zdí, za níž bujela jarní vegetace, přes zeď přepadával porost břečťanu. V cihlové stěně vězely dva diagonální kamenné bloky zazděných prastarých schodišťových ramen. Opodál ve stěně rezivá železná dvířka, zjevně mnohé roky neotevřená a pokrytá četnými vrstvami plakátů. Dva pozůstatky litinového dešťového svodu, jejich olámané ústí zaplněno odpadky.*

*Vojtěch si prohrabal kapsy, hledal účtenku. Jednu našel- ale spíše než účtenka to byl prázdný kus termopapíru, na němž čas a sluneční světlo veškerý text vybělily – což bylo podivné, protože od doby nákupu ústřížek neopustil jeho kapsu.*

(...)

*Celou dobu vyučování měl Vojtěch nervy, nemohl se dočkat konce. V jeho batohu vězela složená ekologická jutová kabelka, čekající na naplnění. Při cestě ze školy do ní na zeleninovém trhu přesypal značnou část mrkví z prodejcovy bedny. Byly neumyté, ještě pokryté zeminou a nadzemní část z nich též dosud nikdo neodstříhнул, ale z nějakého důvodu právě tento fakt přilákal Vojtěchovu pozornost více, než umyté, svítivě oranžové mrkve ve vedlejší krabici.*

(...)

**DOBROU CHUŤ?!**, stálo na plakátu před Vojtěchovými očima. Probudil se, či spíše si z ničeho nic uvědomil vlastní existenci. Kromě tohoto nápisu byl na infografice vyobrazen plastový talíř rozsypaných hranolek a rozšlápnutý kebab na podlaze tramvaje. Tašku se svým nákupem měl položenou na klíně, v ruce měl napůl sněženou mrkev. Druhou polovinu mrkve, včetně hlíny, drtil v zubech, nadzemní zelená nať mu trčela z úst. Rozhlédl se kolem



*sebe. Někteří lidé na něj nevěřičně zírali, jiní se raději odvrátili, snad aby je tou nevidanou výstředností nenakazil. Na příští stanici raději vystoupil a počkal si na další tramvaj.*

*(...)*

*Jednou se takto přistihl na zahrádce, s ústy plnými hlíny, s rukama a několika šlahouny zabořenýma do záhonku.*

*-Co to sakra dělám?, pronesl nahlas.. Zvedl se a rozhlédl. Okna byla zavřená, snad se nikdo do zahrady zrovna nedíval. Vrátil se otevřeným oknem dovnitř a ze skříňky vytáhl misku se lžičkou. Nabral hlínu včetně žízála do misky a civilizovaně usedl ke stolu.*

Povídkový Vojtěch dále rezignuje na veškeré úsilí se parazita zbavit, a i na přijatelný společenský vzhled. Ze šlahounů začínají růst lístky. V jeden moment má světlejší chvíli, a přemýšlí, co dál.

Co by lékaři a vědci řekli na to, kdyby k nim přišel se zeleného marastu zbavit?

Jak by to vypadalo? Bude to trapné, že s tím jde až teď – proč nepřišel dřív?

A dokázali by vůbec s tím něco udělat?

Vojtěch se rozhodne pomoci si sám, což vyžaduje nelehké životní rozhodnutí.

*Na kraji špinavého města je mnoho středně starých domů. Ošklivá silnice, za ní trojúhelník železničních tratí na vysokém náspu. Mezi nimi zmeť náletových a zahradních dřevin, polorozpadlých a shořelých zahradních chatek. Tenhle mezi prostor existuje pouze na letecké mapě, a pro několik málo lidí. Je možno spatřit jej i z vlaku, ale většina cestujících na něj stejně hned zapomene. Pozůstatky primitivní houpačky se kývou ve slabém větru, jeden provaz již praskl a na tom zbývajícím, zteřelém provaze uchyceném na větví jabloně, se pomalu otáčí zpuchřelé prkénko. Zapomenutý pomník z dob výstavby dráhy se tyčí nad neolistěnými keři. Dvě cihly pod pomníkem, staré prkno na nich. Na prkně sedí Vojtěch, před ním dvě plastové láhve s chemií. Vojtěch usilovně přemýšlí a pokouší se dojít k rozhodnutí, zda si vybrat láhev se selektivním herbicidem, nebo naopak tu s hnojivem. Vybrat, to znamená vypít veškerý obsah.*

*Vybral si hnojivo.*

Filmový Vojtěch na výběr neměl, ale aspoň se chvíli pokusil bojovat s výhonky a listím s pomocí nůžek, protože i když je někdy rezignace a smíření se s osudem (ba i pobídnutí osudu) to co příběh vyžaduje, nebylo to něco, co bych tou dobou během produkce chtěla

animovat - a i když je pití hnojiva jako poslední hřebíček tragikomické, stále to až moc evokuje sebevraždu.

Když dorazil k obchodu z čajem, který se na místě ukáže být jen jedinou zchátralou potěmkinovskou stěnou do ulice, za níž se nachází zpustlá zahrada a prošel dveřním otvorem, v ten moment jej parazit udolal. Jeho tělo padá k zemi, prsty které během pádu upustily nůžky. Finálně se deformují na šlahouny a rozdvojí se na větévky, stejně jako větve stromů na jaře.

Dodnes nikdo neví, kam se Vojtěch poděl.

Kromě majitelky obchodu s čajem, která se v obou podobách příběhu objeví na scéně s rozměrnou skleněnou nádobou a nůžtičkami (které ve filmové verzi donesl sám Vojtěch), aby jimi ostráhala lístky z Vojtěchova zcela porostlého, rostlinnou hmotou zadušeného těla, a vložila je do nádoby.

Stromy se zelenají, jaro je v plném proudu a zásoby Studentského nálevu jsou doplněny.

Koloběh pokračuje.

## 1.2 Postavy

Design charakterů a celkově concept art postav je mou oblíbenou uměleckou činností. Popravdě jedním z důvodů, proč jsem se dala na animaci, bylo nalezení lepšího porozumění významů různých charakteristik a prvků charakterů ve filmové řeči.

Co jaké tvary a barvy evokují, jakým klišé se vyhnout, a co lze vyvrátit?

To vše chci znát a pochopit, ale zároveň osobně zastávám názor, že animovaný film jako umělecké médium by měl být volný a rozmanitý.

Stejně jako v reálném životě vizuální archetyp nemusí odpovídat tomu, jakou má charakter osobnost.

A ne vše musí dávat smysl.

