

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Isabel"

Kristýna Fialková

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kristýna FIALKOVÁ**
Osobní číslo: **K08000**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Isabel"**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Isabel".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Isabel"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi)

-min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG

-min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG

-1 ks technický scénář ve formátu PDF

- výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Timing for Animation, Harold Whitaker ISBN 0-240-50871-8

The Illusion of life: Disney animation, Frank Thomas a Ollie Johnston ISBN
0-7868-6070-7

My děti ze stanice Zoo ISBN 80-86508-28-5

Vedoucí bakalářské práce: doc. Vladimír Malík
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2010
Termín odevzdání bakalářské práce: 20. května 2011

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



doc. Vladimír Malík

vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona

č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách),

ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;

- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním

informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;

- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském,

o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění

pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;

- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití

školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;

- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci

k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je

oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly

Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);

- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou

Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

.....

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, §

47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Ve své bakalářské práci popisuji proces výroby vlastního závěrečného filmu Isabel. Zabývám se všemi výrobními složkami filmu, které jsem absolvovala, a problémy (s detailními prostředími a množstvím květin), jež mě během výroby potkaly.

Nejprve jsem vytvořila námět, jehož základem je příběh o dívce závislé na heroinu. Inspirovala jsem se tematickou knihou a gotickým vizuálním stylem. Dále vysvětlím důvody, proč jsem si zvolila právě tento příběh a popíši klasickou kreslenou techniku, jíž jsem použila.

Na závěr se poohlédnu za kompletní prací a shrnu poučení z výroby celého filmu a naskytnutých problémů během vzniku.

Klíčová slova:

Příběh: drogy, mák, hrdinka, krev, symbol, gotický prvek, náhrobek, halucinace

Technika: klasická kreslená animace

Umělecká technika: černá centropen pera, vybarvení v počítači

Postprodukce: rozpohybování, vybarvení, střih, zvuk

ABSTRACT

In my bachelor paper, I describe the process of making my final film project Isabel.

I describe the whole filming process including all the production stages, difficulties encountered and problems solved with detailed environment, character and multitude of flowers.

First I give the outline of the story of a drug addict, for which I was inspired by a book and The Gothic visual style. Then I explain the classical drawn animation technique used and the reasons for my choice of my heroine and her development in the story.

I conclude my paper with a reflection on what I have achieved accomplished in my work and the lessons I have learned in the whole filming process.

Keywords:

Story: drugs, poppy, heroine, blood, symbol, grave stone, gothic elements, hallucination

Technique: classical drawn animation

Artwork / sets / props: black pen drawn with computer colouring

Filming process – production: story, screenplay, visual style, storyboard, animatic,
animation, credits

Post production: motion, colouring, sound mixing, editing

Čestně prohlašuji, že na odevzdané bakalářské práci, jsem pracovala samostatně bez cizí pomoci či plagiátorství. Elektronická verze práce je totožná s verzí nahranou do IS/STAG a kvalitně odpovídá předepsaným normám pro písemnou bakalářskou práci. Také bych tímto chtěla poděkovat všem konzultujícím profesorům, zejména garantu mé práce profesorovi Vladimíru Malíkovi a v neposlední řadě také mé rodině za psychickou podporu.

Kristýna Fialková

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 PŘÍBĚH	12
1.1 NÁMĚT	12
1.2 SCÉNÁŘ	14
1.2.1 Důvod, proč jsem si vybrala tento druh příběhu	15
2 VIZUÁLNÍ STRÁNKA	17
2.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY	17
2.2 STORYBOARD A TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	19
2.3 ANIMATIK.....	20
II PRAKTICKÁ ČÁST	23
3 PRÁCE S FÁZEMI	24
3.1 ANIMACE.....	24
3.2 POSTPRODUKCE.....	27
3.2.1 Úprava a kolorování	27
3.2.2 Kompletace v počítači	28
3.2.3 Tvorba titulků a zvukové složky	30
ZÁVĚR	31
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	32
SEZNAM OBRÁZKŮ	33
SEZNAM PŘÍLOH	34

ÚVOD

Již třetím a zároveň posledním rokem studuji Filmovou školu ve Zlíně obor Klasické animované tvorby a přede mnou je závěrečná zkouška, která se skládá ze dvou částí.

První částí je vytvořit animovaný film libovolné techniky ve všech výrobních složkách filmu. Druhou částí je písemná práce o části první neboli explikace bakalářského filmu. Budu tedy chronologicky popisovat výrobu vlastního animovaného filmu od námětu až po postprodukcii, který se jmenuje Isabel a je vytvořen klasickou kreslenou technikou.

Tuto techniku jsem si vybrala, protože je mi nejbližší, ráda kreslím a k filmovému příběhu, jež jsem vymyslela, se hodí nejvíce. Dalším důvodem, proč jsem si nevybrala třeba loutkovou techniku, je omezený počet kamer a prostorů pro natáčení. Mnoho studentů chce dělat loutkový film, ale já jsem se však chtěla tlačenici o prostory vyhnout.

Vysvětlím také, jak vznikl námět, čím je inspirovaný, čí obrazy a jaký styl mi byly předlohou pro výtvarné návrhy nebo proč jsem přejmenovala původní název filmu Heroine na Isabel.

Proberu problémy, které při práci vznikly a jak jsem se s nimi vypořádala i jak mě obohatily o novou zkušenost nebo ponaučení do budoucna. Součástí písemné práce bude zařazena obrazová příloha, jež dokumentuje některé části výroby.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍBĚH

Základním kamenem celého tvůrčího procesu bylo, vymyslet nějaký nápad na příběh neboli námět, který by obsahoval hlavní myšlenku, na níž budou pomocí scénáře nabalovány další doplňující informace. Námět nemusí být vždycky snadné vymyslet, alespoň ne pro mne. Nikdy jsem nebyla na psaní příběhů a vše, co jsem kdy vymyslela, letělo vzápětí do koše, protože má sebekritická povaha a literární nezkušenost mi napovídaly, že nápad za moc nestojí. Když nám, studentům končícím druhý ročník, ve škole zadali vymyslet námět na budoucí bakalářský film, zhrozila jsem se, i když jsem věděla, že jednou tento úkol přijde. Dokonce jsem přemýšlela, že zvolím literární adaptaci, abych nemusela nic vymýšlet. Měla jsem v plánu svou oblíbenou Kytici od Karla Jaromíra Erbena. Bála jsem se však, že můj hezký vztah k ní, by každodenní konfrontaci nepřežil a zároveň jsem neměla odvalu pustit se do animovaného zpracování tak významných básní. Nezbyvalo mi tedy nic jiného, než na námět přijít sama. Chtěla jsem ale něco, čím zaujmu diváka a samu sebe. I proto jsem se nespokojila s každým svým nápadem.

1.1 Námět

Nakonec jsem na základ příběhu narazila úplnou náhodou. Během běžné hodiny anglického jazyka s paní Monikou Hasan jsme dostali za úkol, vymyslet variaci na pohádku o Červené karkulce v různých žánrech. Já vymýšlela gotický příběh, jehož styl mám velice ráda. Jak se říká: „Méně je někdy více,“ a tak možná i z tohoto důvodu, mi stačilo spojit několik výrazových prostředků vyjadřujících gotický vizuální styl, jako je třeba krev, hrob, dlouhé vlasy, krásné šaty a fialová barva a příběh byl na světě. Tedy alespoň základ, na který jsem začala nabalovat další a další nápady.

