

# **V oblacích**

## **Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**

Veronika Štiglerová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2016/2017

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Veronika Štiglerová**

Osobní číslo: **K13487**

Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**

Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**

**2. Praktická část: V oblacích – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

---

## **2. praktická část:**

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

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

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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



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

Seznam odborné literatury:

**Bible: překlad 21. století včetně Deuterokanonických knih. 2. opravené vydání, včetně DTK. Praha: Biblion, 2015. ISBN 978-80-87282-20-5.**

**CLAIR, Jean. O surrealismu: s jeho vztahem k totalitarismu a ke spiritismu : příspěvek k historii nesmyslu. Vyd. 1. Brno: Barrister & Principal, 2010, 141 s. ISBN 978-80-87474-07-5.**

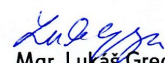
**THEDOL, Bardo. Tibetská kniha mrtvých. Praha: Universalia, 1938, 87, /3/ s. Sbíрка magických rituálů**

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Zuzana Bahulová, PhD.**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2016**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru



## 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 <sup>1)</sup>;
- беру на ве́доміі, же бакала́рская/дипломовá 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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 27.4.2017

VERONIKA ŠTIGLEROVÁ Štiglerová  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační 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.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

<sup>2)</sup> 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 vnitřní 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).

<sup>3)</sup> 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**

Tato práce popisuje vznik krátkého animovaného filmu - V oblacích. V práci se věnuji průběhu výroby od preprodukce – počáteční inspirace, formování scénáře, výtvarné návrhy až k postprodukci -finální úprava filmu, zvuk. V kapitolách věnovaných realizaci popisují techniku, kterou jsem se rozhodla film animovat. Práce je doprovázena obrazovým materiálem, který mapuje vývoj filmu.

Klíčová slova: nebe, mraky, posmrtný život, Bůh, duchové, stromy.

## **ABSTRACT**

This Bachelor thesis describes the creation of a short animated film - In clouds. At the work I pursue to make a film from pre-production - initial inspiration, forming of the script, art designs, up to post production - final adjustments film and sound. In chapters devoted to realization I describe the technique, which I decided to animate the film.

The work is accompanied by pictorial material, which traces the evolve of film.

Keywords: sky, clouds, afterlife, the God, ghosts, trees.

Mé díky patří všem, kteří mě v realizaci filmu podpořili nebo se na něm podíleli. Jmenovitě chci poděkovat své vedoucí práce MgA. Zuzaně Bahulové, Ph.D. za rady a skvělé vedení bakalářské práce, panu Ivu Hejmanovi za připomínky a rady k filmu, Robertu Bruckmayerovi za zvukařské práce, dále pak Patriku Dočkalovi a své rodině za velkou podporu.

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



# **OBSAH**

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>I    TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>10</b>
<b>1    INSPIRAČNÍ ZDROJE PŘÍBĚHU.....</b>	<b>11</b>
1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU.....	12
1.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	14
1.3 VÝVOJ NÁMĚTU A SCÉNÁŘE.....	14
1.3.1 Dramaturgická expozice.....	14
1.3.2 Literární scénář a storyboard.....	17
1.3.3 Technický scénář.....	17
<b>2    VÝTVARNÝ STYL.....</b>	<b>18</b>
2.1 POSTAVY.....	18
2.1.1 Lili.....	19
2.1.2 Rodiče.....	19
2.1.3 Ježek.....	20
2.2 PROSTŘEDÍ.....	20
2.2.1 Na zemi.....	20
2.2.2 V oblacích.....	20
2.2.3 Ve stromě.....	21
<b>II   PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>22</b>
<b>3    REALIZACE.....</b>	<b>23</b>
3.1 ANIMATIK.....	23
3.1.1 Problém animatiku.....	23
3.2 FINÁLNÍ ANIMACE.....	24
3.3 KAMERA.....	26
3.4 STŘIH.....	26
3.5 ZVUK.....	27
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>28</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>29</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>30</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>31</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>32</b>

## ÚVOD

Jednoho podzimního večera jsem se vracela ze školy a přemýšlela nad příběhem, který bych mohla ztvárnit v bakalářském filmu. Atmosféra podzimního večera, siluety opadaných stromů s posledními zbytky barevného listí, krásně zbarvená obloha západem slunce, to vše mě přivedlo ke vzpomínce z dětství, kdy jsem se dívala na podobný západ slunce a představovala si, jak všichni lidé, kteří v průběhu dne zemřou, odchází večer do nebe. Tato myšlenka mi přišla jako skvělý námět pro film s výmluvným názvem: V oblacích.

Tento film popisuje překročení hranice mezi životem a smrtí z pohledu malé holčičky Lili, která zemře při autonehodě. Její silná touha a nehasnoucí naděje zapříčiní, že se Lili vydává hledat cestu zpět. Objevuje obrovský strom a v jeho nitru vyhaslé svíčky mrtvých. Zde nachází i svoji dohořívající svíčku. Vezme ji do rukou a ona se rozhoří. Lili cítí, jak se jí vrací život. Přidá svoji svíčku k hořícím svíčkám živých a vychází druhou stranou ze stromu zpět k rodičům. I když může film působit ze začátku depresivně, je potřeba si uvědomit, že to není film o smrti, ale film o naději a touze žít.

V následující stránkách se snažím zdokumentovat postup vzniku tohoto filmu od počáteční myšlenky po konečný film. Vše demonstruji na vlastním průběhu tvorby filmu. Budu ráda, když tato práce čtenáři pomůže s problémy v jeho filmu, případně jej motivuje k vytvoření filmu vlastního.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**



## 1 INSPIRAČNÍ ZDROJE PŘÍBĚHU

V této části se zabývám tím, co předcházelo realizaci bakalářského filmu, jak jsem postupovala při hledání námětu filmu, co mě inspirovalo, ovlivnilo a jak se celý příběh formoval až do podoby, kterou jsem animovala.

### 1.1 Hledání námětu

V mém případě nešlo o hledání námětu, ale o odhodlání zfilmovat námět, který jsem už dávno měla. Určitě jednou z nejlepších inspirací v umění je dětství, vzpomínky, pocity a chápání, jakými jsme tehdy vnímali svět. Vyjádřeno Švankmajerovým desaterem, druhé přikázání: *Cele se oddej svým obsesím. Stejně nic lepšího nemáš. Obsese jsou relikty dětství. A právě z hlubin dětství pocházejí ty největší poklady...*<sup>11</sup>

Moje nejstarší vzpomínka z dětství je na smrt mé babičky. Přišlo mi strašné, že člověk odejde navždy a už se nevrátí. Co je po smrti? Tím, že už jako dítě jsem se takhle brzy setkala z otázkou smrti, vznikly mé nejrůznější představy o nebi. Další z mých představ brala nebe doslovně a já si představovala, jak duchové žijí v oblacích, vyhýbají se letadlům, meteoritům a sledují své rodiny na zemi. V dětské fantazii jsem viděla spoustu možností pro animovaný film. Líbí se mi, že jeho tvůrce je mnohem méně omezený fyzikálními a přírodními zákony, než tvůrce hraného filmu. Mám ráda filmy, které si hrají s fantazií a porušují zákony běžného života. Film je pro mě nejen řemeslem ale i uměním stejně jako obraz nebo socha. Stejně jako díla malířů, kteří po vynalezení fotografie přestali malovat realistické obrazy a začali se soustředit na vystižení myšlenky, vyjádření pocitů, zachycení toho, co fotografie zachytit nemohla. Dobrý film by měl zachycovat fantazii, sny a porušovat zákony reality. Divák nepotřebuje vidět na plátně každodenní život, potřebuje vidět sen, odpoutat se od reality. To vše společně se druhým Švankmajerovým desaterem, že už nic lepšího nevymyslím, mě utvrdilo v jistotě, že můj námět je dobrý základ pro krátký animovaný film. Bylo pro mě výzvou zkusit naanimovat příběh, který bude potřebovat spoustu fantazie, bude snem a zároveň vzpomínkou.

