

Měsíční pták

Aneta Sítařová

Bakalářská práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Aneta Sítařová**
Osobní číslo: **K16108**
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: Měsíční pták – 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 60 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 240 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.

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:

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8
DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu - Minimum z historie české animace. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4
GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Aneta Sítařová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část mé bakalářské práce se věnuje a podrobněji popisuje hledání inspirace, animační postupy a celkovou výrobu animovaného filmu „Měsíční pták“.

Klíčová slova: hvězdy, měsíc, straka, animace, 2D animace, fantazie

ABSTRACT

Theoretical part of my bachelor thesis is focused, and further describes, search for inspiration, use of animation techniques and overall making of of a animated film „Moon bird“.

Keywords: stars, the Moon, magpie, animation, 2D animation, fantasy

Chtěla bych poděkovat své rodině a přátelům za mentální podporu a důvěru. Bez jejich pomoci by tento film nikdy nevznikl. Dále bych také chtěla poděkovat vedoucím mé bakalářské práce Lukáši Gregorovi a Elišce Chytkové za veškeré rady, trpělivost a pomoc při výrobě filmu. Také pak Anně-Marii Müllerové a Lukáši Klincovi za pomoc s výsledným zvukem a Elišce Diviškové za konzultaci v oblasti střihu. V neposlední řadě Ivu Hejčmanovi za užitečné rady a také ostatním studentům animace.

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 HLEDÁNÍ NÁMĚTU	11
1.2 INSPIRACE.....	14
1.3 POSTAVY	16
1.4 VÝTVARNO	20
1.5 BEATBOARD A STORYBOARD.....	22
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	23
2 PRODUKCE.....	24
2.1 ANIMATIK	24
2.2 ANIMAČNÍ TEST.....	25
2.3 ANIMACE	26
3 POSTPRODUKCE.....	28
3.1 STŘIH	28
3.2 ZVUK.....	28
3.3 PLAKÁT	29
ZÁVĚR	30
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	31
SEZNAM OBRÁZKŮ	32

ÚVOD

Animace se stala aktivní součástí mého života relativně nedávno. Během těchto 3 let strávených studiem a animací mi došlo, jak úžasné je vytvořit pohyb téměř z ničeho pomocí různých materiálů a technik. Vdechnutí života do něčeho co samo o sobě životem neoplývá. Je také neuvěřitelné, jak se tato forma umění vyvinula a poskytla tak nesčetné množství kreativity a experimentace.

Musím přiznat, že začátky mé animační cesty byly trnité. To se ale časem změnilo v radost z pohybu a neukojitelnou touhu po stále propracovanějších animovaných snímcích. Co jsou cesty života bez překážek?

Již od začátku prvního ročníku jsem se proto nemohla dočkat na to, až také vytvořím něco mnohem obsáhlejšího a osobnějšího. Bakalářská práce ve mně tak probudila všechno mé nashromážděné odhodlání za 3 roky studia. Když ten čas konečně přišel, byla jsem ochotna do toho dát vše a využít tak informace které jsem se doposud naučila. Tato teoretická práce pojednává o cestě za vlastním krátkým filmem, inspiračními zdroji a výsledným animovaným filmem.

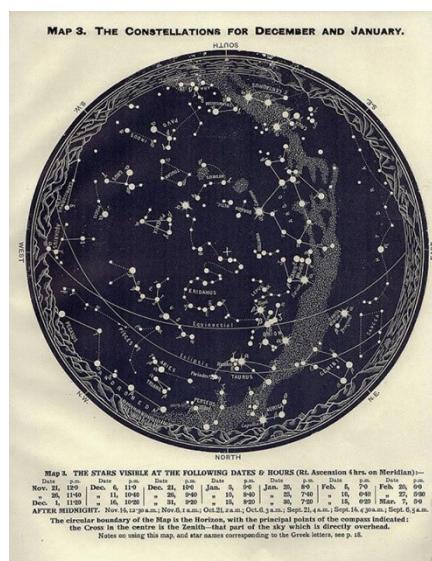
I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PREPRODUKCE