U příběhů dokážu hlavně ocenit jejich hloubku nebo nějakou skrytou pointu, poselství či symboliku. Jedna z priorit pro mě byla, dát příběhu hlubší význam než si jen vytvořit pro sebe vizuálně krásný film. Rozhodla jsem se svojí oblíbenou část krásného vzhledu potlačit a doplnit ji něčím reálnějším.

Nejlepším pojítkem mezi dvěma různými světy je sen nebo nějaká vidina. Důvod vidiny či halucinace je droga. Udělám z hlavní postavy narkomanku. Asi takto nějak vypadal tok mých myšlenek. A vzápětí jsem si vzpomněla na knihu, kterou mi v pubertě máma

dala přečíst jako odstrašující případ. Jmenovala se My děti ze stanice Zoo.

Byla napsána podle skutečnosti dívkou Christiane F., která v ní popisuje etapu svého života, kdy byla závislá na drogách. Začínala lehkými drogami, jako mnozí její přátelé a dostala se až k píchání heroinu do žil. Důvodem jejího uchýlení k drogám bylo špatné rodinné zázemí, které ji nutilo být co nejméně doma a scházet se se staršími cool kamarády, kteří již drogy brali a ona se jim snažila vyrovnat. Z pozdějšího zajetí drogové závislosti však nenacházela východiska: „*Nakonec, když jsem si to všechno probrala, jsem musela konstatovat, že mi zbejvají už jen dvě možnosti: Bud' definitivně přestat s háčkem, nebo zlatá rána. První možnost jsem bohužel propásla. Pět nebo šest pokusů o odvyknutí bez sebelepšího úspěchu koneckonců stačilo. Nebyla jsem o nic lepší ani horší než všichni ostatní heráci. Proč bych měla právě já patřit k těm několika výjimkám, kterejm se to podařilo.*“¹

„*Pečlivě a pomalu jsem si vybrala nejčistší záchod. Byla jsem skutečně úplně klidná. Neměla jsem strach. Nikdy by mě nenapadlo, že je sebevražda tak prostá. Nemyslela jsem na to, co jsem prožila. Nemyslela jsem na matku. Nemyslela jsem na Detlefa. Myslela jsem jen na svůj píchnutí. Vypakovala jsem si na záchodě tak jako jindy nádobíčko. Rozpusťtila jsem si fet na lžici, tu mi taky půjčila Tina. V jednu chvíli jsem si uvědomila, že jsem podvedla i Tinu. Seděla totiž v Treibhausu a čekala na svůj nádobíčko a lžici. Pak jsem zjistila, že jsem tam zapomněla dát citrón. Ale fet byl dobrej, rozpustil se i bez toho.*

Hledala jsem žílu na levý ruce. Bylo to vlastně stejný jako vždycky. Rozdíl byl jenom v tom, že tohle píchnutí mělo bejt poslední v mém životě. Napodruhý jsem se strefila do žíly. Vystříkla krev. Vrazila jsem tam najednou celou půlku gramu. Už jsem se nedostala k tomu, abych znovu natáhla a píchla si zbytek ze stříkačky. Nejdřív jsem ucejtila, jak se mi trhá srdce, a pak mi uletěl vršek lebky.“²

Tato pasáž, kterou jsem vybrala, naznačuje, kam až její závislost zašla. Až k pokusu o sebevraždu, jež se jí zdála jediným možným řešením. Vybrala jsem jí také proto, že toto autentické vyprávění se téměř shoduje s případným vyprávěním hrdinky mého filmu.

Detailní popisování její závislosti mnou otřásl o to víc, že v knize je příloha foto-

¹ Citace z knihy My děti ze Stanice Zoo – Christiane F. (str. 252)

² Citace z knihy My děti ze stanice Zoo – Christiane F. (str. 253)

grafii jejích tehdejších přátel, i těch, co se drogami předávkovali a zemřeli. Byli to mladí, hezcí lidé a zničili si život závislostí na pomíjivém okamžiku. Do paměti se mi vryla fotografie hubené dívky Livie S., kde leží mrtvá na dlažbě záchodků (pozn. Tato fotografie se tematicky shoduje se scénou v mém filmu.) Bylo jí teprve osmnáct let, když zemřela. Měla prý u sebe dopis, v němž žádá sociální úřad o umístění do léčebného ústavu: „*Ještě jednou vás velmi pěkně prosím, protože každý z příštích dnů může být pro mě poslední. Prosím o pomoc, abych se znovu mohla stát zdravým, práce schopným člověkem.*“³ Christiane F. i její kamarádi se scházeli v diskotékovém klubu, kde s tvrdými drogami začínali. I já jsem svůj příběh umístila do klubu, tedy vlastně do záchodové kabiny diskotékového klubu, kam si jde má hlavní hrdinka píchnout svou dávku drogy.

Můj námět začínal v klubu, kde si hubená dívka koupí drogu od dealera a jde si ji píchnout na záchod. Následkem toho se probudí krásná v dlouhých šatech v makovém poli. Z krásného snu se stane noční můra. Z makového pole vyrostě strašidelný les a dívka se dá do běhu. Na konci lesa padne vysílením do vykopané jámy. Jáma je vyhloubena u náhrobního kamene s jejím jménem. Zachránit ji přijde muž vypadající jako její dealer a bílý vlk. Pomocí krevní transfúze, jež jí podá ústy, se dívka probudí opět na záchodě. Je zachráněna, ale zároveň vrácena do koloběhu drogového života. S tímto námětem jsem šla k první konzultaci s panem Storchem. Myslím, že námět s tématem drog se mu moc nelíbil, nicméně mi jej schválil a zadal mi práci na scénáři.

1.2 Scénář

Jak už jsem řekla, v literární činnosti jsem dost nejistá, a tak jsem si nechala poradit ze všech stran. Vyslechla jsem si nápady a připomínky od různých lidí a v hodně věcech jsem se jim podvolila. Film se neustále formoval. Jakmile jsem měla pocit, že je formování u konce a s výsledkem jsem spokojená, přišla řada na scénář, který ukážu panu Storchovi. Chtěla jsem vědět, co on změnám říká.

³ Citace z knihy *My děti ze stanice Zoo* – Christiane F. (příloha fotografií)

Příběh jsem ochudila o dealera a jeho vlka, tím se zkrátil o nákup drogy. Naopak jsem snovou scénu, obohatila o více symbolů. Červeň vlčích máků připomíná krev, jež vytéká dívce z ruky po vpichu do žíly. Z mléka zelených makovic se vyrábí opium. Tyto makovice dívce přerostou přes hlavu, jako její již nekontrolovatelná závislost. Trny, které narostou do obří velikosti, ji zraňují jako velké jehly a nechávají ji poraněnou. Pád k vlastnímu náhrobnímu kameni má vyjadřovat přísloví o kopání vlastního hrobu, který už si svou závislostí vykopala. Dívka měla svůj hrob, a tak dostala i své jméno. Isabel.

Panu Storchovi jsem ukázala nový scénář se změnami a poukázala jsem na symboliku. Zdálo se mi, že tentokrát byl spokojenější než na počátku. Příběh získal větší hloubku a byl pochopitelnější, proto už mi do něho nijak nezasahoval a má práce se mohla posunout dále.

