

# Do ztracena

## Vývoj animovaného filmu

Kateřina Bačová

---

Bakalářská práce  
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2023/2024

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Kateřina Bačová  
Osobní číslo: K20001  
Studijní program: B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby  
Forma studia: Prezenční  
Téma práce: 1. teoretická část:  
Do ztracena – Vývoj animovaného filmu  
  
2. praktická část:  
Do ztracena – animovaný film

## Zásady pro vypracování

### 1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. Ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Text je zpravidla strukturován dle klíčových fází při vývoji, produkci a postprodukcí animovaného audiovizuálního díla. Jeho minimální rozsah je stanoven na 20 nomostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

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

Teoretická část se odevzdává pouze v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK.

### 2. praktická část:

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

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce.) Projekt musí být animovaný a dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu). Odevzdání videosoubor (export o min. technické kvalitě: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

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

**Seznam doporučené literatury:**

FIELD, Syd a HOUDEK, Lukáš. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7  
KING, Stephen a PETRŮ, David. O psaní. Praha: Beta-Dobrovský, 2015. ISBN 978-80-7306-706-9  
PURVES, Barry. Stop-motion Animation. Londýn: Bloomsbury Academic, 2014. ISBN 284907810  
KULYK, Yana. Kombinování stop motion a jiných animačních technik [online]. Praha, 2023 [cit. 2023-10-18]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/5zf3ta/>. Bakalářská práce. Vysoká škola kreativní komunikace, s.r.o. Vedoucí práce MgA. Anna Kryvenko.  
MAIXNEROVÁ, Zuzana. Tvorba loutky [online]. Brno, 2023 [cit. 2023-10-18]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/rynox/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Jana FRANCOVÁ.  
ŽALUDOVÁ, Vendula. Nové technologie loutkové animace a jejich potenciál v animovaném filmu [online]. Brno, 2018 [cit. 2023-10-18]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/phfmh/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Pavlína MÍČOVÁ.  
STANCHEV, Daniel. Horor v animovaném filmu [online]. Zlín, 2011 [cit. 2023-10-18]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/jrg4s8/>. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací. Vedoucí práce prof. Ondřej Slivka, ArtD.  
MATLIN, Julie. Teaching Puberty [online; cit. 2020-03-23]. Dostupné z WWW: <<https://blog.nfb.ca/blog/2020/03/23/puberty-films/>>

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Oz**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



---

**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan

---

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

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

## 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: 3. 5. 2024

Jméno a příjmení studenta: Kateřina Bačová

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Teoretická část bakalářské práce *Do ztracena - Vývoj animovaného filmu* zaznamenává myšlenkové procesy autorky při vzniku jejího animovaného filmu. Vysvětluje zde své důvody k různým kreativním volbám, provází čtenáře jednotlivými etapami příprav. Ten se tak dozvídá o prvotních verzích děje a jejich proměně v průběhu času. Nechybí ani filmová analýza, která vysvětluje aspekty vyprávění, mizanscény i záběrování. Představeny jsou také jednotlivé postavy a jejich vzájemné vztahy. Čtenář je po seznámení s touto sekcí schopen plně a do hloubky pochopit korelace a kauzalitu příběhových jevů. Rovněž se dokáže orientovat ve filmové diegezi.

Praktická část se věnuje samotné produkci filmu, přičemž využívá výstupů teoretické části. Příběh je převeden do vizuální podoby ve formě storyboardu a následně rozpořbován jako animatik. Poté je zvolena animační technika; spolu s ní jsou představeny její vlastnosti, výhody a možná rizika. Dále autorka popisuje svůj pracovní postup. Na závěr zmiňuje design zvukové složky a nutné post-produkční úpravy.

Klíčová slova: vyprávění, scénář, mizanscéna, záběrování, storyboard, animatik, character design, kreslená animace, digitální animace, zvuková skladba, compositing

## **ABSTRACT**

The theoretical part of the bachelor's thesis "Fading Out – The Development of the Movie" records the author's thought processes during the creation of her animated film. It explains her reasons for various creative choices, guiding the reader through the individual stages of preparation. The reader learns about the initial versions of the plot and their evolution over time. A film analysis is also included, explaining aspects of storytelling, mise-en-scène, and cinematography. Individual characters and their relationships are introduced as well.

The practical part focuses on the actual film production, utilising the outputs of the theoretical section. The story is translated into a visual format in the form of a storyboard and subsequently brought to life as an animatic. Then, an animation technique is chosen, along with an explanation of its characteristics, advantages, and potential risks. Furthermore, the author describes her working process in detail. Finally, the sound design and necessary post-production adjustments are mentioned.

Keywords: storytelling, script, mise-en-scène, framing, storyboard, animatic, character design, hand-drawn animation, digital animation, sound design, compositing

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



## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 PŘÍBĚH</b> .....	<b>12</b>
1.1 DĚJ.....	12
1.2 REDUKCE, KONDENZACE .....	15
1.3 AUTOBIOGRAFICKÁ PŘESNOST .....	15
<b>2 FILMOVÁ ŘEČ</b> .....	<b>16</b>
<b>3 MIZANSCÉNA</b> .....	<b>16</b>
3.1 RÁMOVÁNÍ, ZÁBĚROVÁNÍ.....	17
3.2 FILMOVÝ ČAS A BAREVNOST.....	15
<b>4 POSTAVY</b> .....	<b>20</b>
4.1 VICKY.....	22
4.2 RODIČE DEBBIE A GEORGE .....	22
4.3 PŘÍTEL SAM.....	22
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>24</b>
<b>5 PREPRODUKCE</b> .....	<b>25</b>
5.1 STORYBOARD A ANIMATIK .....	25
<b>6 PRODUKCE</b> .....	<b>26</b>
6.1 ZVOLENÁ ANIMAČNÍ METODA .....	26
6.2 ANIMAČNÍ SOFTWARE .....	26
<b>7 POSTPRODUKCE</b> .....	<b>26</b>
7.1 COMPOSITING, SPECIÁLNÍ EFEKTY .....	26
7.2 ZVUKOVÁ SLOŽKA .....	26
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>31</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>32</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>33</b>

## ÚVOD

Tato bakalářská práce se zaměřuje na proces výroby animovaného filmu, přičemž teoretická část zkoumá hlubší roviny tematického obsahu a důležitost jeho správné interpretace pro diváka. Filmová analýza je klíčovým prvkem, neboť správné pochopení děje a jeho hlavních motivů umožňuje divákovi plně se vcítit do světa, který tvůrci vytvářejí. Detailní popis děje snímku a jeho interpretace jsou základem pro zkoumání vztahů postav a jejich vnitřních motivací. Tato část práce si klade za cíl provést rozsáhlou analýzu, která zajistí, že divák bude mít k dispozici veškeré nástroje k porozumění filmové hloubky.