Například se nabízí otázka: Proč je Vojtěch metalista? Co to přináší příběhu?

Proč ne? Ještě nevymřeli. Prozatím..

### 1.2.1 Vojtěch

Vojtěch je celkem průměrně a stereotypně vypadající metalista, který do svého vzhledu už ale nedává mnoho úsilí.

Na ostře řezané koňské tváři chronicky unavený a apatický výraz, občas zčeřený momentální nespokojeností nebo překvapením. Oči zapadlé a víčka přivřená únavou, stejně tak jako temné kruhy pod očima už nespíš nejsou jen kosmetické. A na bradě mu raší pár smutných chlupů strniště.

Dlouhé, mastné vlasy mu splývají až na záda, a kdyby je neměl od přírody černé, tak by mu v nich byly vidět odrosty. V jednom z původních návrhů jeho vzhledu také odrosty měl, ale od toho jsem opustila, protože jsem si animaci nechtěla zbytečně komplikovat dalšími detaily.

Vojtěchovo oblečení je na metalistu celkem prosté.

Místo většího množství kovových přezek, náramků a jiných doplňků nosí pouze čistě černý rolák a kalhoty ve stejné barvě. I když slovo čistě se nejspíš úplně nehodí, protože jak už to u takových typů chodí, už si je aspoň týden nepral.

Než vyrazí na honbu za čajem, ještě na sebe hodí dlouhý černý kabát.

Vojtěchův design se během let, co mi kroužil v hlavě, moc nezměnil - co se ale změnilo pro animaci, byla stylizace a ostrost jeho rysů.



Obr. č. 2: Litografie Vojtěcha (2015)

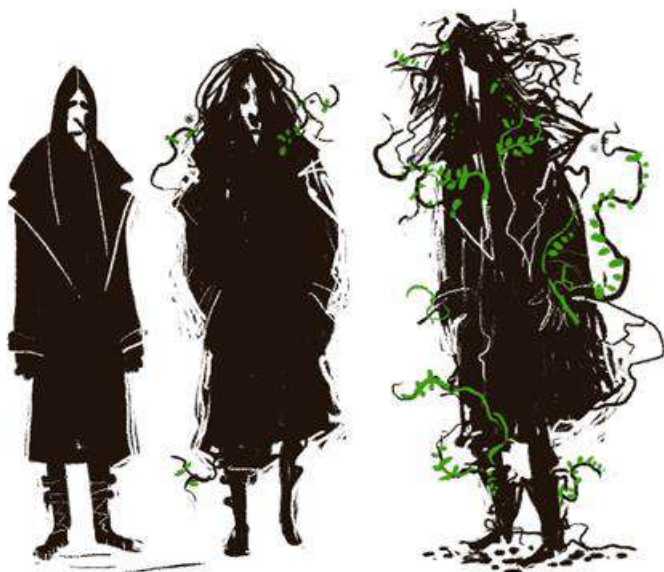
V litografické ilustraci z roku 2016 je Vojtěch držící hnojivo, které nakonec v animaci nefiguruje. Co se mi na této verzi líbí, je rozčmáraná rozteklost a špinavost jeho vzhledu.

V prvních návrzích, které jsem pro animaci *Nálev* vytvořila, byl Vojtěch detailnější, neměl tak dlouhou a ostře špičatou hlavu jako v konečném snímku.

Rysy tváře měl měkčí a nebylo tak úplně jasné, jestli je to žena nebo muž, což by pro mě ani tak nebyl problém, protože pohlaví této přepracované metalistické bytosti není tak podstatné.

Podstatné pro mě ale bylo, aby vypadal jako unavená troska, tak jsem musela jeho podobu osekát a přetvarovat.

Co se oblečení týče, některé prvky jsou v prvních verzích prominentnější. Konkrétně boty, rukávy, límec, a na zádech dragoun, jejichž čistší definice jsem se musela vzdát ve prospěch stilizace.



*Obr. č. 3: Vojtěch - návrh*

V konečné verzi je Vojtěch černým, ostře hranatým tvarem skládajícím se převážně z trojúhelníků.

Vojtěch popravdě nevypadá hezky a už vůbec ne tak přívětivě, jako typičtí protagonisté animovaných filmů – což je ale dobře, protože takto jsem jej zamýšlela.

Charakter, který by v jiném příběhu mohl vypadat jako klasicky záporná postava, se naopak stává obětí. A z postavy, která vypadá relativně přátelsky, se vyklube postava záporná.

### 1.2.2 Čajíčkářka

Jak už bylo zmíněno, zápornou postavou je Čajíčkářka.

V povídce neurčitá dívka za pultem, v mé animaci malá, možná až přespříliš se usmívající, zaoblená paní. Svou barvou a tvary kontrastní proti tmavému a ostrému Vojtěchovi.

Z počátečního designu jsem pouze odebrala květinové naušnice a změnila jsem podle rady vedoucí své práce tvar brýlí z hranatých na kulaté, jenž se hodí k jejímu celkovému zaoblenému vzhledu mnohem víc. Vzezření, které vyvolává příjemnou, i když poněkud hyperaktivní auru.

Co přeci může být nebezpečného na malé, hopkavě se pohybující výstřednici, prodávající čaje v zapadlém obchůdku?

Ale zároveň jsem potřebovala, aby vyvolávala i pocity nepříjemné, aspoň mírnou nedůvěru. Tedy aby zapadala do *uncanny valley* efektu. Efektu tzv. „tísňivého údolí“ který vzniká při konfrontaci člověka s něčím co není tak úplně lidské, i když se to tak tváří, a člověk se z toho pak cítí celý nesvůj, protože mozek říká, že je něco špatně.



Obr. č. 4: Čajíčkářka - návrh

Vzhledem k tomu, že jsem do charakterizace Čajíčkářky nemohla jít hlouběji, je to v mé animaci pouze znázorněno jejími zrychlenými pohyby, širokým, až žabím úsměvem, a těmi velkými, kulatými brýlemi, za nimiž nejsou vidět oči, a jež jí dodávají vzhled nějakého velkého žravého hmyzu.

Vysledovala jsem totiž, že když postavě v animovaném filmu nejsou vidět oči, má nejspíš za lubem něco nekalého. Vtip je v tom, že Vojtěchovi samotnému také oči moc vidět nejsou, ale ten je má přivřeně únavou a ne zakryté naschvál. Kdo ví, co se skrývá za těmi velkými sklíčky paní Čajíčkářky.

