

Zákulisí filmu Fieldbook of Common Birds

Barbora Fialová

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Barbora Fialová
Osobní číslo:	K21205
Studijní program:	B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. textová část: Zákulisi filmu Fieldbook of Common Birds 2. praktická část: Fieldbook of Common Birds – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. V podobě autorské explikace 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. Minimální rozsah je stanoven na 15 normostran, 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.

Student odevzdává práci ve dvou exemplářích v listinné formě a současně i v elektronické formě pro potřeby Knihovny UTB. Po skončení obhajoby zůstává jeden exemplář listinné formy práce (výtisk k uložení) na FMK a bude uložen v externím uložišti a druhý exemplář listinné formy se vrací studentovi (výtisk k navrácení). Teoretickou práci ve formátu PDF nahrává student také 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 nebo v tvůrčím týmu. Doporučuje se 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 90 sekund a doporučená maximální stopáž 5 minut. Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce. Projekt musí být dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se pro obhajobu odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu) na NAS FMK. Po obhajobě se dílo exportuje do ProRes formátu, a to po obdržení přesné technické specifikace.

Parametry pro videosoubor k obhajobě:

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 smlouvu k audiovizuálnímu dílu.

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

Seznam doporučené literatury:

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit: [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators].
New York: Farrar, Straus and Giroux, c2009. ISBN 978-0-86547-897-8
SNYDER, Blake. Save the cat!: the last book on screenwriting that you'll ever need. Studio City: Michael Wiese Productions, c2005. ISBN 1-932907-00-9
ČECHOV, Michail Aleksandrovič; ČECHOV, Michail Aleksandrovič a ČECHOV, Michail Aleksandrovič. *Hercova cesta: O herecké technice*. Vydání druhé, první společné vydání v nakladatelství KANT. *Disk. Velká řada*. V Praze: KANT – Karel Kerlický pro AMU, 2017. ISBN 978-80-7437-241-4
MATEU-MESTRE, Marco. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City: Design Studio Press, 2015. ISBN 978-1-933492-95-7.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Martin Kukal**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **3. listopadu 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **23. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 3. března 2025

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou 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 Univerzita Tomáše Bati 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 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 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 práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....

podpis autora

ABSTRAKT

Cílem práce je seznámit čtenáře s procesem výroby krátkého animovaného filmu Fieldbook of Common Birds. V práci se věnuji psaní scénáře, tvorbě storyboardů, řešení výtvarného zpracování a využití atmosfér, prostoru a světla k navození určité nálady. Zároveň komentuji své inspirační zdroje a proces tvorby pozadí pro film.

Klíčová slova: animace, animovaný film, mizanscéna, atmosféra

ABSTRACT

The goal of this work is to introduce readers to the development of a short animated film Fieldbook of Common Birds. In the following text I explore the writing of a script, making of storyboards, exploring the visual aspect of a film and the use of atmosphere, space and light to induce a specific mood. I also comment on my inspirations and the process of creating the film's backgrounds.

Keywords: animation, animated film, mise-en-scène, atmosphere

Vřelé poděkování patří hlavně mým rodičům a babičce za veškeré navařené obědy, cesty do Zlína a z něj, věrnou podporu při tvorbě a pohodové domácí zázemí.

Ráda bych poděkovala všem členům týmu, kteří se na filmu podíleli. Klárce za úžasný vhled do storyboardů a za perfektní animaci.

Velký dík stojí mým spolubydlícím a všem přátelům, které jsem v procesu tvorby filmu získala.

Děkuji i všem kantorům, kteří se mnou strávili čas konzultováním. Bez vás všech by tento film nevznikl.

OBSAH

ÚVOD.....	13
1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU.....	14
1.1 PŮVODNÍ NÁPAD	14
1.2 VLIV VZDÁLENOSTI NA TVORBU FILMU	15
1.3 INSPIRAČNÍ ZDROJE PRO TÉMA.....	16
1.3.1 Hunt for the Wilderpeople	16
1.3.2 His Three Daughters	17
2 PŘÍBĚH A STORYBOARD.....	19
2.1 HLEDÁNÍ SILNÝCH MOMENTŮ A ATMOSFÉRY	19
2.2 PRVNÍ VERZE STORYBOARDU	20
2.3 DRUHÁ VERZE STORYBOARDU	22
2.4 TŘETÍ VERZE STORYBOARDU A ANIMATIK	23
3 POSTAVY A DESIGN.....	24
3.1 BRATŘI.....	24
3.2 PTÁCI	25
4 HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO PROVEDENÍ FILMU	26
4.1 VÝBĚR TECHNIKY	26
4.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	28
4.2.1 Over the Garden Wall	29
4.2.2 Wolfwalkers	29
4.2.3 Princess Mononoke	30
4.3 ATMOSFÉRA A BARVA FILMU	31
5 TVORBA POZADÍ	32
5.1 TUŽKA A DIGITÁLNÍ MALBA	32
5.2 FINÁLNÍ PROCES VÝROBY	33
6 ANIMACE	34
6.1 ROZDĚLENÍ ANIMACE	34
6.2 SVĚTLO A ŠRAFURA	34
7 HUDBA A ZVUK	35
7.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE	35
7.2 HLEDÁNÍ HUDEBNÍKA.....	36
7.3 SPOLUPRÁCE S HUDEBNÍKEM	36
7.4 ZVUK.....	37
8 KOMPOZITING.....	38

9	FINÁLNÍ MYŠLENKY	39
	ZÁVĚR.....	40
	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	41
	SEZNAM OBRÁZKŮ	43
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	44
	SEZNAM PŘÍLOH.....	45

ÚVOD

V následujícím textu se budu věnovat preprodukcí a produkci mého bakalářského animovaného filmu nesoucí název “Fieldbook of Common Birds”, na kterém jsem spolupracovala s Klárou Feltlovou. Jádrem filmu je atmosféra a jemné předání emocí divákovi. Chtěla jsem využít lesů, jezera a chaty pro atmosférický prožitek. Příběh vypráví o dvou bratřech, Keito a Roda, kteří se vrací do staré chaty svého nedávno zesnulého otce. Společně čelí zármutku skrz sledování okolního ptactva. Přes neštěstí si bratři najdou cestu zpět k sobě a pochopí, že smrt otce mohou překonat společně. Atmosféra našich českých lesů, luk a jezer mě doprovází dlouhodobě skrze moji tvorbu. Téma odloučení od milovaných pro mě bylo překvapivě osobnější, než jsem si na začátku projektu myslela. Konečně jsem měla šanci pracovat na vlastním projektu, na který bych se mohla zpětně dívat s hrdostí. Doufám, že se za pár let budu stále cítit stejně spokojeně.

V mé teoretické práci se věnuji hledání námětu, preprodukcí a produkci filmu. Zároveň jsem se snažila přijít na funkční způsob předání emoční linky skrz prostor, a nejen přes oči a herectví hlavního hrdiny. Na filmu jsem pracovala jako režisérka a výtvarnice. Vytvářela jsem character design, pozadí, animaci a fungovala jsem jako druhá ruka pro Klárku při kompozitingu. Zároveň jsem komunikovala s herci, hudebníkem a sehnala koloristy.

Chtěla jsem vytvořit film, který by měl osobité výtvarno, držel divákovu pozornost skrz dlouhé záběry a momenty a emočně obohatil členy teamu, co na filmu se mnou spolupracovali. Fieldbook of Common Birds nese určitou osobní notu, která je velké části nám známá. Všem se nám po někom někdy stýskalo. Doufám tedy, že po přečtení práce bude moje osobní zabarvení vůči projektu zřetelné.

Osobité výtvarno nebylo jednoduché udržet, kvůli časovým kapacitám. Ke konci produkce se muselo razantně změnit, jelikož jsem nemohla vybarvovat pozadí. Předala jsem práci dál. Samozřejmě se spoustou konzultací a testy. Bylo pro mě těžké předat takto důležitou část filmu někomu dalšímu a držet důvěru v to, že záběry budou držet stejnou emoci i skrz odlišné výtvarno. Naštěstí jsem se mohla spolehnout na práci mé dlouholeté kamarádky Olgy Šarovské, která přispěla na pomoc v nejděsivějších momentech produkce.

Doufám, že se nám skrz film podařilo obohatit životy členů teamu a předat emoce, které mě tížily dlouhé týdny.

1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU

Dlouhou dobu jsem s námětem na bakalářský film seděla. Snažila jsem se vymyslet projekt, na kterém by mě bavilo pracovat déle než jeden rok. Jelikož jsem s preprodukcí začala již v prosinci 2023, bylo pro mě důležité si udržet stejný entuziasmus skrz celou tvorbu v budoucím roce a půl.

1.1 Původní nápad

Dlouhodobě pracuji na vlastním rozsáhlém projektu „Fiends and Men”. Jedná se o rozsáhlý svět postav a příběhů v lehce hororovém žánru. Svět je zasazený do 21. století v zemi inspirovanou slovanskými národy. Hlavní hrdinové, bratři Keito a Roda, proplouvají životem nezávisle na sobě. Po náhlé smrti otce se po dlouhé době setkají, aby vyklidili otcův dům a zjistili, co se otci stalo. V jeho staré chatě v lese najdou starou knihu zaznamenávající svět z úplně jiného pohledu, než jsou zvyklí. Kniha popisuje faunu a flóru, která neexistuje. Popisuje situace abnormální a paranormální. Bratři by knihu v normální situaci založili zpět do poličky mezi ostatní fikci, avšak na smrti otce nebylo normálního vůbec nic. Kniha otevře bratrům oči a společně s jejich přáteli se rozhodnout záhadné úmrtí otce vyřešit.

Projekt je pro mě převážně koníček, forma relaxace a vybití kreativní energie. Hned jsem věděla, že chci použít určité postavy z tohoto příběhu pro svůj bakalářský film.

Rozhodla jsem se využít bratry Keita a Rodu. Hned mě lákala stará chata jejich otce a tajemství, které by společně mohli odkrýt. Nápad byl takový, že využiji svůj bakalářský film jako teaser pro budoucí komix. Nechtěla jsem, aby měl film až moc otevřený konec a chtěla jsem již existující příběh upravit. Začala jsem si pohrávat s nápadem figury „bílé paní”. Entita, která pronásleduje bratry skrz starý dům a děsí je. Je doprovázena zajíci, žábami, potkany a dalším drobným zvířectvem. Bílá paní představovala zármutek bratrů, se kterým se museli vypořádat. Nápad se mi velice zamlouval a hned jsem začala skicovat.