1.2.1 Důvod, proč jsem si vybrala tento druh příběhu

Když jsem začala příběh o drogách prezentovat před spolužáky a některými profesory, nevyhnula jsem se otázkám typu: „Mluvíš z vlastní zkušenosti?“ nebo „Myslel(a) jsem, že s tím máš nějakou zkušenost, když o tom děláš film,“ ani třeba nejnepříjemnějším poznámkám o tom, že bych měla vyzkoušet, jaké to je a načerpat o tom informace z vlastního pohledu. Samozřejmě jsem se drogám vyhnula a stále velkým obloukem vyhýbám. Na to, abych věděla, že drogy jsou dobrou cestou tak akorát k tomu zničit si život, nepotřebuju vlastní zkušenost. Stačilo mi vyprávění cizího člověka, aby mnou otřásl. Ve vztahu já a drogy bylo jasno. Pamatuji si, jak nás na základní škole vláčeli po různých sezeních, kde nám vyprávěli, jak jsou drogy špatné a většinu mých spolužáků otravovalo poslouchat něčí rady. Proto nechci svým filmem nikoho poučovat a nebo jím říkat, ať drogy nebere, protože stejně by to nemělo smysl. Každý má v dnešní době pocit, že musí vyzkoušet všechno, jinak není dost dospělý nebo snad „cool“.

Můj film je spíš náhled do jednoho příběhu, který neskončí dobře a má v lidech vytvářet vlastní názor, ať už bude jakýkoliv. Nechci drogy ukazovat z negativního pohledu ani z pohledu pozitivního, prostě tak jak jsou. Prvotní zkušenosti s drogou nemusí být nutně nepříjemné, proto se k nim lidé vrací a až později zjišťují, že mají většinou nenávratně zničený život. Můj krátký příběh zaujímá oba pohledy. Inspirace výše zmíněnou knihou *My děti ze stanice Zoo*, je zásadní hlavně pro výstižné vykonstruování příběhu. Film je

zároveň pro mne takovou osobní poctou knize, která se stala jednou z mých oblíbených. I když je pro mne příběh velice důležitý, myslím, že s určitostí mohu říct, že prioritní pro mne bylo oblíbené výtvarno, jímž jsem si chtěla splnit sen o rozpořádání vlastního stylu.

2 VIZUÁLNÍ STRÁNKA

Snad ještě před vymyšlením námětu se mě kdosi zeptal, zda je pro mě důležitější dobrý příběh nebo vizuální stránka filmu. Ujasnila jsem si, že gotický vizuální styl, mě přitahuje natolik, že bych jím zkusila vypořádat výtvarnou stránku filmu i za předpokladu, že se nemusí líbit divákům. Důležité bylo uspokojit své touhy obrazem. Důvodem, proč tíhnu k tomuto vizuálnímu stylu je, že jeho dokonalost vyhovuje mé kritické povaze, podle níž bych nejraději měla také své obrázky dokonalé. I proto, že poslouchám hudbu, která se ke gotickému stylu obrací. Například dlouhé gotické šaty a tmavé barvy jsou součástí blackmetalového fenoménu.

Naštěstí se mi podařilo vymyslet příběh, do něhož má touha po gotických obrázcích šla vypořádat alespoň jako sen. Byla jsem spokojená, vidina gotického výtvarna byla z poloviny vyplněna a k tomu jsem měla příběh, jež se mi líbil. Na jejich spojení jsem se velice těšila.

2.1 Výtvarné návrhy

Když jsem poprvé viděla kresby Victorie Francés, byla jsem si jistá, že tento styl si chci nejen vyzkoušet, ale i umět vykreslit stejně detailně. Styl jejích kreseb je velice blízký mé povaze se sklonem k smutným až depresivním náladám a sebekritice. Právě sebekritika mě nutí k co nejdokonalejším kresbám, protože jediné s nimi se spokojím. Dokonalost jejích obrazů je záviděníhodná.

S malířčinými ilustracemi jsem se poprvé setkala v knihkupectví v podobě knihy Favole, což je trilogie jejích vlastních ilustrací. Jakmile jsem knihu spatřila, musela jsem okamžitě zjistit, kdo ji ilustroval. Byla jsem jí tak nadšená, že jsem jí držela v ruce a stále v ní listovala. Definovala bych to jako lásku na první pohled.

Doma jsem si pak na internetu našla její kresby a kochala se jimi. Její detailně vykreslené šaty, dlouhé vlasy, perfektní obličej, ponurá prostředí, krev a upíři, to všechno působí zvláštním kouzlem a tajemstvím. Její kresby se objevují na kalendářích nebo třeba na puzzle-stavebnicích.

Victoria je mladá umělkyně, narozená 25. října 1982 ve Valencii ve Španělsku. Jako malou jí velice fascinoval les v Galicii, kde strávila velkou část svého dětství. Procesto-

vala některá města jako třeba Londýn a Paříž, která jí inspirovala svojí atmosférou stejně jako legendární mistrovská díla gotické literatury. Její ilustrace a náčrty vzpomínají na snový svět Romantické gotiky. Pod vlivem maleb Pre-Rafaelitů si vybírá předměty, které nás vezmou do pradávného světa symbolů a magie. Všechna utrpení vyhnanců tohoto světa jsou naznačena temnotou kostelů, panských sídel a třepotajícím se světlem. Zřetelným vlivem pro ni byla tvorba umělců Goetheho, Edgara Allana Poea, Boudelaira a hlavně Bram Stokera. Vystudovala krásné umění na universitě San Carlos ve Valencii ve Španělsku, kde začala pracovat jako ilustrátorka a designérka knižních obalů. Zároveň však pracovala na vlastních kresbách, které vydala ve své první ilustrované knize Favole, jež je vzpomínkou na tři města, Veronu, Venice a Geonu. Po jejím vydání v roce 2004, získala veliký úspěch ve všech zemích, kde byla publikována. Brzy potom vydala další dvě knihy Favole následující úspěch té první. Její nejnovější publikovaná práce se jmenuje El Corazón de Arlene (Arlénino srdce) z roku 2008.

Moc by se mi líbilo vytvořit animovaný film v tomto krásném stylu, jak jsem se rozhodla. Jenže, později jsem si uvědomila, že by to bylo velmi náročné. Svou hlavní hrdinku Isabel jsem sice oblékla do dlouhých šatů a nakreslila jí dlouhé vlasy, ale ve stylizované neboli zjednodušené formě pro snadnější animování.

I když v celém filmu figuruje pouze jedna postava, dala by se rozdělit na dva různé charaktery. Na krásnou, dlouhovlasou dívku ve fialových šatech a na hubenou, drogami zničenou narkomanku, ve žlutém triku.

Základem pro oba charaktery je stejný obličej, který jsem v jednom případě zeštíhlila a trošku mu ubrala na kráse. Bylo mi však několikrát připomínáno, že na zničenou narkomanku je stále moc hezká a aby na jejím zevnějšku bylo poznat, jak se na ní drogy podepsaly. Zkrátka muselo být na první pohled patrné, že drogy nejsou pozitivní věc.

Snažila jsem se obličej co nejvíce vystupňovat do podoby fyzicky zdecimované dívky, ale moc mi to nešlo. Najednou jsem si nedokázala představit, jak by takový člověk měl vypadat, aby si stále udržel podobnost se svým krásným já. Poznávacím znamením jsou tedy dvě pihy pod pravým okem ve všech třech verzích obličejů. Krásný obličej je použit ve snové části filmu, středně hubený obličej v části vpichu drogy a nejhubenější obličej v závěrečné části, kde dívka umírá.