Co se animace týče, chtěla jsem, aby se Čajíčkářka pohybovala o dost rychleji oproti Vojtěchovu šnečímu tempu. A také jsem chtěla aplikovat squash and stretch. Prostě pohyby hopsajícího míčku.

### 1.2.3 Čaj

Čaj samotný, i když není přímo charakterem v příběhu, je jeho podstatnou částí.

Neboť je katalyzátorem Vojtěchovy záhuby.

Během práce na Nálevu jsem si začala všimnout, že já sama piji stále více a více čaje, a také toho, že se v mém pracovním prostoru podezřele rychle množí prázdné hrnky od něj.

A miska na vylouhované čajové sáčky a volné sypadné lístky kypí a přetéká, snad i ožívá vlastním životem malých breberek a kolonií plísně.

Co jediné mě samotnou zachránilo před osudem Vojtěchovým, je cosi jako alergie, kterou jsem si dost pravděpodobně na zelený čaj vytvořila.

Přece jen, všeho moc škodí, a stejně jako káva, obsahují čaje jedovaté látky, které mohou být krátkodobě prospěšné - a při přílišné konzumaci nebezpečné.

Čaj se jmenuje „Studentský čaj“ což je zcela obyčejné jméno pro produkt, stejně jako jsou úplně běžné a normální názvy typu: *Skautské sušenky*, *Dětský olejíček*, *Dětská šunka*, *Kočičí jazýčky*, *Zbojnická klobása* atp. („Cha cha cha, jsou v těch sušenkách skutečné skautky? Je ta šunka opravdu z dětí, je ta klobása z popravených zbojníků?“)

Jak už bylo zmíněno na začátku, inspirací pro Vojtěchův čaj byl *Puerh*, jehož zemitá chuť kdekoho odradí, ale pro některé lidi má blahodárné účinky – tedy pro ty lidi, kteří považují jeho chuť za pozitivum a dají mu šanci.

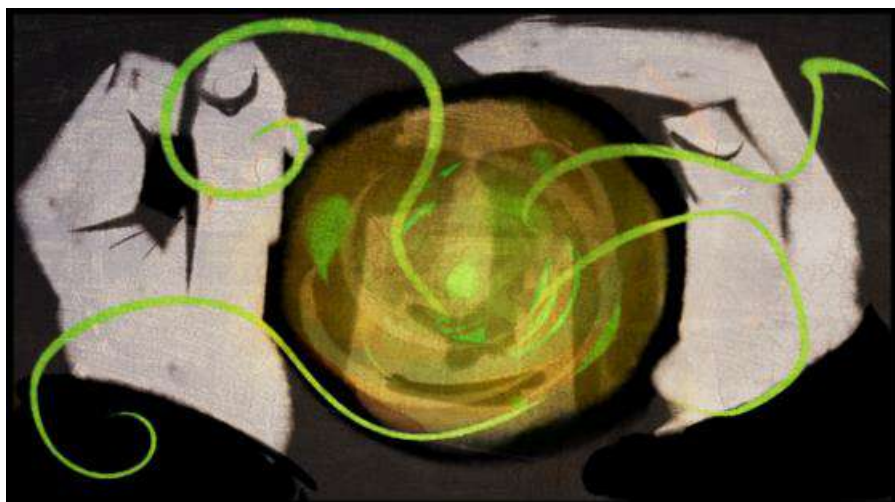
Podle letáčku: „*Odbourává podkožní tuk, tříbí a osvěžuje mysl, probouzí organismus a dodává mu sílu. Působí také jako antioxidant.*“

Sestra si jednou koupila puerh tak silný, že po něm prý dva dny vkuse oka nezamhouřila, tak silně jí probudil organismus.

Vojtěch si jde koupit čaj ze stejného důvodu - potřebuje probudit organismus a osvěžit mysl, aby se mohl řádně soustředit a dokončit svůj projekt.

A najde přesně to co hledal...I když čaj spíš našel a přivábil Vojtěcha, než naopak.

Nebo je to možná vzájemné - Vojtěch hledal čaj, a obchod s čaji hledal někoho jako Vojtěch.



Obr. č. 5. Čaj - návrh

Zajímavé je, že kdyby si Vojtěch býval připravil čaj jak se sluší a patří, a kdyby jej pil střídměji, možná by se svému osudu vyhnul.

Po mnohých návštěvách čajoven a stránek zabývajících se čaji jsem si totiž všimla, že příprava některých nálevů by se dala přirovnat k pokusu v chemické laboratoři – při přípravě je nutno znát přesnou teplotu, množství, čas louhování a typ čaje.

Vojtěch prostě hodí lístky do hrnku s vroucí vodou, a pak je v něm nechá plavat, dokud nálev nedopije a proces nezopakuje s přidáním nových lístků k těm starým.

Efektivně tak vznikne velmi silná odporost, která je ale mnohem hořčí nežli pelyněk.



Narozdíl od načervenalé barvy nálevů *puerhu*, je Studentský čaj sytě zelený, a abych nějak vyobrazila jeho vůni a sílu, vytváří ve svém okolí vizuální manifestace vůně ve stejné barvě a v podobě kroutících se spirál a závanů jemných úponků.

Průběh růstu čaje jsem chtěla nejdříve znázornit na něčem jiném, než na Vojtěchovi samotném, aby byla Vojtěchova přeměna pomalejší a aby byly nějak znázorněny případné vnitřní procesy.

V další části přeměny na čajovník se Vojtěch pokrývá lístky a šlahouny, kterých se zatím ještě pokouší, byť marně, zbavit.

Studentský čaj našel svůj hostitelský organismus a roste jako z vody, a něco jako nůžky jej nemůže zastavit.

Chtěla jsem, aby byla proměna na Vojtěchovi viditelná, protažení končetin, vlasů, změna barvy očí, ale zároveň aby se zachovala jeho schopnost pohybu, aby se dostal zpátky do obchodu/zahrady kde mohl jako Erbenův Záhoř zakořenit.

### 1.3 Prostředí

Design různých pozadí, prostředí a celkově mizanscény pro mě vždy byly těžkým oříškem a stále jsou. Ve většině mé tvorby se pozadím vyhýbám a spíše se snažím pracovat s minimalismem, tedy nechávám postavy v prázdnosti a věnuji se designu charakteru samotného. Ne že bych vyloženě pozadí kreslit či malovat neuměla, ale většinou jejich tvorba zabere přílišné množství času, starostí a námahy a pak s nimi ani nejsem spokojená. Jedním z mých úhlavních nepřátel při tvorbě pozadí je perspektiva a realistické osvětlení. Na začátku projektu jsem si tedy připravila velké množství fotografických referencí, podle kterých jsem se pokusila pracovat, protože jsem očekávala, že mi realismus z fotek usnadní práci. Tomu tak ale nebylo a po několika zmařených pokusech jsem si řekla... K čertu s perspektivou, je čas na všechno špatně.

