



Veselka

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

Zuzana Čupová

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: **Zuzana Čupová**
Osobní číslo: **K14182**
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: Veselka – 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).

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

Seznam odborné literatury:

VÁCLAVÍK, Antonín, VOŠTOVÁ, Irena (ed.). Textil v lidové tvorbě: Textile folk art : lidové umělecké textilie v Čechách a na Moravě. 2., dopl. vyd. Luhačovice: Irena Voštová ve spolupráci s nakl. Atelier IM, 2009. ISBN 978-80-85948-71-4.

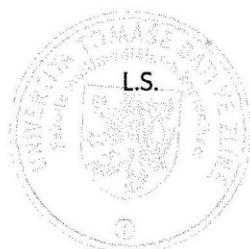
LUDVÍKOVÁ, Miroslava. Moravská lidová výšivka. 1. vyd. Brno: Moravské muzeum, 1986.


CHLUPOVÁ, Anna. Slovenská ľudová výšivka: techniky a ornamentika. 1. vyd. Bratislava: Alfa, 1985. Urob si sám (Alfa).

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

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.

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

28.4.2017

ZUZANA ČUPOVÁ, Čupová

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 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 nahlížení 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

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 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).

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 výdětku jim 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 přihlídí k výši výdětku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V mé teoretické práci popisuji proces tvorby mého krátkého animovaného filmu Veselka. Od prvních nápadů, přes výběr hudby a hledání inspirace až po samotné animování. Přičemž největší prostor je věnován inspiracím z české lidové tvorby.

Klíčová slova: veselka, lidová svatba, furiant, slovanské tance, antonín dvořák, lidová výšivka, folklór, hudební

ABSTRACT

My theoretical work describes „making-of“ of my short animated film Wedding Day. From the very first ideas, through choice of the right music and searching for inspiration till we get to the animation itself. With emphasis on inspiration from czech folklore.

Keywords: wedding day, veselka, furiant, slavonic dances, antonín dvořák, folk embroidery, folk wedding, folklore, music clip

Nevěsta ženich,
není nic po nich,
nechcú nic dělat,
enom tancovat.

(Vyhlídal, Malůvky z Hané, s.57)

Děkuji Elišce Chytkové, Lukáši Gregorovi, Ivu Hejmanovi a ostatním učitelům za pomoc při všech nesnázích. Děkuji všem členům mé rodiny za podporu. A všem spolužákům, kteří tady pro mě byli, když jsem potřebovala radu.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PREPRODUKCE	11
1.1 O PŘIPRAVOVÁNÍ	11
1.1.1 O hudbě a pohybu	11
1.1.2 O výběru hudby	12
1.1.3 O prvotních nápadech a tvarování příběhu	13
1.2 O SCÉNÁŘI	15
1.2.1 Furiant	15
1.2.2 Z hlavy na papír	16
1.2.3 Příběh	16
1.3 O INSPIRACÍCH A VZHLEDU	17
1.3.1 Celkový styl filmu	17
1.3.2 Pohyb.....	18
1.3.3 Stylizace	18
1.3.3.1 Výšivky	20
1.3.3.2 Lidské postavy	21
1.3.4 Ztvárnění postav	23
1.3.4.1 Lidské postavy	23
1.3.4.2 Výšivky	24
1.3.5 Barvy	25
1.3.6 Pozadí	27
II PRAKTICKÁ ČÁST	29
2 PRODUKCE	30
2.1 O VÝBĚRU NAHRÁVEK.....	30
2.2 ANIMATIK	30
2.3 SKICA	31
2.4 BARVENÍ	32
3 POSTPRODUKCE	33
3.1 KONEČNÉ SKLÁDÁNÍ	33
3.2 PÍSMO.....	33
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35
SEZNAM OBRÁZKŮ	36

ÚVOD

Už od dob pravěku se člověk pokoušel zachytit pohyb. Začal mnohonohými zvířaty běžícími po stěnách jeskyní. V starověku udělal sloupy a vázy jejichž malby v rychlosti tvořili iluzi pohybu. V 19.století vznikly hračky jako praxinoskop, zoetrope nebo flip-book, které dokázaly pro pobavení rozpochybovat pár obrázků. Až konečně s přelomem 19. a 20. století vznikla animace. První krátké filmečky stvořené jen z čistého nadšení z nově nalezené schopnosti pohyb zachytit, jsou sice jednoduché a kostrbaté, ale myslím že na nich jde stále nejlépe vidět to, co já považuji za smysl animace. A to je odpoutání se od reality, možnost stvoření vlastního světa s neomezenými možnostmi a snaha tyto možnosti využít. Občas když se dívám na současné filmy, mám pocit, že na to lidé trochu zapomínají. Místo aby využili možnosti oproštění od našeho světa, snaží se realitu co nejvíce napodobit, zvláště dobře je to pozorovatelné na velkoфильmech stvořených pomocí 3D animace. Ale má pak smysl namáhat se s animací, když stejně chceme, aby film vypadal jako hraný? Možná pro někoho ano, pro mě však nikoli.

Pokud se toto mé přesvědčení nějak podepsalo na mém filmu, byla bych ráda. Přesto si uvědomuji, že v mé práci nevyužívám možností animace dostatečně a realita mě přespříliš spoutává. Ale i snaha se snad počítá a já se pokusím nikdy nezapomenout se snažit a objevovat neobjevené nebo zapomenuté hloubky animovaného filmu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PREPRODUKCE

Jak to všechno začalo. O vymýšlení, připravování, hledání. A o cestě, kterou jsem došla ke konečné verzi příběhu a vizuálního stylu.

1.1 O Připravování

1.1.1 O hudbě a pohybu

Mám ráda animaci na hudbu, a když nad tím teď uvažuji, tak jsem asi i vždy měla. Moje nejmilejší části Disneyho filmů byly vždy ty hudební, ty, které většinou všichni nemají rádi, protože zbytečně zdržují děj. Ale pro mě vždy byl a stále je děj trochu vedlejší, a tak pokud se mi film na pohled líbí, dokážu mu odpustit lečjakou dějovou lumpárnu.

Ta nejlepší věc na hudebních klipech je možnost ukázat, co všechno animace dokáže. Náhle můžete zapomenout všechny svazující pravidla, logické návaznosti, děj, perspektivu. To vše ustoupí do pozadí a nechá prostor animaci v její nejčistší podobě, jen pohyb a barvy a rytmus. Věci najednou nepotřebují hlubokou myšlenku ani děj, nemusíte nad ničím přemýšlet jen sledovat a nechat se pohltnout, unášet. Utopit realitu v moři fantazie, s veškerými jejími starostmi a obtížemi. Mám ráda animaci na hudbu, nebo vlastně pohyb na hudbu ve všech jeho formách, protože se do něj můžu ponořit, stejně jako do vody a vymanit se z objetí reálného života, když mě začne svírat příliš pevně. Třeba ve vás nezanechá poučení, ani námět pro hlubší úvahy, ale já někdy hluboce uvažovat nechci. Pro mě je pohled na pohyb v rytmu hudby pro tyto chvíle, pro chvíle, kdy mě všechno unavuje, kdy si chci odpočinout. Jen malý, třebaže pomíjivý pocit radosti z pohledu na něco pěkného, a pokud některá z mých prací alespoň v pár lidech tento pocit vzbudí, tak mělo smysl ji stvořit.

Samozřejmě to vše neplatí jen pro svět kresleného filmu, i když myslím že právě on nabízí pro vizuální zachycení hudby nejvíce možností. Ale ať už je to balet, step, swing nebo jakýkoli jiný druh tance, nebo je to třeba jen zpěvák při zpěvu či dirigent, když vede orchestr, je skvělé na chvíli „vypnout“ hlavu a nechat se unášet tóny a pohyby.

Letošní prázdniny jsem si obzvlášť oblíbila muzikály z čtyřicátých let s Fredem Astairem a Ginger Rogers. Jejich eleganci, humor, písně a hlavně všechny ty krásné taneční scény, které můžete sledovat znovu a znovu a pak ještě desetkrát a stejně nepřestanou být o nic méně fascinující než byly napoprvé. Přes školní rok se navíc po dlouhé době znovu ozvalo mé nadšení do krasobruslení. Byla jsem vždy zvyklá dívat se s naší maminkou každý rok na

všechny krasobruslařské soutěže, které se na televizní obrazovce ukázaly. Bohužel v posledních letech na tento zájem bylo čím dál tím méně času, a tak pomalu uvažoval. Letošní rok jej však probral z hibernace. A tak seriály, které jsem si obvykle pouštěla u večerního mytí zubů (abyste rozuměli, mé mytí zubů je velmi dlouhé a pomalé) byly nahrazeny záznamy z krasobruslařských šampionátů.