Praktická část práce se zaměřuje na technickou stránku výroby animovaného filmu. Začíná preprodukcí, kde je klíčovým prvkem tvorba storyboardu a animatiku, které slouží jako vizuální plán filmu. V produkční části je posouzena zvolená animační metoda a použitý software, s důrazem na jejich efektivitu a schopnost přenést tvůrcův vizuální koncept do finální podoby filmu. Porovnání s dalšími dostupnými možnostmi umožní objektivní zhodnocení zvoleného přístupu. V poslední fázi práce se pozornost přesouvá na postprodukcii, kde jsou plánovány úpravy a dokončování filmu, včetně zvukové stopy. Důkladně promyšlené postprodukční procesy jsou klíčem k finálnímu výsledku, který osloví diváka nejen vizuálně, ale i zvukově a emocionálně. Tímto se tato bakalářská práce snaží poskytnout ucelený pohled na proces výroby animovaného filmu, od jeho základů až po finální podobu, a zdůraznit důležitost spojení technických aspektů s hlubšími tematickými vrstvami, které dělají z každého animovaného filmu jedinečný zážitek pro diváka.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 PŘÍBĚH

Následující kapitola se bude zabývat příběhem snímku. V první části je poskytnut podrobný popis děje, který je narozdíl od filmové verze obohacen o komentovaný výklad vnitřních pohnutek jednotlivých postav. V druhé části dochází ke srovnání různých verzí příběhu. Představuji zde důvody, které k těmto změnám vedly a proč bylo náročné se s nimi smířit.

## 1.1 Děj

Dívka se vypořádává s odloučením rodičů, útěchu nachází v otcově županu. Její komfortní zóna je ale narušena nově přichozím přítelem matky. Přes počáteční odpor zjistí, že nové není vždy špatné. Tak by se dal popsat námět příběhu. Jedná se o stručné shrnutí hlavních dramatických bodů děje, uvádí je do chronologického pořadí a vzájemné korelace. Jejich hlubší rozbor by vypadal následovně:

Film vypráví příběh rodičů Debbie a George a jejich dcerky Vicky. Na první pohled není v této rodině nic neobvyklého. Vicky je šťastná malá holčička, je milovaná a nic jí nechybí. Díky zdatné přetvářce rodičů si doposud nevšimla jejich tiché nevraživosti, která mezi nimi postupně roste. Něžná gesta a úsměvy nahradily úšklebky a naschvály, které oba partneři vzdalují a znepřátelují. Před Vicky se ale snaží nedát nic znát.

Jednoho dne ale tato snaha selže. Z počátku běžný večer se díky malému neštěstí stává posledním hřebíčkem do rakve jejich vztahu. Malá Vicky se pomalu chystá do postele, Debbie uklízí a George se v koupelně holí. Když Debbie sundává těžký koš s prádlem, omylem u toho strčí do George. Ten si v následku nechtěně vyholí kus svého pěstěného kníru. Je zdrcen. Debbie si nemůže pomoci a dává se do smíchu nad Georgovým novým vzezřením. To ho pochopitelně vytočí a prudce se na Debbie oboří. Oba rodiče se následně nechají unést hádkou, přičemž zcela zapomenou, že mají diváka. Až když se jim Vicky opět připomene a vkročí do koupelny, přestanou. Poplašená Vicky se nechá lehce uchlácholit v tátově náručí; jeho měkký voňavý župan jí vyžene všechny starosti z hlavy. Přesto je zřejmé, že tento moment něco změnil. Potvrzují nám to odevzdané výrazy partnerů, kterým postupně dochází, že takhle to dál nepůjde.

Uplyne nějaký čas a situace se značně mění. Vicky jako Alenka v říši divů zjišťuje, že se části jejího domova ocitly ve stěhovacích krabicích. Překvapení postupně přechází v nejistotu a strach. Dochází jí, že se jedná především o věci otce a běží do koupelny zkontrolovat jeho zelený župan, který Vicky tolik miluje. Nachází ho také v krabici; zdá se, že přišla právě včas, aby ho zachránila. Schovaná za rohem koupelny se nechtěně stává

příhlížející odchodu otce z domu. Sleduje, jak se George rozloučí s Debbie, pobere pár krabic a odchází ze dveří, pravděpodobně nadobro. Vicky se v šoku nezmůže na nic. Tiskne pevně župan a doufá, že se jí to celé jen zdálo.



Obrázek 1. Návrh plakátu

Opět se příběh posouvá kupředu. Debbie je v koupelně, věnuje se své večerní rutině. Na rtech jí hraje úsměv, vypadá, že je navzdory uplynulým událostem šťastná. Záhy se dozvíme důvod proč. V koupelně je s ní její nový přítel Sam, který zrovna vychází ze sprchy. Debbie mu bez velkého rozmýšlení podává zelený župan, načež se objímají. Z obou vyzařuje klid, něžnost a láska. Romantickou chvíli jim narušuje Vicky, která se znenadání objevuje v předsíni, viditelně rozespalá. Nastává panika, jelikož se jedná o první setkání Sama a Vicky. Po krátkém úvodním vysvětlení od Debbie dochází k seznámení. Pravděpodobně by vše dopadlo dobře, kdyby na sobě Sam neměl Georgův župan. Aniž by si to dospělí uvědomili, Vicky vidí tento počín jako hroznou křivdu proti tátově památce. Snaží se svoje pohoršení skrýt, ale když jí Sam nabídne ruku, vrhne se na něj ve snaze sundat mu župan. Sam ztrácí stabilitu a padá na zem, Debbie se mezitím snaží od něj odtrhnout Vicky. Scéna tak končí fiaskem.

Příběh navazuje po mírném časovém odstupu, kdy Vicky pláče v koupelně. Pevně přitom objímá župan, suší si jím slzy. Dochází jí, že tátu nelze nahradit kusem látky a musí tak čelit

jeho absenci. Z pohroužení ji vyruší kapající voda z kohoutku. Dojde k němu a chce ho zavřít, ale kohoutek (zjevně rozbitý) povoluje úplně a voda stříká všude kolem. Vyděšená Vicky neví, co si počít. Do koupelny najednou vchází Sam, který se jí hned vrhá na pomoc. Oběma brzy dochází, že bez náradí nezmůžou nic. Zatímco on drží kohoutek na uzdě, Vicky rychle odběhne pro tátův box s náradím. Sam je tímto gestem překvapen, ale neváhá, bere si od ní náradí a dává se do oprav. Za chvíli je po všem. Ulevená a potěšená Vicky se utírá do županu. Všimá si, že i Sam je promočený a špinavý. Nastává krátká odmlka, během které Vicky přemítá, jak se zachovat. Nakonec se rozhodne nabídnout župan Samovi. Ten si od ní s úsměvem bere župan, ale neutírá se do něj- místo toho jí ho dá okolo ramen. Sam odchází a Vicky se spokojeně zabalí do županu.