Až retrospektivně vidím, že jsem mohla jít dál a že jsem se v mnoha místech stále příliš držela realismu.

Vždyť v animovaném filmu může člověk stylizovat až do totální absurdity.

### 1.3.1 Vojtěchův byt

Vojtěchovo bydlení je inspirované suterénním prostorem, který byl kdysi k levnému pronájmu v našem domě. Střecha nad hlavou, jistě, objektivně zde nechybělo nic, bylo zde vše, co osaměle živořící student potřeboval.

Nebyla zde zima a ani to nebyl vlhký byt sklepní plesnivinou zapáchajícího chudobného spolužáka Řeziny z Foglarovy knihy *Když Duben přichází*.

Přesto však šlo o bezútěšné místo, ze kterého jedna z nájemnic po nějaké době dostala depresi – vždyť denní světlo zprostředkovávala jen dvě malá sklepní okénka do ulice a nebýt křiku opilců, nemuseli jste poznat, která denní doba momentálně nastala.

Vybavení: Stůl, kuchyňka, postel a pár skříněk. Jen barevně kyticzkovaný závěs na oknech jsem zaměnila za neutrální šedý hadr, a místo křesla ze zadní sedačky z auta dostal Vojtěch kancelářskou židli.

Co lepšího teď sežene student, který zatím mnoho nevydělává?

Aby pokoj odrážel osobnost svého nájemníka, jsou po stěnách nedbale připíchnuté plakáty Vojtěchových nejoblíbenějších, či alespoň nejméně opovrhovaných metalových kapel.

Mezi plakáty se nachází kalendář s obrázky kanálových poklopů a s odškrtanými dny, které jej dělí od hrozícího termínu odevzdání práce.

Pokoj je zaplněn hromadami stavebních výkresů, tužek, pravítek a kdoví čeho všeho možného, co on potřebuje ke splnění svého projektu.

Hrnky a krabičky od čaje zaplňující pokoj ukazují, bez čeho jeho obyvatel nemůže žít a pracovat.

Na stole stojí květináč s keříkem, pravděpodobně dárek od někoho – smutná, mrzká rostlina, jejíž kdysi zdravé zelené lístky představovaly oživení pokoje, dokud je neudolal nedostatek světla a zálivky.

Nyní květináč slouží už jen jako odpadkový koš na odřezky tužek a vylouhované čajové pytlíky.

Kdyby Vojtěch kouřil, byl by květináč plný nedopalků cigaret.

### 1.3.2 Město

Původní idea Města byla architektonicky poněkud rozmanitější, tak trochu jako alternativní Brno – pro účely animace jej však bylo potřeba zjednodušit.

Skutečné Brno jsem procházela a pro inspiraci fotografovala, ale místa, která by se mi do animace hodila, se nedařilo najít – ani v historickém jádru, respektive v tom co z něj po asanaci zbylo, ani v jeho okolí.

Konečná inspirace na vizuál paměsta nakonec vznikla z amalgamu všech možných míst, pocitů z fotografií a filmů, které jsem před i během práce na projektu začala hromadit.

Také ze vzpomínek na brutalistické stavby. Na jejich šedé, nevlídné stěny, rozpínající se do všech možných stran a úhlů. Stěny pokryté patinou špíny, grafitti a jemným povlakem zrněnky.

Z lámané, deformované, perspektivy a divadelní stylizace kulis německých expresionistických filmů, jako jsou Kabinet doktora Caligariho/*Das Kabinett des Dr. Caligary*(1920) s návrhem scény od Hermanna Warma, *Nosferatu* (1922), *Faust* (1926). A další.



Obr. č. 6: Screenshot z filmu *Kabinet doktora Caligariho*

Poté jsem v estetice města chtěla aspoň částečně zachytit špinavou a nepříjemnou atmosféru, jakou evokují polské animované filmy. Konkrétně filmy od Ryszarda Czeaka, jako jsou *Ptak* (1968), *Syn* (1970), *Czlowiek i chleb* (1997), jenž je čistý hnus.

A filmy od Piotra Dumala, jejichž užití melancholické a temné atmosféry s temnosvitem mě značně oslovily. *Zločin a trest/Zbrodnia i kara* (2000), *Franz Kafka* (1992)..

V tomto usínajícím a mrvém městě kromě spícího bezdomovce a tramvají, které vypadají, že jezdí odnikud nikam, nikoho nepotkáte, ulice jsou prázdné. Nikdo nejde za zábavou a obchody i lidé usínají. Stále je příliš chladno a atmosféra je příliš depresivní, než aby se tu dělo něco zajímavého.

### 1.3.3 Obchod

Liminální prostor je ten, kde se setkávají dva světy na hranici známého a neznámého. Místo nacházející se na prahu reality. Místa s potentním *geniem loci*. A mezi taková místa patří fenomén obchůdků, které člověk někdy vidí jen jednou v životě v nějaké zapadlé uličce a byl by přísahal, že tam ten obchůdek nikdy předtím nebyl, i když dle celkové zchátralosti a zaprášenosti vypadá, že tam byl celé věky.

Ve fikci jsem na to poprvé narazila v knize ze série *Úžasná Zeměplocha* od Terryho Pratchetta – *Těžké melodično*.

V reálném světě jsem si takto vypadajících obchůdků začala všimnout až později, asi právě díky inspiraci z této knihy.

I když možná nejsou tak fantastické jako jejich filmové a knižní protějšky, je zajímavé představovat si, že schovávají něco, co není tak úplně z našeho světa, a jde o místa těhotná tajemstvím.

Většinou to bývají zapadlé starožitnosti, zastavárny, knihkupectví a antikvariáty, obchůdky s indickou, orientální a africkou tematikou, kloboučnictví a *second-handy*, vetešnictví, sběratelské obchody.

Naneštěstí poslední dobou získávám dojem, že jich s příchodem EET začalo ubývat – magie nezmůže nic proti byrokracii.