Všechny tyto mé lásky mě pomalu vedly ke konci uličky, na kterém na mě čekalo rozhodnutí animovat mou bakalářskou práci na hudbu. Musím se ale hned na začátku přiznat, že se v hudbě (o tanci ani nemluvě) nevyznám, nemám hudební sluch a moje hudební vzdělání končí u několika not na flétnu a pár akordů na kytaru. Ale brzy jsem zjistila, jak velmi motivační hudba v tvorbě dokáže být, stačí jen poslouchat a scény a postavy se začnou v hlavě pohybovat samy. To však neodradilo bubáka s hlasem učitelky pěveckého kroužku z třetí třídy, aby mi po celou dobu tvorby filmu neseděl na zádech a nešeptal, že to dělám špatně, že zpracovávat hudbu jakýmkoli způsobem vážně není nic pro mě.

1.1.2 O výběru hudby

Mohla jsem tedy zpracovávat třeba videoklip. Se sestrou nás k tomuto už dlouho lákala například *Balada o očích topičových* zhudebněná skupinou Hm... Proč jsem se tedy rozhodla pro vážnou hudbu? Celé to začalo sestřiným objevem Goetheho básně *Erlkönig* (Král duchů), které krom další hudby složil také Franz Schubert, a do které se nelze nezamilovat. Jak díky napínavému textu básně, tak okouzující melodii. Dlouho jsem zvažovala o stvoření filmu k této písni a doufám že v budoucnu se k tomu ještě snad dostanu. V případě bakalářské práce jsem od nápadu však upustila, a to hlavně ze dvou důvodů. Prvním je poměrně velké množství animovaných interpretací, které báseň již má. Druhým pak fakt že dávám přednost spíše domácím autorům před zahraničními. Až později jsem zjistila, že existuje hudba pro *Erlköniga* složená Václavem Tomáškem. V tu dobu jsem však již pracovala na ztvárnění *Slovanských tanců*, a navíc je tuto verzi téměř nemožné najít. Skladba mě však motivovala k celkově většímu poslechu vážné hudby, díky čemuž jsem také propadla kouzlu Dvořákovy kantáty podle *Svatební košile* Karla Jaromíra Erbena a s tím vlastně i celé jeho tvorbě. Právě zanimování části *Svatební košile* byl můj vysněný, prvotní plán pro tuto práci. Erbenovu tvorbu mám už dlouho ráda a dohromady s Dvořákem to bylo až příliš lákavé. Na rozdíl od *Erlköniga* mě tady velké množství interpretací neodradilo, spíše naopak. Většina z nich se totiž příliš neshoduje s mou představou, což mě tím více burcovalo k pokusu o vlastní pojetí. A ačkoli *Svatební košile* sama o sobě je zpracovávána vskutku hojně, Dvořákova kantáta

zůstává jaksi zapomenuta. Také mě velmi vábila možnost vyzkoušet animaci na operní zpěv. Dlouho jsem byla tedy rozhodnuta zpracovávat část *Svatební košile* a to část *Byla cesta nížinou*. U Dvořákovy tvorby jsem sice i zůstala, avšak nakonec jsem dala přednost jeho *Slovanským tancům* a od *Svatební košile* upustila. K tomuto rozhodnutí vedla chuť raději vyzkoušet něco svižného, veselého a bláznivého, namísto pochmurného, lyrického. Věci v tomto duchu jsem totiž již zpracovávala několikrát v minulosti, a zdálo se, že změna by nebyla na škodu.

Hudbu slovanských tanců jsem znala již dlouho z desky, kterou doma máme, slýchala jsem ji už od mala, avšak pořádně doceňovat ji začínám až nyní. Ačkoli vzhledem k tomu že hudbě příliš nerozumím, nemyslím si, že ji vůbec kdy budu schopna docenit plně. K nápadu zpracovávat část tanců jako bakalářskou práci mě přiměla, jako vždy, sestra, když prohodila, jak zábavné by mohlo být naanimovat na tuto hudbu třeba honičku v slovanské výšivce. Prvotní představa byla ve stylu *Wile E. Coyota and The Road Runner* v pozadí jejichž dějů se vážná hudba často objevuje. Nápad se mi zalíbil a začala jsem jej rozvíjet, avšak že u něj vážně nakonec skončím jsem nečekala.

1.1.3 O prvotních nápadech a tvarování příběhu

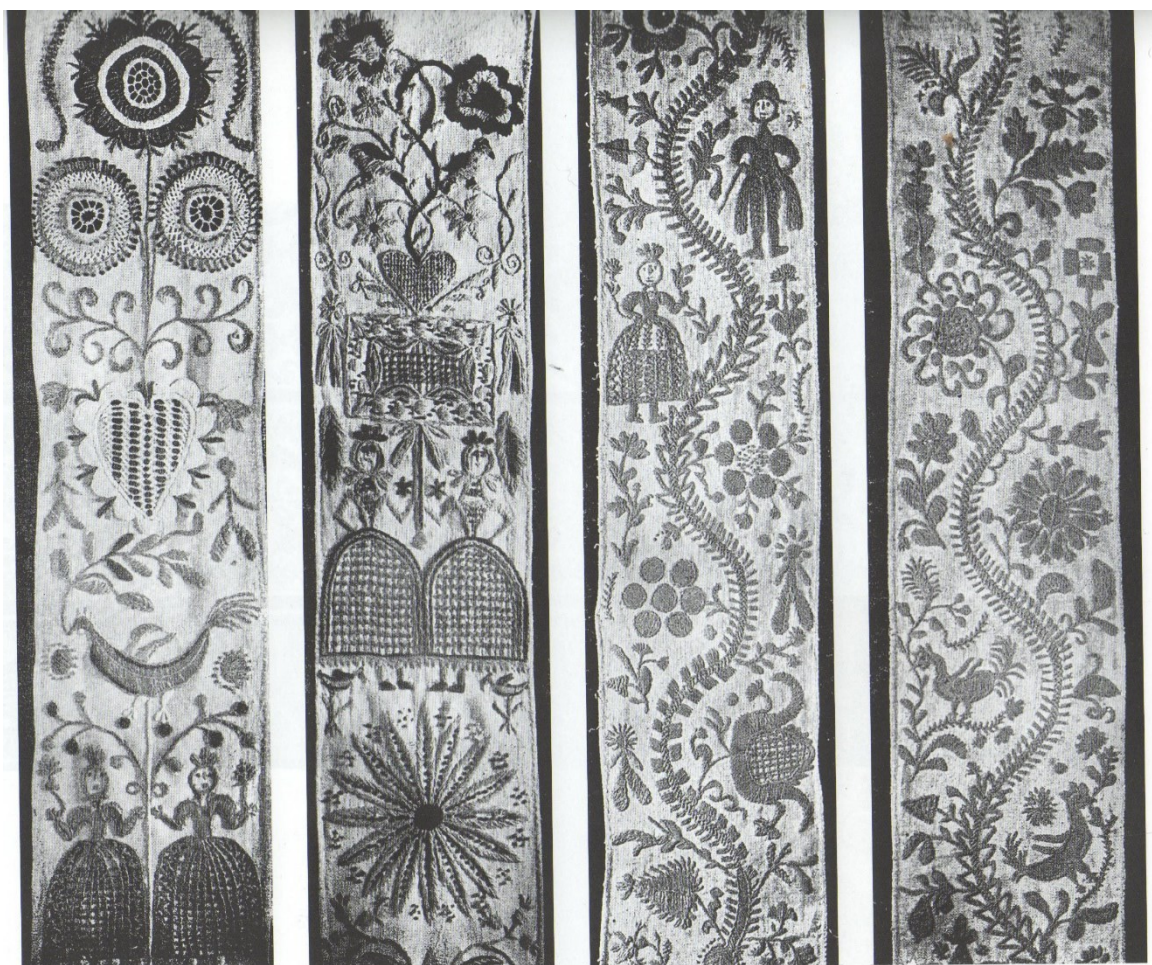
Nedá se říct, že bych nejdřív vybrala přesnou část hudby a na ní pak vymýšlela, co se bude dít, protože obojí se formovalo navzájem. První věc, jež se začala v mé hlavě rodit, byla atmosféra. Ta v souladu s hudbou měla být co nejvíc veselá, bujará a barevná. Ne však jen v pozitivním slova smyslu. Spolu s hudbou měla gradovat z uvolněně veselé v nevázanou, zvrhlou, ztrácející zábrany. První pohnutkou tedy bylo, že atmosféra filmu se z pěkné a ladné vystupňuje až do nevázané, psychedelické, děsivé.