1.1 Hledání námětu

Jako někdo, kdo žil většinu jejího života mimo ruch velkoměsta, mi všudypřítomnost hvězd na noční obloze přišla jako samozřejmost. Poté co jsem ale začala častěji navštěvovat a později i studovat, v nedalekém Brně, jsem si uvědomila, jak moc se noci ve městě liší od klidných nocí v okolí lesů. Ve městech kde se objevuje pouliční osvětlení a obecný světelný smog, byla absence hvězd mnohem více znatelná. Tento fakt ve mně způsobil řadu otázek. Kam se všechny hvězdy podějí, když většinu oblohy ovládne světlo města? I když je samozřejmé, že hvězdy ve skutečnosti docela nezmizely, tato otázka mě zaujala. Rozhodla jsem si ji sepsat a uchovat pro případné zpracování v budoucnosti.

Při hledání námětu na moji bakalářskou práci jsem se proto rozhodla vrátit zpět do svých starých nápadů a využít tento jednoduchý koncept se záměrem vybudovat z něj něco nového. Delší stopáž i více prostoru, kterou tato práce poskytovala, byla dalším katalyzátorem představitosti a nadšení z nového projektu. Mozek začal tak pracovat na plné obrátky. Vznikl tak příběh o světě, kde světlo hvězd hraje hlavní roli a jejich zmizení se tak stává záhadou, kterou hlavní postava zkoumá a později i vyřeší. I když bylo toto téma od počátku viditelně jednoduché, následující cesta a vývoj až k finální verzi jednoduchá rozhodně nebyla.



Obr.č.1: Hvězdná mapa

Mezi první verze námětu patřilo například zapojení personifikovaných souhvězdí, které hlavní záporná postava tzv. Pán měsíce uvěznil. I když mi tato verze poskytla mnohem více možností v rámci designu postav, a celkově plnější vizuální stránku filmu, způsobila také několik problémů. Jedním z hlavních problémů bylo odvedení pozornosti od hlavních postav ostatními vizuálními prvky a obecně zbytečné komplikování motivací a celkového závěru filmu. Prostředí se zde také změnilo a odpovídalo spíše zcela fantastickému světu. Nesedělo tak mé původní vizi postavené na skutečném světě s magickými prvky.

U následujících verzí jsem tak věděla, jaké části je potřeba vypustit a potencionálně přetvořit v mnohem koherentní příběh s uspokojivým koncem. Po řádných úpravách a přemýšlení vznikla verze, která se popravdě více přibližovala k finálnímu tvaru. Například konkrétní souhvězdí byly nahrazeny samostatnými hvězdami. Díky tomu bylo zapojení strak, které zlý pán Měsíce používal jako pomocníky pro krádež hvězd, více přímé. V této fázi se také objevil další důležitý prvek a tím byl přívěsek hlavní postavy Gabi. Při zkoumání zmizelých hvězd Gabi zjistila, že to právě straky všechny hvězdy ukradly a vydává se na průzkum. Pomocí svého drahocenného přívěsku tak nalákala poslední straku, která ji poté dovedla do paláce, kde byly všechny ukradené hvězdy drženy společně s ostatními třpytivými předměty. Zde jsem znovu narazila na další stále se opakující překážku v podobě nejasného konce a motivací postav. Proto i tato verze prošla dalšími úpravami a eventuálně skončila ve své finální podobě. Výsledný námět se tak úspěšně stal mnohem přehlednějším a ucelenějším. Stále ale poskytoval prostor pro vizuální expresi, práci s prostorem a postavami jako takovými. Tímto způsobem, byl zrozen finální námět, který, podle mého názoru, se nejbližší dostal k mé původní představě.

Příběh nám začíná pohledem na rozzářené město. Čtrnáctiletá Gabi se odtud vydává na své oblíbené místo na pozorování hvězd, nedaleký les. Zde byly také provedeny jedny z prvních změn. V původním námětu hlavní postava odjížděla z města pomocí hromadné dopravy. Bylo to založené na mých osobních zážitcích s cestováním nočním autobusem směrem k domovu. Tento úvod však zbytečně natahoval začátek příběhu. Zvolila jsem tudíž jednodušší a mnohem vhodnější večerní procházku.