Obchůdek v mém filmu je skutečně magická, ale také smrtící past. Stěny jsou obrostlé popínavým rostlinstvem a mezi spárami v chodníku roste tráva. Celkový zevnějšek je opotřeбенý, a i přesto z nějakého důvodu pro Vojtěcha lákavý. Oproti šedavému městu je zlatavý se zelenými náznaky. Světlo z pouliční lampy osvětluje vchod, ale zbytek fasády je převážně zastřen temnotou.

Interiér obchůdku je zaskládaný přešlými šálky, konviček, květináčků a nádob s čajem, kávou a jinými substancemi. Pod stropem visí šňůrky, na nichž se suší různorodé lístky. Místnosti dominuje pult se starou kovovou kasou. Při pohledu za pult do hlubin obchodu

není jisté, jak vysoký je vlastně strop, kam až vedou skříně a police plné nádob s čajem. A ani kde se nachází nejbližší stěna naproti oknům.

Odkud přichází světlo kromě záře z lampy na ulici? V obchůdku je stále světla dost. Chtěla jsem, aby prostor vzbuzoval zasněnou melancholii, ale i (navzdory své neohraničenosti) jistý pocit stísněnosti.

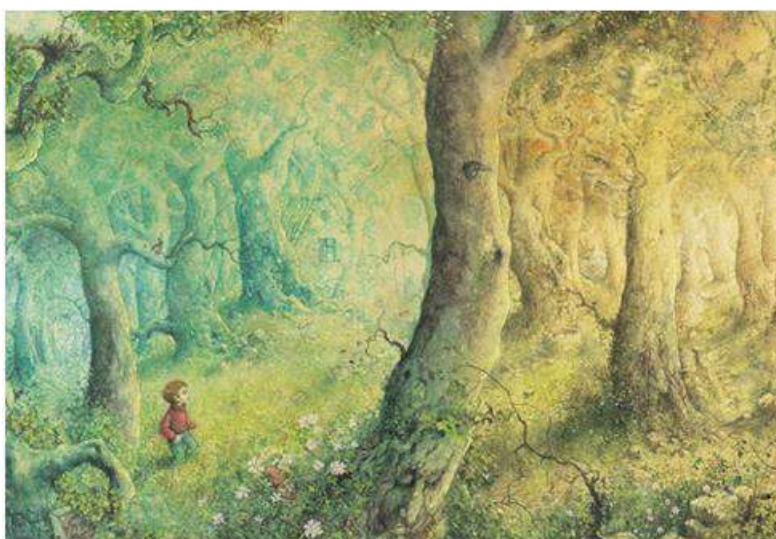
### 1.3.4 Zahrada

Zahrada je víceméně stejná, jako již zmíněná proluka. Ale s jinými schody a s větším množstvím volně bující zeleně...s náznaky obchodu s čaji, který tam měl být, či nikdy nebyl. Tráva prorůstá staré parkety a na zemi se povalují šálky. Ze stromů visí liány, jako předtím v obchůdku ze stropu visely šňůry se sušícími se bylinkami.

Stejně jako obchůdek, i zahrada nemá konce. S designem zahrady jsem měla největší problémy, protože to bylo až během produkce, kdy mi došlo, že organická zeleň a zahrady nejsou právě mojí silnou stránkou - a že se barevnost zahrady až příliš bije s šedavostí zbytku snímku.

Pro estetiku zahrady jsem se mimo proluku inspirovala obrazy Pavla Čecha.

Fotografiemi opuštěných staveb, kde už příroda začala přetvářet původně lidská obydlí k obrazu svému. A ilustracemi ze Zahrady Jiřího Trnky.



Obr. č.7: Pavel Čech „O Zahradě“

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 PRODUKCE

### 2.1 Beatboard a storyboard

Po nahromadění dostatečného množství inspirativního materiálu, prvních jednoduchých náčrtcích charakterů, pozadí v tužce a přibližné představě o celkové estetice jsem přešla k dalšímu kroku, kterým byla adaptace povídky do srozumitelného beatboardu a storyboardu.

Beatboard je vizuální reprezentace nejdůležitějších bodů příběhu. Přibližně 9 až 16 obrazů ze kterých by měla být jasná hlavní idea a tón celého filmu.

Během práce na beatboardu už jsem věděla, že některé scény z původní povídky budu muset pro adaptaci vypustit a jiné přepsat, aby animace vizuálně a narativně dávala smysl, takovýchto scén nakonec bylo více než jsem čekala, ale základní myšlenku díla se mi podařilo zachovat. Proces zjednodušování a vybírání základních beatů mi usnadnilo jejich doporučené maximální množství, mohla jsem si tak ujasnit, co přesně potřebuji.

Beatboard jsem také využila k celkovému definování tónu a atmosféry díla. Potřebovala jsem zjistit, jestli budou fungovat změny barevných filtrů, a pomohou-li atmosféře filmu, aniž by se mezi sebou bily.



Obr. č. 8: část beatboardu - Vojtěch se blíží k obchodu



Film totiž začíná v utlumených barvách betonové šedi, evokující prázdnotu a Vojtěchovu mizérii. Když se Vojtěch blíží k obchodu, nabírá město na zlatavosti, jako by přecházel do nějakého snového světa. Obchod samotný je oranžový se zelenými podtóny a když se Vojtěch oběví zpátky doma, je jeho byt mírně do zelena, což pak jen graduje do Vojtěchovy přeměny a přesunu do Zahrady, kde je vše laděno do sytě zelených a zlatavých tónů.

Naneštěstí jsem Beatboard udělala jen jeden a pak jsem hned přešla na tvorbu storyboardu, v němž jsem příběh začala přílišně překrucovat a představovat.

V některých bodech storyboardu jsem si uvědomila, že jsem si ukousla až příliš velké sousto, tak jsem některé, už tak dost osekané scény začala vypouštět a zjedodušovat, jiné jsem naopak začala přidávat a dělat si je složitější, což vedlo k logickým dírám, které jsem nějak musela ospravedlnit dalšími scénami, nebo kompletně přetvořit.

A v několika místech jsem si dokonce řekla, že když to nedává smysl teď, bude to dávat smysl v animatiku, a že do té doby to jistě vyřeším.