Z počátku jsem se držela první skladby *Slovanských tanců* (I. řada, op. 46–C dur (*Presto*), *Furiant*) a zmíněnému námětu s honičkou. Zvažovala jsem i ostatní skladby, znovu a znovu naslouchala celým tancům. Tu už jsem chtěla dělat *Odzemek* (II. řada, op. 72, H dur (*Molto vivace*)) tu zase *Srbské kolo* (II. řada, op. 72, C dur (*Presto*)) nakonec jsem se však vždy navrátila k prvnímu *Furiantu*. Jeho rytmus neurčitěmu tvaru děje, který mi sídlil v hlavě přece jen vyhovoval nejlépe.

Nejranějším nápadem byla honička jehly s nití na výšivce. Jehla nechce šít podle stanovených vzorů, a tak se utrhne, tento nápad se mi líbil hlavně kvůli scéně na rubu látky – jehla se proplétá změtí nití na rubové straně výšivky, ty jí děsí a chytají. Vzápětí jsem se však s tímto nápadem rozloučila, při zkoumání slovanské výšivky jsem si totiž nemohla

nevšimnout krásných figurálních výjevů. Přišlo mi na mysl – co takhle nedělat honičku na výšivce, ale honičku výšivek? Rozhodla jsem se nápadu držet a dál nad ním přemýšlet. Nevymýšlela jsem ani tak děj, jako spíše různé scény a situace. Už jsem se zmínila, že děj pro mě nebývá to nejdůležitější, a navíc hudební motiv *Slovanských tanců* je příliš silný, než aby mohl sloužit jenom jako hudba do pozadí. Příběh se tudíž musel formovat podle ní. A také jsem se už od začátku klonila k filmu spíš nenarativnímu, radši než myšlenku předat pocit. Tak se zrodila idea příběhu výšivek, odehrávaného na oděvu osob při tanci – respektive při nějaké vesnické zábavě, veselce nebo tancovačce. U veselky jsem zůstala, protože figurální motivy bývají často zobrazovány na textilu svatebním nebo jinak souvisejícím s manželstvím. Například svatebních praporech a úvodních nebo koutních plachtách, které se tím staly jednou z mých nejdůležitějších vizuálních inspirací.

Obr.č.1.: Detaily koutnic z Humpolce a Jindřichova Hradce



Rozhodnutí pro veselku pak šlo ruku v ruce s hlavním tématem filmu, jímž se stala láska. Téma, které je jemně zastrašující sklonem k určité kýčovitosti, avšak které jsem velmi ráda

zpracovávala. Mám totiž velkou slabost pro romantickou literaturu. Navíc svatební veselí je ideální prostředí právě pro stupňování pěkné romantické zábavy do nevázaného, zvrhlého veselí. Osobně jsem sice byla svatební host jen párkrát, avšak přesto vím z vlastní zkušenosti, že na každé svatbě v brzkých ranních hodinách najdete nejednoho strýčka/známého/příbuzného (ne že byste jej předtím někdy znali, ale když tam je, tak zajisté nějak příbuzný být musí), který je v tak dobré náladě, že je lepší vyhnout se mu obloukem.

Finální strukturu filmu předcházela přehršle různorodých myšlenek. Počínaje tancovačkou s čerty a vodníky, jdouce přes taneční drůbež a skot a konče příběhem v posmrkaném kapesníku. Spojit je poté v alespoň více méně souvislý příběh byl obtížný úkol. A děj byl živý a vyvíjel se celou dobu tvorby filmu. Finální verze příběhu navazuje/vychází z tance *Furiantu* samého.

1.2 O Scénáři

1.2.1 *Furiant*

*"Tu blíží se k sobě, opět od sebe se vzdalují, potom zase k sobě lnou a hned furiant před tanečnicí nebo tanečnice před furiantem prchá."*¹

Furiant je tanec spíše intuitivní, bez přesného řádu. Dělí se do několika skupin podle rysů hudebně-tanečních, obsahových a výrazových. První, nejtypičtější verze je *Furiant* dobyvačný (*Werbetanz*) v němž jsou zobrazeny některé typické charakterové rysy českého venkovského člověka: výbojnost, nepoddajnost, síla, obratnost, radost z prudkého pohybu, ale i vznětlivý erotismus – takzvané "taneční dobývání" dívky. Rysy této verze se mi staly stavebním kamenem při finalizování příběhu. Snažila jsem se svůj film *Furiantu* přiblížit právě spíše z hlediska obsahového než přesně zachytit způsob tance. Další druh je *Furiant* satirický, ve kterém tanečník napodobuje nadutého, pyšného sedláka (dupá, podpírá si boky, postrkuje tanečnici). Jeho prvky jsme se také do výrazu filmu pokusila aspoň lehce vložit – pohyby postav/tanečníků. Existuje ještě řada *Furiantů*, které se pak rozdělují převážně podle krokové/rytmické struktury. Mezi ně patří například *Furiant* – sousedská, dokolečka, směšek, mazurpolka.

¹ BONUS, František. *Furiant: Monografie českého lidového tance*. Mníšek pod Brdy: Ústav pro kulturně výchovnou činnost, 1983, s. 58.

1.2.2 Z hlavy na papír

Nastal čas na stvoření scénáře. Tedy jeho vytažení z hlavy a vložení na papír. Když jsem hudbu poslouchala, děj v hlavě se mi odehrával a přetvařoval podle potřeby, ale dát ho najednou do nějakého jakžtakž smysluplného celku? A jéje. První štos papírů skončil popsán veškerými nápady a vjemy přímo při poslechu hudby, další pak záznamem hudby samotné. Kdy stoupá, klesá, mění se. Pořád to však na papíře nešlo do kupy, protože zachytit do něj přímo melodii nelze. Nezbylo než zkusit to s počítačem, naskicovat v TVPaint Animation všechny myšlenky které se v mé hlavě rojily při poslechu skladby a poskládat je do hudby tak aby s ní ladily a zároveň vyprávěly určitý příběh. Tak konečně vznikl jakýsi určitý celek, načmáraný a zmatený, ale nějak fungující. Z něj pak šlo poměrně lehce stvořit, zjasňováním a čištěním, literární/technický scénář a animatik.

Tuto skicu v čase jsem tedy pak překreslila na papír do technického scénáře. Který mi sice pomohl v zpřesňování jednotlivých scén, avšak dělala jsem jej spíše z povinnosti než vlastní potřeby. Abyste mě snad nepochopili špatně, tak vezte, že technický scénář považuji za nezbytně důležitý, ale při tvorbě tohoto filmu mi příliš nepomáhal. Mnohem více jsem vycházela z prvotní skice v čase. Pro mě byla tvorba tohoto klipu totiž jako malování akvarelem. První skica byla podkladová barva a na ní postupně přicházely další vrstvy – přesnější skica jednotlivých scén, hlavní fáze, profázovaná skica, barva v siluetách a konečně finální barva.

1.2.3 Příběh

Čím déle se zamýšlím nad vznikem finálního příběhu, tím méně mám pocit, že jsem na něm měla vůbec nějaký osobní podíl. Tedy měl by to být můj vlastní příběh, ale zdá se mi jako bych vlastně ani neměla možnost utvořit jej jinak. Rytmiku děje udala hudba, podstatu příběhu tanec Furiant a prostředí se vším ostatním Svatební prapory, lidová svatba a lidová výšivka obecně.

Jednoduchý příběh byl nakonec stvořen z dvou navzájem se prolínajících dějů. Jedním je příběh novomanželů, které od sebe oddělí příliš bujaré svatební veselí. Druhý se mezitím odehrává panence a panáčkovi ze svatebního praporu. Panenka se totiž rozhodne panáčka poškádlit a uteče. K jejich hře se postupně přidá velké množství dalších výšivek a ty se spolu s stupňujícím veselím svatebních hostů začínají (stejně jako zmínění hosté) vymykat kontrole.