Obrázek 1 – Návrh prvního nápadu

8. ledna 2024 jsem společně se Zuzkou Matysovou a Ľubkou Makoóvou přeletěla tuzemskou hranice a přistála v Norsku ve Voldě, kde jsme společně začaly Erasmový semestr. Dostaly jsme možnost si vybrat dva projekty na kterých budeme přes semestr pracovat. Jeden z projektů mohl být studentem definovaný projekt, takže jsem využila situace a rozhodla se pokračovat v práci na bakalářském filmu. Získala jsem supervizora Roryho Thompsona. Rory je výborný malíř a pracoval na filmech jako jsou „*S láskou Vincent (2017)*”¹ a „*Jagna (2023)*”². Jeho dovednosti a znalosti z malované stop motion animace byly pro mne skvělou výhodou. V této části projektu jsem uvažovala nad využití animovaného akvarelu v rámci filmu nebo pozadí a tím pádem jeho konzultace byla nezbytná. Nápad jsem zároveň konzultovala i se třídou a Mohammadem Javadem Khajavi, který vedl náš ročník. Zároveň jsem projekt konzultovala i online s Martinem Kukalem, Kačkou Čupovou a Ivanem Štroblem.



Obrázek 2 - Volda

1.2 Vliv vzdálenosti na tvorbu filmu

Během ledna a února 2024 jsem převážně pracovala na zakázce a semestrální práci ještě z minulého semestru. Kvůli těmto dvěma projektům se preprodukce na chvíli zastavila. První dva měsíce v Norsku byly velice náročné. Nová země, nová komunita, krátké dny a dlouhé noci, sdílená kuchyň s nečistotným spolubydlícím Diegem a příliš práce mě dostalo do stavu pouhé existence. Stýskalo se mi po domově, i když byl pro mě výjezd do Norska jeden z největších splněných snů. Chybělo mi zajetí zázemí a podpora.

Když jsem se v březnu vrátila zpět k práci na bakalářském filmu, zjistila jsem, že se najednou soustředím více a více na téma odloučení od místa a milovaných osob. Hororový žánr najednou nedával smysl.

Vzdálenost měla samozřejmě i dobré následky. Nejen plně nabitá samostatnost, ale i prostředí ve kterém jsem se nacházela. S chladným jarem přicházelo více světla a možnosti objevování Voldy a okolí. Začala jsem konečně prozkoumávat svět kolem sebe. Od hučící řeky Øyraelva, po impozantní jezero Rotevatnet. Vyjížděla jsem autobusem do vzdáleného

¹ WELCHMAN, Hugh (režisér). *Loving Vincent*. Film. Velká Británie: WELCHMAN Hugh, 2017.

² WELCHMAN, Hugh. *Jagna* (režisér). Film. Polsko: WELCHMAN Hugh, 2023.

města Ålesund. Cesta do města mě bavila snad více než celé město samo o sobě. Projížděla jsem fjordy, zaznamenávala světlo a odlesky ve vodě. Potřebovala jsem přírodu vnímat všemi smysly a nasát inspiraci.

1.3 Inspirační zdroje pro téma

Pokud jsem necestovala nebo nepracovala, snažila jsem se obohacovat vizuální knihovnu jinými způsoby. Koukala jsem na spousty filmů. Pokud byla možnost, jela jsem do kina ve vedlejším městečku Ørsta. Cesta sem a tam stála přibližně 200 Kč a lístky do kina přibližně 260 Kč. Takže jsem se do kina tolikrát nepodívala. Spoléhala jsem tedy na svůj notebook a jiné zdroje.

1.3.1 Hunt for the Wilderpeople

Vracela jsem se častokrát k mému oblíbenému filmu *Hunt for The Wilderpeople* (2016)³ od Taiky Waititi. *Ricky je těžce zvladatelný, hip-hopem odkojený teenager, vyrůstající v náhradní péči. Když jednoho dne skončí v nové rodině na novozélandském*



Obrázek 3 – Ricky a Heck

*venkově, jeho život nabere zcela nový směr. Souhrou okolností se totiž Ricky, který dosud příliš nepřišel do kontaktu s přírodou, ocitá na útěku nehostinnou buší se svým bručounským náhradním strýcem (neodolatelný Sam Neill). V patách jsou jim ozbrojené složky a dvojici svérázných renegátů tak nezbyvá než nechat stranou své odlišnosti a spojit síly k nevyrovnanému souboji.*⁴ Film je plný překvapení, komedie ale i zármutku a určité nově nalezené svobody. Připomíná mi časy, kdy jsem jako malá (později i dospělá) jezdila na skautské tábory. Všude kolem mě byly lesy a čerstvý vzduch. Sledovali jsme ptáky a zkoumali stromy a trávili dlouhé večery u táboráku. Sice jsme nebyli v buši, ale ostružiním propletené Bohuslavické lesy nám divočiny dodaly dost.

³ WAITITI, Taika (režisér). *Hunt for the Wilderpeople*. Film. New Zealand: Defender Films, Piki Film, Curious, 2016.

⁴ KVIFF. *Hon na pačlověky*. Online. In: KVIFF. Dostupné z: <https://www.kviff.com/cs/program/film/46/19889-hon-na-pacloveky> [cit. 2025-05-03].

Snímek nezmiňuji jen kvůli své osobní oblibě ale i výborně vyvážené komedii a dramatu.

Taika Waititi si rád hraje s typy komedií, které často přehání pomocí grotesky, písni, karikatury, milé urážky či analytickými obrazy. Všechny charaktery jsou vtipné a svérázné, ale protože nás dokážou rozesmát jsou vnímané jako reální lidé raději než uměle vytvořené charaktery.

*Waititiho smysl pro lidské bytosti v „*Hunt for the Wilderpeople*“ dovoluje jeho postavám procházet ztrátou a těžkostem bez toho, aby byly čistě limitovány svým utrpením. Jsou to postavy romantické, pragmatické, výstřední a naprosto obyčejné.⁵*

Waititi vnímá lidskou postavu jako charakter, který je schopný přežít ztrátu a těžkosti bez toho aby je ve finále definovala. Chtěla jsem dosáhnout této rovnováhy i ve svém filmu.

1.3.2 His Three Daughters

Film *His Three Daughters* (2023)⁶ jsem viděla až když velká část preprodukce byla hotová. Zároveň mi ale nedalo tento film v práci zmínit, nebo vzpomenout. Jedná se o relativně nový snímek od Azazela Jacobse. Film vypráví příběh tří sester, které se po dlouhé době setkají, aby se postaraly o nemocného otce, kterému už nezbývá mnoho dní. Film je plný emocí a střetávání různých povah. Je jemný a emotivní ale zároveň dramatický. Inspirovala jsem se jím hlavně při psaní dialogu a interakcí mezi bratry.

Každá ze sester je jiná. Mluví jinak, vypadají jinak, jejich cíle v životě jsou velice rozdílné. Všechny prožívají odloučení od otce odlišně.

Trojice by nemohla mít méně věcí společných, od povahy a zvyků po vzhled. Napětí z dočasného společného bydlení a sledování jejich umírajícího otce vede k nepříjemným

⁵ DARGIS, Manohla. Review: In „*Hunt for the Wilderpeople*,“ *Lighting Out for the Bush*. Online. In: The New York Times. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/06/24/movies/hunt-for-the-wilderpeople-review.html> [cit. 2016-06-23]. Volný překlad.

⁶ JACOBS, Azazel (režisér). *His Three Daughters*. Film. USA: Netflix, 2023.

*hádkám a postupně i citlivým momentům a pochopení. Film ukazuje dvě strany jak nás rodinné vztahy svazují.*⁷

Rozdílnost sester je poznat i v dialogu a typických akcích. Elizabeth Olsen předala své postavě Christine úžasnou dramatickou linku. Christine funguje přes celý film jako mediátor mezi Katie (Carrie Coon) a Rachel (Natasha Lyonne). V poslední čtvrtině filmu Christine emoce přerostou přes hlavu a překvapí své sestry vztekem. Tento moment v příběhu přidává Christine další vrstvu charakteru a odkrývá nám část jejího bytí. Pro psaní charakterů do mého filmu byl tento moment velice inspirující. Sice jsme od velké dramatičnosti příběhu v pozdních stádiích storyboardu odstoupily, ale myslím, že se část inspirace stále promítla do finální podoby filmu.



Obrázek 4 – Christine, Katie a Rachel

⁷ KEITH, His Three Daughters. Online. In: Meadow Party. Dostupné z: <https://meadowparty.com/blog/2024/10/25/his-three-daughters/> [cit. 2024-10-25]. Volný překlad.

2 PŘÍBĚH A STORYBOARD

Námět a téma mi bylo jasné. Avšak dlouho jsem hledala co přesně se ve filmu bude odehrávat. Velice důležité pro mě bylo předat emoční linii hlavních charakterů a zachovat atmosféru filmu.

2.1 Hledání silných momentů a atmosféry

Inspirace k emoční lince charakterů v Fieldbook of Common Birds vznikla hlavně ve Voldě. Jezera, travnaté a kamenné cesty, bohaté lesy. Nejen že jsem hledala nové atmosféry a nálady v Norském prostředí, ale vracela jsem se zpět do vzpomínek mého dětství. Jezdívají jsme na babiččinu chatu na Obůrce, což je nedaleká víska vedle mého rodného Blanska. Chata měla krásnou velkou zahradu a jablečný sad. Na kraji sadu stála velká třešeň. Plot byl propletený zlatým deštěm a černým rybízem. Uprostřed zahrady stál statný vysoký smrk, pod kterým se choulil modřín. Prostor byl provoněný dubovými železničními pražci. Moje babička vždy zbožňovala rododendrony, takže zahrada jich byla opravdu plná. Pěstovali jsme zeleninu, bylinky, i ovoce. Pamatuji, jak jsme s babičkou přes plot přehazovaly šneky útočící na naše jahody. Někdy jsem jim stavěla malé kamenné domečky, kde by se mohli skrývat. I přes jejich pomalost mi vždy z domečků stejně utekli.