## 1.2 Redukce, kondenzace

Největší změnou oproti prvnímu znění je redukce počtu scén a taky kondenzace filmového času. Zpočátku měl film zaznamenávat celé dospívání Vicky (od batolete až po dospělost), přičemž by tempo i spád filmu byly daleko pomalejší. S tím souvisí i vztah Debbie a George. V původní verzi příběh začínal idylickou scénou v koupelně, kde spolu celá rodina spokojeně dovádí. V té nynější je divák ihned vržen doprostřed konfliktu. Tato možnost mi přijde svobodnější v tom, že pro diváka není stanoven počáteční bod a může si tak samostatně domýšlet, co a jak se vlastně pokazilo.

Největší redukce pak proběhla u částí, kde spolu interagují Vicky a Sam. Jejich závěrečnému smíření měly totiž předcházet dvě scény, ve kterých se komfortní zóna Vicky postupně zmenšovala. Daleko déle trvala i její nevraživost vůči němu, která se měla zmírnit až v adolescentním věku. Dalo by se říct, že originálně měla k porozumění dozrát, místo toho, aby se o něj aktivně zasadila.

Hlavním důvodem pro tyto změny byly zdlouhavé pasáže, které neposouvaly film ani příběhově, ani charakterově. Přestože se mohly informace v nich obsažené jevit jako důležité, je třeba myslet na celkovou stopáž filmu a její příběhovou nosnost. Rozestavení scén na dlouhé časové ose navíc ochuzovalo postavy o možnost emočně reagovat. Většinu problémů totiž vyřešilo plynutí času a postavy se zdály neaktivní, ploché. Spolu se statickou povahou kamery a neměnným prostředím, které příběh při filmovém zpracování doplnily, šlo o divácky neatraktivní styl narace.



Obrázek 2. Dřívější verze s ožvlým županem

Dále přišel snímek o několik velmi vyostřených okamžiků - například hazení věcí a křik při odchodu otce, nebo facku, kterou Vicky dostala od matky po napadení Sama. Postupným zkracováním děje tyto momenty začaly postrádat nutný čas na emoční zotavení, a proto se vypustily. Spolu s profesory jsme naznali, že příběh funguje i bez nich.

### 1.3 Autobiografická přesnost

*„Ti z nás, kteří píšeme, máme jen pár témat. Moje básně, [...] se stále vrací k mé rodině a mému dětství, kde hledám porozumění a naději na soucit, který ještě nepřišel,“* (Murray, 1991, str. 66, vlastní překlad).

Scénáristka Irena Kocí nás na hodině filmové nauky přivítala podobným úvodem. Podle ní do svých patnácti let prožíváme a po zbytek života pak pouze reflektujeme. Myslím, že můj snímek potvrzuje výroky obou tvůrců. Většina filmového materiálu zrcadlí skutečné prožitky z mého dětství; jejich umělecké ztvárnění pomáhá ulevit emocionální zátěži, které mohou představovat.

Autobiografické filmy ale představují mnohá rizika. Bývá náročné vzpomínky upravovat pro potřeby diváka, o to víc ty nehezké. Další nepříjemnosti pak přichází v podobě prezentací, klauzur a obhajob, kdy komise dokáže být k autorovi a jeho tvorbě docela kritická. Nějakou chvíli trvalo, než jsem se dokázala odprostit od osobních pocitů a brát zpětnou vazbu profesionálně. Na jejich doporučení jsem příběh přehodnotila a vytvořila tak daleko adekvátnější děj pro film. Sice ztratil několik důležitých momentů z mého života, ale získal něco, co já nikdy neměla - šťastný konec.

## 2 FILMOVÁ ŘEČ

Z výše uvedených informací je nyní možné provést filmovou analýzu. Základním východiskem pro komunikaci s divákem je téma, čili hlavní myšlenka snímku. Podle Aujezdského (2009, str. 11) má „dobré téma nejméně dvě vrstvy, a to psychologickou a společenskou.“ Celý snímek věnuje Vicky a její schopnosti vstřebat nově nastalou situaci rozvodu rodičů. Jasně dávám najevo své stanovisko, které je ovlivněno subjektivním názorem. Zároveň má toto téma přesah mimo rámec filmu, nepřímou komentuje jevy ve společnosti. Důležitou podvětví tohoto téma je tendence rodičů zaobalovat pravdu. Bylo pro mě důležité, aby film tento prvek obsahoval. Často se stává (a stávalo i v naší rodině), že dítě ví vše až jako poslední, nebo mu rodiče s dobrým úmyslem zatajují pravdu. Divák tak může perspektivou Vicky zažívat pocit méněcennosti a křivdy. Podstatnou částí je rovněž fixace dítěte, která Vicky ovlivňuje ve vztahu k otci, k županu i k Samovi, který, ať chce nebo ne, je nyní součástí její rodiny. Mezi motivy lze dále zařadit klíčová slova jako rodina, domov, koupelna, rozvod, odloučení, odchod otce, nový člen rodiny, milovaný župan a smíření.

Aby bylo možné analyzovat filmový čas, je nutné zmínit několik termínů. Syžet, čili soubor explicitně uvedených prvků a událostí, tvoří jednotlivé scény zaznamenané na plátně. Patří sem titulky, koupelna, čtyři postavy a jejich životy. Pomocí narace, v tomto případě chronologické, pak divák může vyvozovat závěry, které nejsou viditelně součástí snímku. Jako příklad uvedu moment z první scény, kdy Debbie, matka Vicky, telefonuje. Pozorovatel hned vyvodí, že hovoří s další postavou, která se nachází mimo zobrazený prostor. Podobně divák uvažuje, když postava odejde z formátu záběru - předpokládá, že odešla do jiné místnosti, přestože není ve filmu explicitně zobrazena. Tyto domněnky spolu se syžetem představují fabuli, soubor všech filmových událostí. Zahrnuje tak nejen postavy, ale i prostor a čas. Syžet nám ukazuje několik krátkých momentů ze života Vicky a její rodiny, kdežto fabule se odehrává na pozadí několika měsíců, možná i let. Takto dlouhý příběh by však nebylo na ploše pětiminutového filmu zaznamenat, rozhodla jsem se proto pro filmovou elipsu, která vynechává nepodstatné části a nahrazuje je stříhem.