---

1 ŠVANKMAJER, Jan a František Dryje. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*, 2011. Str.113

## 1.2. Inspirační zdroje

Pro lepší přehled inspiračních zdrojů jsem se rozhodla je rozdělit na dvě skupiny. První skupina jsou inspirační zdroje, které řeší příběhovou linku a na jejichž základě vznikl obsah filmu. Druhou skupinu tvoří inspirační zdroje řešící technickou stránku provedení filmu.

Děj filmu zasahuje svojí tematikou do otázek náboženství, které ovlivňuje vnímání smrti a posmrtného života většiny lidí daného území a utváří tak určité kulturní vnímání, které ovlivňuje vědomé i podvědomé chování lidí. Skvělým příkladem toho je krátký animovaný film *The Saga of Biörn* (Benjamin Kousholt 2011). Starý Viking se snaží zemřít v boji, aby se dostal do Valhally. Umře však až v boji při záchraně kostela a dostane se, k jeho smůle, do křesťanského nebe.

To mě přivedlo na myšlenku inspirovat se třemi náboženstvími, které jsou v současné době nejrozšířenější: křesťanství, islám, buddhismus. Vybrat společné prvky a zakomponovat je do filmu, aby kromě mých představ o nebi v části filmu odehrávajícího se v oblacích, byla podložena určitým všeobecným povědomím a získala tak víc na uvěřitelnosti. Jako společné prvky jsem vybrala nebe jako prostor mezi mračny, kde přebývá vyšší moc, bránu, kterou musí duše projít splněním určitých podmínek za svého života nebo po něm a světlo jako symbol naděje.- Theo Bardo. Pasáž, která popisuje, kde se nachází duše zemřelého v prvním měsíci, mi byla inspirací pro reakce a pocity Lili, když se objeví v oblacích a její intuitivní hledání řešení situace - osvobození. *Avšak i když člověk nepoznává Čiré Prásvětlo, přece však poznává čiré světlo druhého barda a dosáhne osvobození. Když není však osvobozen ani tady, svítá potom to, co se jmenuje třetím bardem neboli Čenjid-bardem.* <sup>2</sup>

Kniha *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures*, mi byla velkou pomocí a inspirací. Kromě stránky praktické, kdy jsem v ní našla inspiraci pro řešení určitého problému v animaci, uvědomila jsem si víc autorský rukopis animace. Nemyslím teď ani tak výtvarnou stránku, spíš jako stránku animáčnickou, dynamiku pohybu, deformaci, stylizaci, kterou pohybu dáme. Stylizace pohybu a jeho přehánění na základě zkušenosti reality, jsou tím, co dělá další z podstatných rozdílů mezi animovaným a hraným filmem, např. ve filmu *Petr pan* (1954 studio Disney) je

---

<sup>2</sup> *Tibetská kniha mrtvých: Bardo Thedol čili posmrtné zkušenosti na úrovni Bardo*. Brno: Svatá Mahatma, 1993.Str. 9.

pohyb natolik stylizován, deformován smršťováním a natahováním, že postavy působí až gumově. Ve svém filmu jsem se o stylizaci snažila, ale vzhledem realističnosti výtvarného stylu i pohyb vychází dost z reality. Jeho stylizovanost obzvlášť u postav je menší na rozdíl od stylizovanosti pohybu zvířete – ježka, který jsem animovala na základě jeho povahových vlastností. Důvodem bylo, že reálný pohyb ježka by ve filmu nepůsobil paradoxně tak přirozeně, jako pohyb stylizovaný.

Filmovou inspirací mi byl animovaný film *Knihy života* (*Book of life* 2014, George Guitierrez), část popisující, jak se Manolo dostane ze světa mrtvých zpět do světa živých. Bůh ho hledá v Knize života a kontroluje Manolovu svíčku. Nápad se svíčkami symbolizujícími životy vznikl díky tomuto filmu. Lili v mém filmu díky svíčce pozná, že ještě žije. Její svíčka sice už klesla, ale má stále malý plamínek – naději, že ještě je cesty zpět.

Další důležitý film byl *Anna and Bella* (Borge Ring 1984.) Kompozice záběru, střihy a celkové ztvárnění autonehody, která se odehrála v tomto krátkém oskarovém filmu, měly vliv na vyjádření autonehody. Detail na kolo, vnitřní uspořádání auta, střídání černé a bílé v průběhu filmu, všechny tyto záběry vznikly v důsledku shlédnutí tohoto filmu.

Film *The Cathedral* (Thomasz Bagiński, 2002) mě velmi inspiroval pohybem kamery, střihem a kompozicí záběru, kterými dokonale buduje napětí. Spoustu záběrů z nebe jsem animovala podle tohoto filmu. Byl jimi „doslovnou“ předlohou. Zde jsem ale narazila na velký rozdíl mezi možnostmi 3D filmu a klasického 2D filmu.

Poslední mojí inspirací byl film Juriho Norsteina *Hedgehog in the Fog* (1975). Tento film mě ovlivnil hlavně svojí jemností. Paradoxně postava ježka v tomto filmu se stala předlohou pro postavu malé Lili, nikoliv ježka, který se objevuje i v mém filmu.



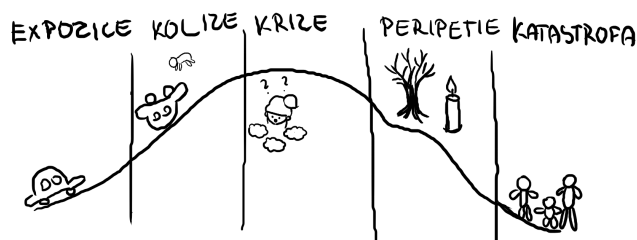
### 1.3. Vývoj námětu a scénáře

Příběh, který jsem se rozhodla zfilmovat, prošel velkým vývojem a spoustu změn. Jádro příběhu ale zůstalo stejné. Hlavním námětem je zamyšlení nad smrtí a co po ní následuje. Verzí je mnoho, náboženství a věda nám předkládají své teorie, tyto teorie se pak liší v detailech a názorech na jedince. Žádná z teorií ale nemá důkaz a smrt je tak největší jistotou života.

Neomezené možnosti toho, co bude po smrti a téměř neomezené možnosti animace, mě nadchly natolik, že první podoba filmu ve formě literárního scénáře obsahovala spoustu fantastických scén, spoustu postav, akcí a barev. Podle literárního scénáře pak vznikl v nadšení i storyboard, ten už ale vedl k vystřízlivění. Začalo mě docházet, že film v této podobě by bylo velmi těžké naanimovat a naprosto nemožné naanimovat včas. Proto další verze bodového scénáře a storyboardu byly čím dál, tím skromnější. Film nakonec dostal podobu, kterou popisuji v další kapitole dramaturgické expozice. Je to nejkratší verze, která vznikala až v důsledku vzniklých problémů. Přesto ale funguje dobře a ze všech verzí, které jí předcházely, je nejsrozumitelnější. Líbí se mi její jednoduchost, při které se neztrácí původní myšlenka.