Samozřejmě na zahradě stála již jmenovaná chata. Na chatu byla velká, spíše rodinný dům než chata. Malá chodba vedla do velké místnosti s vysokým stropem, kamny a starým tmavě hnědým nábytkem. Na poličkách byly vystaveny starožitnosti, zapomenuté figurky z Kinder vajíček a hračky. Na stěně visela kožešina divočáka. Střešním oknem pronikalo denní světlo na studené kachličky. Byla to místnost vždy chladná, přesto nás vždy přivítala domácí atmosférou.

Chata měla i tmavou půdu. Tam stála vysoká šatní skříň plná starých loveckých trofejí, převážně srnčích lebek a kostí.

Obůrka byla obklopena lesy a přírodou, a hlavně sídlila hned vedle Moravského Krasu, do kterého jsme se později s rodiči přestěhovali. Postavili jsme dům na kraji Krasu ve vesnici Lažánky, asi patnáct minut od propasti Macocha. Kras je plný lesů, luk, závrtů a jeskyní. Je bohatý na faunu i flóru a tím pádem je perfektním zdrojem inspirace. Hned za zahradou máme krásný spleťitý les.

Inspiraci pro prostředí jsem samozřejmě čerpala i z Norské přírody. Jezero jsem ve Voldě měla 10 minut pěšky od kolejí, takže se stalo častým místem pro rozjímání. Pokud

bylo moc chladno, šla jsem pracovat do školní knihovny. Zde jsem začala první verzi storyboardu.

2.2 První verze storyboardu

Než jsem začala pracovat na čisté první verzi storyboardu, pokusila jsem se napsat část scénáře. Film začal cestou autem, která dala divákovi velký kontext do jejich života. Většinu jejich problémů si vyloženě řekli, což nebylo ideální. Bylo mi tedy jasné, že se musím pustit rovnou do kresby, kde jsem byla mnohem schopnější vyjádřit chtěnou atmosféru nostalgie a melancholie.

Storyboard obsahoval flashbacky do minulosti, postava otce zde byla mnohem výraznější a aktivní. I ptáci, hlavně ledňáčci, měli trošku jinou roli. Ledňáček v první verzi reprezentoval zesnulého otce a fungoval jako tichý pozorovatel děje. Díky němu jsme sledovali celý film z dálky. Jenom párkrát jsme se přiblížili do emocí hlavních hrdinů, častokrát v reakci na ptáčky.

Příběh byl i dramatičtější, jelikož se bratři pohádali. Část příběhu spolu dokonce nemluvili a trvalo jim, než se k sobě zase dostali zpět. Roda měl poklidný večer u ohniště, zatímco Keito ze smutku běhal po lese, a dokonce spadl do jezera.

Vznikl i první moment „obejmutí“. V obejmutí jsou lidská srdce nejbliže k sobě, co mohou být. Přišlo mi tedy adekvátní obejmutí využít.

Když jsem se na chvíli vrátila do Česka z Norska, dojela jsem domů a jeden z nejvíce výrazných momentů bylo obejmutí od maminky. Slyšela jsem tlukot jejího srdce. Jako dítě si pamatuji, že jsem poslouchala tlukot srdce rodičů. Jedná se o specifický a osobní zvuk. Jednou se každému z nás srdce zastaví a zvuk přestane vydávat. Tato mizivost se mi velice líbila. Bohužel jsme srdce moc ve filmu nakonec nevyužily. Nechtěla jsem nápad filmu udusit. Blake Snyder píše: *“Jednodušší je lepší. Jeden koncept po druhém, prosím. Nemůžete využít příliš mnoho nápadů. Pokud to uděláte, ztratíte se. Pokud to uděláte, přestaňte.”*⁸

⁸ SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need!*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. Str. 132. ISBN 978-1-932907-00-1. Volný překlad.

Obejmutí jsme ale využily v dalších verzích storyboardu. *Sloužilo jako krásný midpoint filmu, kde je hlavní hrdina konfrontován s jeho vnitřním nepokojem.*⁹



Obrázek 5 – První návrh obejmutí

První verze byla příliš dramatická a dlouhá. Pracovala jsem na ní během většiny svého Erasmusu a podařilo se mi s ní pokreslit jeden celý skicák. Byla to nejvíce surová forma příběhu, který jsem chtěla přidat – v dalším průběhu tvorby jsem se ke skicáku často vracela.

Tuto část storyboardu jsem konzultovala ve Voldě se spousty lidmi. Rory Thompson, Mohammad Javad Khajavi a třída druhého ročníku animátorů. Zároveň jsem měla možnost párkrát konzultovat online s Kačkou Čupovou a Ivanem Štrobem. Dostala jsem spoustu dobré a důležité zpětné vazby. Častokrát bylo zmíněné využití „ptačí perspektivy“ a sledování příběhů bratrů skrz ptačí pozorovatele. Vznikla i diskuze, zda-li je potřeba ve filmu flashbaky mít. Kdy bude kniha důležitá ve filmu? Mají ji bratři od začátku? Byla jsem oslepena informacemi, a tak jsem příběh sepsala nejprostěji, jak to jen šlo. Expozice, zkoumání vztahů bratrů a místa, hádka, moment uvolnění a konec. Měla jsem kostru, na kterou jsem mohla nasadit svalovou hmotu a kůži.

⁹ SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need!*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. Str. 84. ISBN 978-1-932907-00-1.

2.3 Druhá verze storyboardu

Na druhé verzi storyboardu jsem začala pracovat už v Česku. Přes prázdniny jsem se snažila vyčistit první verzi abych měla co ukázat kantorům v září. Proces čištění byl zdoluhavější, než jsem si myslela. V říjnu 2024 jsme se se Zuzkou a Ľubkou rozhodly na deset dní vrátit do Voldy. Byl to poslední moment vidět naše přátele na jednom místě. Vzala jsem s sebou nový skicák a byla jsem připravená na storyboardu pracovat i v zahraničí. Společně s Ľubkou jsme pracovaly na ubytování, na trajektech i venku. Pokud jsme necestovaly nebo se nescházely s přáteli, pracovaly jsme.

Spousta záběrů z tohoto storyboardu zůstalo ve filmu, z čehož jsem měla velkou radost. Film už začínal mít podobu finálního příběhu a dalo se tedy už jen čistit v třetí verzi.

Když jsme odjížděly z Norska zpět do Čech, stala se vtipná situace. Na letišti v Oslu jsem odložila skicák na dámských toaletách na věšák. Samozřejmě jsem si uvědomila kde skicák je, když se letadlo odlepilo od země. Ihned jsem se snažila dopsat a dovolat lidem na letišti. Věděla jsem přesně kde skicák je. Ve které části letiště, na kterých toaletách a ve které kabině. Nikdo nemohl opustit svou pracovní pozici. Když jsme byli ve vzduchu, nemohla jsem samozřejmě z telefonu volat, takže mi Ondřej Tešnar pomohl obvolat veškeré informační linky. Ty mu řekly, ať kontaktuji ztráty a nálezy Oslovského letiště. Vtipné je, že ztráty a nálezy pro toto letiště fungují jako samostatná jednotka. Zaměstnanci čekali, až jim někdo nějaký ztracený nález najde a donese.

Ztráty a nálezy mi tedy nepomohly. K mému štěstí spousta studentů z Voldy cestovalo na festival v blízkosti Osla. Museli tedy cestovat přes stejné letiště. Bohužel se ale nedostali dál než k vnitrostátním letům a můj skicák byl u letů mezinárodních. Jediná dívka však přes tuto sekci letiště procházela. Daniela Pardiñas. Letěla zrovna na Slovensko a poprosila jsem ji tedy, aby se na specifické kabinky podívala. Dani zaběhla na toalety, zde bohužel už skicák nebyl. Rozhodla se zeptat uklízečů, kteří zrovna vynášeli koše. A tam – mezi papíry, byl můj ztracený skicák. Kdyby Dani přišla na místo o pět minut později, můj storyboard by byl pryč.

Obratem mi skicák poslala po kamarádovi do Zlína a s předstihem i vyfotila stránky, které jsem potřebovala. Ušetřila mi spoustu překreslování a tím pádem času.

2.4 Třetí verze storyboardu a animatik

Ve fázi třetí verze storyboardu jsem já a Klára Feltlová konečně začaly spolupracovat. Měla jsem tedy druhý pár očí. Zároveň jsme začaly konzultovat s Martinem Kukalem a měly jsme tedy prostor vyčistit spousty nesrovnalostí a chyb.

Po ztrátě druhého skicáku jsem začala překreslovat storyboard znovu. Tentokrát ještě jednodušeji a čistěji. Klárka začala digitalizovat storyboard a postupně z něj udělala animatik, zatímco já jsem začala pracovat na character designu.

Velká část záběrů sledování ptactva byly Klárčiny nápady. Klárka spousty záběrů vyčistila tak, aby fungovaly a z mých chaotických kreseb vytvořila čistou linii, která se dala bez problému sledovat. Její pohled mnohokrát vylepšil záběrování.

V této době jsme dostaly i feedback od Moniky Hasan, která nám také pomohla vytvořit příběh tak, aby byl pochopitelný a obohacoval diváka.

Tento film je pro mě zatím největší projekt, na kterém jsem pracovala. Je to první přímá zkušenost s režii, kde musím režírovat i ostatní a nejen sebe. Pokusila jsem se ze sebe co nejlépe udělat filtr na zpětnou vazbu a zůstat věrná myšlence a tématu. *Snažila jsem se řídit radami Richarda Williams a udržovat moje instrukce jasné, čisté a přístupné.*¹⁰ Častokrát jsem musela odložit svůj vlastní názor a hrdost v prospěch filmu. Tato rozhodnutí byla nejlepší rozhodnutí, co jsem mohla udělat.

¹⁰ WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators]*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2009. Str. 333. ISBN 978-0-86547-897-8.

3 POSTAVY A DESIGN

Keito a Roda jsou postavy, které jsem vytvořila už před několika dávnými lety. Vždycky jsem věděla, že s nimi nějaký projekt vytvořím a jen jsem čekala na dobrou příležitost. Bakalářský film byl přesně ten moment. Ve Voldě jsem měla možnost konzultovat jejich designy s kreslířkou Celia Kaspar, která mi poradila ve směru tvarovosti postav.