Když jsem měla základní anfasový pohled, na řadu přišel pohled z profilu a tříčtvrtětní pohled. Udržet tvar a podobu obličejů není zrovna lehké. V případě celého těla jsem postupovala podobně. Napřed jsem si nakreslila nahou postavu normální, krásné dívky a

pro případ narkomanky jsem jí opět zeštíhlila. Obě postavy jsem pak odlišně oblékla, podle prostředí, v němž se budou pohybovat.

Jakmile byly postavy dokončeny, začala jsem kreslit prostředí, která se objeví ve filmu. Záchodovou místnost jsem ztvárnila ohavnou, jakou si představuji v narkomanském doupěti. Porýpaná a počmáraná zeď, špinavý záchod, útržky toaletního papíru nebo zapomenutá lahev od vína, to všechno by podle mě na takovém záchodě nemělo chybět.

Dalším prostředím bylo makové pole, které mělo být naopak krásné. Doslova jsem se vykreslovala s každým květem, aby divák rozeznal druh květiny.

Nakreslit les vysokých makovic se možná může zdát jednoduché, ale opět jsem si nechala záležet na každém trnu, aby byly dokonale špičaté a téměř souměrně rozmístěné po kmeni. Když bylo jasné, jak budou postavy a prostředí vypadat, přišel na řadu storyboard.

2.2 Storyboard a technický scénář

Po několika konzultacích s profesory, jsem dostala za úkol nakreslit storyboard. Kdo se pohybuje v oboru, ví, co storyboard je a jak vypadá. Ví, že je to scénář v obrázcích. Každý z těchto obrázků stručně naznačuje vzhled záběru, který se ve filmu objeví. Chronologickým poskládáním těchto obrázků vznikne přehled všech scén a zároveň vzhled filmu. Proto jsem si pomyslně spojila výtvarno s námětem a vznikl mi vizuálně vyprávěný příběh. Ten jsem pak zakreslila v jednotlivých obrázcích, které přesně charakterizovaly, příslušnou scénu. Hotové obrázky jsem seřadila podle jejich pořadí ve filmu.

Již ve výtvarných návrzích jsem musela vzít v úvahu rozlišení výsledného obrazu filmu, které je 16:9, neboli širokoúhlý obraz. Jelikož jsem však nedopatřením zapomněla na zadání tohoto rozlišení, mé první kroky obrázků vedly k rozlišení 4:3. Když jsem si chybu uvědomila, zhrozila jsem se. Ne však proto, že musím práci předělat, ale proto, že se změní celá kompozice obrazu. Kvůli tomuto rozlišení jsem musela například překombinovat záchodovou kabinku, kde má hrdinka omdlít. Z malé kabinky o velikosti pouze na záchod se rázem stala místnost s umývadlem.

Toto rozlišení je pro mě trochu komplikované, co se týče kompozičního rozmístění objektů v záběru. Proto pro mě bylo těžší zpracovat obrázky do tohoto širokoúhlého obrazu. Jakmile jsem se s tímto faktem smířila a poprala se s kompozicemi, stal se pro mě hotový storyboard pěkným přehledem, jak budou záběry vypadat. Barevné obrázky jsem seřa-

dila a nalepila je na další papír.

Z první chyby mi vyplynulo ponaučení, že je důležité na rozlišení myslit od začátku výroby filmu, ne ho zjišťovat až během ní.

S hotovým storyboardem jsem šla za panem Vrabcem, který je konzultantem pro zvukovou dramaturgii a spolu jsme prošli mé představy ohledně zvuků použitých v mé animaci. Tak třeba k začátku filmu, kde se dívka nachází na chodbě klubu, jsem si představovala diskotékovou hudbu, která by se zavřením dveří ztlumila. Ruchy naanimovaných pohybů by byly doprovázeny zvukem kapání vody z kohoutku. Se změnou prostředí v obraze, bych změnila i hudbu, která by vyjadřovala klidnou atmosféru, ale zároveň by dokázala následně gradovat, stejně jako obraz, do hrůzných představ. Příjemnou atmosféru by doplňoval zpěv ptáků, naopak tu dramatickou krákání vran. Co se týče ruchů, slyšet by bylo pouze šustění makových květů, vítr nebo třeba zrychlený dech.

Při probouzení dívky na záchodě by se diskotéková hudba změnila zpátky do tlumené podoby, stejně jako v prostředí na začátku filmu.

Tyto představy jsem měla již při prvních myšlenkách na zvukovou složku mé práce. Pan Vrabec k nim neměl výhrady, pouze je doplnil o nějaké své nápady, které by mohly být použity.

2.3 Animatik

Animatik, laicky řečeno je to video složené pouze z hlavních fází scén. Říká se, že pokud máte dobře zpracovaný storyboard, stačí použít obrázky z něho a seřadit je v časové délce jako video. Já jsem všechny hlavní fáze nakreslila znovu. Chtěla jsem je mít v čistokresbě, na níž navážu při animování a zároveň, abych měla představu, jaká s kresbami bude práce i jak bude vypadat vizuální stránka filmu.

Někteří lidé, dělají animatik pomocí lehkých skic, kde je sotva poznat, co se ve filmu bude vlastně dít. Zatímco se oni spokojí s náčrty, já se vykresluji s čistými linkami, i když není vzhled zrovna důležitý. Stále mě možná ještě hnala počáteční energie a nadšení, protože jsem obrázky do animatiku i vybarvila v počítači. Což by někomu mohlo připadat úplně zbytečné, ale mým úmyslem bylo, naznačit hlavně sobě barevnost, která se bude vyskytovat v celém filmu.

Během školního roku jsme měli několik auditů neboli společných debat profesorů

se studenty o jejich projektech. Sejde se několik profesorů – konzultantů a studenti před nimi prezentují doposud hotovou práci. Pokud se konzultantům něco na práci nezdá, navrhnou jiné řešení a na studentu je pak rozhodnutí, zda těchto rad využije nebo si obhájí stávající práci. Já osobně jsem radám zkušených profesorů velice nakloněna. Jsem stále přece jen začátečník a jejich profesionální rady jsou mi vzácné.

Audit konající se 13. prosince pojednával o animaticích, na kterých jsme do té doby měli pracovat. Po prezentaci, jsem dostala několik rad a připomínek. Měla jsem například změnit jméno filmu z Heroine na Isabel. Heroine vystihoval jak drogu, tak i z anglického významu hrdinku, hlavní hrdinku, kterou dívka je. Ale kvůli scéně, kde se objeví hrob se jménem Isabel, by bylo lepší pojmenovat i film Isabel, aby divák snáze pochopil, že se jedná o její hrob. S touto radou jsem souhlasila a film přejmenovala z Heroin na Isabel.

Dále jsem pozměnila dívčin úsměv, byl málo patrný a profesorům se celkově zdály grimasy v obličejí málo výrazné.

Během animatiku se již objevují stříhové přechody mezi scénami a díky zkušenostem už mají profesori v oku, kde použít prolínání nebo kde zatmívání obrazu. V mém příběhu, kdy se dívka po omdlení na záchodě probudí krásná v makovém poli, jsem obraz prolounala. Garant mého filmu, pan Malík mi poradil morfing z jednoho prostředí do druhého, který byl v celku zajímavým prvkem. Kreslený morfing jsem ještě nedělala, a tak možná i proto, abych si zkusila něco nového, jsem s nápadem souhlasila.