#### 1.3.1 Dramaturgická expozice

Dramaturgickou expozici jsem začala řešit hned při formování příběhu ještě před psaním literárního scénáře.



Obr. 1: Dramaturgická křivka podle G. Freytaga.

Je potřeba co nejdřív dobře vystavět příběh dramaturgicky. Rozdělením příběhu podle dramaturgických schémat pomáhá tvůrci ujasnit si myšlenku, vystavět příběh, který bude přesvědčivý a poutavý. Svůj příběh jsem vystavěla podle struktury dramatu Gustava Freytaga. Rozčlenění jeho dramatu mi přišlo pro můj film nejvhodnější, protože klasická

struktura dramatu podle Syda Fielda, dnes v Hollywoodu nejpopulárnější, je zaměřena na celovečerní film.<sup>3</sup>

Struktura podle Freytaga:

- expozice - uvedení do děje, představení hlavních postav
- kolize – zařazení dramatického prvku
- krize – vyvrcholení dramatu
- peripetie – obrat a možnosti
- katastrofa – rozuzlení

Expozice

Děj začíná v oblacích. Na plujících mracích se objevují a zase mizí titulky. Kamera pomalu sjíždí dolů na zem a sleduje padající list až k autu, ve kterém přijíždí hlavní postavy. Záměrem bylo, aby tyto záběry působily mírně melancholicky a divákovi naznačovaly, že v dalších záběrech se stane neštěstí. Následuje představení hlavních postav rodičů a malé Lili. Lili neposlouchá matku, která ji napomíná, aby si sedla a připoutala se. Místo toho sleduje se zaujetím mraky. Záběr na Lili v autě, další záběr na slunce schovávající se za mraky a opět pohled na Lili za oknem auta z pohledu slunce, má vybudovat určitý vztah mezi Lili a nebem. Jakoby Lili tušila, že v mracích se skrývá něco mezi nebem a zemí. Dále se objevuje postava ježka, který se snaží dostat k ohryzku jablka na silnici. Uprostřed silnice si ale všimne přijíždějícího auta.

Kolize

Otec Lili si všimne ježka a strhne volant, tím dojde k autonehodě. Autonehodu jsem vyjádřila zčernáním obrazovky a jen v bílých liniích převracející se auto, stejně jako tělo Lili. Záběr měl působit zmateně. V okamžiku, kdy Lili vypadne z auta, v tomto případě i ze záběru, má vše zase bílou barvu. Situace se uklidňuje. Obraz celkově bledne.

---

3 BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 2011

### Krize

Lili se probouzí v nebi mezi mraky, neví kde je a kde jsou její rodiče. Všude kolem ní jsou jen růžové mraky. V této části jsem se soustředila hlavně na emoce. Hodně záběrů jsou polodetaily nebo záběry z pohledu třetí osoby, což připomíná divákovi, že Lili není v oblacích sama. Velmi důležitý začal být herecký výkon postavičky. Snažila jsem se co nejvíc v jejích pohybech i výrazu vystihnout pocity, které může dítě mít, když se objeví samo na zcela neznámém místě.

### Peripetie

Krize netrvá dlouho. Lili pláče, ale ke zvuku pláče začne hrát klavír. První známka naděje. Zde by mohla nastat i další krize, např. kdyby zvuk klavíru značil další nebezpečí. V mlze se objevuje obří strom. Lili si je vědoma i varianty nebezpečí – stejně jako divák. Plíží se ke stromu a nakukuje. Zde jsem se snažila o napětí a nedát hned znát, k čemu strom v oblacích slouží. Vnitřek stromu jsem odkrývala postupně a víc jsem se soustředila na výraz Lili, která objevuje ve stromě svíčky jak mrtvých, tak i živých. Děj vrcholí záběrem Lili uprostřed svíček a nalezením její vlastní. Bodem zvratu, kdy se vše začíná obracet k dobrému, je, když Lili odváže šňůrku, která ji předtím sklouzla z vlasů a ztratila se, ze své svíčky a pošle ji zpátky k ostatním svíčkám živých.

### Katastrofa

Vše končí vyjitím ze stromu. Děj se pořád odehrává v oblacích. Zde jsem se inspirovala pohádkou o kouzelné fazoli, která sahá až do nebe – kořeny stromu sahají zpátky na zem. Sklouznutí po kořenu protahuji Liliiním váháním, pohledem očima Lili, jako když sedíte na toboganu a potom nečekaným sklouznutím, když Lili podjedou nohy. Ke konci filmu už jen doznívají předem rozehrané akce. Lili po dopadu na zem usne. Před usnutím za ní ještě přiběhne ježek a oba se pohledem usmíří. Následuje shledání s rodiči.



### 1.3.2 Literární scénář a storyboard

Literární scénář vznikl na podzim roku 2015. Tehdy jsem měla představu o příběhu, který budu animovat jako svůj bakalářský film, úplně jinou. Film popsany v literárním scénáři zahrnoval spoustu postav andělů, duchů a boha. Byl náročný na animaci a časově by zřejmě neodpovídal požadované formě. Po konzultacích s mojí vedoucí bakalářské práce jsem příběh zaměřila pouze na hlavní postavy. Bylo důležité se věnovat hlavně jejich charakterům a netříštit film na příběhy jiných postav. Důležité bylo příběh ucelit.

Děj, který filmu odpovídá víc, je až bodový scénář, ve kterém jsem po vystřízlivění s prvotního nadšení, ubrala postav, akcí a příběhu dala větší srozumitelnost. Bodový scénář obsahoval už postavy rodičů, Lili, ježka a duchů a boha. Rozepsala jsem v něm děj po bodech tak, jak jsem si sled záběrů představovala. Podle bodového scénáře jsem pak vytvořila storyboard. Ujasnila jsem si tak víc návaznost záběrů. Pozměnila sled některých záběrů ve prospěch jejich návaznosti.

### 1.3.3 Technický scénář

*Technický scénář se vypracovává na základě literárního scénáře. Řeší druhy záběru jako detail, celek, polodetail. Zaznamenává taky popis scény, zvuky, dialog, pohyb kamery.<sup>4</sup>*

Výchozí literární předlouhou pro můj teoretický scénář byl bodový scénář. Do šablony, kterou jako studenti máme k dispozici, jsem zakreslila jednotlivé záběry, popsala děj odehrávající se v nich a v záběru doplnila svoji představu o zvuku. Důležitá byla pro technický scénář hudba, na základě ní dostal příběh v mých představách formu, kterou jsem pak zakreslila do technického scénáře v podobě záběrů. Snažila jsem se už v samém začátku o co nejlepší návaznost záběrů. Jeho průběh jsem konzultovala s mojí vedoucí práce MgA. Zuzanou Bahulovou, Ph.D.. Díky takto vypracovanému scénáři a jeho konzultacím se zatím přišlo na problém v dějové lince. Příliš jsem se zaměřila na část v oblacích, ale část expozice vystavění vztahu mezi Lili a rodiči jsem podcenila. Doplnila jsem scénář o další záběr, kdy se matka otočí na Lili a řekne jí, aby se připoutala. Lili se nechce připoutat a dál sleduje krajinu za oknem. Zde mě upozornil pan Hejzman na prostříh, který by byl vhodný mezi oběma záběry.