3.1 Bratři

Pro bratry jsem měla celkem jasno v jejich designu, takže bylo jenom potřeba upravit komplikovanější tvary do jednoduchých a přizpůsobit je animovanému filmu. Chtěla jsem, aby bratři vypadali dostatečně odlišně a sdíleli některé aspekty designu. Zkoušela jsem různé verze, ale stejně jsem skončila s designy hodně podobnými těm původním.

Keito byl první charakter, na kterém jsem začala pracovat. Hubený, vlasatý, nesmělý, emotivní. Chtěla jsem, aby na něm oblečení trochu viselo a aby barevně zapadal do lesního prostředí filmu. Je hlavní postavou filmu a tím pádem i hlavním tahačem emocí diváka. Musel fungovat pro jemnou a pomalou animaci. Film je založený na dlouhých roztáhlých záběrech a spoustě detailů na obličeji. Obličej se tedy stal klíčovým bodem pro přenos emocí.

Zatímco jsem pracovala na designu Keita, začala jsem i skicovat jeho bratra Rodu. Roda byl pro mě trochu náročnější navrhnout ale ve finále jsem s ním více spokojená než s Keitem. Jeho klidnější povaha se promítla v jeho jemnějších a zavalitějších tvarech.

Tvarovitost bratrů musela být dostatečně odlišná, ale zároveň to pořád byli bratři. Spíše jsem měla problém s hledáním společných aspektů na jejich designu. Zkoušeli jsme jim dát stejnou barvu vlasů, ale designy ztratily šarm. Roda je zavalitější a kulatý, zatímco Keito je více špičatý a vypadá více jako kuželka.



Obrázek 6 – Keito a Roda

3.2 Ptáci

S navrhováním ptactva to bylo složitější. Vše začalo výběrem ptáků. Věděla jsem, že ledňáček ve filmu musel figurovat stoprocentně. Byl to pták, kterého jsem dříve chodívala sledovat jako malá s babičkou k Blanenskému splavu. Musel se stát nenápadným symbolem a pozorovatelem děje. V prvních verzích storyboardu figuroval jako mnohem silnější samostatná postava a reprezentoval charakter otce a jeho ducha. Ve finálním animatiku již funguje spíše jako nejvýraznější pták a symbol.

Výběr dalšího ptactva byl jasný. Klárka vytvořila skvělý dokument s informacemi o vybraných českých ptácích a bylo tedy jednoduché finální uchazeče vybrat. S Martinem Kukalem jsme probírali i symboliku ptactva v umění. Nechtěla jsem skončit u typických symbolů jako je holubice míru, havran smrti nebo sova moudrosti. Důležité pro mě bylo, aby byl symbol ve filmu skrytý a nenápadný. Vybírali jsme z ptactva, které můžeme běžně vidět u nás. Ledňáčci, volavky, poštolky, sojky, pěnkavy a samozřejmě kachny.

Tvar designu záležel na pohybu. Křídla mění tvar, zatímco tělíčko zůstává více stabilní. Designy byly přípravou pro Klárku, která potom všechno ptactvo ve filmu animovala.



Obrázek 7 - Ptáci

4 HLEDÁNÍ VÝTVARNÉHO PROVEDENÍ FILMU

Měla jsem celkem čistou představu vizuálu mizanscény už na začátku procesu tvorby. Ještě jsem nepřišla na to, jak psát čistě textové scénáře a potřebuji vizuální podnět k tvorbě.

4.1 Výběr techniky

Vytáhla jsem milovaný akvarel, jelikož mi je velice blízký a v animovaných filmech jsem jej již využívala. Zkušenosti jsem chtěla využít. Překrývané vrstvy a tóny na papíře hrály přesně tou náladou kterou jsem potřebovala. Věděla jsem, že chci akvarel využít jako součástí tvůrčího procesu, přesto že by potencionálně nepůsobil jako hlavní vizuální prvek. I když jsem chtěla techniku využít i přímo v produkci, musela jsem nápad opustit kvůli časové náročnosti schnutí papíru.



Obrázek 8 – Akvarelový test pozadí

Začala jsem tedy s novým způsobem, jak pracovat s pozadími. Vytáhla jsem tužky a začala kreslit. Po skenu jsem návrhy digitálně vybarvila. Snažila jsem se využít mnou vytvořené akvarelové textury, ale z digitálního akvarelu se mi už z dálky udělalo mdlo, tak jsem tedy přistoupila k uznání digitálního aspektu výtvarna a pracovala s úplně jinými texturami. Technika musela být rychlá, ale zároveň musela dovolovat prostor pro detail a pro nádech nostalgie a melancholie. Tužka byla tedy výborným nástrojem. Rychlost tužky jsem od začátku přecenila. Přes to, že tužka pro mě byla rychlejší než digitální nástroje, v dubnu jsem musela přibrat do týmu koloristu pozadí.



Obrázek 9 – Tužkový a digitalní test pozadí

Ve Voldě jsem získala jako supervizora Roryho Thompsona, který pracoval jako animátor na filmech jako jsou S Láskou Vincent a Jagna. Bylo velice přínosné mít člověka, se kterým bych mohla řešit technické problémy tradiční techniky v Norsku. Tradiční techniku jsem bohužel nevyužívala naplno, tím pádem jsem spousty technických problémů řešila v Norsku sama.

Začala jsem pracovat v třech různých realitách a programech. ToonBoom Harmony na animaci, Procreate na barvu a stará dobrá tužka na linky. Musela jsem si být jistá, že vše bude ladit k sobě. S Klárkou jsme vytvořily štětce do ToonBoomu, které napodobují klasickou kresbu tužky. Tento krok nám umožnil přirozenému splynutí tradiční a digitální techniky.

Klárka vytvořila 3D model chaty v Blenderu a tím mi velice usnadnila a urychlila proces tvorby. Měla jsem živou referenci chaty, kterou jsem mohla využít k rychlým skicám pozadí. Nemusela jsem se tolik prát s perspektivou a pokaždé vymýšlet interiér chaty. Čistý 3D model byl perfektním nástrojem pro usnadnění tužkové kresby. Častokrát stačilo přiložit papír k podsvícenému papíru a vytvořit rychlou skicu, kterou jsem potom upravovala. Model pomohl i při základním svícení záběrů. Simulace světla byla skvělá pomůcka pro pozdější vybarvování pozadí.

4.2 Inspirační zdroje

Velkou součástí tvorby byla i rešerše. Koukla jsem se tedy hned na filmy, které jsem věděla že využívají podněty, které jsem potřebovala předat ve svém filmu. *Over the Garden Wall* (2014)¹¹, *Princess Mononoke* (1997)¹² a *Wolfwalkers* (2020)¹³.

Důležitou součástí inspirace byly i ilustrace Mirko Hanáka a Jill Barklem. Ilustrace přírody a zvířat Mirko Hanáka mě očarovaly již dávno. Ráda jsem se k jeho tvorbě vrátila pro čerpání inspirace pro stylizování ptactva a zjednodušení jejich tvarů. Jeho zvířata jsou lehce rozpoznatelná a drží se reálných tvarů, přesto mají povahu a působí lidsky. Všimla jsem si, že spouště zvířatům maluje výraznější bělmo oka, než by přirozeně mělo být vidět. Tento detail jsem brala v potaz při navrhování ptactva.



Obrázek 10 – Ledňáčky od Mirko Hanáka

Jill Barklem, britská autorka a ilustrátorka dětských knížek, nejznámější pro svou sérii knížek *Brambly Hedge*. Knižky prozkoumávají život rodiny myšek na Anglickém venkově.



Obrázek 11 – Místnost z *Brambly Hedge*

Na knížky jsem narazila teprve nedávno, a to v knihkupectví, kde jsem se do nich zamilovala. Ilustrace jsou plné malých detailů, na které láká oko dlouho koukat. Inspirovala jsem se hlavně jejími interiéry pro vlastní interiér chaty. Chtěla jsem, aby byl plný, ale ne rušivý.

¹¹ *Over the Garden Wall*. Seriál. Cartoon Network. 2014.

¹² MIYAZAKI, Hayao (režisér). *Princess Mononoke*. Film. Japonsko: Ghibli, 1997.

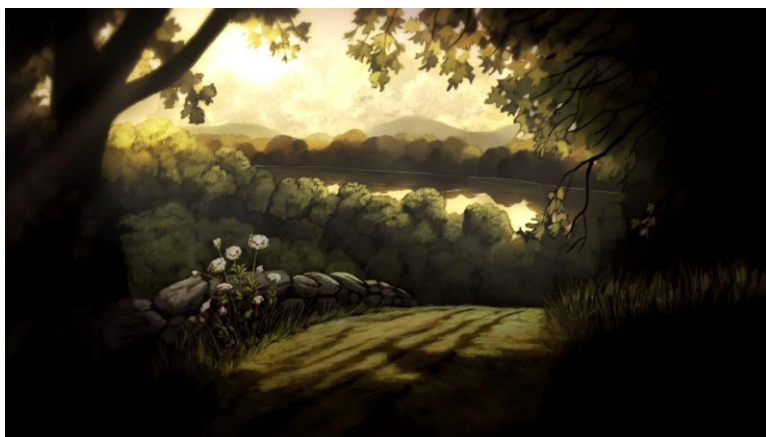
¹³ MOORE, Tomm (režisér). *Wolfwalkers*. Film. Irsko: Cartoon Saloon, 2020.

Over the Garden Wall (2014) a Wolfwalkers (2020) mají podobný způsob práce s pozadími. První vrstva je kresba tužkou a pod ní je podmalba. Jak už digitální, či tradiční. Byly to tedy perfektní inspirační zdroje.

U výše zmíněných animovaných filmů jsem měla přístup k art bookům a tím pádem jsem převážně čerpala z nich a samotných filmů.