*„Tím, že elipsa vytváří mezeru v časové posloupnosti událostí, vyvolává jistý šok, který diváka nutí napínat pozornost. Není-li toto dodatečné úsilí příliš velké, je výsledek kladný,“* (Plazewski, 1967, str. 132).



### 3 MIZANSCÉNA

Přesunu se teď k aspektům mizanscény, mezi které patří mimo postavy i osvětlení a rozvržení prostoru.

#### 3.1 Rámování, záběrování

Snímek je v tomto ohledu pro mě jako autora neobvyklý. Jedná se o statické zachycení jediné scény, která zůstává v průběhu celého snímku neměnná a vše ostatní je tomu podrobno. Plány pozadí byly záměrně pokřiveny tak, aby poskytly pouze omezený výhled do domácnosti. I když striktně definovaný, nabízí takový prostor neobvyklý přístup k animaci charakterového projevu. K tomu přispěje i větší prostorová hloubka, díky které můžeme ve stejném záběru vidět postavu z celku i z detailu. Nutno dodat, že kvůli čitelnosti gestikulace postav a pasivní povaze kamery je hloubka ostrosti stejná ve všech plánech.

Volba prostředí koupelny jako hlavního dějiště filmu skýtala hned několik výhod, jak praktických, tak estetických. Nápad přišel hned potom, co jsem se rozhodla ztvárnit příběh o mé dětské obsesi tátovým županem. Ten jsem zvolila jako ústřední hromosvod děje, bylo proto žádoucí držet se v jeho přirozené doméně. Tímto způsobem jsem se vyvarovala zbytečného přecházení z místa na místo a zároveň vyzdvihla důležitost funkce, kterou župan nese.



Obrázek 3. Srovnání vývojových etap prostředí



Obrázek 4. Srovnání vývojových etap prostředí

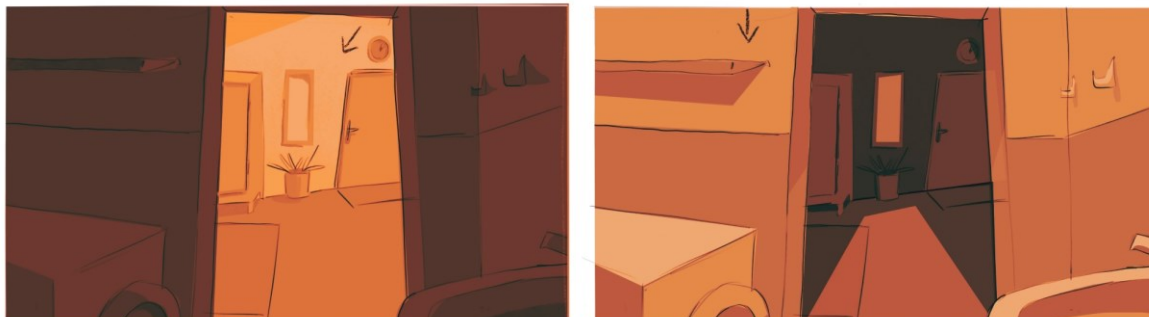
Mizanscénu lze segmentovat jak pomocí plánů a kulis, tak i pomocí světla, které imituje chování běžného domácího osvětlení. Příležitostně jsem tohoto principu využila k vyvolání dramatického efektu (např. náhlé vynoření ze tmy, prudké rozsvícení, zútulnění prostoru). Prostředí plní i roli symbolickou - sledujeme tu život mladé dívky, který prochází turbuletními změnami, přesto koupelna zůstává stejná. Dalo by se předpokládat, že pro ní tato místnost představuje jakési bezpečné útočiště v nejistých dobách. Jedná se navíc o velmi důvěrný pohled; místo, kde člověk jindy spoléhá na zavřené dveře a stoprocentní soukromí. Momenty tak najednou získávají punc intimity a opravdovosti a divák dostává pozvánku do první řady. V neposlední řadě kreslení pozadí nepatří mezi mé přednosti ani koníčky, proto jsem ráda, že jsem ušetřený čas mohla využít u jiných částí produkce.

### 3.2 Filmový čas a barevnost

Pozadí rovněž poslouží jako ukazatel plynutí času. V prvotní verzi filmu dělila jednotlivé scény delší doba, která byla lehce čitelná z dospívající podoby Vicky. Nyní tomu tak není - Vicky se téměř nemění a divák by mohl být zmaten. Každou scénu se tedy obmění soubor kulis, který nejen naznačí skok v čase, ale rovněž bude obsahovat symbolický význam pro daný moment (např. postupně praskající dlaždice, nový kartáček, nepořádek).

Vzhledem k detailnímu prokreslení pozadí bylo podstatné udržet ho barevně odlehčené, aby nepřebilo ostatní prvky v záběru. K tomuto účelu jsem zvolila žluto-oranžovou paletu různé intenzity doplněné o světle zelené akcenty. Záměrně jsem volila teplé zemité barvy, aby podpořily zvířecí povahu postav i prostředí, působily hřejivě a především, aby komplimentovaly nejdůležitějšímu barevnému prvku filmu, a to županu. Postupně, jak

naznačuje název *Do ztracena* (anglicky *Fading Out*), bude barevnosti ubývat, respektive se sníží sytost a teplota. Půjde to tak ruku v ruce s dějovou linkou a zrcadlit pocity Vicky.



Obrázek 5. Návrh barevného schéma prostředí

## 4 POSTAVY

Přestože jsou postavy a herecké výkony součástí mizanscény, rozhodla jsem se tuto kapitolu oddělit. Jednak kvůli jejímu většímu rozsahu a jednak kvůli přesahu do dalších disciplín filmové formy. Ráda bych zde čtenáře seznámila s jednotlivými charaktery, jejich významem pro příběh a vzájemnými vztahy.

### 4.1 Vicky

Hlavním protagonistou příběhu je holčička Vicky. Již není tajemstvím, že se v této osobě zrcadlí mé vlastní zážitky z dětství. Přesto snímek nemůže být zcela reálný, jelikož po téměř dvaceti letech života jsou vzpomínky vybledlé a zkreslené. Nahlížím na tuto skutečnost ale pozitivně; uplynulá doba za mě sama vytvořila výtah toho nejpodstatnějšího a nejintenzivnějšího materiálu, který stojí za to do filmu zahrnout. Příběh je navíc silně ovlivněn mým současným rozpoložením. Věřím, že kdyby moje pětileté já dostalo příležitost vytvořit stejný snímek, vypadal by podstatně jinak. Je tak mým cílem najít kompromis mezi těmito dvěma stavy - zobrazit smutek, frustraci a hněv, ale i snahu porozumět a touhu po smíření.