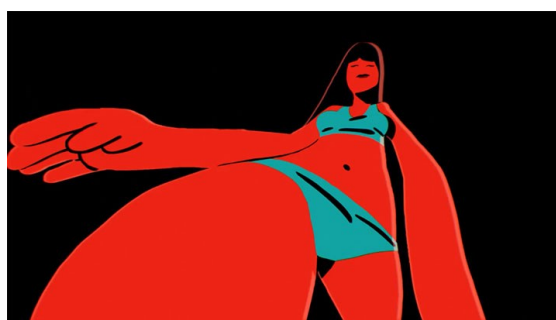
1.3 O inspiracích a vzhledu

1.3.1 Celkový styl filmu

Úplně první inspirací pro můj bakalářský film byl krátký animovaný klip *Megalizer II*. A to z vícero důvodů. Hlavními byla rytmika, střih, práce s kamerou a celkový způsob interpretace hudby. Ale pak také barevnost, pohyb a charakterová animace postav a způsob zaplnění prostoru scény bez nutnosti pozadí. Animace je velmi nadsazená, proměnlivá a nápaditě pracující s prostorem a transformací. Ačkoli mnou vybraná hudba je od té v *Megalizeru* na míle daleko zkoušela jsem pohyb postav, alespoň ty části čistě výšivkové, dostat do podobného výrazu. Velice mě totiž lákala představa zpracovat vážnou hudbu tak velmi moderně a udělat ji, no, prostě méně vážnou a třeba tak i více přístupnou lidem. Klasika totiž není nuda. Mrzí mě, že ji lidé často vnímají jako něco, co když chcete poslouchat, měli byste na sobě mít oblek nebo večerní šaty (což je sice vůči dané hudbě velmi uctivé, nicméně ji to trochu zneprístupňuje) anebo (v případě Debussyho nebo Chopina) jen jako melodii do pozadí při učení nebo čtení knížky.

Z podobných důvodů jako *Megalizer* mě inspirovaly i práce Masanobu Hiraoky, ty hlavně díky jeho neustálým, nádherně plynulým transformacím a prolínáním záběrů. A také *Betty Boop* bratří Fleischerů (*The Old Man Of the Mountain*) nebo *Rooty toot toot* od UPA pro jejich rytmiku a nekonečnou originalitu pohybů a obrazových fórů.

V hudební části Prince egyptského *The Plagues* jsem zase našla inspiraci pro způsob skládání scén a střih. A pak ovšem ty již dříve zmiňované hudební sekvence klasických Disneyho



← Obr.č.2.: Walt Disney – *Dumbo*

↑ Obr.č.3. Vic CHHUN & Mohamed FADERA – *Megalizer II*

filmů. *Pink Elephants on Parade*, *Friend Like Me*, *Zero to Hero* nebo *Almost there* byly v tomto případě těmi hlavními, protože v nich najednou mizí klasické, pečlivě propracované,

realistické Disneyho pojetí. Animace se uvolňuje a konečně může vyniknout v celé své kráse.

Všechny tyto klipy mi daly popud o snahu oprostít se při zpracovávání mého filmu od reality, zapomenout na pozadí a smysluplnou barevnost a nahradit logiku pocity a dojmy z hudby. A také vyměnit střih za proměny, prolínačky a totální animaci kdykoli je to jen možné. Tento způsob stylového zpracování byl mou představou dříve než jakýkoli nástin příběhu.

1.3.2 Pohyb

Protože sama nejsem příliš schopna jakéhokoli ladného pohybu do rytmu, snažila jsem se jej alespoň co nejvíce nakoukat. A tak snad všechny ty hodiny strávené sledováním krasobruslení, Freda Astairea, Dietricha Fischer-Dieskaua, Iana Bostridge nebo Luciana Pavarottiho byly nějak k užitku.

Podnikla jsem také pokus odlišit, pomocí pohybu, části odehrávající se na výšivce a části v tzv. reálném světě. Hlavní rozdíl by měl být v prostorovosti. Výšivky jsou totiž vždy plošné. Možná jste si všimli, že všechny střihy ve výšivkových částech jsou vlastně skoky po ose, nešlo to jinak. Nejdřív jsem je tak dělala podvědomě, pak mi ale napadlo že vlastně skok po ose bývá považován za chybu. Jen abych si následně uvědomila, že záběr z jiného úhlu vůbec udělat nemůžu, výšivky žádný jiný nemají.

Pohyb výšivky ve chvílích, kdy má být ještě podřízena řádu ornamentu – na počátku filmu. Měl působit co možná nejvíce strojově a synchronicky. Inspiraci pro něj mi poskytly měnící se obrazce kaleidoskopu a cyklické animace zoetropu. Naopak v druhé části filmu, kde se výšivky řádu vymknou a upadají v chaos začíná být animace mnohem různorodější, pružnější a měňavá.

Pohyb postav reálných se po dobu filmu příliš nepromění, ačkoli by měl ke konci také nabývat větší volnosti.

1.3.3 Stylizace

Po rozhodnutí pro zpracovávání Slovanských tanců prostřednictvím slovanské výšivky se mou hlavní vizuální a atmosférickou inspirací stala lidová tvorba. Tento fakt mě nadchl. Vždycky jsem měla kroje a lidové výšivky ráda. Navíc mám často pocit, že velká míra Čechů si velmi libuje v hledání všeho, co je na naší republice špatné a mám pocit, že je proto dobré poukazovat na ty krásné stránky naší země. Jenže ať už jsem z lidové tvorby nadšená jakkoli, brzo jsem si uvědomila, že toho o ní vlastně tolik nevím. Celý život jsem sice strávila na

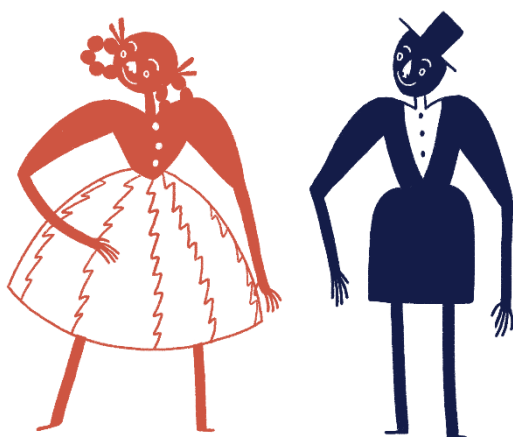
vesnici, ale bohužel nebyla to jedna z těch tradice dodržujících. Spíš ten druh s mnoha poli, horami a občas nějakým tím domem. Pouze dřevěný kostelík na Prašivé (hoře tyčící se nad naší vesnicí) jako jeden z mála dokladů lidové tvorby v blízkosti mého bydliště, mi posloužil za inspiraci.

Tak začalo bádání, a protože v těchto tématech je internet poměrně neznalý a hlavně nespolehlivý, uchýlila jsem se do knihovny. Nejprve jsem si půjčila všemožné knihy související s českou výšivkou, všechny velmi zajímavé a plné krásných fotek, které bylo radost studovat. Postupně mi však docházelo, že jen výšivka nestačí, že nevím nic ani o svatbě ani o lidovém tanci ani o domcích. A pokud chci dělat film podle furiantu, o veselce a chci tam aspoň nějaké to pozadí, něco vědět bych vážně měla. Přibyly tedy knížky o námluvách a svatbě, o lidových tancích a o lidovém umění celkově (domy, vývěsní štíty, rámování oken, stoly, židle, skříně). Naštěstí mé okouzlení folklórem bylo natolik velké, že mě ani další a další knížky nepřestaly fascinovat.

Poznatků a poznámek bylo mnoho, jen jak to teď dát do kupy? Tady mě zaujala výšivka v jednom kraji, tuhle zase svatební tradice v druhém a támhle lidové domky v třetím. Od začátku jsem nechtěla zaměřit se jen na jednu oblast, protože mám pocit, že pokud odtamtud sama nepocházím, nikdy by se mi jí věrně vyvést nepodařilo. Toto mě vedlo k rozhodnutí posunout všechny tyto poznatky o Česku do více fantaskní/pohádkové polohy. Velkou inspirací mi proto byla Ladova tvorba, celkově ilustrace k pohádkám a vlastně i některé pohádky filmové. Tak aby si styl zachoval rozpoznatelně českou atmosféru, ale zase nebyl příliš specifický/popisný – obzvlášť jsem se snažila vyhnout prvkům specifickým výhradně jen pro určitou oblast. Pokusila jsem se tedy vytáhnout z veškerých oblastí lidové tvorby ty neobecnější prvky, tak aby byl rozpoznán jejich český původ, ale zároveň neodkazovaly na žádný určitý kraj.