4.2.1 Over the Garden Wall

Over the Garden Wall (2014) má tajemnou pohádkovou atmosféru. Využívají tmavé plochy k extrémnímu dramatickému stínu, což bylo velkou inspirací pro pozdní část mého filmu. Seriál má i nádhernou barevnost od teplých tónů po chladné. Vhled do jejich procesu a přístupu k vrstvám mi hodně pomohl s plánováním procesu výroby. Nick Cross, art director pro Over the Garden Wall (2014), zveřejnil video proces a textový dokument určený pro výtvarníky pozadí pro seriál. *Začíná s klasickou první vrstvou linky, poté přidává jednoduchou barevnou podmalbu a buduje základní světlo a tmu. Přidává detaily a přesouvá se na část kdy přidává jemnou atmosféru díky mlze. Na konec přidává overlay vrstvu, která zvýrazní důležité části pozadí.*¹⁴



Obrázek 12 – Atmosféra Over the Garden Wall

4.2.2 Wolfwalkers

Wolfwalkers (2020) mi sloužili jako inspirace pro tvarosloví přírody a rostlin. Jsem dlouholetý obdivovatel tvorby Cartoon Saloon a rychle jsem se tedy obrátila na jejich artbook k Wolfwalkers. Ve Wolfwalkers se snažili napodobit typické irské lesy. Potřebovali ukázat, jak mokré jsou i během suchých období, jaké rostliny v nich rostou a jak na ně působí rozmanitá fauna. Proto šli studovat do irských lesů. *Tomm Moore zmiňuje, jak důležitá je živá kresba. Člověk musí pamatovat, že naše představivost není důvěryhodná realitě. Bylo*

¹⁴ CROSS, Nick. *Background Tutorial*. Online. In: Tumblr. Dostupné z: <https://ncrossanimation.tumblr.com/post/108123550352/heres-a-background-tutorial-that-was-intended-to> [cit. 2025-04-25].



Obrázek 13 – Příroda Wolfwalkers

pro ně tedy logické vycházet z reálných rostlin, které stylizovali pro film. ¹⁵Stejný přístup jsem se snažila udržet i já v práci s pozadími.

4.2.3 Princess Mononoke

Princess Mononoke (1997) pro mě byla velkou inspirací atmosférickým světlem a dramatickým stínem. Využívají světlo a stín aby naladili specifickou atmosféru která vede emoční linku. Když hlavní hrdina Ashitaka poprvé zahlédne Boha Lesa, Bůh Lesa je ozářený zlatou barvou. Ashitaka se celou scénu prochází tmavým modro-zeleným lesem a jasná žlutá záře krásně podtrhne důležitost nové postavy. Podobným způsobem jsme se inspirovaly pro Fieldbook of Common Birds. Intenzita a saturace světla se ve filmu mění čím více bratři pracují s encyklopedií ptáků. Na začátku filmu je světlo kvůli bělavé obloze chladné, v druhé polovině filmu se postupně světlo promění na ostrou oranžovou záři kvůli zapadajícímu slunci.



Obrázek 14 – Světlo Princess Mononoke

¹⁵ SOLOMON, Charles. *The Art of WolfWalkers*. New York: Abrams, 2020. Str. 184. ISBN 978-1-64700-001-1.

4.3 Atmosféra a barva filmu

Při vymýšlení nejdůležitějších momentů filmu jsem měla čistou vizy barevnosti. Jemné nažloutlé tóny ranní přírody a ostré bílé světlo mraky zahaleného slunce. Teplé hnědo-zelené tóny staré chaty plné žlutého světla. Sytě barevný fialovo-modrý moment vzpomínky s tyrkysovým, hnědým a bílým ptactvem. Tmavé hřejivé večerní lesy.

Později jsem přizvala Olgu Šarovskou, aby mi pomohla s barevností a vybarvování pozadí. S Oli jsem od začátku počítala na barevnou konzultaci. Byla jsem tedy velice ráda, když jsem ji naplno získala do týmu jako koloristu pozadí. S barvou pracuje profesionálně a myslím, že se krásně myšlenkově setkáváme ve spoustě věcí.

Oli ode mě získala pár barevnostních moodboardů a inspiraci výtvarného zpracování. Perfektně zakomponovala moje požadavky a pozadí získaly větší hloubku a prostor.

5 TVORBA POZADÍ

S tvorbou pozadí jsem počítala již od začátku. Jedná se o část tvorby filmu, která mě velice baví a naplňuje. Těšila jsem se tedy na moment, kdy začnu.

5.1 Tužka a digitální malba

Jak jsem již zmínila, pozadí jsme se rozhodly kreslit tužkou a vybarvit digitálně v Clip Studio Paint nebo v Procreate. Kresbu jsem začala v lednu 2025 a poslední pozadí jsem dokreslila až v květnu 2025. S Oli jsme si předávaly soubory pomocí Google Disku. Měly jsme ohromnou výhodu toho, že spolu bydlíme a předávání zpětné vazby bylo tedy mnohem jednodušší než přes internet. Začaly jsme s pár testy. Poslala jsem Oli moodboardy specificky vytvořené pro každou část filmu. Jelikož je ve filmu časový posun z rána do večera pozadí tomu musely samozřejmě odpovídat.

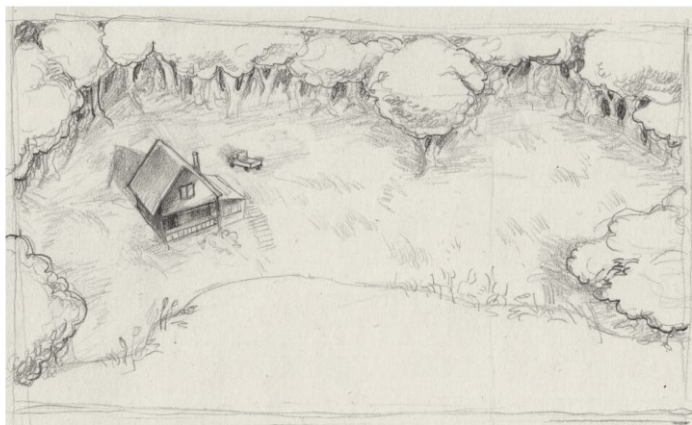
Oli připravila pár návrhů a ve finále jsme přišly na ten nejlepší. Jemné, teplé, nažloutlé barvy, malované airbrushovými štětci. Moje původní návrhy byly malovány s velice texturovanými štětci, Oli zvolila jemnější variantu která s tužkou krásně ladí.



Obrázek 15 – Finální test vizuálu

5.2 Finální proces výroby

Oli se do týmu přidala na začátku dubna. V tuto dobu pracovala i na preprodukcí své diplomové práce, takže měla spousty práce i mimo vybarvování mých pozadí. Přesto rychle odpovídala na mou zpětnou vazbu.



Obrázek 16 – Proces výroby pozadí

6 ANIMACE

Od začátku bylo jasné, že film bude animovaný digitální 2D kreslenkou. Vybraly jsme si na animaci program ToonBoom Harmony, který využívá možnost vektorové kresby a zjednodušuje vybarvování animace. Byla to pro nás jasná volba.

Styl animace byl také důležitou součástí vývoje. Chtěli jsme, aby animace byla plynulá a jemná. V detailech musela být animace proanimovaná s dojezdy. Zůstaly jsme převážně věrné předpřipraveným modelům a referencím.

6.1 Rozdělení animace

Klárka byla hlavním animátorem. Měla tedy na starosti nejnáročnější záběry ve filmu včetně ptačí montáže. Je velice schopná animátorka a její práce na filmu přinesla úžasnou kvalitu animace.

Já jsem animovala hlavně záběry zblízka, pozadí a vzpomínkovou sekvenci. Pro animaci jsem si připravila hodně video referencí a měla jsem při sobě k pomoci zrcadlo.

Velká část dialogových scén zůstala mě. Musela jsem se tedy rychle naučit jak animovat řeč. Obrátila jsem se na The Animator's Survival Kit a začala číst. Nejlepší rada byla: „*Klíč k animaci mluvení je zaznamenat pocit slova, a ne individuální písmena.*“¹⁶ Točila jsem si reference, abych věděla, jak se rty hýbou při každém slově a větě a kde musím udělat v animaci zkratky.

6.2 Světlo a šrafura

Součástí filmu je i ručně malované světlo a šrafura na obličejích a oblečení postav. Tato část se bohužel dodávala až po oficiálním termínu odevzdání filmu.

Světlo jsme řešily už ve zmíněné preprodukci. *Světlem měníme vnímání reality před námi. Pokud osvětlíme vše, nebo bude část obrazu ve stínu nám dá jinou představu o dané situaci.*¹⁷

¹⁶ WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators]*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2009. Str. 308. ISBN 978-0-86547-897-8. Volný překlad.

¹⁷ MATEU-MESTRE, Marco. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City: Design Studio Press, 2015. Str. 19. ISBN 978-1-933492-95-7.

7 HUDBA A ZVUK

Měla jsem specifickou představu zvukové stopy filmu. Hudba měla šanci výrazně podpořit emoční stránku a hloubku prožitku diváka.

7.1 Inspirační zdroje

Hudba byla klíčovou částí mého procesu při vytváření příběhu a silných momentů filmu. Vracela jsem se ke kapelám a hudebníkům, které již dlouho znám a poslouchám. Jedna z těchto kapel byla Fleet Foxes a jejich skladba The Cascades. Tato skladba se poté stala i hlavním motivem vzpomínkového momentu v animaticích dokud jsme neměli vlastní hudbu. Vrstvy zvuků, tónů a nástrojů úžasně ladí nostalgickou a barevnou atmosféru, která mě na tak dlouhou dobu inspirovala.

Další hudebník, kterého jsem často poslouchala při tvorbě storyboardu byl Moniker. Autor soundtracku k filmu Hunt for The Wilderpeople.

*Hudebník s nádhernými texty a nepřekonatelnou hudbou je i americký Radical Face. Jeho série alb The Family Tree jsou úžasně nápadité svou příběhovostí a propojením hudby s textem. Jedná se o osmi letý projekt, který se snaží využívat semi-fikční příběh rodiny Northcotes. Autor čerpá z vlastních rodinných zkušeností a vznikají tedy nádherně propojované čtyři alba plná spleťostí, emocí a filozofie.*¹⁸ Ben Cooper je i vizuální výtvarník a dlouhodobě jeho tvorbu sleduji. V druhém ročníku studia jsem jeho píseň Holy Branches (2013) využila pro svůj výstup z plenéru.