Asi nejdůležitější připomínkou, kterou jsem se snažila uposlechnout, bylo málo prostřihů v ději. Musím uznat, že záběry vypadaly nudně a zdlouhavě, příběh vůbec negradoval. Stačilo, abych velké celky prostřihala a vložila mezi ně několik detailnějších záběrů. Například jsem do dlouhého běhu vysokými makovicemi, vložila dva detailní záběry, v kterých se dívce při běhu vysekne trnem rána na těle.

Jedna z dalších rad byla takzvaně dohrát konec filmu, kde dívka leží na zemi v záchodové kabině a probudí se ze snu. Strohý a opět nudný, snad i nic neříkající konec. Znovu musím uznat, že konzultující profesori měli pravdu, když mi poradili, abych poslední scénu prodloužila. Dívce na ní vytékala krev z paže, a tak se přímo nabízelo nechat ji vykrváčet a krev změnit na makové květy, jež jsou, jak už jsem se zmínila, právě její symbolikou. Konec se stal trošku poetickým výrazem pro dívčinu smrt.

Ne všechny rady jsem však uposlechla, protože mi nepřišly podstatné nebo se mi přímo nelíbily z důvodu narušování mé vlastní představy o příběhu. Autor musí umět rady

přijímat, ale ne si nechat vlastní práci celou předělat, protože pak by se o autorství dalo spekulovat.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PRÁCE S FÁZEMI

3.1 Animace

Koupila jsem ve škole první balík animačních papírů a hned je tam odírkovala. Začínala o něco náročnější práce. Animace. Nicméně jsem se těšila. V papírnictví jsem si přikoupila pár centropen- fixů, oprášila jsem animační prosvětlovací stůl, izolepou přilepila kolíky a dala se do práce. Vybrala jsem si scénu, kterou se mi chtělo zrovna kreslit, protože nezáleželo na pořadí, v jakém budu scény animovat, záleželo jen na tom, abych naanimovala všech 25.

Kreslila jsem si svým tempem a nespěchala. Každý obrázek jsem si předkreslovala tužkou a pak linku obtáhla fixem. Víím, že by výsledné lince měly předcházet tzv. linetesty, jež mi profesoři radili, neboli zkoušky pohybu pouze v náčrtech, ale mé pracovní tempo a až chorobné vykreslování, by tak zapříčinili, že bych animovala ještě o dva roky později.

Zcela určitě se animace bez linetestů podepsala na kvalitě pohybů a jsem si toho vědoma, ale stokrát mi mohli všichni říkat: „Zrychli, udělej prostě šup, šup jako Disney a jdi na další obrázek“ nebo „V té rychlosti nebude vidět, že ten obrázek není dokonalý,“ stejně jsem se s obrázky vykreslovala a zkažené předělávala, aby byly bez jediného přetáhnutí. Je pak úplně jasné, že mě o to víc mrzí nevydařený výsledek.

Čas běžel neúprosně rychle a škola naplánovala další audit, na němž jsme měli ukázat, co jsme doposud udělali. Ukázala jsem těch pár nejjednodušších scén, vložených do animatiku, které jsem stihla. Dívka na nich zaklopila záchodové prkýnko, položila tašku a následně se v ní přehrabovala. Opět jsem dostala radu, ať zrychlím, ale optimismus mě neopouštěl. Naivně jsem si myslela, že mi zbývá spousta času.

Navrhla jsem si velice optimistický harmonogram, kam jsem si rozepsala i dvě scény do jednoho dne a datum dokončení mi vycházelo na 17. března. Vznikla by mi tak i časová rezerva, během níž bych jela na hory, říkala jsem si. Otec mi i vyrobil malý prosvětlovací stůl, který bych si vzala do Alp s sebou. Nakonec rodina odjela na hory beze mě. Po vzniklých zpožděních v harmonogramu jsem musela usoudit, že týden na dovolené si nemůžu dovolit. Později bych si určitě vyčítala, že jsem jela a práce se nikam nepohnula.

Snový harmonogram jsem zahodila, udělala harmonogram nový a o něco reálnější

a pokračovala podle něj, ale i tak jsem si musela scény přesouvat na další a další dny. Práce se tak protahovala. Všechně jsem se snažila si práci usnadnit. Nejjednodušší a nejzaručenější způsob, jak dosáhnout docela rychle dobrého pohybu byl, mezi nejhlavnější fáze doplňovat fáze vedlejší, které byly přesně v jejich polovině. Také jsem si pro usnadnění vyráběla šablony, jež jsem pravidelně posouvala a obkreslovala na papír.

Po dvou prodělaných nemocích, které mě samozřejmě také zdržely, jsem se probdělými nocemi nad prosvětlovacím stolem snažila práci urychlit. Zjištění, že ani druhý pokus o dodržení harmonogramu nevychází, mi na sebedůvěře už moc nepřidalo.

Moje obavy se naplnily, když se blížilo datum odevzdání hotového filmu. Jelikož jsem na začátku animování kreslila jednodušší scény a ty těžší si nechávala na konec, boj s nimi časově protáhl dokončení filmu. Veškerý osobní život musel jít stranou. Několikrát jsem si musela určit priority, protože jsem potřebovala dělat dvě věci současně, což nejde. Měla jsem si třeba vybrat, jestli budu pracovat na filmu, abych ho stihla dokončit, nebo se budu připravovat na zkoušku z dějin výtvarné kultury, kterou stejně dřív či později musím zvládnout.

Došlo i na nejhorší, když jsem hlavně z psychického vypětí začala uvažovat nad tím, že si budu muset prodloužit studium o další rok na této škole. Díky mé rodině, která mě, jako již mnohokrát, podržela, jsem získala energii nevzdávat se a v práci pokračovat.

Cenným poučením nejen pro další animování, ale i do života, je zkušenost boje s časem, který jsem podstoupila. Příště, nebudu mít „velké oči“ a zvolím si snadnější scény na animování a nebudu si časovou náročnost práce představovat jako „Hurvínek válku,“ neboť je důležité zvolit si přesná pravidla a dodržovat je. Je sice lepší práci odevzdat pozdě nežli později, ale někdy bych si přála práci dokončit včas.

Na začátečníka jsem si urvala příliš velké sousto a nebudu lhát, když řeknu, že ne s jednou scénou jsem měla problémy. Jak už jsem napsala, chtěla jsem gotickou dívku v krásných šatech a dlouhých vlasech, a tak jsem stvořila dívku ve fialových šatech s dlouhými hnědými vlasy, ale už jsem si neuvědomila, že obojí se bude špatně animovat, zvláště když nemám ani potuchy o tom, jak pohyb vlajících šatů a vlasů vypadá v jednotlivých fázích. Sváděla jsem boj s mou představivostí o tomto pohybu, která zamrzla v téměř nulovém bodě.

Vzpomněla jsem si, jak princeznám v Disneyho pohádkách se krásně sukně vlnila. Jakkoli by ne, když si tyto pohyby předem nasnímal s živým hercem. Doufala jsem tedy, že v knize *The Illusion Of Life* neboli *Iluze pohybu* Disneyho animace bude takto slavný po-

hyb zaznamenan, ale nikoliv. Kniha s pohyby zvířat a různě stylizovaných bytostí je souborem nádherných obrázků a zajímavostí o technice dokonalých kreseb ve studiu Walta Disneye, ale pohyb šatů, který jsem si tak zoufale přála, tam nebyl.

I ostatní knihy, které jsem měla k dispozici, byly bezradné, pohyb šatů se nikde nevyskytoval, a když, tak neodpovídal pohybu v mém scénáři. Musela jsem se spolehnout na instinkt. Výsledek tomu samozřejmě odpovídá.