1.3.3.1 Výšivky

Jako první jsem začala stylizovat výšivky. Dohledala jsem si množství příkladů české lidové textilní tvorby a hlavní inspiraci našla ve slovanských výšivkách západního typu, což je zaprvé typ v Čechách a na Moravě nejvíce užívaný a navíc se vyznačuje volnějším pojetím, realističtějším ornamentem a figurativitou. Východní je pak více geometrického rázu, u nás se užíval v částech Moravy a Slezska. Západní typ byl tedy pro mou potřebu i tematicky mnohem vhodnější. Dalo by se říct, že jsem ani žádnou moc stylizaci provádět nemusela, protože postavy na výšivkách jsou samy o sobě velmi stylizované. Stylizované velmi naivně, ale právě díky tomu krásné. Figurální výšivka nemá žádná daná pravidla/vzory (pro květiny a ornamenty existovaly různé vzorníky) a tak se od sebe velice liší podle zručnosti šičky. Původně jsem myslela že by výšivkové postavy v mém příběhu mohly vážně být přímo takové jako jsou na výšivkách, ale snažit se něco kreslit v úplně odlišném stylu, tak aby to vypadalo naivně a hezky zároveň bylo pro mě namáhavé a poměrně nevyhovující. Takže ačkoli jsem při stylizování vycházela z originálních výšivek přizpůsobila jsem si je k obrazu svému – aby se mi pohodlně animovaly. A tak se postavy vyhladily a zaoblily. Oblečení a účesy by ale měly být autentické. Panáček má na sobě kabát po kolena projmutý v pase, což je obvyklý oděv ženicha na svatebním praporu a cylindr který se stal v 1. polovině 19. století jeho nezbytným doplňkem. Oděv panenky byl pak inspirován hlavně mou oblíbenou koutnicí z Pelhřimovska (1820).



↑ Obr.č.4.: Panenka a panáček – návrh

Obr.č.5.: Detail koutnice, okolí Pelhřimova, 1820 →



Vzhled a typ výšivky v mém filmu je inspirován i jejím vývojem. Z počátku filmu jsou to novější motivy, uhlazenější či strojové. Avšak jak stupňuje atmosféra výšivka dostává více původní symbolický ráz. Nové motivy se tedy vracejí k původním symbolům, ze kterých vznikly. Mnoho starých magických symbolů bylo totiž s postupem času a snahou dosáhnout větší estetické hodnoty vegetabilizováno (přeměna původních symbolických výšivek na výšivky hezčí na pohled, ale bezvýznamné). Obřadní koláče na růže/kopretiny/chryzantémy, železné vidle na tulipány, kostky na hraní – hrozen, kladivo/kříž/pentagram – růže, lukový šíp – srdce, drápy dravé zvěře a ptáků na husí/kachní nožku a tak dále.²

1.3.3.2 *Lidské postavy*

U stylizace lidských postav jsem měla mnohem více svobody. Což se však projevilo jako taková nevýhoda ve výhodě. A pro mou nerozhodnost to byla pořádná zkouška. Už jen rozhodnout se, jestli oči budou jen tečky, nebo přímo zorničky, budou-li mít řasy, kulatý nebo eliptický tvar, bylo náročné, a to pak ještě zbývá tolik dalších částí těla. Stylizaci jsem se snažila pojmout moderně a současně. Nejvíce jsem samozřejmě vycházela z mého vlastního stylu, ale velkou inspiraci mi poskytli také internetoví kreslíři – studenti animace nebo mladí ilustrátoři³. Avšak nebyla to jen inspirace mladými tvůrci, která mi pomohla při finálním formování postav. Vzhledem k lidovému ladění mého filmu bylo jasné, že při stylizaci dřív nebo později zavádím i o práce Josefa Lady. A snažila jsem se odkazovat i na jeho tvorbu, třebaže jen v maličkostech (stylizace zvířat, obtažení švů na oděvech).

² LUDVÍKOVÁ, Miroslava. *Moravská lidová výšivka*. Brno: Moravské muzeum v Brně, 1986, 159 - 160.

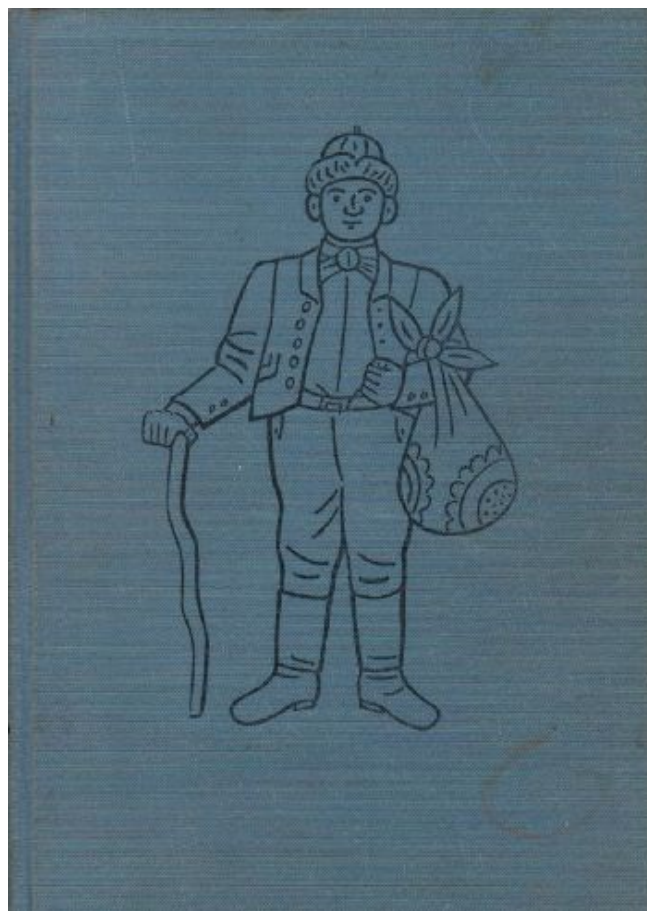
VÁCLAVÍK, Antonín, VOŠTOVÁ, Irena, ed. *Textil v lidové tvorbě: Textile folk art : lidové umělecké textilie v Čechách a na Moravě*. 2., dopl. vyd. Luhačovice: Irena Voštová ve spolupráci s nakl. Atelier IM, 2009. ISBN 978-80-85948-71-4, 18 – 20.

³ <http://ntamarit.tumblr.com/>, <http://scarmiglio.tumblr.com/>, <http://cy-lindric.tumblr.com/>,
<http://rachelsuggs.tumblr.com/>, <http://celialowenthal.tumblr.com/>, <https://sarakipin.tumblr.com/>,
<http://perplexingly.tumblr.com/>, <http://em-niwa.tumblr.com/>

Prvotní zkoušky byly ve více realistickém duchu, nakonec jsem se však přiklonila k jednodušší, geometričtější stylizaci, neboť se mi s ní následně snadněji pracovalo. Kromě hlavních postav – ženicha a nevěsty vznikly designy i k spoustě dalších. Poněvadž se film odehrává na vesnické veselce bylo nutno zobrazit zde alespoň několik svatebních hostů, jejich vzhled jsem si na začátku tedy přesně stanovila. Takže z nich pak bylo možno čerpat vždy, když jsem ve scéně další postavu potřebovala a nemusela jsem je designovat takzvaně za pochodu. Postavy byly nejdříve navrženy ručně pastelkami a pak převedeny do odstínů zelené v počítači.



Obr.č.6.: Sara Kipin – Mermaid



Obr.č.7.: Josef Lada – Český Honza, obal knihy



Obr.č.8.: Svatební hosté – návrhy

1.3.4 Ztvárnění postav



Obr.č.9.: Ženich s nevěstou – návrh

1.3.4.1 Lidské postavy

Ztvárnění lidských postav, to bylo trápení. Co barva? A linky? Budou postavy plnobarevné? Hladké nebo texturované? Se světly a stíny? V mých ranných představách měly samo sebou všechno, všechny barvy, stíny, lesky. Vzápětí jsem si však uvědomila, že tato cesta by byla až příliš dlouhá a únavná.