Neodpustila bych si, kdybych nezmínila i svou nejoblíbenější kapelu a to kapelu The Amazing Devil. Založena zpěvákem a hudebníkem Joey Batey a zpěvačkou Madeleine Hyland, The Amazing Devil překvapují svou chytrostí textu a epickou alternativní folkovou hudbou. Svou kariéru odstartovali s albem Love Run (2016), které provází posluchače skrz deset perfektních skladeb. Nejvíce chci ale zmínit jejich alba The Horror and the Wild (2020) a Ruin (2021). Alba vyšly krátce po sobě a je na nich poznat jisté souznění. Písně jsou lyrické, epické a častokrát připomínají staré balady. Textově jsou autoři geniální. Dokáží přenést emoci do slov a zároveň perfektně vyváží zpěv s nástroji.

¹⁸ RADICAL FACE. *Radical Face*. Online. In: Radical Face. Dostupné z: <https://www.radicalface.com/radical-face> [cit. 2025-05-18].

Na závěr musím zmínit i kapelu AlicebanD a skladbu “Wait for Me”. Text písně mě inspiroval k využití plectva jako součástí filmu.

“Wait for me. It might be a while, but I love you If you understand that everything I do, I do for you. And every word I sing, I sing for you. You wait for me. For soon I will be with you. And the birds will die and they all will die and we will die. And then we’ll be together. We’ll be together when we die.”¹⁹

7.2 Hledání hudebníka

S jasnou vizí hudby jsem šla hledat schopného hudebníka, který uměl vrstvit instrumenty a pracovat s dramatičností animovaného filmu. Přes Spotify jsem našla hned několik autorů s nízkým počtem posluchačů. Mezi mími favority byl McKowski, Paul Oska, Kimi Karki a Wildwood. Všichni skvělí hudebníci.

7.3 Spolupráce s hudebníkem

Nakonec jsem vybrala irského skladatele McKowski. Mark McKowski byl velice laskavý a milý již od začátku spolupráce. Byla jsem již před spoluprací fanouškem jeho tvorby. Jeho hudba je velice atmosférická, napínavá a někdy i děsivá. Trošku jsem se bála „děsivosti” a jestli by ji byl schopný oddělat od hudby pro náš film. Proto jsme začali s přípravami abychom předešli nedorozumění. Poslala jsem mu dlouhý dokument s výběrem hudby a co přesně se mi na každé skladbě líbilo. Začal vytvářet hudbu a postupně nám posílal různé útržky a ukázky.

S některými ukázkami jsme souzněli, s některými ne. Byl to dlouhý proces hledání. Ve finále jsme stále nebyli spokojeni s finálním zněním hudby. Hudba nebyla dostatečně dramatická a chyběla jí gradace. Působila ploše. I bez úplné spokojenosti jsme hudbu ve filmu použili.

Mezitím jsem se dostala do kontaktu s kapelou Fleet Foxes. Stále je v diskusi použití jejich dříve zmíněné skladby „The Cascades”. Bohužel, zatím je právní situace jen součástí emailových diskusí a budeme doufat ve využití hudby po odevzdání bakalářské práce škole.

¹⁹ WALKER, Alice. Wait for me. Velká Británie: Walker Alice, 2011.

7.4 Zvuk

Zvukovou složku filmu jsme řešili s Jaroslavem Nečasem. Spolu jsme už dříve zvučili čtyři filmy – zakázku pro Člověka v tísni, můj semestrální film Mirage City a dvě zakázky pro neziskovou organizaci Skleněnka. Mám s ním vždy dobrou zkušenost a tím pádem jsem ho oslovila již v preprodukční části.

Se zvukařem jsme se společně s Klárou sešli v kavárně a prodiskutovali jsme veškeré potřebné detaily. Řekli jsme mu o naší hudební situaci a on nám slíbil, že nám s projektem pomůže. Věděla jsem, že je na něj spoleh a neměla jsem tedy vůbec strach z špatného výsledku.

Na odevzdání bychom měli vytvořenou první verzi zvuku a přes prázdniny doladili veškeré chyby a změny.

8 KOMPOZITING

Kompoziting jsem celý přenechala Klárce. Byly jsme takto domluveny již od začátku, jelikož je technicky mnohem zdatnější než já. Celý kompoziting byl dělaný v ToonBoom Harmony, až na dva záběry, které byly složené v After Effects. Finální render byl poté vytvořen v DaVinci Resolve.

9 FINÁLNÍ MYŠLENKY

Pracovala jsem s tématem odloučení a stezku, jež pro mě byly velice aktuální témata.

Teď, když se blížíme ke konci práce na tomto filmu, mám hrozný strach jej opustit. Pořád se vracím k záběrům, které jsem animovala a říkám si, jak by mohly být lepší a nápaditější. Koukám se na první tužková pozadí a přeji si, aby byl čas je předělat. Dostávám se do cyklu nespokojenosti s vlastní prací, který pravděpodobně každý umělec má.

Zároveň jsem velice šťastná, že film mohl vzniknout v týmu jakém vznikl. Klárka byla úžasným společníkem a moc doufám, že spolu budeme zase někdy spolupracovat.

Keito a Roda společně procházejí vzpomínkami ze svého dětství a života. Společně proplouvají přírodou, zkoumají a užívají si času stráveného spolu. Když procházím skicáky plné prvotních nápadů, mám podobný pocit nostalgie. Vzpomínám na momenty, když jsem s přáteli v Norsku prozkoumávala hory a jezera. Vzpomínám na příjezd domů a vřelé objetí mých rodičů. Jsem si jistá, že budu vzpomínat i na psaní těchto slov.

S dokončením filmu budu uzavírat určitou kapitolu svého života, chtě nechtě. Těším se, že jednou budu na Fieldbook of Common Birds vzpomínat s radostí a stejným hřejivým pocitem, jaký mám již teď.

ZÁVĚR

Cílem mé práce byla dokumentace vzniku mého bakalářského filmu. Zaznamenala jsem inspirace a probádala způsoby, jakými výtvarníci přede mnou pracovali s atmosférou, světlem a stínem a prostorem. Jakým způsobem ostatní stylizovali prostředí aby bylo snadno rozeznatelné.

Během tvorby jsem si mohla naplno vyzkoušet spolupráci s ostatními tvůrci, která obohatila jak můj projekt tak mě osobně. Naučila jsem se více spoléhat na ostatní kolem sebe.

Zpětně jsem zhodnotila vliv vzdálenosti od milovaných míst a osob na moji tvorbu.

Řešila jsem problematiku dramatickosti scénáře a využití zpětné vazby k prospěchu filmu. Při tvorbě storyboardů jsem si uvědomila, jak jednoduché je spadnout do komplikovaných a nečitelných příběhových linií. Naučila jsem se přemýšlet více nad samotnou kostrou krátkého filmu. Ve finále jsem veškeré rozhodnutí dělala tak, abych s nimi po ukončení práce byla stále spokojená. Získané zkušenosti bych určitě velice ráda využila i v mé budoucí tvorbě.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- [1] WELCHMAN, Hugh (režisér). *Loving Vincent*. Film. Velká Británie: WELCHMAN Hugh, 2017.
- [2] WELCHMAN, Hugh. *Jagna* (režisér). Film. Polsko: WELCHMAN Hugh, 2023.
- [3] WAITITI, Taika (režisér). *Hunt for the Wilderpeople*. Film. New Zealand: Defender Films, Piki Film, Curious, 2016.
- [4] KVIFF. *Hon na pačlověky*. Online. In: KVIFF. Dostupné z: <https://www.kviff.com/cs/program/film/46/19889-hon-na-pacloveky> [cit. 2025-05-03].
- [5] DARGIS, Manohla. *Review: In „Hunt for the Wilderpeople,“ Lighting Out for the Bush*. Online. In: The New York Times. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/06/24/movies/hunt-for-the-wilderpeople-review.html> [cit. 2016-06-23]. Volný překlad.
- [6] JACOBS, Azazel (režisér). *His Three Daughters*. Film. USA: Netflix, 2023.
- [7] KEITH, His Three Daughters. Online. In: Meadow Party. Dostupné z: <https://meadowparty.com/blog/2024/10/25/his-three-daughters/> [cit. 2024-10-25]. Volný překlad.
- [8] SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need!*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. Str. 132. ISBN 978-1-932907-00-1. Volný překlad.
- [9] SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need!*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, 2005. Str. 84. ISBN 978-1-932907-00-1.
- [10] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators]*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2009. Str. 333. ISBN 978-0-86547-897-8.
- [11] *Over the Garden Wall*. Seriál. Cartoon Network. 2014.
- [12] MIYAZAKI, Hayao (režisér). *Princess Mononoke*. Film. Japonsko: Ghibli, 1997.
- [13] MOORE, Tonn (režisér). *Wolfwalkers*. Film. Irsko: Cartoon Saloon, 2020.

- [14] CROSS, Nick. *Background Tutorial*. Online. In: Tumblr. Dostupné z: <https://ncrossanimation.tumblr.com/post/108123550352/heres-a-background-tutorial-that-was-intended-to> [cit. 2025-04-25].
- [15] SOLOMON, Charles. *The Art of WolfWalkers*. New York: Abrams, 2020. Str. 184. ISBN 978-1-64700-001-1.
- [16] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators]*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2009. Str. 308. ISBN 978-0-86547-897-8. Volný překlad.
- [17] MATEU-MESTRE, Marco. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City: Design Studio Press, 2015. Str. 19. ISBN 978-1-933492-95-7.
- [18] RADICAL FACE. *Radical Face*. Online. In: Radical Face. Dostupné z: <https://www.radicalface.com/radical-face> [cit. 2025-05-18].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Návrh prvního nápadu	14
Obrázek 2 - Volda	15
Obrázek 3 – Ricky a Heck	16
Obrázek 4 – Christine, Katie a Rachel	18
Obrázek 5 – První návrh obejmutí	21
Obrázek 6 – Keito a Roda	24
Obrázek 7 - Ptáci	25
Obrázek 8 – Akvarelový test pozadí	26
Obrázek 9 – Tužkový a digitální test pozadí	27
Obrázek 10 – Ledňáčci od Mirko Hanáka	28
Obrázek 11 – Místnost z Brambly Hedge	28
Obrázek 12 – Atmosféra Over the Garden Wall	29
Obrázek 13 – Příroda Wolfwalkers	30
Obrázek 14 – Světlo Princess Mononoke	30
Obrázek 15 – Finální test vizuálu	32
Obrázek 16 – Proces výroby pozadí	33