Po úpravách v technickém scénáři jsem zakreslené záběry oskenovala, seřadila a přidala k nim délku zapsanou v technickém scénáři. Vznikl tak první „animatik“, podle kterého bylo

---

4 <http://www.scenar.filmovani.cz/jaknapsat/technicky-scenar-1.html>

vidět, co ještě musím zlepšit v opravdovém animatiku. Chybu, kterou jsem díky tomuto postupu odhalila, byla přílišná staticčnost kamery.

## 2 VÝTVARNÝ STYL

Můj výtvarný styl velmi ovlivnil italský komiksový kreslíř Alessandro Barbucci. Jako dítě jsem četla komiksy, které ilustroval, vyhledávala jsem jeho kresby a zkoušela jsem je překreslovat. Postupem času jsem tím získala vlastní styl, který nese prvky inspirace Barbucim. Hlavně oči byly tím, co mě na jeho kresbách tak inspirovalo. Rozdíl je v postavách, zatím co Barbucci vyobrazuje většinou kypře ženy, moje postavy jsou vychrtlé s dlouhýma rukama a nohama. Ačkoliv mi bylo jasné, že animovat film v komiksovém stylu je náročné, chtěla jsem si to ve zjednodušeném zkusit. Zjednodušila jsem alespoň oblečení a vlasy postav. První výtvarné návrhy byly kreslené akvarelem, v samém začátku filmu jsem uvažovala, že bude vypadat jako malovaný akvarelem v barvách západu slunce. Ale po prvních skicách jsem od toho upustila a pokračovala jsem v lince. Akvarelu jsem se ale úplně nevzdala a mraky jsem vybarvila světle růžovým štětcem. Zjemnilo to tvrdé obrysy a dodalo filmu na jemnosti.



Obr. 3: SkyDoll, skica  
od Alessandra Barbucci



Obr. 2: Jedna z prvních skic Lili.

### 2.1 Postavy

*Animaci používej jako magickou operaci. Animace není pohybováním neživých věcí, ale jejich probuzení k životu. Dříve, než oživiš nějaký předmět ve filmu, snaž se ho pochopit.* (Jan Švankmajer, Desatero - Síla imaginace 2011)<sup>5</sup>

5 ŠVANKMAJER, Jan a František Dryje. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*, 2011. Str.114

Důležitou částí při navrhování postav bylo jejich současné vytváření osobnosti. Uvědomit si, jaký kdo je, jaké vztahy mezi sebou postavy měly, co se odehrávalo v jejich životech než se stal tento příběh, to vše je velmi důležité. Postava, která je dobře psychologicky zpracovaná, se animuje mnohem lépe. Dospěje totiž do bodu, kdy si řeknete, toto by udělala, takhle by se zachovala i určité gesta a pohyby se stanou pro postavu typické a pro diváka se stane postava uvěřitelnější, lépe se do ní vcítí a začne jí fandit.

### 2.1.1 Lili

Její povahu utváří hlavně moje vzpomínky z dětství a tehdejšího vnímání světa ovlivněného dětskou fantazií. Na začátku, když jsem dávala příběh dohromady, mělo být Lili okolo 4 let. Až pozorováním chování dětí v tomto věku a přečtením článků o chování dětí v tomto věku, jsem usoudila, že Lili bude muset být starší.<sup>6</sup> V současné verzi filmu jí odhaduji okolo 6 let. Její povahové rysy jsou tvrdohlavost, odvážnost, mírnost, hravost. Při navrhování postavičky jsem se snažila dodržet asymetrické prvky – culík na pravé straně. Jednoduché šaty tričkového stylu – lepší animovatelnost, Botasky – známka toho, že je to čilé dítě, které potřebuje neustálý pohyb. Původně byly hodně veliké aby působily roztomileji, ale při animování chůze se s nimi pracovalo špatně a Lili vpadala jako v tatínkových botách. Takže jsem na spoustě záběrů musela radikálně zmenšovat boty. Pro lepší představitelnost postavičky a lepší práci v prostoru s ní jsem si vytvořila model z moduritu.

### 2.1.2 Rodiče

Původně jsem měla v úmyslu nezobrazovat je nijak konkrétně. Vždy se mi líbilo, jak v seriálu Tom a Jerry bylo z postav lidí vidět většinou jen nohy a slyšet hlasy, nikdy konkrétní tvář. Jenže v tomto případě to nebylo tak jednoduché. Dítě má k rodičům vztah, jsou to pro něj nejdůležitější lidé na světě, takže vyjádřit je ve filmu tak „anonymně“ nefungovalo. Potřebovala jsem mezi nimi a Lili vyjádřit vztah, vybudovat pouto. Zároveň bylo potřeba ukázat divákovi i vztahy mezi rodiči, kvůli celkové atmosféře rodiny, kterou bude divák vnímat.

Při úvahách nad výtvarnými návrhy rodičů se mi vybavily ilustrace ze Slabikáře Jiřího Žáčka od Heleny Zmatlíkové. A nepřišly mi nejšťastnější. Matka s drdůlkem a v zástěře u plotny, nebo v kostýmku, otec s kufříkem a v saku. U obou naprosto neidentifikovatelný

---

6 <https://www.fi.muni.cz/~qprokes/socka/socka3.html>

věk, který mě už jako malou vždy mátl. Tomu jsem se chtěla vyhnout. Mým cílem bylo udělat moderní rodinku, která se vrací z výletu. Matku Lili jsem navrhla s mikádem v legínách a halence a botaskách, jako ženu moderní, sportovní, elegantní a přísnou. Otce zase flegmatického, hodného, moudrého, v tričku s košilí a džínách. Při výtvarných návrzích otce jsem měla problém, aby v mém výtvarném stylu vypadal jako muž, obzvlášť těžké pak pro mě bylo aby vypadal jako starší muž. Snažila jsem se to vyjádřit mohutnější postavou, vousy a výrazným obočím.

V závěru můžu napsat že rodina působí uceleně.

### 2.1.3 Ježek

byl pro mě nejtěžší po stránce animace. Jeho první výtvarné návrhy byly dost detailní a realistické, postupně jsem musela ježka víc a víc stylizovat, aby byl lépe animovatelný. I tak byl záběr, kdy vylézá ježek z trávy a jde si pro ohryzek jablka, jedním z nejtěžších záběrů v celém filmu. Pohybem připomíná medvíďe, což odpovídá i jeho charakteristice. Ježek je nemotorný, trochu roztomile natvrdlý a hlavně hladový. Nejzajímavější na jeho vzhledu jsou očička, malé černé kapičky, které vychází ze skutečné předlohy ježka a ve filmu dávají postavě ježka víc zvířecí vzhled.

## 2.2 Prostředí

Prostředí ve kterém se příběh odehrává dělím na tři části, část na zemi, v oblacích, ve stromě.

### 2.2.1 Na zemi

Příběh se odehrává v podzimní krajině na večer. Dominantou záběrů jsou černé siluety opadaných stromů. Podzim je pro mě nejkrásnější roční období. Inspirací k záběrům, odehrávajícím se v této části, mi byly časté vycházky do přírody a pozorování kontrastu barevného listí a černých siluet stromů. To jsem neměla sice možnost ve filmu ztvárnit, ale částečný kontrast s růžovými mraky tomu aspoň trochu napomohl.