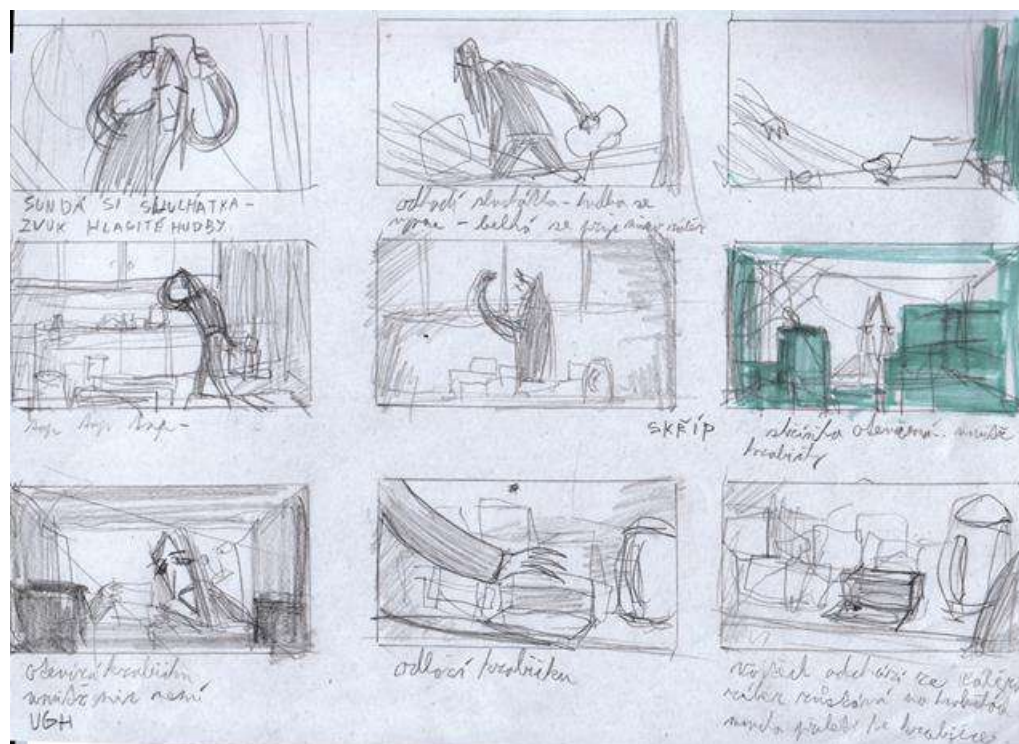
Nejjednodušší by pro mne bývalo bylo, kdybych všechny problémy vyřešila v posledním storyboardu.

Storyboard jsem kreslila tužkou na papír, a i když jsem v něm některé scény doplňovala a předělávala nejméně osmkrát, stále to byl nejjednodušší způsob, jak najít chyby, než čekat do animatiku.

Mé čekání do animatiku chci ale aspoň částečně ospravedlnit skutečností, že jsem si v kresbě tužkou, která je až příliš odlišná od finálního vizuálu scén, nedokázala pořádně představit, jak by měly vypadat a jaké pohyby by charaktery měly provádět, dokud se nenacházely na konkrétnějším pozadí.

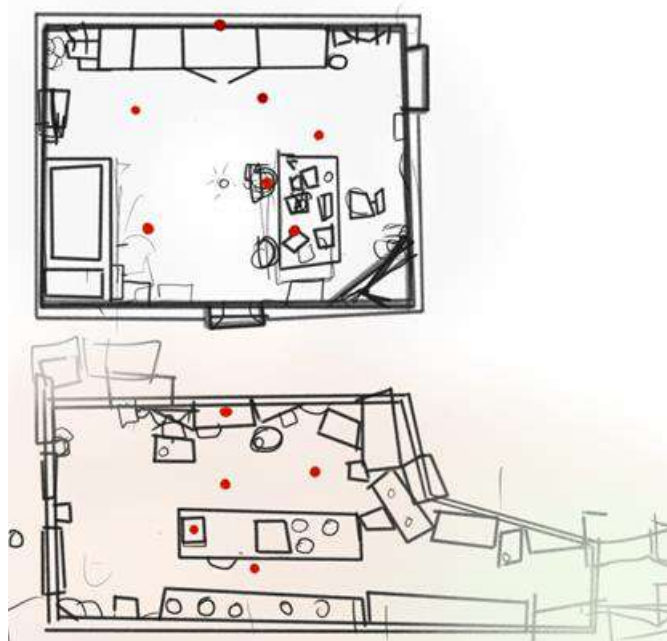
Storyboard byl stále velice nápomocný v ujasnění si užití různých typů scén. Kde použít velké celky, detaily, polodetaily atd. Bylo to během práce na storyboardu, co jsem se rozhodla, že nejlepší bude, že když se Vojtěch pohybuje městem, měla by být většina záběrů velké celky, s minimem detailních záběrů.

Velké detaily jsem si pak nechala na Vojtěchovu proměnu, kterou jsem chtěla odhalovat po kouscích.



Obr. č. 9: stránka storyboardu

V této fázi jsem si také připravila plánek Vojtěchova bytu a Obchodu s čaji, s různými úhly pohledu.



Obr. č. 10: layout Vojtěchova bytu a obchodu s čaji

## 2.2 Animatik

Po mnoha přestavbách děravého storyboardu jsem se i tak rozhodla přejít na práci na animatiku, ve kterém jsem chtěla opravit své chyby a doplnit potřebné scény.

Některé scény, které šly přímo ze storyboardu, bylo jednodušší předělat do pohyblivého animatiku, ale mnoho z nich pro mne představovalo oříšek, protože jsem si ze začátku moc nedokázala představit, jak by měly vypadat a tušila jsem, že animatiková kresba nebude kompatibilní s finálním stylem. Nebo jsem si to aspoň myslela.

Potřebovala jsem něco, na čem bych si lépe zvládla představit pohyby charakterů a jejich umístění.

Tak jsem se tedy namísto látání děr, které přišly se storyboardem, vrhla rovnou na malování pozadí, i když jsem věděla, že kvůli této volbě ztratím spoustu času na pozadích, která možná ani nepoužiji, a pak možná nebudu mít čas na animaci samotnou a na pozadí, u kterých ještě nevím, že je budu potřebovat. Ale i tak jsem začala malovat pozadí, protože bez nich bych měla o dost větší problémy s umístováním charakterů.

V části fáze „animatik“ jsem tedy malovala pozadí. Většinu v SAI a na mém druhém počítači se starším wacom bamboo tabletem, protože můj animační XP-Pen tablet je sice úžasně rozměrný a vhodný na kresbu pohybů velkými tahy, jeho světelnost je ale i po relativně krátké době nesnesitelná pro oči, a když s ním maluji, nemohu věřit vybraným odstínům šedi. Co vypadá v pořádku na jeho obrazovce, je přílišně kontrastní nebo naopak splývavé na jakémkoli jiném zařízení.