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

2D „two-dimensional“ - dvojrozměrný

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Návrhy hlavních hrdinů

Příloha P II: Návrhy ptáků

Příloha P III: Návrhy výtvarného zpracování

Příloha P IV: Stránky ze skicáků

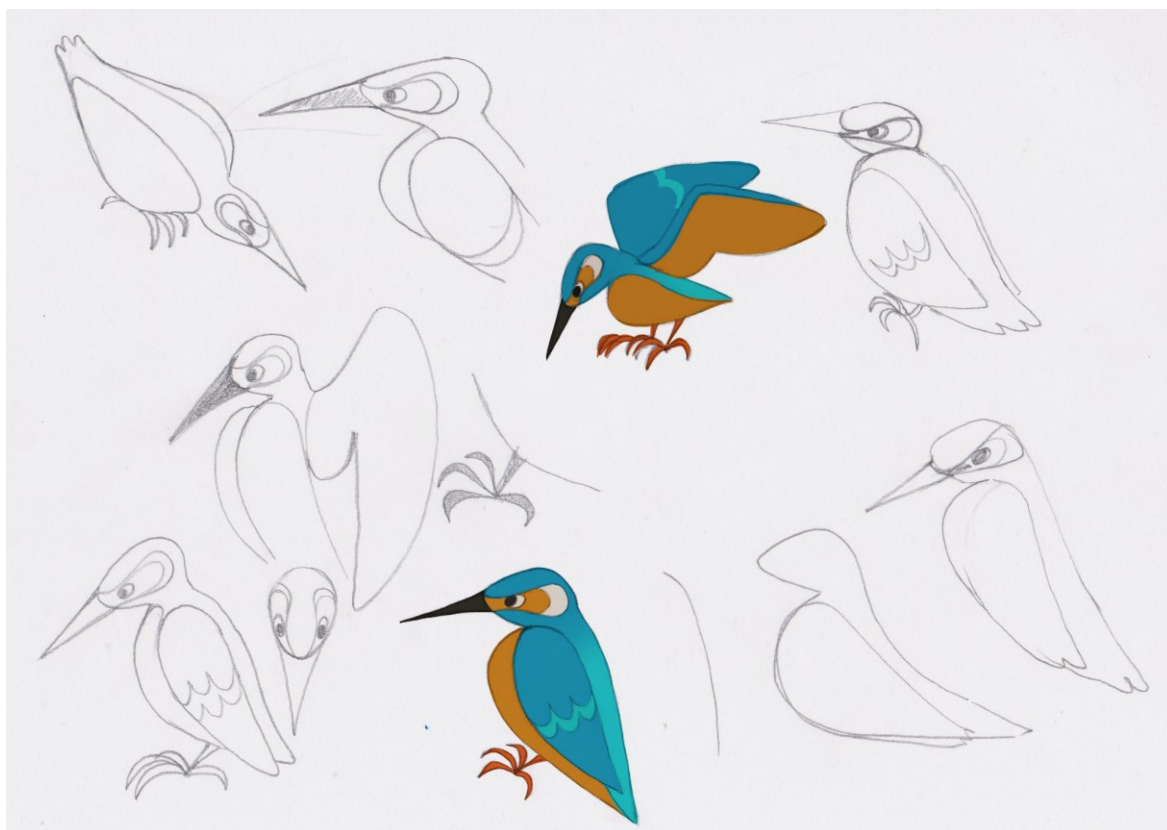
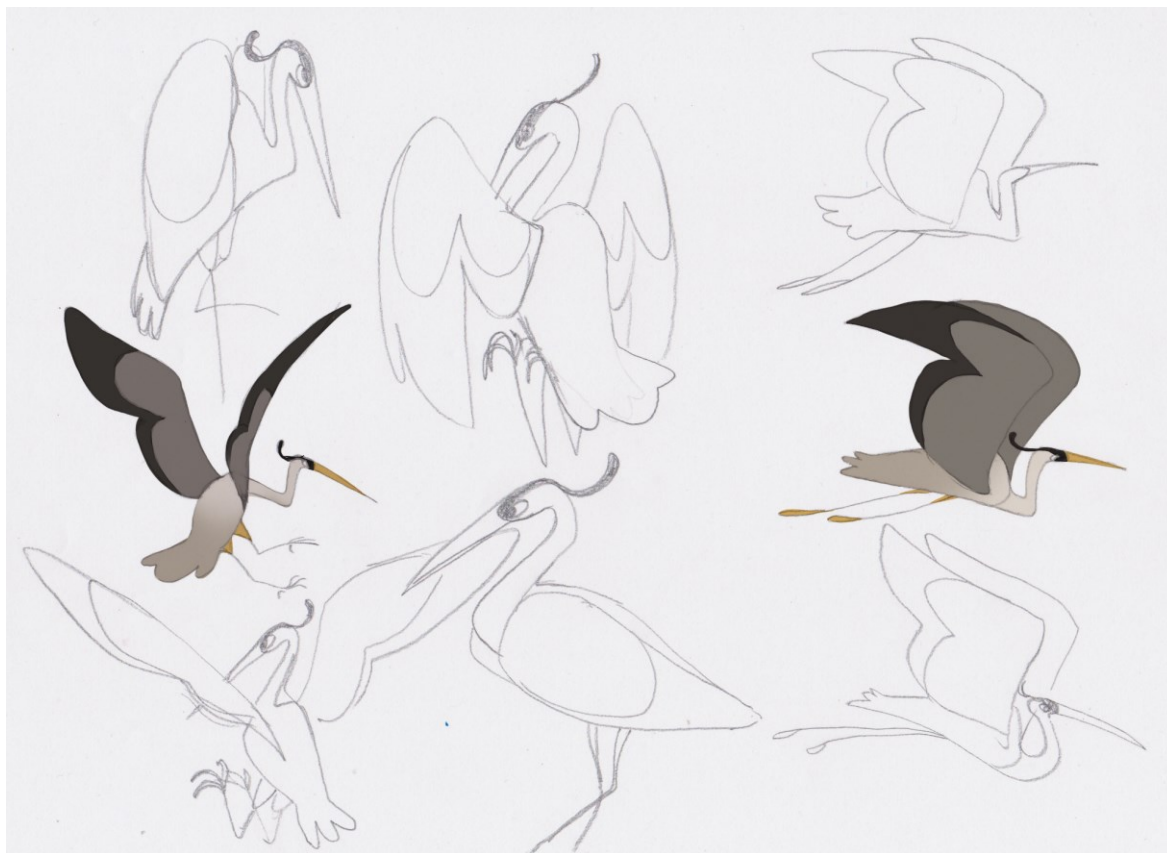
Příloha P V: Výběr tužkových pozadí