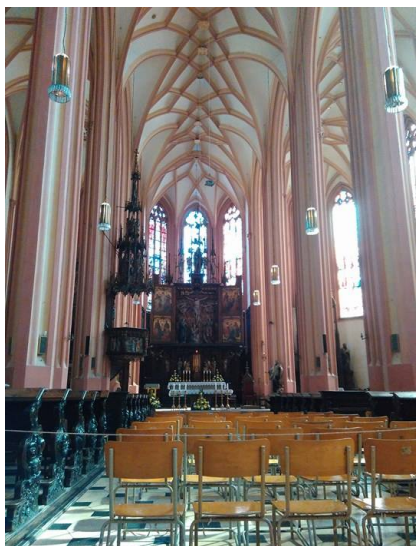
### 2.2.2 V oblacích

Už od malička mě fascinovala obloha. Západ slunce byl pro mě její nejkrásnější podobou. Vždy jsem přemýšlela o tom, jaké by to bylo být při západu slunce mezi oblaky. Třeba v letadle nebo skočit padákem. Nikdy jsem ale v letadle nebyla, a když jsem chtěla ztvárnit

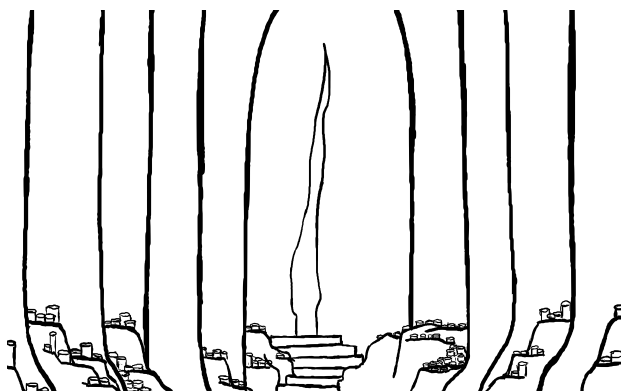
svoji představu do filmu, moje fantazie se potřebovala o něco opřít. Našla jsem si na internetu fotky západu slunce z letadla i z družic. Mraky jsem ztvárnila jemnou linií a růžovým akvarelovým štětcem jsem vytvořila vnitřní strukturu mraků. Chtěla jsem, aby pohyb mraků působil co nejrealističtěji. Mraky, které byly v dálce, v pozadí nebo je sledovala Lili, jsem pouze velmi pomalu roztahovala, aby to vypadalo, že plynou. Mraky, které pak obklopovaly Lili, jsem už překreslovala, aby to vypadalo, že se jen tak pohupují.

### 2.2.3 Ve stromě

Část, kdy se na scéně objeví strom, mě bavila nejvíc. Chtěla jsem, aby struktura stromu působila jako by byl poskládaný z větviček a jeho vnitřek měl působit jako něco mezi vnitřkem gotického kostela a lesem. Předlohou pro vnitřek byl kostel sv. Mořice v Olomouci, kde vznikly první skicy vnitřku kostela. Klenba, rozestoupení sloupů i východ ze stromu, jsou vlastně překreslené části kostela. Sloupy mají připomínat stromy, lavice nahradily kameny pokryté svíčkami mrtvých. Oltářní stupínek se změnil na schody, okno nad ním na východ ze stromu. Filmy Ježek v mlze a Katedrála napomohly této mojí přeměně kostela ve strom. Zároveň může působit na diváka i jako velký tmavý tunel, protože tím i v podstatě je, protože oba otvory stromu jsou propojeny dlouhou chodbou.



Obr. 4: Vnitřek kostela sv. Mořice  
v Olomouci.



Obr. 5: Vnitřek stromu, inspirovaný kostelem

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 REALIZACE

#### 3.1 Animatik

Dalším krokem byl tedy animatik. Při jeho tvorbě jsem výrazně omezila výtvarnou stránku. Šlo mi hlavně o pohyb aktérů a kamery. Snažila jsem se, aby už v animatiku byla vidět návaznost některých záběrů. Jednalo se pouze o „kostru“. Hlavní pro mě bylo, co se v něm odehrává, pohyby osob a kamery, návaznost akce, perspektiva, rytmus. Začala jsem vidět nové vztahy mezi těmito jednotlivými body a animatik se začal lišit od svých papírových podob. Chtěla jsem se vyhnout poslední zmiňované chybě statickosti kamery a plochosti v záběrech, na které jsem přišla „rozanimováním“ technického scénáře. Základ toho, co se odehrávalo v záběrech, byl obsahově stejný, z hlediska kompozice záběru se teď ale lišil. Nejvíce se to projevilo na samém úvodu. Příjezd auta na scénu jsem pojala zcela nově, z jiné perspektivy. Vnitřek auta jsem vybudovala víc do prostoru. Pozadí v animatiku jsem omezila pouze na perspektivní líne s náznaky toho, co v záběru skutečně bude.

Veškerý pohyb v animatiku jsem animovala postupně, okénko po okénku, jednu fázi za druhou. V tomto postupu se animatik lišil od postupu animování, jakým vznikala finální podoba filmu. Může za to přirozený vývoj situace, časové rozpětí, intenzivní práce na filmu a snaha se zlepšovat.

##### 3.1.1 Problém animatiku

Tento animatik - „kostru“, jsem stihla dokončit podle plánu v termínu koncem zimního semestru. Mým dalším plánem bylo začít na něj animovat finální podobu se všemi detaily. V této části, kdy měl film získat finální podobu, se ale začaly projevovat nedostatky předchozí části. Největším a zcela zásadním problémem bylo, že základní část byla příliš hrubá. Linka, v jaké byl nakreslen, byla příliš kostrbatá a hlavně tlustá s malou dynamikou přitlaku. V momentu, kdy tyto silné kostrbaté linky měly nahradit jemnější a přesnější linky, přestal fungovat předkreslený pohyb. Některé části se daly použít, ale bylo jich velmi málo. Spoustu záběrů jsem musela naanimovat znovu. Začala jsem nestíhat, to vedlo k radikálnímu zkrácení filmu. Po zjištění, že i když věnuji filmu veškerý čas, nestihnu ho dokončit v termínu, rozhodla jsem se pro verzi, kterou mě navrhl pan Ivo Hejzman při jedné z konzultací.



Původní verze s názvem Encounter in clouds popisuje, jak hlavní hrdinka Lili se po auto-nehodě, kterou zavíní ježek na silnici, dostane do nebe. Při putování nebem objeví obrovský strom, v jehož vnitřku jsou svíčky symbolizující lidské životy. Objeví tam i svoji svíčku a zjistí, že ještě žije. Po tom, co i se svíčkou opustí strom, se měla setkat s nepřátelskými duchy a ježkem, kterého na začátku filmu přejedou. V nové verzi celá část, která se odehrává po tom, co Lili opustí strom se svíčkou, musela být radikálně zkrácena. Vybrala jsem pouze některé záběry, které jsem pozměnila nebo prohodila s jinými. Prvně jsem vypustila scénu s ježkem, pak další záběry, na kterých byly duchové a bůh. Nová verze, kterou popisují v kapitole animace, už je současná verze neobsahující nikoho, s kým se Lili potká. Konečný film proto nese pouze český název V oblacích.

### 3.2 Finální animace

Film jsem animovala technikou digitální 2D animace v programu Tv paint animation. Výhodami práce v tomto programu je, že umožňuje okamžité přehrání nakreslené animace, a dělení obrazů do vrstev. Např. : hrubou animaci z animatiku jsem měla v jedné vrstvě, v další vrstvě jsem animovala (z části podle animatiku) finální pohyb v linkách, ve třetí vrstvě jsem přidala barvu, aby se linie vzájemně nepřekrývaly.