Dávat něčemu konečný vzhled jen za pomoci počítače je pro mě vždycky trochu problém, protože ve své vlastní tvorbě dávám přednost technikám tradičním, v počítači nanejvýš jen dobarvuji obrázky nakreslené pastelkou. Dlouho jsem proto zvažovala kombinaci počítače s klasikou. Dělat postavám linky tužkou a pak je v počítači vybarvit, s výsledkem těchto pokusů jsem však spokojená nebyla. Protože největším kamenem úrazu při mé tvorbě v počítači je linka, rozhodla jsem se dávat jí tam co možná nejméně. Jen pro kontury uvnitř postav, nikoli obrysové. Tak jsem přišla k způsobu udělat postavy jen strukturovanou plochou a černou/tmavě hnědou linkou dokreslovat detaily. Nejdříve jsem zkoušela postav

jen v odstínech jedné barvy, ale z obavy o přílišné podobnosti lidí s výšivkami (které jsou tvořeny sytými jednobarevnými plochami) jsem přistoupila k plochám tvořeným přechody barev. Barvy lidských postav měly být navíc vyvedeny v bledších, pastelovějších odstínech, aby na jejich oděvech zářivě barevná výšivka co nejvíce vynikla. Dlouho jsem s tímto ztvárněním počítala, avšak když jsem jej pak vyzkoušela při tvorbě teaseru zjistila jsem, že mi nevyhovuje. S rozpohybováním struktur je vždycky potíže a navíc ty pastelové barvy nějak nebyly to pravé. Celé vánoční prázdniny jsem vymýšlela nový způsob. Největší nespokojenost ve mě vzbuzovala barevnost. Zpracovala jsem na ní tedy ze všeho nejdříve a došla k rozhodnutí stanovit si jednu hlavní barvu a v jejích odstínech pojmout všechny lidské postavy. Tento způsob jsem už předtím využívala při tvorbě ilustrací/komiksů a pracovalo se mi s ním velmi dobře.

A protože s původní texturovanou verzí postav se mi nepracovalo pohodlně dala jsem přednost čistým plochám s jasnými barvami. Což nakonec i pomohlo i pro lepší názornost scén.

1.3.4.2 Výšivky

Hledání techniky pro zpracování výšivek nebylo o nic snadnější. První bylo nutno vyřešit jaký druh výšivek to vlastně bude. Aby bylo na první pohled jasné, že se o výšivku jedná nejlepší by nejspíše byla výšivka křížková, protože to je obvykle ta první, která většině vytane na mysli. A její styl je tak typický, že jen stěží by ji bylo možno zaměnit za něco jiného. Avšak křížkový steh se v české a moravské výšivce moc nepoužívá, a když tak převážně na okrajové vzory. Figurální motivy touto technikou se mi téměř nepodařilo dohledat. Z tohoto důvodu jsem se tedy přiklonila ke klasické výšivce, stehy jako je přední oboustranný/stejnostranný, stonkový či perličkový. Stylizovat je ale tak aby bylo na první pohled jasné, o co se jedná nebylo snadné. Dlouho jsem přemýšlela, jak ji zpracovat. Vykreslovat každý steh by bylo příliš namáhavé. Čisté barevné plochy působily příliš jednoduše/ uměle, a ani pokusy s použitím různých textur nepřinesly uspokojivý výsledek. Když tedy snahy o přiblížení k realitě nešly výsledky nezbylo než se od ní odpoutat a ponořit se hlouběji do vlastní stylizace. Výšivky jsou nakonec přece jen ztvárněny plochami barvy, ale s roztřepenými/nerovnými okraji. A i plochy jsou nanášené nerovnoměrně aby dostaly ráz spíše ruční nedokonalosti než počítačové čistoty. Že se ve filmu jedná právně o výšivku by teď mělo jít pochopit hlavně ze souvislostí, ve kterých se objevují – na oblečení,

látce, měnění v nitě, šití. A i kdyby ne myšlenka filmu by snad měla být i přesto pochopitelná.



Obr.č.10.: Výšivky – návrhy

1.3.5 Barvy

Proč ze všech barev jsou lidské postavy právě zelené? Uvědomuju si, že zelená není zrovna obvyklá barva pro lidskou kůži, ale myslím že mé důvody pro její použití nebyly nejhorší.

Rozhodla jsem se stanovit si omezenou paletu barev, které se na postavách objeví. A docela jasně se těmito barvami stala červená, žlutá, modrá a zelená jako barvy v lidové tvorbě nejhojněji užívané. Teď zbývalo rozhodnout které z nich použít na výšivky a které na lidi. Protože hlavními vyšitými postavami byli panenka a panáček hned se nabízela červená a modrá pro výšivku. Neviděla jsem sice příklad výšivky, kde by byl panáček vyveden ve zcela odlišné barvě než panenka (obvykle bývají oba třeba červení s modrými doplňky), ale pro lepší srozumitelnost to bylo nutné zlo.

Zbylo vybírat ze žluté a zelené. Osobně se mi nezdála žlutá jako vhodný kandidát, protože u ní bývá problém s tmavšími odstíny. Takže musím přiznat, že jsem proti ní byla od počátku zaujatá. Naštěstí proti ní rychle vytanuli i jiné námitky než můj osobní vkus a její kandidatura neměla tudíž dlouhého trvání. První byla zjištění, že svatební prapory bývají vyvedeny obvykle ve červené, modré a žluté (nebylo to zjištění zrovna snadné vzhledem k tomu, že

najít barevnou fotografii praporce je jako hledat jehlu v kupce sena). Druhou a vlastně tou nejdůležitější ze všech se ale stala symbolika barev.

„Obzvláště se zeleň uplatňovala při narození, potom při svatbě, a to nejen ve formě živých, později umělých vegetabilních věnečků a kyticek, ale i ve výšivkách, stuhách, šňůrkách a látkách samotného kroje. Nevěsta musela mít na počátku 19.století na Moravě i na Slovensku zelenou sukni neb zelený živůtek a byla čepena do čepce zeleně vyšítego či jiného se zelenou stuhou. Lze říci, že zelená barva byla znakem svatby.“⁴

Krom toho zelená je jedna z těch mála barev, které nikdy neměly negativní symboliku. Je to barva stromů, představující lidu zdravý růst a mládí. Na rozdíl od toho například modrá byla původně vnímána negativně, připomínajíc podlitiny, zsinalost mrtvoly, mor. Až později začala být vnímána kladně jako barva nebes. Žlutá byla sice vždy populární, ale její symbolika je poněkud rozporuplná. Někdy vnímána pozitivně jako barva dozrálého zrna či zlata, někdy zase naopak připomínající ženy nekalé pověsti nebo zakalenou žluť mrtvoly. Symbolika červeně je ovšem také převážně pozitivní, nejkrásnější z barev, ačkoli může být vnímána i jako barva pyšná. Je to ale hlavně barva ochranná, odpuzující uhrančivý pohled. A její odstíny se společně s zelenou staly nejdůležitějšími pro celý můj film.

Obr.č.11.: Svatební prapor z Telečska, 1850 ↓

Obr.č.12.: Detaily úvodnice, Malá Haná, zač. 19. století →

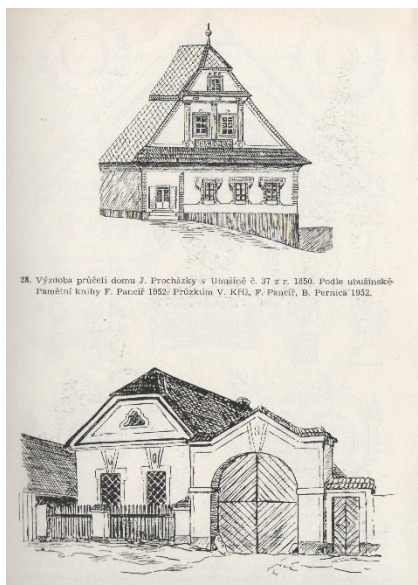
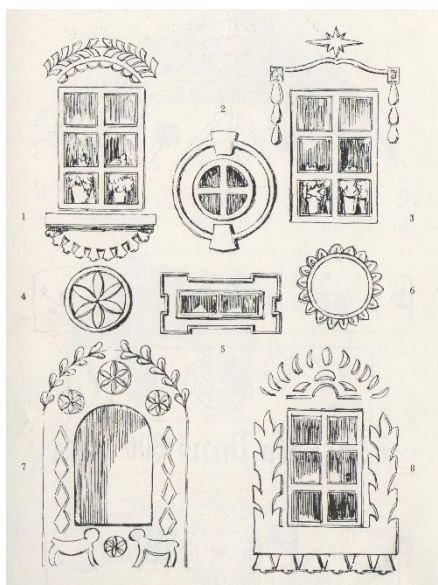


⁴ VÁCLAVÍK, Antonín, VOŠTOVÁ, Irena, ed. Textil v lidové tvorbě: Textile folk art : lidové umělecké textilie v Čechách a na Moravě. 2., dopl. vyd. Luhačovice: Irena Voštová ve spolupráci s nakl. Atelier IM, 2009. ISBN 978-80-85948-71-4, 28 – 30.