Jelikož je snímek v podstatě němý, lze hodnotit povahu Vicky pouze skrz její fyzický projev. V první scéně se zdá jako bezproblémové a bezstarostné dítě. Dalo by se předpokládat, že bez rozvodu rodičů by se její osobnost formovala zcela jinak. Naneštěstí tomu tak není.

Celý dramatický oblouk příběhu je postaven na jejím blízkém vztahu s otcem. Není náhoda, že právě se přivine potom, co byla svědkem jejich konfrontace s matkou. Stane se tak hned v expozici příběhu a pro zbytek filmu je tím stanovena rodinná dynamika. Tato situace nám toho o Vicky může mnohé říct: zaprvé, je daleko vnímavější, než si rodiče myslí. Zadruhé, v případě rozkolu se staví spíše na otcovu stranu a zatřetí, fyzická blízkost otce pro ni představuje pohodlí a bezpečí.

Právě jsem vyjmenovala tři zásadní pilíře osobnosti Vicky, které ovlivňují příběh a ženu hlavní hrdinku kupředu. První je pro mě osobně nejpodstatnější a zřejmě i nejvíc formuje vnitřní svět Vicky. Jak jsem již zmiňovala dříve, když jsem se pokoušela analyzovat témata a motivy snímku, přehlížení nebo podceňování emočních schopností dítěte je hlavní důvod vzniklého konfliktu. Podobný jev popisuje filmový kritik Scott (2019, vlastní překlad) v recenzi na snímek *Manželská historie*: „Henry [syn], jehož blaho je údajně hlavní starostí všech zúčastněných, je tahán sem a tam, jeho život zcela vytrhnut z rytmu.“ Rodiče často chtějí ušetřit dítě složitých konverzací a zbytečných scén. Sterilní a izolované prostředí, které

tím vytváří, bývá ale daleko více škodlivé. Nevědomky obírají dítě o možnost vyjádřit se. V případě mého filmu tak odloučení rodičů vyvolává u Vicky spoustu konfliktních a negativních pocitů, které nemůže s nikým sdílet.

S tím souvisí pilíř číslo dva, a to favorizace otcovy strany. Jedná se o přímý důsledek výše popsaných manévřů rodičů. Pokud dítě sleduje odchod milovaného člena rodiny a u jeho partnera nevidí adekvátní reakci, dá se očekávat, že se zastane právě znevýhodněné strany. Bez vysvětlení si přirozeně začne vytvářet vlastní závěry. Svou černobílou dětskou perspektivou následně vnímá matku jako padoucha, který vyhnal otce z domu. Fakt, že se záhy objevuje nový přítel Sam situaci vůbec neprospěje. Díky již pojmenované necitelnosti a sebestřednosti dospělých je Vicky opět postavena před hotovou věc - maminka má ráda někoho jiného než tatínka. Otevírá se nová etapa rodinného života, přičemž Vicky je jednou nohou stále v té předchozí. Nestihla se s ní rozloučit, ani ji oplakat. Všechny tyto potlačované emoce konečně vyvěrají na povrch a Sam se stává jejich canvasem.

Tímto se dostáváme k poslednímu, avšak stejně důležitému aspektu Vickyiny osobnosti, a to její fixaci na Georgův župan. Není příliš překvapivé, že v tomto předmětu nalézá útěchu a komfort; podobný motiv se nachází v nespočtu dalších filmů, kde je znázorněna ztráta blízké osoby. V tomto případě je kladen důraz na čich a hmat, díky kterým si připomíná příjemné chvíle s tátou. Nedopatřením se tento kousek ztraceného a milovaného světa dostává do rukou Sama a komfortní bublina je tak v ohrožení. Důležitou symboliku nese župan i v závěru díla, kdy se stává jakousi dýmku míru a učí oba charaktery vzájemnému porozumění.



Obrázek 6. Prvotní návrh charakterů

K tomu ale nedošlo jen tak. Zásadní předpokladem komplexního a dynamického hrdiny je osobní růst, proměna. Postava by měla přijímat nové podněty, přehodnotit své výchozí záměry a dosáhnout sebereflexe. To často znamená zakopat válečnou sekeru a můj příběh není v tomhle ohledu výjimkou. Při opravě rozbitého umyvadla si Vicky uvědomuje, že se lze posunout v životě dál, aniž by přišla o svoji minulost. Přestože se jedná o šťastný konec, dlouho jsem hledala způsob vyjádření, který by nebanalizoval její komplikované a křehké příměří se Samem. Nabízí mu župan, čímž metaforicky vystupuje ze své komfortní zóny a Sam jí oplácí gestem, které ji na oplátku ujistí, že si její snahy váží a respektuje ji.