Při animaci jsem postupovala metodou Pose to Pose („od pozice k pozici“), prvně jsem si nakreslila hlavní fáze pohybu a mezi ně jsem pak doplňovala ostatní mezifáze. Kromě usnadnění animace mi tato metoda pomohla zjistit, ve kterých záběrech animatiku je snímků moc a kde málo.

Výjimečným z hlediska animace byl začátek filmu, kdy mělo do záběru přijet auto. Neměla jsem s jeho animováním žádnou zkušenost. První pokusy o animaci auta vypadaly jako animace špatně jedoucího autíčka ze stavebnice. To mě přivedlo na myšlenku vyřešit problém stop motion animací.

Vybrala jsem si miniaturu auta, po malých částech jsem autem pohybovala a jeho pohyb zaznamenávala na fotoaparát. Tuto sekvenci fotek jsem nahrála do jedné z vrstev a překreslila.

Další těžší záběry, ve kterých byl složitý pohyb, jsem si předváděla před zrcadlem. Snažila jsem se pochopit princip daného pohybu. Týkalo se to hlavně chůze, která je ve filmu téměř všude. Vypočítala jsem si počet snímků na pohyb jedné nohy. Hlavní bylo rozdělit

krok na pohyb jedné nohy a druhé na stejný počet fází, aby se nestalo, že postavička bude kulhat. Ale i přes toto rozdělení v některých záběrech problémy s kulháním nastaly. Byly způsobené buď matoucí perspektivou nebo konstrukcí postavičky. V případě perspektivy pomohlo zvýraznit nebo přehnat pohyb kulhající strany. V případě konstrukce postavičky – záběr, kdy ježek vychází z trávy k silnici, byl problém v tom, že ježek byl příliš široký a jedna zadní noha mu nebyla při chůzi vidět. Z dané perspektivy to tak vycházelo, ale na diváka to působilo rušivě. Musela jsem nohu ježkovi dokreslit, což narušilo perspektivu, ale v konečném důsledku to vadilo méně, než chybějící noha. Postupem času začalo ubývat problémů a animace šla rychleji, dokázala jsem už některé problémy předvídat. Pokrok jsem zaznamenala i v kresbě, i když jsem zvolila za nástroj pero, které je dost nemilosrdné a každý nejistý tah je roztřepený, postupně linky získaly na jistotě. Konec filmu se potom v této oblasti natolik lišil od začátku, že jsem při posledních úpravách musela ještě některé záběry překreslit.



*Obr. 6: Pose to pose - fáze pádu ze stromu Lili.*

### 3.3 Kamera

Práce s kamerou v takovém rozsahu byla pro mě zcela nová. Inspirací pro práci s kamerou mi byl film Katedrála. Právě budování napětí pomocí kamery a úhly pohledu jsem ve skromnějším podání z něj převzala i přes rozdíl v technice, jakou jsou oba filmy naanimované.

Většinu pohybů kamery jsem se rozhodla animovat přímo v Tv paintu. Nechtěla jsem dodělávat nájezdy kamerou až v postprodukci, ale chtěla jsem vidět výsledný pohyb kamerou hned, abych věděla, jestli bude navazovat na další záběr a další pohyb kamery. Výhodou bylo, že jsem hned viděla návaznosti, mohla jsem s přesností na okénka určit její pohyb v návaznosti na pohyb objektu. Nevýhodou byla hlavně časová náročnost. Musela jsem si předkreslit osu pohybu. Stanovit počáteční fázi a konečnou a po ose pak „otiskovat“ pomocí funkce custom brush mezifáze. Díky této funkci jsem mohla pracovat s multiplány pozadí, deformovat, zmenšovat a natáčet je tak, jak jsem potřebovala, aniž by ztrácely na kvalitě rozlišení.

### 3.4. Střih

Na střihu jsem se rozhodla pracovat sama. Hlavním důvodem bylo, že myšlenkou střihu a návaznosti záběrů jsem se zabývala už od první podoby filmu. V průběhu animování jsem zkoušela, jak na sebe který záběr navazuje, a podle toho jsem záběry upravovala, např. při autonehodě vidíme Lili jak padá dozadu, auto za ní se přetočí na střechu. Celý záběr je černý. Lili vypadává z auta a zároveň i ze záběru, v následném záběru dopadá do trávy. Lili průhlední, vše kolem bledne postupně s tím, jak ztrácí vědomí. Prolnutím přes bílou se pak ocitneme v dalším záběru. Zde se jednalo o jeden z principů, který jsem si ve střihu stanovila. Vždy, když postava ztrácí vědomí, obraz ztrácí barvu. K jiným přechodům jsem pak používala prolnutí přes mraky. K radikálnějším střihům došlo až později z důvodu nedostatku času. Musela jsem vybrat záběry, které uplatním v nové verzi. Dala jsem přednost záběrům, které na sebe navazovaly v pohybech, délkách a rytmu. Obsah se velmi změnil. Vybrané záběry jsem lehce upravila, jen co se týkalo děje. Hlavně střihem jsem pak řešila návaznost na zbytek filmu. Díky ještě většímu promyšlení střihů v této části filmu, nové záběry na sebe skvěle navázaly. Jediný problém nastal v úplném konci příběhu. Lili sjede se stromu, dopadne do trávy, přicupitá k ní ježek přivítat ji opět na zemi, ale Lili vyčerpáním usne a v momentu, když zavírá oči, začíná obraz opět blednout a přechodem přes bílou se dostáváme do dalšího záběru, kdy matka Lili hladí. Lili se probere, přes

nájezd kamerou na Lili se dostáváme k dalšímu záběru. Rodiče se radují, matka Lili obejmeme a posadí si ji na klín, otec jí pohladí. Zakončit celý film třemi záběry mi přišlo krátké, měla jsem tendenci dát konci závěrečnou „třešinku na dortu“. Tou měl být záběr, kde se všichni obejmou. Přidáním pohlázení se však rytmus závěrečných záběrů narušil a můj poslední zamýšlený záběr již působil nadbytečně. Rozhodla jsem se ho tam nedávat, roli „třešničky“ převzaly závěrečné titulky.

### 3.5 Zvuk

Celý film vznikl na klavírní hudbu Sprig waltz od Chopena. Ve fázi, kdy jsem řešila celou dramaturgii a film byl zatím jen v mých myšlenkách, určovala skladba celý sled záběrů, jejich rytmus. Hudbu obsahoval rozanimovaný technický scénář, ale do animatiku už se nedostala. Skladba jako taková byla z autorského hlediska volná, ovšem problém byl s autorskými právy nahrávky. Rozhodla jsem se vytvořit nahrávku vlastní. Opatřila jsem si noty a požádala klavíristu Martina Rause, jestli by mi skladbu zahrál. Nutno dodat, že skladba potřebovala menší úpravy, aby do filmu zapadla. Martin Raus si vzal noty k prostudování. Po týdnu ale spolupráci odřekl. Skladba byla příliš náročná a s úpravami do filmu by byl veliký problém.

Práce na filmu pokračovala nějaký čas dál bez zvuku. Pak jsem oslovila zvukaře a hudebníka Martina Zezulu, se kterým se znám ze střední školy a který má vlastní nahrávací studio. Byl ochotný film nastudovat a složit k němu hudbu. Cenově to sice vycházelo příznivěji, než si nechat nazvučit film v jiném nahrávacím studiu, ale i tak byla cena příliš vysoká.