Protože světlo města zastřelo veškeré hvězdy, toto místo je uprostřed nedalekého lesa kde světelný smog není přítomný. S velkým nadšením se tak Gabi nachystá, připraví si svoji knihu o astronomii a začíná se zkoumáním okolní oblohy. K jejímu překvapení je zde vidět pouze malé souhvězdí. Tyto hvězdy však také záhy mizí a při bližším průzkumu si všimla, že to hejno strak tyto hvězdy odneslo. Začíná tak pronásledování, které zavede Gabi do obrovského paláce plujícího nad vrcholky stromů na mračném pásu. Uvnitř narazila na něco neočekávaného.

Straky ve skutečnosti přináší hvězdy svému pánu, který si hvězdy schovává pod svůj plášť, nyní posetý hvězdami. Straky jsou ohromeny, také by chtěly mít takový zářivý plášť. Najednou si jedna z nich povšimne jedné odpadlé hvězdy ležící opodál. Straka nemůže odolat, a po vzoru svého Pána, si připíná hvězdičku pod křídlo. Toto však Pána rozzuří. Jenom on může mít takovou parádu a nikdo jiný. Vrhá se na ubohou straku a s vytrhnutím hvězdy ji odhazuje rozčileně na zem. Gabi, která všechno z povzdálí sleduje, se vrhá zraněnému ptákoví na pomoc. Ale i po získání poslední hvězdy, Pán stále není spokojen a přes otevřený balkon se vydává k městu. Chce pohltit veškeré světlo světa. Gabi společně se strakami, které si všimly její pohotovosti, sprádají plán, jak ho zastavit, než vše upadne do tmy. Pomocí baterky se ho snaží nalákat zpátky, zničit jeho plášť a osvobodit hvězdy. Jakmile Pán uvidí světlo baterky, otáčí se a řítí se jeho směrem. Zde ale na něj čekají straky, které začínají útočit a drásat jeho hvězdný plášť. Jako na povel se hvězdy, a všechno uvězněné světlo, vrací na své místo. Pán mizí a společně se svým palácem upadá do temnoty. Gabi se vrací domů a na hvězdném nebi, nad její hlavou spokojeně poletují straky.

1.2 Inspirace

Mezi moje hlavní inspirace samozřejmě patřila samotná noční obloha, jednotlivé hvězdy a měsíc. Legendy o měsíci a hvězdách se také částečně staly mou inspirací. Skvrny na povrchu měsíce vytvářejí různé tvary a ty si posléze různé civilizace interpretovaly například jako konkrétní zvířata i lidské obličejce. V jednom z nejčastějších případů jde o legendu o muži v měsíci. Legenda o zajíci v měsíci se také stala známou a objevuje se především v asijských zemích, ve kterých se organizují festivaly s měsíční tematikou až dodnes. Tato personifikace nebeských těles a abstraktnějších konceptů mi pomohla při tvorbě rozvoje záporné postavy Měsíčního pána/Pána měsíce.

Z vizuálního a barevného hlediska mě především inspirovaly impresionistické a romantické obrazy. Především obrazy Claude Moneta a jeho využití a kombinování barevných ploch, které tak často vytvářejí snovou atmosféru. Dále jsou tu také například obrazy od anglického romantického malíře Williama Turnera, které ohromují svou lehkostí a dramatickým využitím barev a světla. Tmavá ale zároveň příjemná barevnost byla pro mě důležitým prvkem, a proto jsem se snažila využít jak barvy harmonické tak i kontrastní pro vytvoření efektu světla. Ráda bych zde také zařadila současné autory, jejichž práce měly podstatný vliv na vývoj vizuální stránky tohoto projektu. Konkrétněji tak Steven Sugar a Pierre Antoine Moele pro jejich práci s kompozicemi, prostorem a barevností.