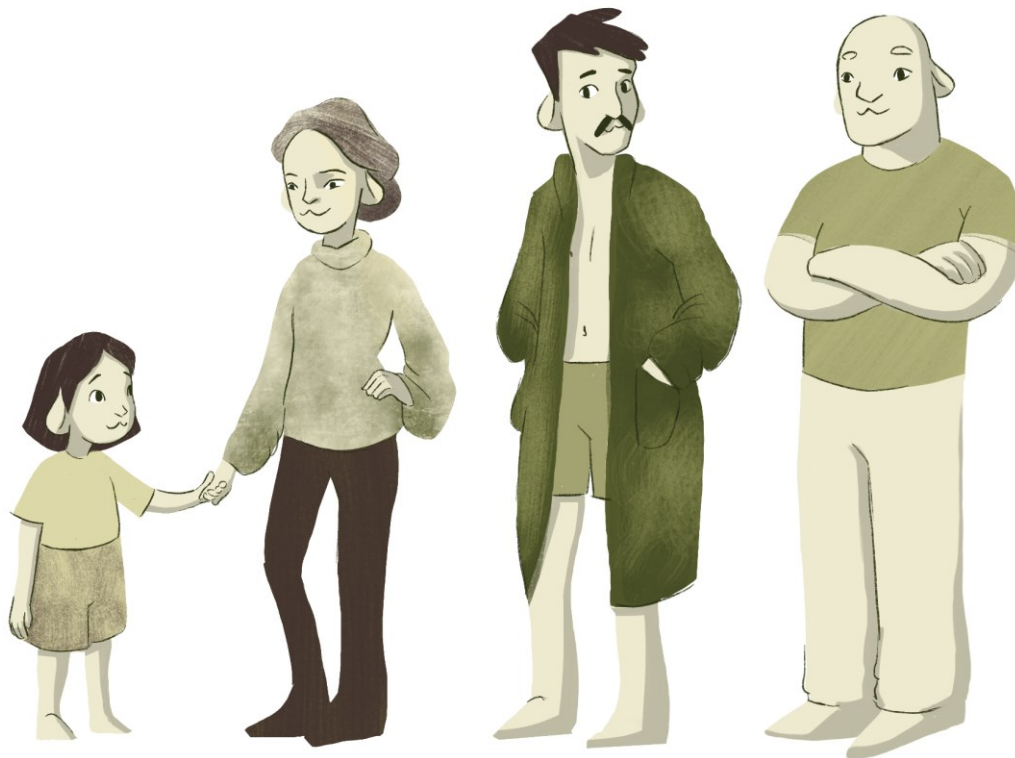
## 4.2 Rodiče Debbie a George

Oproti Vicky jsou zbylé postavy ploché a statické. Ty se vyznačují tím, že „[...] jejich osobnost je definována jedinou myšlenkou nebo vlastností,” (Forster, 1971, str. 103-104, vlastní překlad). Často fungují jako antagonisté, zástupci různých sociálních stereotypů nebo jako zprostředkovatelé. Rodiče Vicky plní v podstatě jednoduchou funkci - jejich hlavním charakteristickým rysem je jejich vzájemná inkompatibilita a primárním posláním je rozvod. George nadále plní svoji roli absentního otce, přičemž Debbie uvádí do děje nový element. Příběh by se obešel i bez jejich aktivní účasti, nicméně pro účely mého snímku bylo zapotřebí uvést postavy v bezprostřední blízkosti.

## 4.3 Přítel Sam

Nepostradatelný je pro můj příběh naopak Sam. Svoji přítomností staví před Vicky překážku, vyzívá ji ke změně přístupu. Dává Vicky prostor projevit svůj názor a díky své povaze ji pomáhá překonat vnitřní konflikt. Pro kýžený vývoj jejího charakteru bylo důležité, aby mohla svoje pocity reflektovat na emočně stabilní postavu. Skrze jeho činy jsem tak vyobrazila Sama jako milého, něžného a chápavého člověka, který vzbuzuje důvěru. Potíž u takových postav spočívá v jejich předvídatelnosti. Pokud by si Debbie přivedla tajemného nebo dokonce nepřijemného nápadníka, pro diváka by to znamenalo větší napětí. Kratší stopáž mého snímku by však neposkytla dostatečný prostor pro odkrytí motivů takové osobnosti, proto jsem se radši soustředila na rozvoj charakteru Vicky. Malý zvrat nastane na konci poslední scény, kdy Sam odmítá nabízený župan. Vyznění děje se díky tomu částečně změní a jistota diváka trochu zakolísá. Přestože se od vedlejších postav neočekává přílišný osobní posun, ráda bych si myslela, že závěr filmu nasvědčuje opak. Sam činí aktivní rozhodnutí a přes očekávání si od Vicky nebere župan. Toto drobné gesto

implikuje, že se ponaučil z předchozích chyb a respektuje osobní hranice Vicky (i když je ochotná se jich vzdát). Lze předpokládat, že podobného přešlapu už se nedopustí ani Debbie.



Obrázek 7. Finální návrh charakterů

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**



## 5 PREPRODUKCE

Preprodukční přípravy filmu jsou možná nejpodstatnější částí celé jeho výroby. V přeneseném významu lze tuto fázi vysvětlit jako pokládání stabilních základů, na kterých pak můžeme bezpečně stavět. Přestože tato fáze začíná v mnoha profesionálních animačních studiích už u počátečních námětů, dovolila jsem si (pro účely přehledné organizace mé práce) oddělit tematickou a technickou rovinu. Příběh je tuto chvíli již jasně daný a můžeme se nyní zaměřit na jeho překlad do vizuální podoby.

### 5.1 Storyboard a animatik

Je vhodné myslet na vizuální kompozici příběhu už při jeho sestavování. Jako příklad uvedu proces tvorby epizody seriálu *Dopad* pro Českou Televizi. Ta trvá šest minut a obsahuje okolo padesáti různých záběrů; při takovém množství materiálu je snadné nechat se unést. Délka i podoba záběru musí proporcionálně odpovídat jejich významu a emoci, zároveň je nutné pohlídat si gradaci a rytmus celé scény, potažmo i snímku. Nemluvě o zachování kontinuity, správné volbě střihu nebo úhlu kamery. Storyboard v takové situaci umožňuje objektivní pohled na věc. Díky zjednodušenému zobrazení nedochází k zabřednutí v detailech a lze se jednodušeji soustředit na kostru filmu.

V této fázi příprav zkolaboval můj prvotní námět na bakalářský film: černá rodinná komedie s nadpřirozenými prvky. Děj velmi rychle nabobtnal a k jeho odvyprávění bylo najednou zapotřebí několik různých filmařských i animačních postupů. Zpracování takového snímku bylo natolik složité, že jsem se rozhodla od něj upustit.

Věděla jsem, že si budu muset vymezit mantinely. Příští nápad jsem proto hned v zárodku omezila na jedinou scénu. Příběh pak bylo možné lehce a inovativním způsobem tomuto formátu přizpůsobit. Díky absenci dialogu, střihu a pohybu kamery jsem mohla využít storyboard jako první verzi animatiku. Miniaturní nákresy záběrů byly v mém případě již zbytečné - po rozvržení kompozice mizanscény jsem rovnou mohla přejít k plánování pohybu jednotlivých postav před kamerou. K tomu jsem využila kreslicí plátno srovnatelné se závěrečným měřítkem filmového rámu, jelikož se často jedná o drobná gesta, a to navíc v zadních plánech. Uvědomila jsem si díky tomu proporční nesrovnalosti, které bylo třeba upravit.

## 6 PRODUKCE

Kapitola produkce se bude zabývat především animací filmu. Ráda bych zde představila zvolenou techniku, a to se všemi výhodami a riziky, které s sebou přináší. Následně budu psát o samotném procesu tvorby.

### 6.1 Zvolená animační metoda

Čtyři scény, minimální střih, statická kamera a neměnné pozadí - je zřejmé, že první housle bude v tomto snímku hrát charakterová animace. Z takové konstelace je snadné vyvodit, že jsem si ušetřila spoustu práce; někdo by tento přístup mohl dokonce považovat za líný. Mnohým ale nedochází, jaký tímto způsobem vzniká nátlak na pohyblivou složku záběru. Divákovi se prostředí záběru rychle okouká, nudí se a začne hledat chyby. Příběhová linie i herecké výkony musí proto být o to víc precizní a poutavé, aby nenechali divákovu pozornost ani na chvíli otálet.