Dalším oříškem byla mnohočetnost květin, jež se měly pohybovat ve větru. Až během práce na tomto záběru jsem si uvědomila pracnost vykreslování jednotlivých kvítků. Trvalo mi hodiny, než jsem vytvořila pár fází. A to jsem si původně říkala, že nakreslit to, nebude tak složité, jako kdybych musela květiny rozmnožovat v počítači. Byl to však omyl. Scénu jsem samozřejmě dokončila ručně, protože mi bylo líto promarněného času i kreseb. Následující scénu, kde z jednotlivých květů mají odváť jejich okvětní lístky, jsem si už zjednodušila. Z velkého celku, kde stojí postava v poli a kolem ní létají lístky, jsem předělala na detailní záběr, v němž je vidět pouze Isabelin obličej s vlajícími vlasy a prolétávajícími květy.

I když jsem běh animovala již dříve, nedařilo se mi ho nyní vystihnout. První pokus vypadal žalostně. Připomínal spíše rychlou chůzi než běh. Chyběla mu dynamika skoků. A pohyb vlasů a šatů připomínal spíše hýbající se neforemné kusy ploch nežli jemné vlnění. Do dalšího pokusu jsem už zapojila odbornou knihu. I když jsem podle ní překreslila jednotlivé fáze, tedy alespoň samotného těla, výsledný běh vypadá strojeně, tvrdě, bez charakteristické ženské ladnosti.

Závěrečná scéna, kde dívka leží na zemi a její krev se mění ve vlčí máky, byla náročná svou detailností a četností květů, jež jsem všechny do každé fáze znovu a znovu překreslovala. (viz. Obr. č. 1). Nakreslit samotnou měnící se krvavou skvrnu bylo téměř únavné. V usnadnění práce by mi opět pomohl počítač, který jsem nechtěla použít ze strachu, že mě zradí mé znalosti ve spolupráci s animačním programem. Podcenila jsem své počítačové schopnosti a přecenila ty výtvarné, a tak jsem se „patlala“ s květy ručně.



Obrázek č. 1 – Krev jako květiny (pracnost vykreslování květů)

3.2 Postprodukce

3.2.1 Úprava a kolorování

Jakmile jsem dokreslila poslední fázi scény a dala ji na hromádku k ostatním, vložila jsem štos pokreslených papírů do šuplíku a označila jej číslem. Po týdnu stráveném animováním na vysokoškolské koleji, kde bydlím, jsem si sbalila hotové scény a jela domů. Doma jsem obrázky naskenovala, v datech je uložila do počítače a následně je upravovala.

Již jsem se zmiňovala o zadaném rozlišení, kvůli němuž jsem obrázky umisťovala do širokoúhlého formátu, který jsem si na každý papír naznačila pomocí pravítka. V programu Adobe Photoshop jsem pomocí nástroje „Oříznutí“ obrázky podle narýsovaných značek ořezala na správný formát.

Ořezané obrázky jsem ve většině případů dále upravovala odebráním pozadí, kdy se celý obrázek kromě černé kontury stal průhledným a mohl tak být součástí prostředí, v němž se nachází. Některé obrázky se díky možnosti navrstvení skládaly i ze tří vrstev – pozadí, ústřední postavy a popředí.

Obrázky v pohybu sice vypadají jako by ožily, ale jiskru a ten správný charakter jim dodá až barva, která k nim prostě patří. Pomocí „kyblíčku“ jsem v programu vlévala barvu

do konturou uzavřených ploch. Pokud kontury neuzavírají barvenou plochu, vylije se barva i mimo ni, tam kde ji nechceme. Je třeba dávat pozor už při animování, aby se kontury vždy dotýkaly a svírali uzavřenou plochu. Pakliže se nějaká skulinka stejně objeví, musím do-uzavřít plochu „štětečkem“ z panelu nástrojů.

Předlohou pro kolorování mi byly barvy, jež jsem použila v animatiku, jak jsem se již zmiňovala. Přenos přesného odstínu barvy nám zajistí nástroj „kapátko“, kterým doslova odeberete vzorek z původního obrázku a pak jej jednoduše vlijete „kyblíčkem“ do příslušné plochy. Tyto schopnosti programu velice ušetří práci.

Ne však pokaždé je kolorování tak snadné, jak vypadá. Mnohokrát jsem po odběru pozadí v obrázcích musela použít „štětec“ a do-vybarvit plochy ručně, pomocí počítačové myši, protože „kyblíček“ nevyžil barvu až k okrajům kontury a vznikly tak ošklivé skvrnky. Stalo se tak i v případě zmíněných makových květů (viz. Obr. č. 2). Jednomu po druhém jsem ve všech fázích obtahovala flekaté plochy. Tato scéna byla na kolorování snad nejnáročnější, ale nebyla však jediná, kterou jsem musela dokreslovat stejným způsobem.

S pracností koloru jsem moc nepočítala, takže i takovéto úpravy mi zabraly opět více času, než jsem očekávala. Z hezkého vybarvování, jež rozzářilo mé kresby, se tak rázem stala téměř strojová a apatická výroba, která nebrala konce.



Obrázek č. 2 – Makové květy po dobarvení štětcem

3.2.2 Kompletace v počítači

Již během kolorování mi v mysli vytanula myšlenka, v jakém programu budu tvořit z obrázků video. Už se nejednalo jen o animatik, který bych mohla složit ve Windows Movie Makeru, v nejjednodušším programu, který znám. Jednalo se o bakalářský film.

Mé pracovní zkušenosti mi nabízely na výběr ze tří programů. Ani jedna možnost

však nebyla ideální, jelikož od spolupráce s nimi uplynula nějaká doba a má paměť mě neúprosně zradila a odmítala se jakkoli rozvzpomenout. Nepatřím zrovna ke „šťouralům“, kteří se ve věci vrtají tak dlouho, dokud jí nepřijdou na kloub, a tak jsem byla bezradná.

Zrovna jsem jela vlakem, když jsem náhodou narazila na kamaráda, jehož povoláním je správce sítě. Svěřila jsem se mu se svým problémem a on mi nabídl pomoc. Má totiž úžasnou schopnost onoho „šťourala“, který je schopen, téměř okamžitě po spuštění programu, v něm pracovat, aniž by ho předtím znal.

S úžasem jsem sledovala, jak mi vysvětluje podstatné informace a najednou jsem si začala pomalu vzpomínat. Nejdůležitější pro mě bylo nastavení parametrů a správné vyexportování videa, s čímž mi také poradil.

Pro vytvoření videa jsem si zvolila program Adobe After Effects, v němž jsem po jednom kamarádově připomínkovém školení byla opět schopna pracovat a dokonce si v pár případech práci i usnadnit.

Pro lepší orientaci mezi importovanými složkami jsem se rozhodla postupovat ve vytváření po jednotlivých scénách. Kde bylo potřeba zakomponovat prolínání obrazu mezi dvěma záběry, jsem zpracovala dvě scény najednou a pomocí nástroje „Opacity“ jsem upravila průhlednost prolínajících se fází. Té samé transformace jsem užila i v případě roztmívajícího se obrazu do začátku první scény.