1.3.6 Pozadí

V předchozí části uvedené krátké animované filmy, hlavně Disneyho klipy, byly mou inspirací také pro vzhled pozadí. Tedy pozadí v částech s lidmi. Kterému jsem se rozhodla dát podobu převážně čistých barevných ploch měnících barvu podle hudby a nálady. To převážně z důvodu srozumitelnosti – vzhledem ke krátké stopáži filmu je většina scén velmi rychlá, snažila jsem se tedy o co možná největší názornost bez zbytečných rozptylujících prvků. Vykreslené pozadí se objeví jen v chvílích nezbytných pro orientaci v ději – snoubenci před kostelem/hostinec, v němž se slaví veselka. Tohle všechno se ovšem lépe psalo, než dělalo. Aby pozadí ladilo k čistým plošným postavám, mělo být taky v čistých barvách a omezené paletě. Počítala jsem třeba s jiným odstínem zelené, ten ale najednou tvořil jakousi melancholickou atmosféru zcela se nehodící do nálady mého filmu.

Všichni obvykle berou jako velkou výhodu tvorby na počítači to ohromné množství možností, barev, efektů, štětců. Pro mě je to však důvod proč v počítači tvořím nerada. Já mám ráda svoje vodovky, jejich deset barev a z těch si už dokážu namíchat co potřebuji tak aby to k sobě pěkně ladilo. Ale sladit barvy na počítači, to je potíž. Několik dní jsem jen zkoušela různé kombinace odstínů. Od růžové přes tyrkysovou ke žluté a zase nazpět, až se mi každý večer do usnutí promítaly před očima. Nakonec jsem zůstala u kontrastní červeno-růžovo-oranžové s prvky žluté a hnědé, pro její útulnou/radostnou náladu. A protože na ní nejlépe vynikly barvy postav. Ve většině pozadí je zanechána výrazná bílá plocha, aby scény nepůsobily příliš zahlceně a byly dobře srozumitelné. Inspirace pro stavby a nábytek objevující se v mé práci byly čerpány hlavně z knihy Bohuslava Pernici *Lidové umění výtvarné, Moravské Horácko a Podhorácko*.



Obr.č.13.: Výzdoba horáckých zděných staveb

Obr.č.14.: Hostinec v Ubušíně, 1850 a typický selský statek ze Štítar u Znojma

Dlouho dobu jsem dumala i nad pozadím za výšivkovými částmi. Nejdříve mě napadlo použít přímo texturu plátna, jak je to například ve Smetanově *Všehochlupu* nebo Brdečkově *Nešťastné svatbě*. Toto pozadí by nejspíš nejvíce podtrhlo jakousi „výšivkovitost“, přesto jsem se jej rozhodla nakonec nepoužít. Textura plátna funguje v obou uvedených případech velmi dobře, protože udává vzhled celého filmu. V mém případě však mělo plátnové pozadí být jen za výšivkou. Protože se však děj výšivek po celou dobu odehrává na oděvech svatebčanů, musely by jejich oděvy být plátnovou texturou vyplněny také. Pozadí pod výšivky se nakonec vyřešilo samo po vymyšlení způsobu ztvárnění lidských postav. Čisté zelené plochy, podle barev oděvů.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PRODUKCE

Jak jsem film vyráběla. Jak jsem vybírala nahrávku skladby a jak se s ní pracovalo. O radostech a obtížích animace.

2.1 O výběru nahrávek

Skladba by vybraná byla teď už jen začít animovat. Nebo vlastně asi ještě ne, mít vybranou skladbu není všechno. Je sice velmi krásná, avšak pro mou potřebu přece jen ne úplně dokonalá. Problém byla pomlka po výrazném úvodu, která mě nakonec donutila skladbu o minutu a kousek zkrátit. A to mě ještě nenapadlo, jaký problém je najít vyhovující nahrávku a jak výrazně se od sebe verze různých dirigentů mohou lišit. Stopáž kolísá v rozmezí 20 sekund. Jedna je moc rychlá, druhá zase moc cinkavá a třetí nahraná z úhlu s příliš výrazně znějícími činely. Až po několika hodinovém poslouchání rozličných verzí skladby, jsem vybrala nahrávku České filharmonie pod vedením Zdeňka Košlera, u které jsem nakonec i setrvala.

Naštěstí alespoň má obava, že se skladby zanedlouho přeposlouchám a zprotiví se mi, nakonec ukázala lichou. I teď po dokončení filmu můžu říct, že skladbu mám stále ráda, ačkoli nějaký čas si ji asi jen tak nepustím. Ne že by mi snad nepřišla krásná, jen mě nyní při jejích tónech lehce svírá žaludek a trnou mi zápěstí.

2.2 Animatik

Animatik začal vznikat v lednu. Vznikal v programu TVPaint Animation Pro. A jeho tvorba navzdor všem očekáváním nebyla zas tak vyčerpávající. Z větší části jsem jen rozanimovala/zpřesnila skicu v čase, která vznikla ještě před tvorbou scénáře. Vzhledem k tomu, že se příběh odehrává na hudbu, nemusela jsem se moc zdržovat rozhodováním o délce scén, tu totiž udává hudbu, takže nezbylo, než se jí poddat. Avšak je to taková výhoda v nevýhodě, nemůžete jen tak natáhnout záběr, aby bylo všem jasné, co se v něm děje. S touto skutečností jsem však počítala již při tvorbě příběhu. Byl stvořen přímo pro danou melodii, stejně jako se pro hudbu skládají slova, tak jsem se snažila složit příběh.

„Snad by bylo dobré si ten animatik rozskicovat vážně pořádně, pěkně rozanimovat každou scénu, takže pak už jej vlastně jen vybarvím.“ Tato prvotní myšlenka mi vydržela jen do první čtvrtiny filmu, pak přišly scény s velkým množstvím postav. Od té chvíle jsem se tedy

uchýlila jen k hlavním fázím nebo skicám nezbytným pro zachycení děje a změn záběrů. Asi nejproblematictější část tvorby animatiku byla v komponování záběrů, ty bylo nutno pojmovat co možná nejsrozumitelněji protože pro většinu z nich byl vyhrazen jen velmi krátký čas. Množství záběrů je komponováno na střed, je to převážně zase z důvodu návaznosti na lidovou výšivku, pro kterou je centrálnost poměrně typická.

Delší uvažování také vyžadovaly změny scén, klasickému střihu jsem se snažila spíše vyhnout (aby film nepůsobil rozkouskovaně) a nahradit jej různými transformacemi. Ty však aby se příliš neopakovaly, musely proběhnout pokaždé alespoň trošku rozdílně, což bylo velmi zábavné hlavně z počátku, postupem času se však stalo vymýšlení nových nápadů lehce vyčerpávajícím. Při tvorbě animatiku jsem, ale naštěstí žádné podstatné komplikace nezaznamenala.

2.3 Skica

Přišla chvíle, kdy se musím přestat vyhýbat i těm nejnamáhavějším scénám. Po dokončení animatiku, jsem se pustila do rozskicování zbytku scén, pěkně fáze po fázi. Především odstavec se lehce dotkl některých útrap s animací na hudbu, stížnosti že záběr nemůže být vždy tak dlouhý, jak bychom chtěli. Až při pořádném skicování jsem si uvědomila, že to je ještě ten nejmenší problém.

Při tvorbě animatiku bylo lehké trefovat se do rytmu a změn hudby. Animatik je převážně seskládan jen z hlavních fází, a tak vždy při změně hudby změnila se i fáze – vlastně podobně jako střih mezi dvěma záběry. Tyto fáze se však při rozanimování spojily, skok z jedné hlavní fáze na druhou vymizel a místo kde byl v hudbě důraz, zůstalo hluché (tedy... spíše slepé). Nešlo tedy jen přidat mezifáze k hlavním fázím animatiku, pohyby bylo nutno předělat a upravit tak, aby začaly na hudbu fungovat. A to náhle vyžadovalo velmi intenzivní soustředěnost na každý pohyb, každou fázi.