Začala jsem se obávat, zda jsou mé výtvarné schopnosti kompatibilní s těmito požadavky. Animační styl, který jsem si v průběhu studia na Univerzitě Tomáše Bati (dále jen UTB) osvojila a který i nadále preferuji, se totiž vyznačuje prokreslenými fázemi, klidným tempem a minimální stylizací. Charaktery mají realistické proporce i vyjadřování a jen málokdy u jejich projevu využívám tzv. "smear frames" (fáze, které deformují těleso vlivem pohybu). To se ale muselo změnit - takový způsob animace jsem si mohla dovolit dříve, nyní jde však o mnohem delší film a navíc, jak už jsem zmiňovala, značně statický.

Naštěstí mi v tomhle ohledu pomohl větší počet postav a jejich neustálý pohyb mezi plány. Akce se díky tomu mnohdy překrývá a pozorovatel je plně zaměstnán. Pro ještě větší odlehčení a lepší čitelnost řeči těla jsem se rozhodla prokreslit pouze některé části (tzn. obličej a ruce). Zbytek těla je tak možné zobrazit více abstraktně, což by mělo zpestřit jinak strohé, realistické pojetí. V tomto ohledu mě velmi inspirovala tvorba ruského animátora Fjodora Chitruka, který často kombinuje kreslenou linku s ploškovou animací. Linku, podobně jako to plánuji i já, využívá především u výrazů obličejové a části trupu nahrazuje grafickými útvary nebo kolážovými výstřižky.

Od začátku jsem věděla, že chci pro většinu práce použít digitální kreslenou animaci, která mi umožňuje opravdu detailní zachycení i té nejjemnější mimiky. Volba této metody má zároveň i osobní důvody - mnoho z motivů pochází z mého dětství, kdy kreslení představovalo jednu z mých největších vášní. Přišlo mi proto vhodné tuto symboliku ve filmu zachovat a přiblížit se tak způsobu vyjadřování malého dítěte. U neprokreslených částí

jsem následně uvažovala o vícero možnostech. Jako první se nabízela stop-motion technika, a to konkrétně v podobě ploškové animace. Končetiny a trup těla by nahradily malované papírky, které by se mezi jednotlivými fázemi ručně posouvaly a fotily. Ačkoliv esteticky lákavá, je tato metoda časově a technicky velmi náročná (Voráček, 2024). V mém filmu se navíc hojně vyskytuje pohyb přímo ku kameře, což by navíc znamenalo, že každá loutka by potřebovala několik různě velikých verzí. Kromě toho mě vedoucí mé práce Eliška Oz znale upozornila, že roztržitá a nepřesná povaha ploškové metody může nabourat můj jinak plynulý a rozvážný styl.

Nejlepší variantou je tedy digitální imitace ploškové animace, která je oproti té ruční rychlejší na výrobu. Rovněž působí klidněji a čistěji, díky čemuž nebude tolik kontrastovat s kreslenou složkou. Nebude ohraničena přesnou linií, nýbrž se bude jednat, po vzoru Fjodora Chitruka, o abstraktní útvary. Na ty se později v procesu postprodukce naklídají animované textury a efekty, kterými bych ráda vyjádřila různé textilní materiály. Ve filmu hraje haptika důležitou roli, bylo by proto vhodné, kdyby se odrážela jak ve vizuální tak například i ve zvukové rovině (více v kapitole Postprodukce - Zvuková složka).

## 6.2 Animační software

Volba animačního softwaru je u takto dlouhodobého projektu velmi důležitá. Mnohé programy jsou zbytečně komplexní, některé naopak neposkytují funkce, které jsou pro můj konkrétní záměr podstatné. Oba případy mohou uškodit procesu animace, jak na kvalitě tak i časově. Dalším faktorem je cenová dostupnost. Tím, že většinu svého filmu vytvářím z prostředí domova, ochuzuji se o možnost využít školní licence a další technické vybavení, které UTB poskytuje. Kvůli tomuto důvodu jsem si musela zřízovat i dostatečně výkonné zařízení, které unese celý proces výroby.

S ohledem na všechny důvody uvedené výše jsem zvolila aplikaci Procreate Dreams. S produkty společnosti Apple mám dlouholeté zkušenosti a důvěřuji jim, rozhodla jsem se proto tuto novinku vyzkoušet. Co se funkcí a nástrojů týče, je Procreate Dreams kompaktním spojením všech programů, které jsme měla možnost vyzkoušet. Dovoluje tvůrci zcela nový způsob "live" animace, která nahrává transformaci tělesa v reálném čase. Zároveň obsahuje ovladače motion designu, které v mnohých případech pokryjí nutnost dalšího postprodukčního upravování. Hlavním důvodem, proč jsem se pro program rozhodla, jsou stovky různých štětců a možnost je doplňovat a modifikovat.

Skutečnost, že je na trhu teprve dva roky, s sebou ale přináší jistá rizika. Aplikace je stále ještě v procesu zdokonalování a mnoho uživatelů s ní není zcela spokojeno. V čem podle

mého názoru Procreate Dreams zaostává, je orientace na časové ose a její manipulace. Často je zapotřebí složité řady úkonů za účelem jednoduché úpravy. Program navíc neumožňuje žádnou formu personalizace prostředí; jednotlivé vrstvy se tak nedají okomentovat, barevně odlišit ani pojmenovat, což vede k věčnému hledání a ztrátě času. V tomto ohledu je mnohem přívětivější například TVPaint Animation (animační software společnosti TVPaint Developpement SARL).

Přes všechny tyto nedokonalosti nevěším hlavu. Vývojáři aplikace v tuto chvíli doslova nasávají zpětnou vazbu uživatelů a chystají mnoho aktualizací. Společně s dalšími produkty, jako je ilustrační aplikace Procreate, tablet Apple iPad a grafická tužka Apple Pencil, tvoří Procreate Dreams neporazitelný balíček možností.



Obrázek 8. Rozhraní aplikace Procreate Dreams

## 7 POSTPRODUKCE

Podle mého názoru jsou možnosti postprodukce v našem školním ateliéru značně podceňované. Mrzí mě, že jsme v rámci výuky neměli příležitost si tyto editační nástroje řádně osvojit. Pomocí správných efektů, masek a filtrů je totiž možné dosáhnout podoby filmu, na jaké by bylo jinak potřeba pracovat několik měsíců. Podobně jsme na tom i se znalostmi zvukové kompozice. Vedení fakulty však kompenzuje tuto skutečnost snahou propojovat animátory přímo se studenty specializovaných oborů, ať je to střih, kamera nebo vizuální efekty. Tato mezioborová spolupráce ve větších týmech napodobuje chod produkce reálných snímků na zakázku, proto jsem za tyto zkušenosti velmi vděčná.