Velké usnadnění spočívalo v tom, že tento program dokáže vytvořit video z PNG souborů, jež si pamatují odebraná pozadí obrázků, a tak je lze vložit do více vrstev, aniž by se překrývaly nežádoucími plochami nebo jsem je musela složitě sestavovat do JPEG obrázků již ve Photoshopu (viz obr. č. 3). Této pomůcky jsem využila například při Isabelině běhu makovým lesem. Dívka běží na místě a vrstva stromů před ní i za ní ubíhá, jako by kamera snímala normální běh. V případě tance v květech je tomu podobně. Dívka se točí za vrstvou květin v popředí a za ní je v další vrstvě pozadí.

Jiným případem usnadnění byl záběr obličeje, kde dívce vlají vlasy a kolem ní prolétávají okvětní lístky. Dva nakreslené a vybarvené lístky jsem nakopírovala do hojného počtu, pak pozměnila jejich velikost a dráhu letu, aby duplikace nebyla na první pohled zřejmá. Ušetřila jsem si tím vykreslování a animování množství květů. Navíc mě práce v programu začala i bavit. Pro příště se nebudu bát si práci v počítači usnadnit.



Obrázek č. 3 – Běh makovicemi – 3 vrstvy

3.2.3 Tvorba titulků a zvukové složky

Samotný film se blížil k dokončení a mně zbývalo přiložit titulky a zvukovou složku. Ani jedno jsem nestíhala a musela jsem si opět vyžádat pomoc. Kamarád a „šťoural“ Michal Sotona mi byl ochoten pomoci. Podle titulkové listiny, kterou jsme dostali od vedení školy, aby v titulcích nic nechybělo, mi na mnou vytvořený podklad (pozadí) vypsali jednotlivé atributy. Hotové titulky jsem musela zaslat do školy k potvrzení jejich správnosti a následně je zakomponovat do videa. Po několika drobných úpravách již byli součástí filmu.

O dost podstatnější problém nastal se zvukovou částí filmu. I když jsem byla domluvená se studentkou z VŠMU v Bratislavě, že mi zvuk k filmu vytvoří, z časových důvodů, se tak nestalo. Film jsem dokončovala, do slova a do písmene, na poslední chvíli. Zvukovou složku jsem si musela vytvořit co nejrychlejším způsobem, a tak opět zapracoval můj šikovný kamarád, který z databáze volně stažitelných zvuků na internetu, stáhl mnou vyžadované ruchy či atmosféry. Ty jsme pak společnými silami vložily k obrazové složce.

ZÁVĚR

Na závěr bych chtěla shrnout, že jsem se na celkovou práci na bakalářském filmu velice těšila. Dokonce jsem se na ni připravovala už během letních prázdnin. A v říjnu jsem šla do školy s náskokem oproti mým spolužákům. Ten mi však nevydržel dlouho, protože jsem se až moc zabývala precizností svých kreseb než časem. Časový skluz mi práci znepríjemnil, a tak se ze splnění snu, o krásném filmu, stal téměř horor, který mě doháněl i ve spánku. Bude to znít jako studentské klišé, ale mít více času, práci bych odvedla lépe. Z priority, kterou pro mě na počátku byla dokonalost a krása filmu, se stala honba za závěrečným termínem. S prací, kterou jsem odvedla, se nemůžu spokojit, protože výsledek neodpovídá mé původní představě.

Uvědomila jsem si, že styl dokonalých kreseb je mi vlastní a že pokud jsem se na počátku rozhodla, že film bude z těchto kreseb složený, nedalo se v průběhu pracovního shonu jakkoli zrychlit či kresby zjednodušit. Z důvodu až chorobné kritičnosti, kterou na svou práci uvaluji, jsem nemohla poprosit o spolupráci jiného studenta. Měla jsem pocit, že nikdo neví, jak si výsledek představuji, nebo že dotyčný bude mít svůj styl kresby, který se mi nebude líbit. Nedokázala bych asi ani nahlas říct, co vlastně chci. Jen já měla v hlavě představu, a tak jen já věděla, jak mají obrázky vypadat.

Samozřejmě nemůžu práci naprosto zavrhnout, protože mne obohatila o další cenné zkušenosti, kterých určitě využiji v budoucnu a to také bylo účelem těchto projektů. Už vím, že člověk se nemůže na nikoho a na nic spolehnout krom sama sebe a našich schopností. Zjistila jsem, že touhou vypracovat dokonalý film, jsem si postavila laťku příliš vysoko a jako stále ještě začátečnice jsem nebyla schopna jí dosáhnout. Až budu animovat příště, postavím laťku níž a zkusím dosáhnout alespoň na ni. A také se už nebudu obávat práce s počítačem, který dokáže práci úžasně usnadnit. V dnešní době je to nejen běžné, ale i nutné, umět s počítačem spolupracovat.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

My děti ze stanice Zoo – Christiane F. (citace)

The Illusion Of Life – Disney Animation (autor Frank Thomas a Ollie Johnston)

Použité internetové stránky - www.victoriafrances.org/victoria/ (biografie s obrázky Victorie Francés)