Všechna pozadí kromě obchodu s čaji/zahrady, jsou malována v odstínech šedi a jsou doplněna texturami a barevnými filtry.

Je jich přibližně 30, některá s více plány.

Malování pozadí jsem musela zastavit v momentě, kdy jsem došla do míst, kde byly díry ve storyboardu, a tak jsem konečně musela přejít k práci na animatiku samotném.

Tentokrát s pozadími šla práce o poznání lépe od ruky, i když jsem se tím v několika scénách značně limitovala, a v několika případech jsem se pozadí nechtěla vzdát, i když

jsem je nakonec nepotřebovala - vždyť jsem si přeci na těch pozadích dala tolik práce a zbavit se jich by bylo bolestivé. I tak jsem mnohé vypustila.

Animatik jsem tedy dokončila, ne všechna pozadí byla hotová a ne všechny scény fungovaly přesně podle mého gusta. Hlavní problémy byly v části s montáží, kde Vojtěch pracuje, připravuje si více a více nálevu a zároveň se pomalu mění na čaj. Byly to ty stejné scény, ve kterých byly díry už ve storyboardu. I tak jsem si řekla, že je to dostačující a přešla jsem na animaci. Při konzultaci jsem dostala radu, že bych některé scény měla zopakovat nejméně třikrát (a pouze změnit některé prvky), abych zdůraznila proces, který se s Vojtěchem odehrává, a nemusela přitom kreslit další scény s podobným významem.

### 2.3 Animační test

Součástí jednoho z kontrolních bloků byl animační test, tedy hotový záběr v takové kvalitě, ve které měl být celý film.

Na animačním testu jsem začala pracovat o dost dříve, než jsem dokončila animatik.

Vybrala jsem si pro něj jednu z prvních scén snímku, kde Vojtěch otvírá skříňku a nahlíží do prázdné krabičky od čaje. Tuto scénu jsem si zvolila, protože mi přijde jako jedna z vizuálně zajímavějších, kde jsem si mohla zahrát se světlem a která zároveň teoreticky neměla být tak technicky náročná.

Problém vyvstal, než jsem začala animovat. Byla jím nesnáze se štětci. Do té doby jsem pořádně s různými nastaveními štětců v TV Paintu nepracovala a používala jsem pouze jednu ze základních tužek s trochu pozměněným nastavením. Na tuto animaci jsem ale potřebovala něco o dost specifitějšího. Plochý štětec s jemnou texturou, který je ale zároveň dostatečně ostrý a neprůsvitný. Vhodný nástroj se mi naštěstí podařilo vytvořit změnami v nastavení jednoho z efektových štětců. Nebylo to přesně to, co bych chtěla, ale víceméně vyhovoval.

Během práce na této scéně jsem se pokusila přesněji uchopit a definovat styl, který bych pak mohla aplikovat na zbytku animace.

Fáze pohybu jsem kreslila ručně v černé siluetě na jedné vrstvě, do které jsem pak prořezávala světlé body, aby to dostalo estetický vzhled dřevorytu nebo lina.

Až později mi došlo, že překreslování jednotlivých snímků tímto způsobem je příliš namáhavé a vzniká tak přílišné množství rušivých prvků a vibrací, které kazí mé pokusy nakreslit fluidní pohyb.

Rozdělila jsem tedy části Vojtěchova těla na různé vrstvy a mohla jsem s nimi pak pohybovat nezávisle na sobě stejně jako v plošce, čímž jsem si usnadnila práci.

Zároveň jsem si práci ztížila přidáním stínování, které nebylo nijak rozmyšleno v animatiku a ne vždy sedělo na animaci. Doplnovalo ale vizuální atmosféru, a proto jsem se rozhodla jej využít kde jsem mohla.



*Obr. č. 11: screenshot z animačního testu*

## 2.4 Animace

Konečně přišel čas na animaci samotnou, část projektu, které jsem se nejvíce obávala, protože když jsem se k ní konečně dostala, šlapal mi čas finálního termínu na paty.

Animace Nálev už ale byla rozpracovaná a množství času, které jsem projektu věnovala, mě pobízelo k dokončení aspoň částečnému.

Finální animaci jsem si rozvrhla podle scén do tabulky a logicky jsem se rozhodla jít chronologicky od první scény k poslední, abych tak mohla jednodušeji následovat estetiku, kterou jsem měla vymyšlenou, abych se neztratila a na některé scény kompletně nezapomněla.

Všechny scény jsem ale nejdříve chtěla naanimovat v siluetách a v nastavení.

Dvanáct snímků za sekundu mi přišlo jako dostačující, a i když některé scény pobízely k vyššímu framerate, musela jsem v mnoha scénách naopak upustit i z dvanácti.

Ne vždy jsem se řídila předchystaným animatikiem, protože kresba v lince nebyla dostačující, nebo ve stylu siluet vůbec nefungovala.

Mnohé scény jsem také kreslila v technice frame by frame a na jednu vrstvu, nevědomky přidávajíc práci budoucímu já, které přišlo na to, že když se vytvoří razítko dejme tomu v podobě Vojtěchovy hlavy, dá se s ním o dost jednodušeji pohybovat jako v plošce. Tato razítka pak ne vždy odpovídala původnímu tvaru siluety a musela jsem pak některé části těl umazávat, abych je mohla v druhém kole nahradit jinými.

Při animování Vojtěcha jsem si vzpomněla na jeden z úkolů z prvního nebo druhého ročníku, kde jsme měli animovat nějaké zvíře.

Já si vybrala želvu a zajíce. A stejně jako želvu, bylo Vojtěcha o dost těžší animovat než čajíčkářku. Vše co se totiž pohybuje zpomaleně a malátně, vyžaduje větší množství snímků, aby pohyby vypadaly fluidně a nebyly sekané.

Během mého druhého kola skrz scény, jsem mimo opomenuté a nedokončené pohyby doplňovala atmosféru do pozadí a popředí, světla, stíny, vizuální prvky čaje atd.

Stále mi však některé scény chyběly a věděla jsem, že je do konečného termínu odevzdání stihnu pouze v čistší animatikové verzi a s jednoduššími nedokončenými pozadími.

Do tabulky scén, u kterých jsem si byla jistá, že v animaci zůstanou, jsem připsala ruchy.

## 3 POSTPRODUKCE

### 3.1 Zkompletování animace a střih

Když bylo vše co jsem mohla v TV paintu udělat dokončeno, přešla jsem na seskládávání snímků a scén s více plány v programu Adobe After Effects. Některé scény vyžadovaly pohyb kamery, protože jsem nechtěla mít vše čistě statické.