Obr.č.2: Claude Monet, *Lekniny I*. (1920)

Z dějového i tematického hlediska jsem byla inspirována hned několika animovanými filmy. Jedním z nich je například španělský film *Ztracená hvězda* (*Nocturna*, 2007), kde hlavní postava Tim, vyšetřuje zmizení hvězd společně s jeho oblíbenou hvězdou Adarou. Stylizace noční oblohy a zosobnění jednotlivých hvězd mi přišlo skvěle vyřešené stejně tak jako celková atmosféra noci. Francouzský film *Mune - strážce měsíce* (*Mune, le gardien de la lune*, 2015) se daleko více zabývá konceptem rovnováhy slunce a měsíce a rolmi jejich strážců. V tomto případě jsem brala v potaz především noční atmosféru a využití světelného kontrastu. Z české animované tvorby to byl také například krátký animovaný film *O milionáři, který ukradl slunce* (1948) Zdeňka Milera. Tato adaptace stejnojmenné pohádky od Jiřího Wolкера a její obsah se zaměřuje na milionáře, který kvůli nemoci a hamižnosti uvězní slunce, aby mohlo svítit pouze pro něho. Toto blíže inspirovalo chování a motivace měsíčního Pána, který také chce mít všechno světlo hvězd a okolí pouze pro sebe což se později, stane jeho pádem.



Obr.č.3: Ztracená hvězda (Nocturna, 2007)

Pro vytvoření majestátního paláce Pána měsíce, jsem hledala především prvky v gotické architektuře a částečně jsem se nechala inspirovat i stavbami na blízkém východě. Bylo důležité, aby nově vzniknutý prostor vzbuzoval údiv i mystiku svojí lehkostí a rozložitostí. Z gotické architektury tak konkrétněji katedrála Notre Dame, katedrála Sainte-Chapelle a také vnitřní detaily neogotických staveb. Vzdálené město bylo pak blíže inspirováno stylistickým

pojetím prostoru animačního studia UPA. Využitím jednoduchých tvarů a světelných odstínů jsem se tak snažila ukázat atmosféru města v odlehčeném ale zároveň efektivním stylu.



Obr.č.4: Katedrála Notre Dame v Paříži

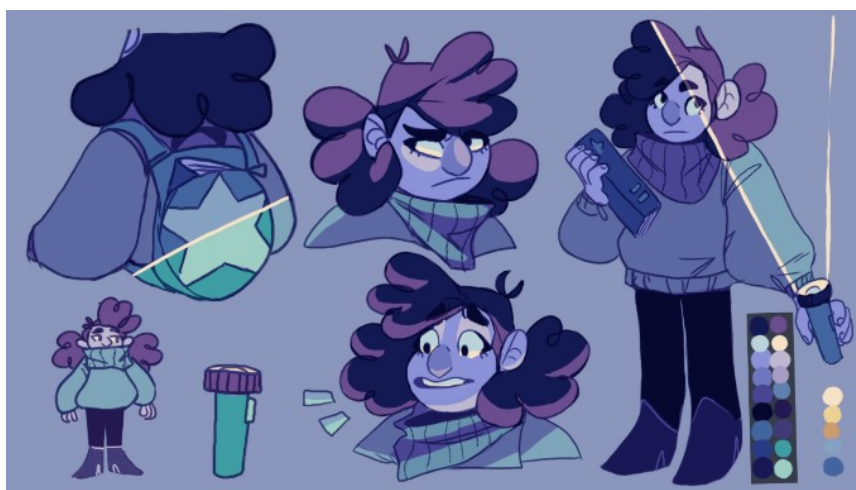
1.3 Postavy

Charakter a design postav patří moje oblíbené části jakéhokoli projektu. Přicházím z let strávených pozorováním a zkoumáním jednotlivých designů postav většiny animovaných filmů i statických obrazů a osobně si myslím, že dobře propracovaný charakter je jedním ze základních kamenů jakéhokoli vizuálního média. Bylo pro mě důležité vytvořit postavy, se kterými by divák soucítit a pochopil by jejich motivace a cíle z pouhého pohledu na ně. Pomocí jednoduchých tvarů nebo například barevností jsem se tak snažila rozpohybovat příběh a ponořit tak diváka do tohoto fiktivního světa.

1.3.1 Gabi

Již zmíněná hlavní postava Gabi je přibližně čtrnáctiletá dívka, která miluje hvězdy a ráda je chodí pozorovat. Pro její původní vizuální styl jsem převážně používala protáhlé tvary v podobě dlouhé sukně a rovných vlasů spadajících do půli jejích zad. Tyto rysy jsem volila především kvůli animačnímu potenciálu a obecně příjemnému estetickému vzhledu. Po nějakém čase se ale objevil problém.