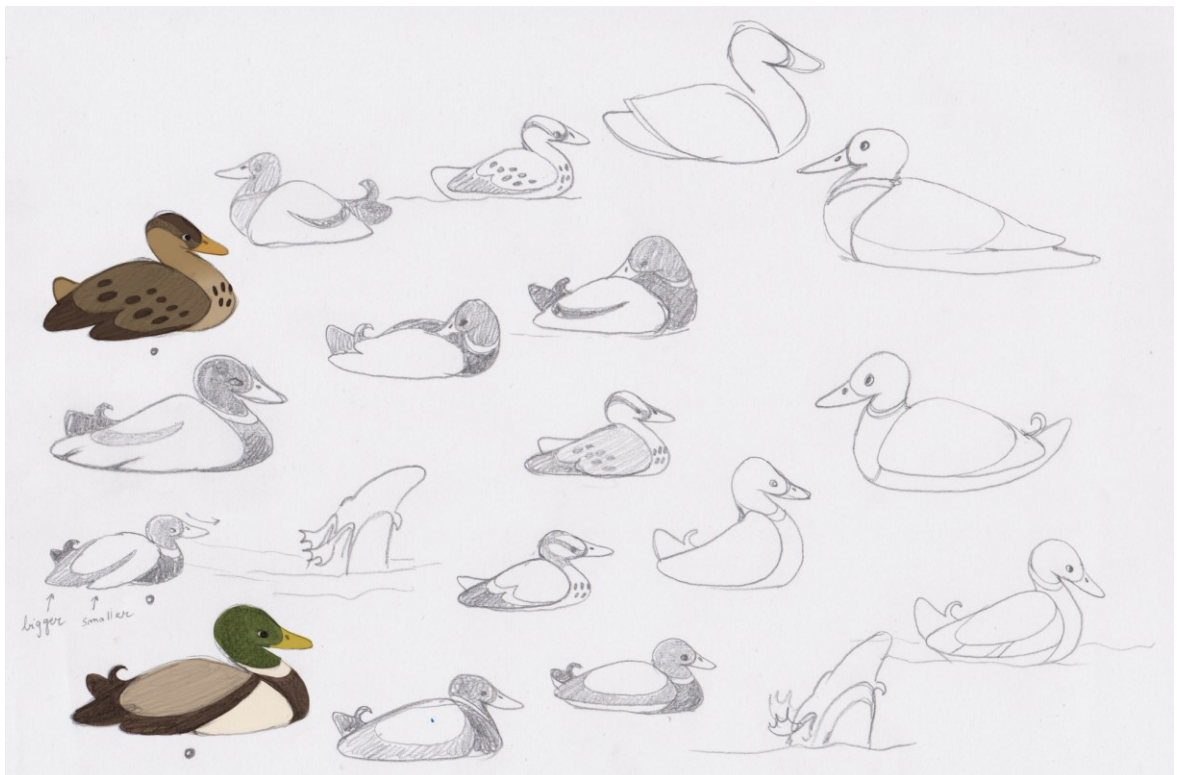
PŘÍLOHA P I: NÁVRHY HLAVNÍCH HRDINŮ

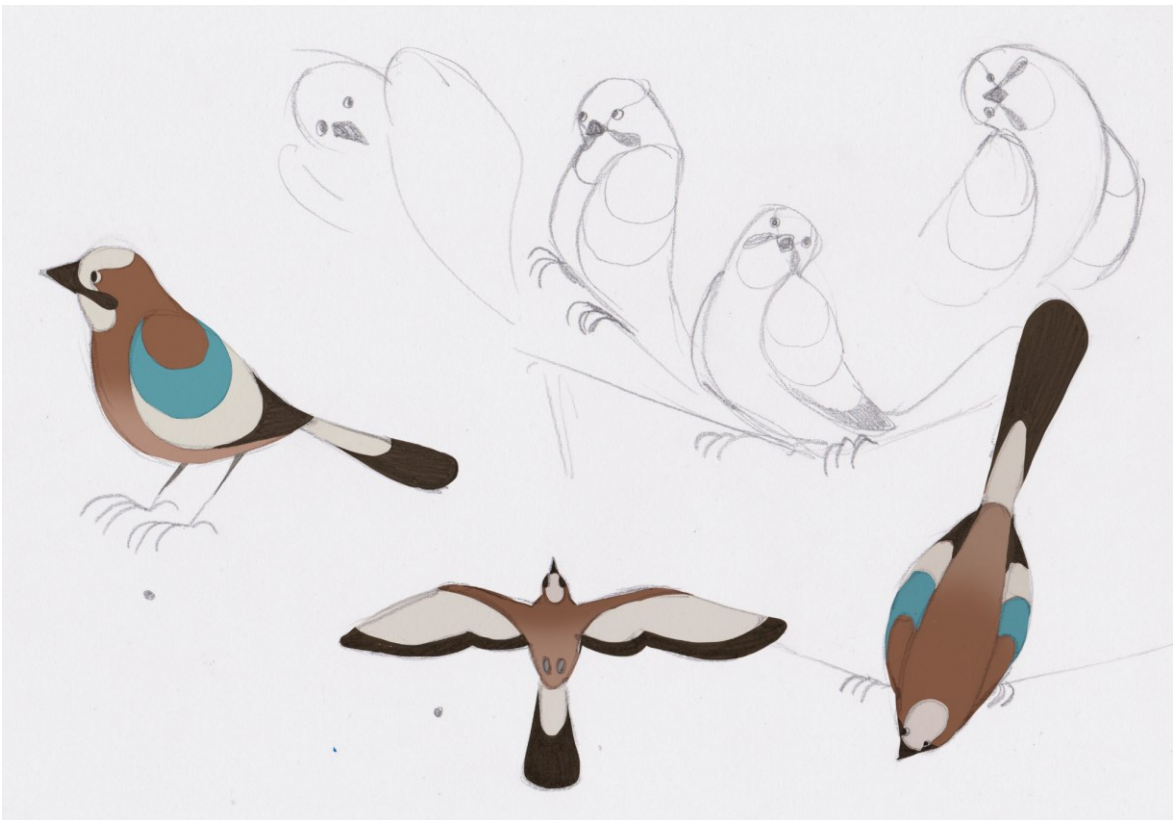
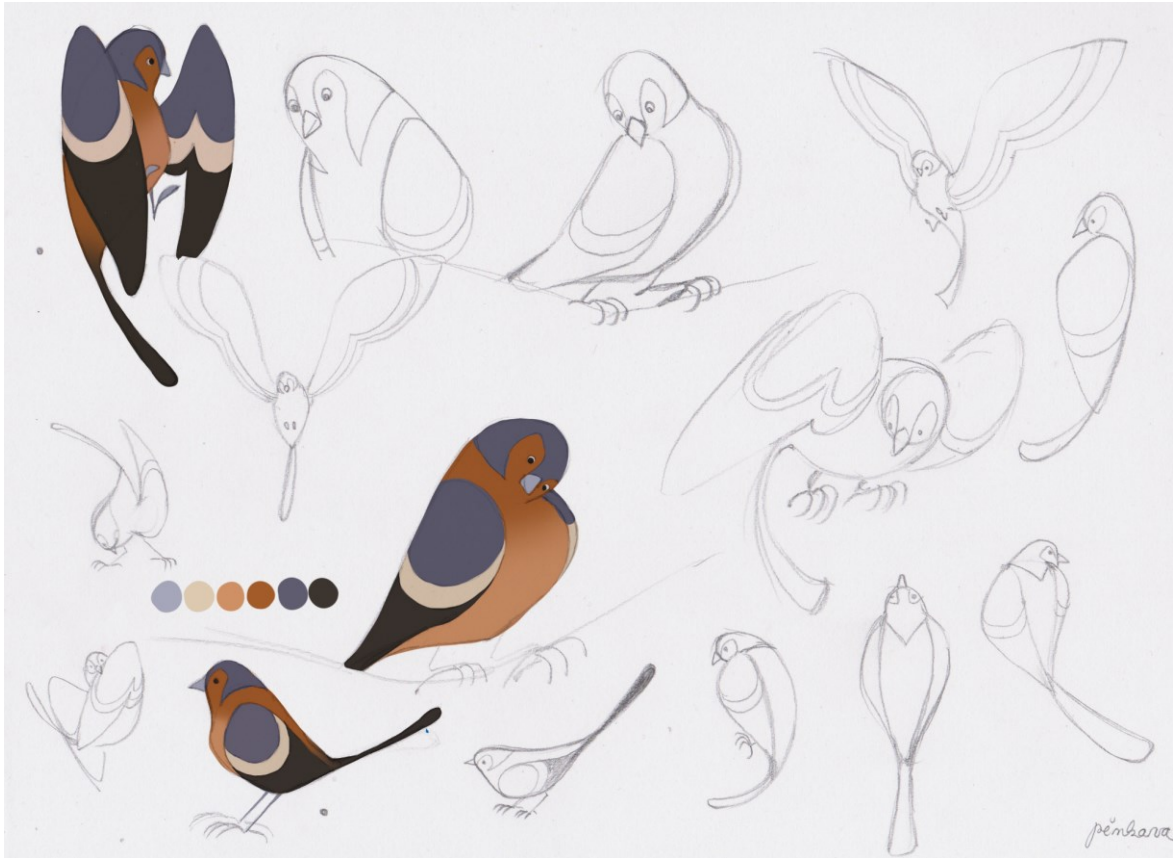




PŘÍLOHA P II: NÁVRHY PTÁKŮ





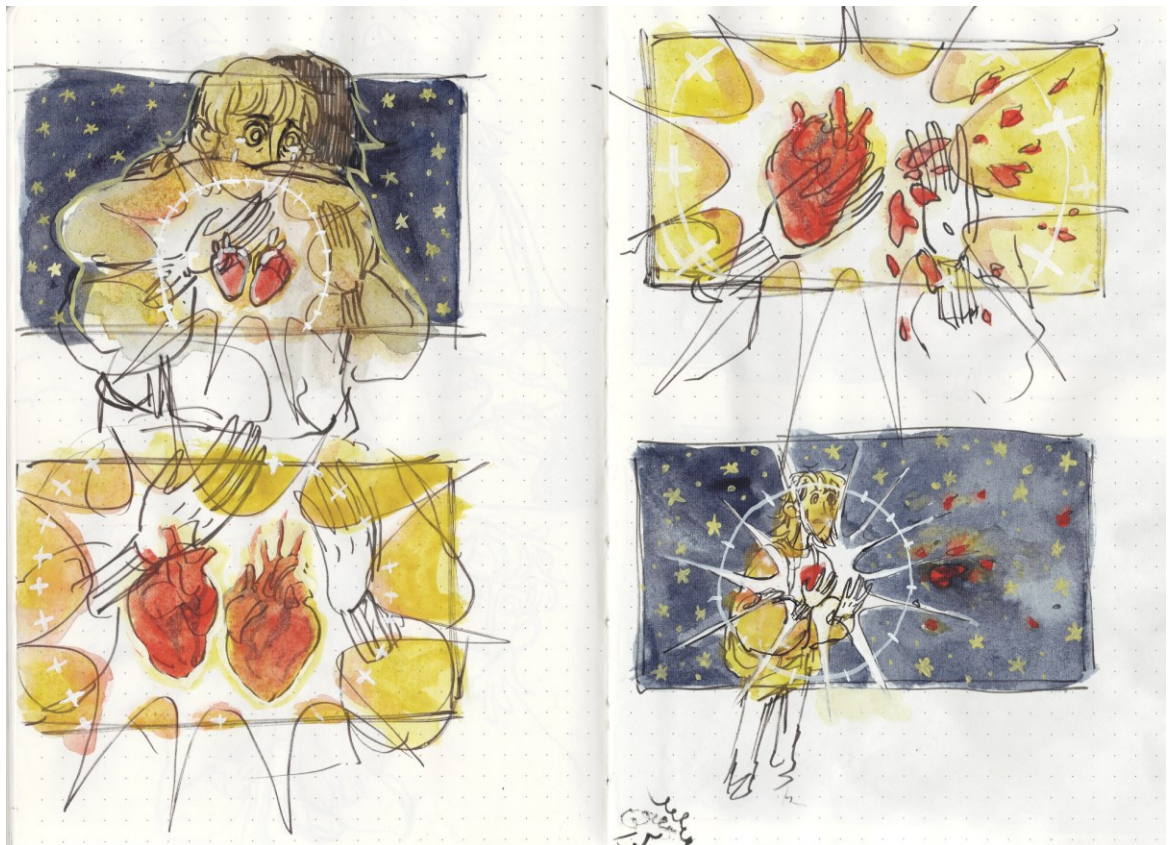


PŘÍLOHA P III: NÁVRHY VÝTVARNÉHO ZPRACOVÁNÍ



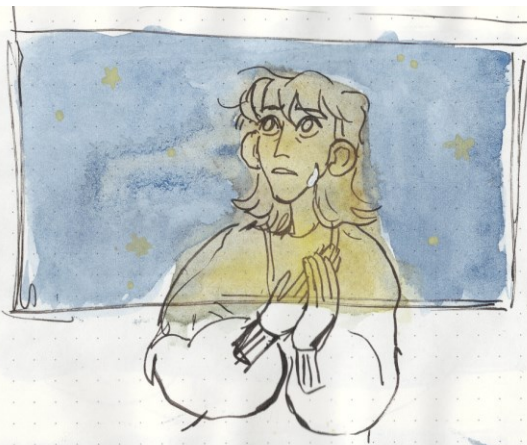


PŘÍLOHA P IV: STRÁNKY ZE SKICÁKŮ





DIFFERENT KINDS OF BIRDS, NATURE



PŘÍLOHA P V: VÝBĚR TUŽKOVÝCH POZADÍ