Co si pamatuji, tak všechny minulé animace, co jsem komponovala v Afterech, jsem nechávala v jednom kompozičním projektu s velkým množstvím otevřených scén.

A až během práce na Nálevu mi došlo, že by pro mne a můj počítač bylo lehčí zkomponovat jednotlivé scény v nových projektech, které bych pak mohla vyexportovat jako sérii videí a až ty pak sestříhat a spojit v Adobe Premier Pro.

Dovedu si představit, že kdybych postupovala jako u předchozích animací, tak bych si zabila počítač a animaci bych nikdy nedokončila.

Co se s třihou týká, kompletování v After Effects je prakticky taková práce střihačova.

Takže jsem si vlastně střih dělala sama, jen jsem u několika problematičtějších scén konzultovala se zkušenější spolužačkou.

Pokud ale budu někdy v budoucnu dělat další film, raději se obrátím na střihače, protože náhled více lidí je výhodný.

### 3.2 Zvuk

Animaci jsem si chtěla ozvučit sama. Během animování jsem si vypsala list ruchů a hudebních momentů, co by se hodily. Abych některé zachytila, musela jsem vyrazit na ruchový lov do města a na zahradu. Představovala jsem si, že ruchy jako jsou šustění látky při pohybu, dech, odkapávající voda atp., by měly být více prominentní než ambientní hudba, kterou jsem chtěla použít pouze umírněně.

To, že je Vojtěch metalista jsem chtěla v několika scénách znázornit hudebními prvky, jako velmi tlumený deathmetalový řev unikající skrz Vojtěchova sluchátka a možná potom později ve scéně s montáží pití čaje a práce.

O tyto úryvky jsem plánovala požádat Morbivoda, frontmena metalové skupiny Umbrka, s nímž se má sestra zná a občas s ním chodí do podzemí a opuštěných staveb..



Chyběla mi ale jistota, že práci stihnu ve finální podobě, a tak mi bylo trapné obtěžovat někoho jeho formátu, když potom nebudu moci předvést dokonalé dílo.

O dodatečnou hudbu bych mohla požádat i později po dokončení animace.

Prozatím jsem se rozhodla použít na metalové části volně dostupnou muziku z internetu.

Hudbu a ruchy jsem skládala komponovala na animaci v programu Reaper a i když s výsledkem nejsem dvakrát spokojená, aspoň jsem se s ním naučila zacházet lépe než za poslední 3 roky.

### 3.3 Plakát

Designování plakátu byla jedna z částí projektu, na kterou jsem se nejvíce těšila, a také si ji mimo malování pozadí nejvíce užila. Navrhování plakátů mě baví. Už v minulosti jsem si jich několik navrhla k mým oblíbeným seriálům, filmům a hrám. Mé veškeré předchozí pokusy byly jen pro zábavu a potěchu duše, takže Nálev pro mě znamenal větší výzvu.

Vzhledem k tomu, že několika inspiracemi pro nálev byly filmy německého expresionismu, šla jsem si pro inspirace k plakátu na stejné místo. Také jsem se rozmýšlela nad možností totálního minimalismu ala Saul Bass, ale toho mi poslední dobou přijde všude příliš, navíc se to zase tak moc k Nálevu nehodilo.

## ZÁVĚR

Než jsem začala pracovat na filmu „Nálev“, vždy mi vadily adaptace, které se přesně nedržely literární předlohy. Třebaže ze svého studia vím, že logika filmu je jiná, nežli forma literární, přesto jsem toužila vytvořit věrnou adaptaci se vším všudy.

Práce na „Nálevu“ mě naučila, že to vůbec není snadné. Musela jsem se zbavit mnoha mých oblíbených pasáží a provést tolik změn, že už chápu, proč některé adaptace literárních děl vypadají tak odlišně od původních předloh. Mimo nabytých dovedností z produkce jsem tak získala i pochopení k tvůrcům, kteří předtím v mých očích selhali.

Vytvořit film není jednoduchá věc, ale je to velmi zajímavá zkušenost, kterou bych si někdy v budoucnu zase ráda zopakovala, i když příště raději ve spolupráci s více lidmi.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

ANIMA MUNDI; WIEDEMANN, Julius (editor). *Animation Now!* Köln Taschen 2004. 352 s. ISBN 3-8228-2588-3

DOVNIKOVIČ, Borivoj. *Škola kresleného filmu*. Vyd. 2. Praha AMU 2007. 180 s. ISBN 978-80-7331-091-2

GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animované filmu*. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Bloomington: Indiana University Press, c1994, s. 3-14. ISBN 0253311683.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. Albatros Plus. ISBN 978-807-3312-176.

KAFKA, F.: Proměna. In: F.K.: *Proměna a jiné povídky*. Přel. Vladimír Kafka, Praha : Levné knihy KMa, 2002

LIGOTTI, Thomas. *The Conspiracy Against the Human Race: A contrivance of horror*. Penguin Putnam Inc. ISBN: 9780143133148

ISEMURA, Mamoru. *Catechin in Human Health and Disease*. US National Library of Medicine National Institutes of Health (2019) PMID: PMC6384718

*The Little Shop That Wasn't There Yesterday.*

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheLittleShopThatWasntThereYesterday>

ENGEL Adam J. : *Between Two Worlds: The Functions of Liminal Space in Twentieth-Century Literature 2019*. Dissertation. University of North Carolina at Chapel Hill Graduate School

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.č.1: Proluka na Novobranské (upraveno)

<http://www.brunn.cz/proluka-na-novobranske/>

*Obr. č. 2: Litografie Vojtěcha (2015) - vlastní tvorba*

*Obr. č. 3: Vojtěch – návrh – vlastní tvorba*

*Obr. č. 4: Čajíčkářka – návrh – vlastní tvorba*

*Obr. č. 5. Čaj - návrh – vlastní tvorba*

*Obr. č. 6: Screenshot z filmu Kabinet doktora Caligariho*

*Obr. č.7: Pavel Čech „O Zahradě“*

<http://www.pavelcech.wz.cz/Knihy/Ozahrade/Z10.html>

*Obr. č. 8: část beatboardu - Vojtěch se blíží k obchodu*

*Obr. č. 9: stránka storyboardu*

*Obr. č. 10: layout Vojtěchova bytu a obchodu s čaji*

*Obr. č. 11: screenshot z animačního testu*