Později jsem dostala doporučení od své spolužačky Veroniky Zacharové na zvukaře Roberta Bruckmayera. Robert se zajímá o zvuk v animovaném filmu, skládá melodie a hraje na klavír. Byla to dokonalá kombinace, kterou jsem pro film potřebovala. Obrátila jsem se tedy na něj s prosbou o spolupráci a koncem zimního semestru jsme už společně řešili jaké zvuky budou kde vhodné a jaká by měla být melodie filmu. Upustila jsem od složité skladby od Chopena a rozhodla jsem se pro jednoduchou klavírní melodii, kterou přesně na míru filmu složí mistr zvuku Robert Bruckmayer. V rozmezí stanoveného časového plánu jsem na samotné nazvučení chtěla vyhradit měsíc času. Myslím, že je to minimální doba, kterou je potřeba zvukaři dát na nazvučení animovaného filmu. Animovaný film je v tomto ohledu mnohem těžší, než film hraný, protože do filmu je potřeba dát všechny zvuky.

## ZÁVĚR

V úvodu této práce píši, že bych byla ráda, kdyby tato práce motivovala čtenáře k vytvoření vlastního filmu. Teď v závěru mohu napsat, že mě, jako autora, sepsání této práce motivovalo k realizaci filmu dalšího.

Práce na filmu V oblacích mi přinesla spoustu nových objevů, jak po stránce technické, tak příběhové a poučení z chyb, které v průběhu filmu nastaly. Jeho realizace byla pro mě první zkušeností s filmem takového rozměru. Neustálou prací na něm jsem se ve spoustě věcí posunula dál a spoustu věcí bych teď – s odstupem času, udělala jinak. Film je velkým pokrokem v mé tvorbě a motivací se stále zlepšovat.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] ŠVANKMAJER, Jan a František DRYJE. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*. Praha: Dauphin, 2001. ISBN 80-7272-045-7.
- [2] *Tibetská kniha mrtvých: Bardo Thedol čili posmrtné zkušenosti na úrovni Bardo*. Brno: Svatá Mahatma, 1993. Třetí oko. ISBN 80-900199-1-9
- [3] STANCHFIELD, Walt a Don. HAHN. *Drawn to life: 20 golden years of Disney master classes*. Boston: Focal Press/Elsevier, c2009. ISBN 978-0-240-81096-6.
- [4] SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2 D, aneb, Prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Katedra filmových studií FF UK, 2009. Akta F. ISBN 978-80-7308-264-2
- [5] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6*

*Ostatní zdroje:*

<https://www.fi.muni.cz/~qprokes/socka/socka3.html>

<http://www.scenar.filmovani.cz/jaknapsat/technicky-scenar-1.html>



**SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

Např.	Například
Atd.	A tak dále
Str.	strana
Obr.	obrázek

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

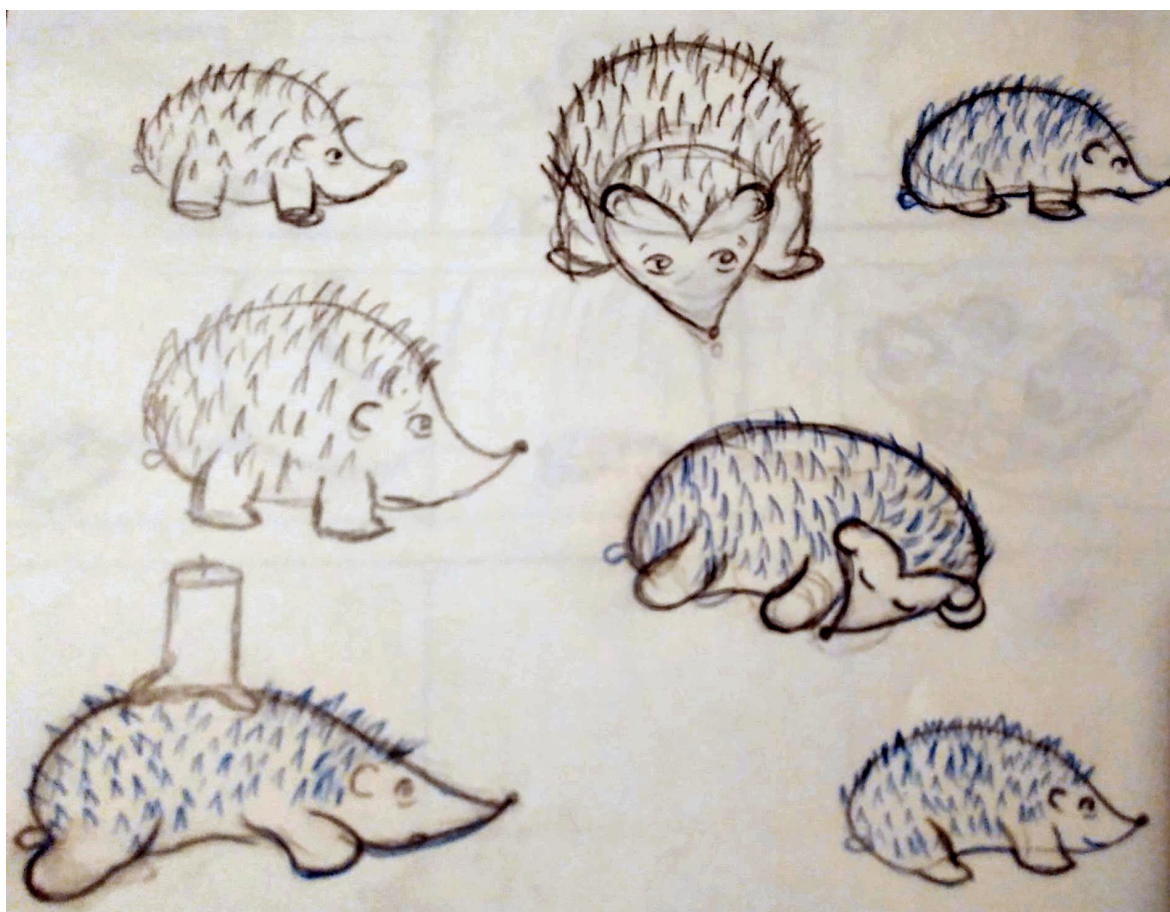
Obr. 1: Dramaturgická křivka podle G. Freytaga.....	11
Obr. 2: Jedna z prvních skic Lili.....	15
Obr. 3: SkyDoll, skica od Alessandra Barbucci.....	15
Obr. 4: Vnitřek kostela sv. Mořice v Olomouci.....	18
Obr. 5: Vnitřek stromu, inspirovaný kostelem.....	18
Obr. 6: Pose to pose - fáze pádu ze stromu Lili.....	22