Nejnejpříjemnější pro mě na tomhle celém kreslení na melodii, bylo omezování ladnosti některých pohybů. Moje oblíbená část na animování, je právě tvoření pohybu krásného, plynulého. S použitím slow in/slow out a dohraného takzvanou overlapping action. Když však pohybu, který bych obvykle animovala nebo chtěla animovat na nějakých 30 fázích, povolí hudba jen 10, nezbývá než akci osekát o veškeré příkrasy. Protože přes všechnu mou touhu o ladný pohyb nejdůležitější je, aby bylo čitelné, co se v záběru děje. Části kde hudba pro pohyb zase naopak vyhradí času mnohem více než bychom chtěli, jsem moc neměla,

protože můj filmeček je velmi krátký. Ale ani ty nevítám zrovna s nadšením. V takových chvílích jsem třeba musela přimýšlet dodatečnou akci pro záběr, ta pak ale zase nekorespondovala s hudbou a tak dále a tak dále. Hodně záběrů a celkovou strukturu jsem stále upravovala a měnila. Některé části zůstaly od prvotního scénáře stejné, zatímco jiné měly jinou podobu v storyboardu, technickém scénáři, animatiku i skice a kdo ví, co mě ještě čeká při barvení.

2.4 Barvení

Čekalo mě zjištění, že jsem byla pěkný hlupák, když jsem si vymyslela film, ve kterém je hodně postav a ty navíc mají tančit. Ačkoli považuji preprodukcí za velice důležitou myslím, že zde jsem to s ní trochu přehnal. V tom velkém prostoru, který jsem jí věnovala bylo moc času na vymýšlení co nejefektivnějších záběrů. Konec konců mám na ten film rok, tak si snad můžu nějaký ten komplikovaný záběr dovolit! Jak jen jsem toho litovala při dlouhých hodinách za počítačem. Barvení pak z velké části probíhalo při dumání nad tím, jak zjednodušit vše, co jsem si dřív navymýšlela. Ale i přesto, přesto že mi teklo do bot a jediné, co mě udržovalo v chodu, byla vyhlídka na den, kdy už to vše bude za mnou, přesto mě tvorba na filmu bavila až do konce a dělala jsem jej s radostí. Dokonce scény, kterých jsem se dlouho obávala, se často ukázaly, jako nesmírně zábavné. Dlouho mi strach naháněly hromadné části s výšivkami, odkládala jsem je, jak jen to bylo možné a nemohla se donutit konečně je začít. Nakonec jsou to, ale jedny z mých vůbec nejmilejších okamžiků filmu.

Barvení, tak jako vše ostatní, probíhalo v TvPaint Animation. Nejdříve jsem si podle skic udělala celý pohyb v siluetě, v jedné barvě. Do které byly postupně přidávány barvy další a nakonec i linky. Myslím, že není špatné vidět pohyb nejdříve jen v siluetě, protože když je s ní patrné, o co se jedná, bude dokončený záběr o to jasnější.

Musím říct, že tančící postavy nakonec nebyly tak namáhavé, jak se ve chvílích paniky zdálo. Tedy alespoň, dokud každá postava tančí zvlášť.

3 POSTPRODUKCE

Má vůbec nejméně oblíbená část tvoření filmu. O finálním skládání a čištění.

3.1 Konečné skládání

Zde jsem znovu docenila pozitiva animování na existující skladbu. Alespoň zvučení bylo tímto vyřešeno. Film jsem skládala v programu Adobe After Effects, což moc problematické nebylo, poněvadž většinu scén jsem měla dokončenou a spojenou s pozadím už v TvPaintu. Bylo třeba jen poskládat je do kupy, přidat těch pár malých pojezdů kamery, které se mi ve filmu objevují a občas někde umazat kus nohy, přikreslit část hlavy nebo dodělat pár fází prolnutí.

3.2 Písmo

Ještě krátká zmínka o písmu. Všechno použité písmo je převzato ze Svatebních praporců, a to hlavně z praporu Klátoveckého a praporu Horních Dubenek (jako jedněch z mála bez lomeného písma, které se z důvodů čitelnosti nezdálo právě vhodné). Na obou případech je písmo, přes veškerou kostrbatost a špatné rozpaly (nebo snad možná právě proto), velmi krásné a skvěle ladící s okolím. Ráda jsem se jím inspirovala. Nebylo to pro mě však snadné, příliš dlouho mi bylo vštěpováno do hlavy, jak mají vypadat správné mezery mezi písmeny a dělat je najednou záměrně špatně (ale špatně tak aby to stále vypadalo hezky) bylo mnohem namáhavější, než kdyby měly být správně.



Obr.č.15.: Svatební prapor z Horních Dubenek

Obr.č.16.: Svatební prapor z Klátovce →



ZÁVĚR

Ještě je příliš brzo, než abych byla schopna pořádně se ohlédnout za celým svým filmem a objektivně jej zhodnotit. Nejsem jej schopna vnímat jako celek, ale ať už nakonec dopadl jakkoli, jen samotná práce na něm mi přinesla tolik, že už jen kvůli tomu jej lze považovat za úspěch.

Myslím, že jsem konečně více poznala, co přesně animace je a jak se vlastně animuje. Po dvou letech studia jsem měla sice jakousi představu, ale ta se za těch pár měsíců intenzivního animování k nepoznání prohloubila. Povedlo se mi nalézt vlastní styl, vlastní způsob přístupu k pohybu. Způsob, který mi byl blízký a pohodlný, a kterým se i scény dříve obávané staly poddajnými.

V září začalo vymýšlení bakalářského filmu a já byla přesvědčená že nedokážu přijít s nápadem, který bych si užívala zpracovávat ještě v dubnu. Ale teď můžu s podivem říct, že se mi to snad vážně povedlo. Bavilo mě na něm pracovat ještě i v květnu a každá část byla (po zdolání starostí a potíží) dělána s radostí. A snad něco z mé radosti při jeho tvoření se odrazilo i do něj samého a z něj se (i kdyby jen maličko) přeneslo také na diváky.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- Animation. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#History>
- BONUŠ, František. *Furiant*. Mníšek pod Brdy: Ústav pro kulturně výchovnou činnost, 1983.
- CHLUPOVÁ, Anna. *Slovenská ľudová výšivka: techniky a ornamentika*. Bratislava: Alfa, 1985. Urob si sám (Alfa).
- LEGO, Fr. *Časopis Český lid III*. [online]. 5 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://tyfoza.no-ip.com/ceskylid/html/knihy/ceskylid03/texty/0054-0106.htm>
- LUDVÍKOVÁ, Miroslava. *Moravská lidová výšivka*. Brno: Moravské muzeum, 1986.
- MAGIE KOUTNÍCH A ÚVODNÍCH PLACHET* [online]. [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://moje-kniha-stinu.blog.cz/1410/magie-koutnich-a-uvodnich-plachet>
- NAVRÁTILOVÁ, Alexandra. *Namlouvání, láska a svatba v české lidové kultuře*. Praha: Vyšehrad, 2012. ISBN 978-80-7429-238-5.
- OPRAVILOVÁ, Michaela. *Tradiční lidová svatba v Podještědí* [online]. 2015 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/154744/?lang=en>
- PERNICA, Bohuslav. *Lidové umění výtvarné*. Havlíčkův Brod, 1954.
- ŠEVELA, Martin. *U žúdra*. Brno: Brněnská tiskárna, nakl. Petrov, 1944.
- ŠOUREK, Karel. *Lidové umění v Čechách a na Moravě: poznámky k jeho povaze*. V Praze: Umělecká beseda, 1942. Cesta k umění.
- VÁCLAVÍK, Antonín, VOŠTOVÁ, Irena, ed. *Textil v lidové tvorbě: Textile folk art : lidové umělecké textilie v Čechách a na Moravě*. 2., dopl. vyd. Luhačovice: Irena Voštová ve spolupráci s nakl. Atelier IM, 2009. ISBN 978-80-85948-71-4

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.č.1.: Detaily koutnic z Humpolce a Jindřichova Hradce

Obr.č.2.: Walt Disney – Dumbo

Obr.č.3. Vic CHHUN & Mohamed FADERA – Megalizer II

Obr.č.4.: Panenka a panáček – návrh

Obr.č.5.: Detail koutnice, okolí Pelhřimova, 1820

Obr.č.6.: Sara Kipin – Mermaid

Obr.č.7.: Josef Lada – Český Honza, obal knihy

Obr.č.8.: Svatební hosté – návrhy

Obr.č.9.: Ženich s nevěstou – návrh

Obr.č.10.: Výšivky – návrhy

Obr.č.11.: Svatební prapor z Telečska, 1850

Obr.č.12.: Detaily úvodnice, Malá Haná, zač. 19. století

Obr.č.13.: Výzdoba horáckých zděných staveb

Obr.č.14.: Hostinec v Ubušíně, 1850 a typický selský statek ze Štítar u Znojma

Obr.č.15.: Svatební prapor z Horních Dubenek

Obr.č.16.: Svatební prapor z Klátovce

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1.: Technický scénář