### 7.1 Compositing, speciální efekty

Většinu snímku jsem měla v plánu upravovat sama. Tomuto záměru jsem od počátku přizpůsobovala příběh, mizanscénu, software a především postprodukční zásahy. Největší a časově nejnáročnější je proces compositingu, čili kombinování vizuálních prvků různých zdrojů do jediného obrazu. Lineární animaci různých částí postav je nutné navrstvit a správně vsadit na časovou osu. Ta se následně podbarvuje - na nižší úrovni jsou vytvořeni barevné plochy, které kopírují hranice linky a vytváří hmotu animace. Tato vrstva se dá později duplikovat, maskovat a různě modulovat. Díky tomu jde například vytvořit vržený stín nebo naopak světlé odlesky. Já ráda těmto plochám přiřazuji textury reálných materiálů, načech je animuji. Vytváří to tak zajímavý kontrast s digitální povahou animace. Dále využívám speciálních příkazů v programu Adobe After Effects, kterými mohu rozrušit okraje různých prvků. Namísto ostrého přechodu dvou prostředí tak například dochází k prolnutí (Ward, 2018).

V závěru se kompozice upraví barevně, a to celkově nebo po částech. U svého snímku jsem záměrně zvolila přístup, který mi umožňuje jeho paletu kdykoliv upravit. Spočívá v tom, že při kresbě i animaci se využívá monochromatická škála odstínů jedné barvy. Nejčastěji se jedná o stupně šedi, kterým pak lze postprodukčně přiřadit jakoukoliv barvu.

### 7.2 Zvuková složka

Momentálně není naneštěstí v mých silách doplnit film o zvukovou stopu. Do budoucna je mi to tak ponaučením, že spolupráce s externím zvukařem nebo skladatelem je potřeba plánovat již v preprodukční fázi výroby (i když se k snímku přidává až později). Přesto je pro mě audio složka velmi důležitá a plánuji ji dodat i po odevzdání filmu komisi. Bude se

tedy jednat o postsynchronní výrobu zvuku. „*Postsynchronní ruchy se nahrávají dodatečně ve speciálně vybaveném zvukovém studiu, kde skupina ‘ruchařů’ (zvukových imitátorů) vytváří ruchy k filmové scéně přímo podle promítaného obrazu,*“ (Bláha, 2004, str. 22). Stopa bude obsahovat hudbu, řeč i zmíněné ruchy. Hudba bude komponovaná, nediegetická, vyplňovat bude především hluché části scén. Řeč ve formě dialogu bude v tomto případě působit téměř jako ruch. Chtěla bych s její pomocí zdůraznit komunikační bariéru, která mezi Vicky a ostatními postavami vzniká. Kdykoliv budou dospělí promlouvat, bude jejich řeč postprodukčně upravena tak, jako kdyby mluvili za zavřenými dveřmi. Intenzita tohoto efektu se bude odvíjet od vzdálenosti od kamery. Vicky zůstává němá.

Ruchy představují nejdůležitější složku, jelikož budou zdůrazňovat význam haptického vnímání světa Vicky. Selektivně budou podkreslovat momenty, kdy dochází k doteku nebo tření. Ve srovnání s dialogem budou velmi ostré a jasné, což by mohlo pomoci divákovi pochopit, proč je kontakt s županem pro Vicky tak důležitý. Tomu musí být připravena poslechově velmi příjemná a měkká tkanina, aby dokázala vyvolat příjemné pocity.

## ZÁVĚR

V rámci této bakalářské práce jsem se podrobně zabývala procesem výroby animovaného filmu a jeho tematickým obsahem. Díky stanovení hlavních témat a motivů snímku byly identifikované klíčové prvky, které formují hloubku a komplexnost animovaného díla a umožňují divákovi proniknout do jeho světa. Proběhla důkladná analýza dějové struktury snímku, jeho postav a vztahů, která poukázala na důležitost správné interpretace těchto prvků pro celkové porozumění filmového díla. Představila jsem také technické aspekty výroby, od preprodukce přes produkci až po postprodukcii, čímž se mi podařilo zdůraznit význam spojení technických a tematických prvků pro dosažení co nejlepšího výsledku.

Je zřejmé, že animovaný film není pouze prostředkem k zábavě, ale také mocným nástrojem pro vyjádření myšlenek, emocí a komplexních příběhů. Kvalitní animovaný film dokáže oslovit diváka na mnoha úrovních a pohltnout ho do svého světa na celou délku projekce.

Na závěr lze konstatovat, že výroba animovaného filmu je procesem spojujícím umění s technologií, kreativitu s průmyslovými standardy. Přináší divákům nejen vizuální, ale i emocionální zážitek, který může zanechat dlouhodobý dojem a ovlivnit jejich pohled na svět. Doufám, že tato práce přispěje k lepšímu porozumění procesu výroby animovaného filmu a inspiruje budoucí tvůrce k vytváření ještě kvalitnějších a přesvědčivějších děl.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

AUJEZDSKÝ, Pavel. *Od knížky k televiznímu filmu: úvod do problémů televizní adaptace pro studenty Rozhlasové a televizní dramaturgie a scenáristiky*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2009. ISBN 978-80-86928-68-5.

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.

FORSTER, E. M. *Aspekty románu*. Bratislava: Tatran, 1971.

MURRAY, Donald M. All Writing is Autobiography. Online. *CCC: College Composition and Communication*. 1991, roč.42, č.1, str.66. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/357540>. [cit. 2024-05-01]

PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967.

SCOTT, Anthony O., 'Marriage Story' Review: Dance Me to the End of Love. Online. *New York Times*. 2019. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2019/11/05/movies/marriage-story-review.html>. [cit. 2024-05-01]

VORÁČEK, Vít. Animetod - plošková animace. Online. *RVP*. 2024. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/23709/ANIMETOD-PLOSKOVA-ANIMACE.html>. [cit. 2024-05-01]

WARD, Caleb. Amazing Expression in After Effects. Online. *School of Motion*. 2018. Dostupné z: <https://www.schoolofmotion.com/blog/amazing-expressions-in-after-effects>. [cit. 2024-05-01]



**SEZNAM OBRÁZKŮ**

<i>Obrázek 1. Návrh plakátu .....</i>	<i>13</i>
<i>Obrázek 2. Dřívější verze s oživlým županem .....</i>	<i>15</i>
<i>Obrázek 3. Srovnání vývojových etap prostředí .....</i>	<i>17</i>
<i>Obrázek 4. Srovnání vývojových etap prostředí .....</i>	<i>18</i>
<i>Obrázek 5. Návrh barevného schéma prostředí .....</i>	<i>19</i>
<i>Obrázek 6. Prvotní návrh charakterů .....</i>	<i>21</i>
<i>Obrázek 7. Finální návrh charakterů .....</i>	<i>23</i>
<i>Obrázek 8. Rozhraní aplikace Procreate Dreams .....</i>	<i>28</i>