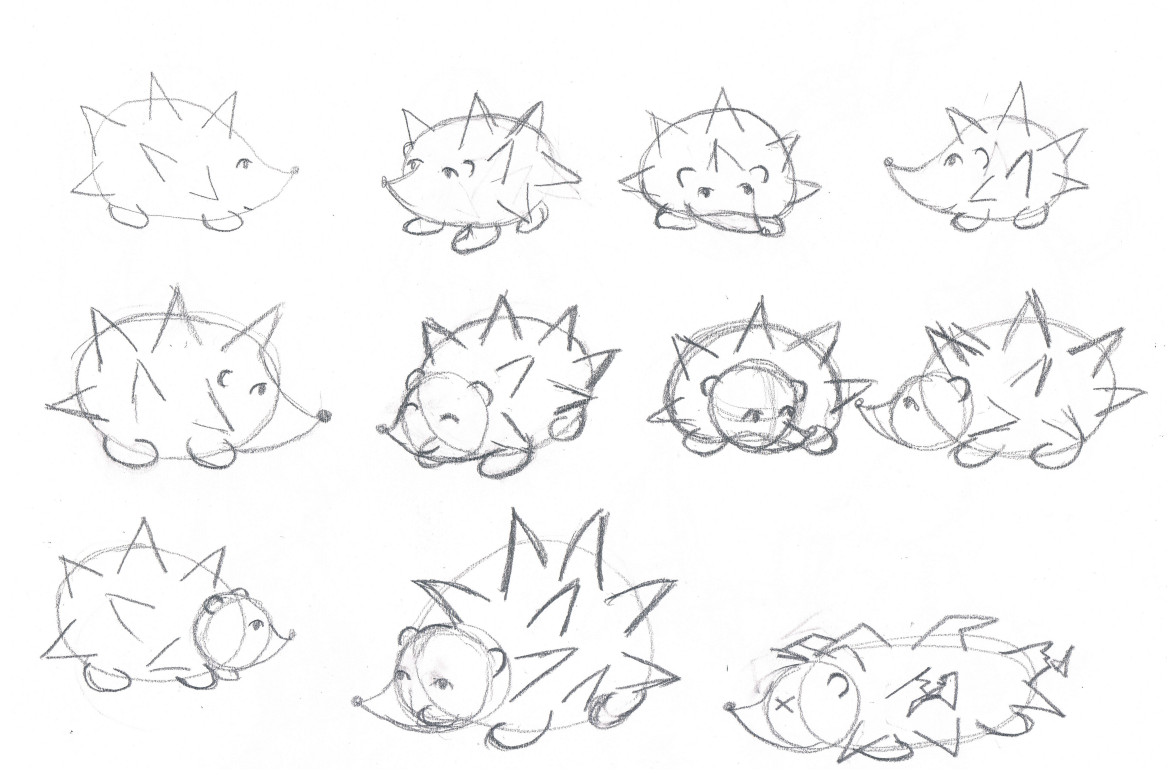
## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: Výtvarné návrhy postav.










Příloha P 2: Modulytový model Lili





## Příloha P 3: Technický Scénář

7.

projekt		ENCOUNTER IN COOLD		epizoda	
záběr	12. A.	frame	1204	záběr	14. A.
		frame	964		frame
					
akce	Lili vstane a vydá se za hudbou.				
kamera					
dialog					
ruchy	Ticho, vítr, melodie				
akce	Lili přichází k obřimú černému stromu.				
kamera	Střih - pohled z vrchu.				
dialog					
ruchy	Vitr i melodie silli.				
akce	Prohlíží si kořeny stromu. Udivuje ji jeho velikostí i barvou.				
kamera					
dialog					
ruchy	Melodie, ticho, vítr.				



8.

projekt		ENCOUNTER IN COULD		epizoda	
záběr	15. A.	frame	48f	záběr	17. A.
				frame	96f



akce	Lili se podívá jak je strom velký.
kamera	z pohledu Lili.
dialog	
ruchy	Hudba, ticho, vítr

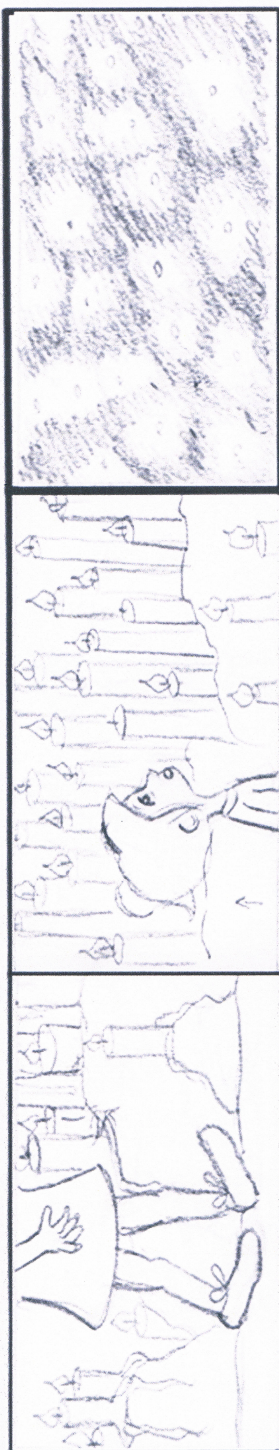
akce	Lili objevuje vchod do stromu. A vchází
kamera	
dialog	
ruchy	Hudba, ticho, vítr

akce	Podívá se nahoru. V jejím výrazu je vidět údiv.
kamera	Detail z podhledu.
dialog	
ruchy	Hudba, kroky (na písku)



9.

projekt	ENCOUNTER IN COULD			epizoda
záběr	18. A.	frame	48f	záběr
		frame	760f	19. A.
				frame
				60f



akce	Opatrně našlapuje a prochází stromem. Míjí hořící svíce	akce	<del>svíčky hořící</del> Hořící svíčky se vznášejí a působí jak hvězdy na noční obloze.
kamera		kamera	
dialog		dialog	
ruchy	Hudba, kroky	ruchy	Hudba

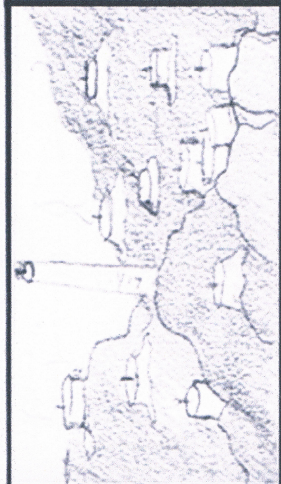
akce	Zasněně hledí do stropu.
kamera	- vyjíždí nahoru po Kamer pohledu Lili.
dialog	
ruchy	Hudba, kroky



10.

projekt **ENCOUNTER IN COULD**

epizoda

záběr **10. A.**frame **4608**záběr **20. B.**frame **808**záběr **22. A.**frame **486**

akce

Zastaví se a rozhlídí...

kamera

Z pohledu Lili.

dialog

ruchy

Hudba, udivení, věta

akce

její pozornost  
zaujme, dlouhá svíčka mezi  
především kratšími co ~~to~~ pohasíná.

kamera

dialog

ruchy

Hudba, kroky

akce

Lili se svíčka moc líbí.  
prohlídí si a udává jestli si  
ji může vzít

kamera

dialog

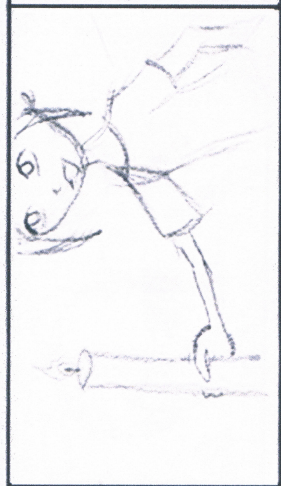
ruchy

Hudba.



41.

projekt	ENCOUNTER IN COULD		epizoda
záběr	22.B	frame 48	záběr 24.A
		frame 60f	frame 60f



akce	Lili bere svíčku, která přestane pohasínat a rozhodne se.	
kamera		
dialog		
ruchy	Hudba	

akce	Vybiha ze stromu s svíčkou.	
kamera		
dialog		
ruchy	Hudba.	

akce	Lili stojí ve sluné stromu, kolem se valí husté šedé mraky.	
kamera		
dialog		
ruchy	Ticho, vítr.	

## Příloha P 4: Obrázky z Filmu