Postava takto vypadala mnohem starší a svým oblečením odpovídala spíše fantastickému příběhu než něčemu odehrávajícímu se v našem světě. V následujících návrzích jsem se tak snažila držet těchto kritérií a poznámek. Bylo totiž velice důležité, aby vizuální stránka hlavní postavy odpovídala blíže jejímu charakteru. Pro mladší vzhled jsem tudíž zvolila obecně kulatější vzhled obličeje a kudrnatých vlasů. Tímto jsem totiž také chtěla využít animační potenciál tohoto tvaru a ukázat nadšení a energii této mladé dívky. Dalším prvkem se stal vizuální kontrast mezi naší hlavní postavou a zlým Pánem. Gabi v tomto případě zobrazuje jemnost kulatých a zaoblených tvarů oproti ostrému designu Pána měsíce.



Obr.č.5: Gabi – návrh

Pro zdůraznění jejího zájmu o hvězdy jsem také přidala batoh s motivem hvězdy, ve kterém nosí svoji knihu o astronomii a také praktickou baterku. Z barevné stránky bylo též důležité ji rozlišit od nového prostoru uvnitř paláce. Proto jsem zvolila mnohem více odstínů zeleno-modré barvy jejího svetrů a použila také výraznější barvu na vlasy. Využitím teplejších barev lze poznat její vřelou povahu a obecný optimismus. Protáhlým tvarem jejího těla jsem se jí také zároveň snažila částečně „uzemnit“ v reálném světě.

1.3.2 Pán měsíce

Hlavní zápornou postavou je měsíční Pán (nebo také Pán měsíce), který pomocí ztročených strak krade a uchovává všechny hvězdy pouze pro sebe. Z vizuálního hlediska jsem ho již od začátku měla namyšleného a jeho obecný vzhled se změnil, oproti ostatním postavám, nejméně. Netradiční vzhled vznikl spojením hned několika prvků. Celkový tvar obličeje byl částečně založen na dětských kresbách ptáků, kde děti malují zobák jako nos a přidají ústa o něco níž. Chtěla jsem tak zkombinovat ptačí rysy a emotivnost „klasického“ obličeje pro větší expresivnost.

Pán je obecně složen z ostrých a podlouhlých tvarů, které podle mě v kombinaci vytváří netradiční vzhled a celkový kontrast k Gabi. Jeho „korunou“ se stalo samo světlo měsíce v úplňku a takto je nepřehlédnutelný z jakékoli vzdálenosti. Vzhled koruny se také částečně mění podle jednotlivých fází měsíce. Toto není příliš rozeznatelné ve finálním zpracování, ale chtěla jsem tento detail přiblížit a obecně zmínit jako bonus.



Obr.č.6: Pán měsíce – návrh

Pánův hvězdami posetý plášť také zastupuje funkci křídel. S jejichž pomocí se dokáže hbitě přemístit z místa na místo a později se tak i dostane nad město. Uvězněné hvězdy se vždy

netrpělivě pohybují, a proto jsem celému plášti dodala vlnivý pohyb. Čím více totiž tato postava působí nepřirozeně a nestaticky, vzniká tak celkový pocit nadpřirozenosti. Proto se také v některých scénách Pán pohybuje skoro jako kapalina.

Z animačního hlediska, využití obecných tvarů a neustálého pohybu pláště zde také částečně vzniká efekt fluidního pohybu a vyniká tak na scéně jako takové. Bližší inspirací se v tomto případě stala poslední část z filmu *Fantasia 2000* (1999) od studia Disney. Pohyby hlavní postavy v tomto snímku pod názvem *Fire bird* jsou obecně založeny na plynulém vlnění, které ve výsledku působí ladně, hbitě a takřka nadpřirozeně.

Co se barevnosti týče, bylo pro mě hlavní držet se především monotónních a utlumených barev, v tomto případě odstínů modré. Tímto jsem se i snažila částečně propojit straky s jejich Pánem a lépe je tak zasadit do prostředí paláce.