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1 – Krev jako květiny

Obrázek č. 2 – Makové květy

Obrázek č. 3 – Běh makovicemi

SEZNAM PŘÍLOH

P1 – Výtvarné návrhy – celá postava

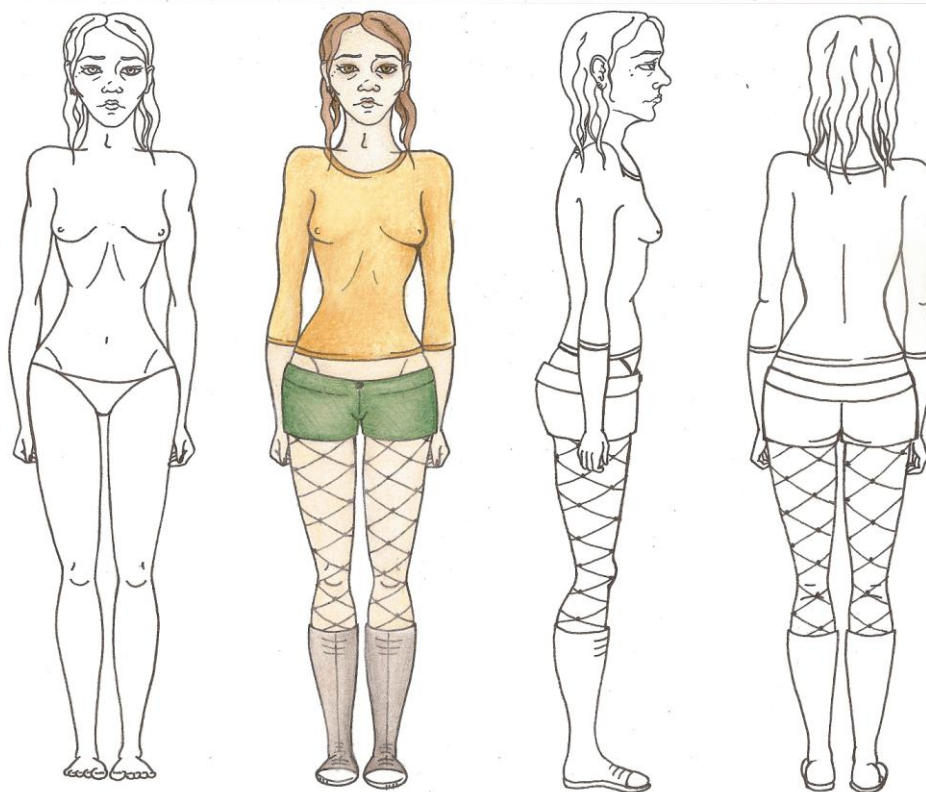
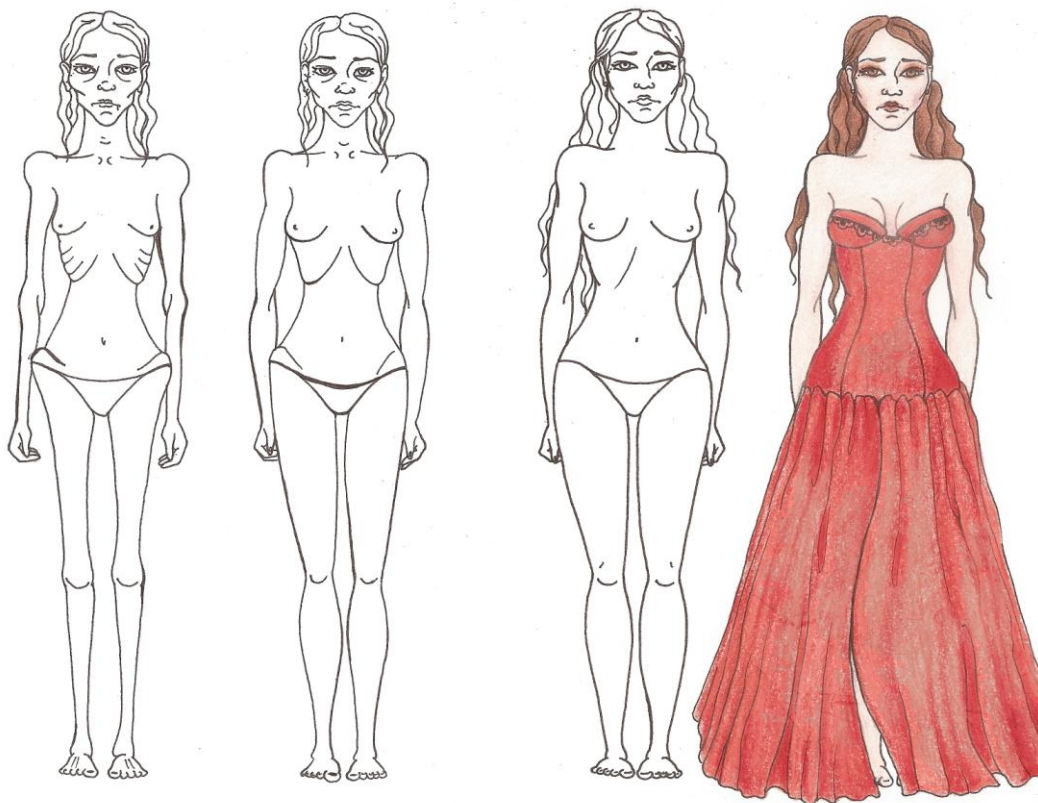
P2 – Výtvarné návrhy – hlava ve třech úhlech a ve třech stupních

P3 – Pocta osobnosti – Victoria Francés (inspirační zdroj)

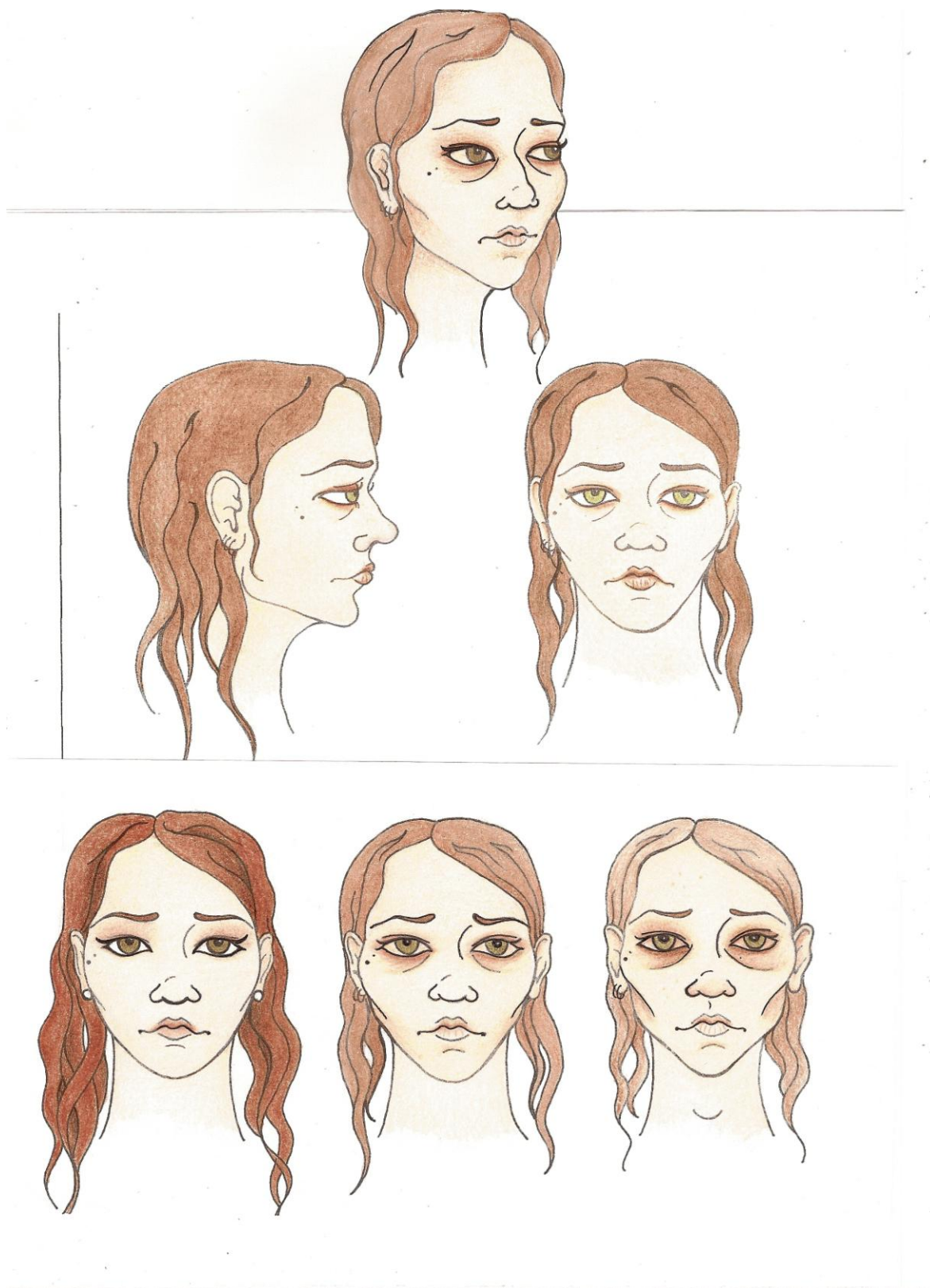
P4 – Fotografie z knihy My děti ze stanice Zoo (inspirační zdroj)

P5 – Storyboard - 3 strany

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY - TĚLO



PŘÍLOHA P 2: VÝTVARNÉ NÁVRHY - HLAVA



PŘÍLOHA P 3: POCTA OSOBNOSTI – VICTORIA FRANCÉS



Skull Girl



Masquerade



Melancolía



Marquise

PŘÍLOHA P 4: FOTOGRAFIE Z KNIHY MY DĚTI ZE STANICE ZOO



Fotografie která mě velice inspirovala. (Příloha fotografií knihy – My děti ze stanice Zoo)

PŘÍLOHA P5 : STORYBOARD