1.3.3 Straky

Volba tohoto typu ptáka byla jednoznačná již od začátku. Straky jsou obecně považovány za zloděje a sběratele jakýchkoliv třpytivých předmětů. V tomto ohledu jde ale pouze o značně rozšířený mýtus. Vědci vyvrátili tento celosvětově rozšířený mýtus a zároveň potvrdili, že se straky ve skutečnosti lesklých předmětů bojí nebo o nabízené cetky nejevily zájem. I když jsem si byla vědoma tohoto vědecky osvědčeného faktu, stále jsem chtěla využít tento mýtus ku prospěchu filmu. Protože je rozšířena přes většinu evropského folkloru, lidé charakteristiku straky znají a nevzniká tak případné zmatení diváka.

Straky jsou samy o sobě jedním z nejvíce rozeznatelných druhů z čeledi krkavcovitých především díky jejich výraznému zbarvení. Tyto barvy proto hrály jednu z hlavních rolí při vytváření barevné palety filmu. V průběhu filmu jsou straky zaslepené svým strachem z jejich pána a proto jejich oči jakoby září. Toto se ovšem změní poté, co Gabi pomůže jedné z nich a dodá jim tak odvalu se měsíčnímu Pánovi postavit. Jejich oči se tak stanou mnohem přirozenější barvou. Touto změnou straky působí daleko živěji a volněji.

Snažila jsem také využít celkový geometrický tvar hlavy a ocasu a posléze jej zjednodušit do základních tvarů. Tento způsob stylizace jsem také využila ve své semestrální práci z druhého

ročníku u papouška kakadu. Zjistila jsem, že toto zjednodušení propůjčuje mnohem větší volnost při animaci a vytváří tak i přehlednou siluetu což je dalším důležitým bodem pravidel animace.



Obr.č.7: Straky – návrh

1.4 Výtvarno

Pro výtvarné zpracování filmu jsem zvolila kombinaci vlastního zjednodušeného animačního stylu s výraznými barevnými prvky. Jelikož se celý film odehrává v noci, všeobecná barevnost byla mimořádně důležitá pro podporu celkové atmosféry. Především kvůli tomu byla digitální animace jednoznačnou volbou. Chtěla jsem totiž využít program, kterým už mám nějakou zkušenost. Práce se světelnými efekty, využitím výraznějších barev a transparentností látek byla neodmyslitelným faktorem. Práce v počítači toto značně ulehčila.

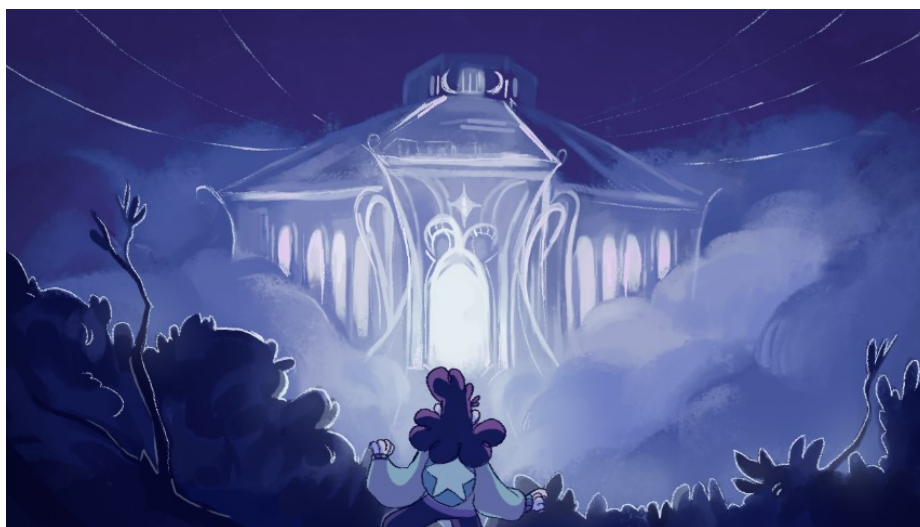
Mezi první nápady patřilo však i například využití tradiční techniky akvarelu pro obecně vzdušnější pocit prostoru. Toto jsem ale po uvážení celkové estetiky filmu zamítla. Digitálně nakreslené postavy, postavené do příliš texturovaného pozadí, by mohly působit nepřírozně a plně by tak nemohly interagovat s prostředím.

Výroba pozadí se tak stala, jednou z největších výzev tohoto projektu. A to především proto, že se většinu času snažím komplikovaném pozadí vyhnout a raději se zaměřuji na postavy a

příběh. Díky tomuto projektu jsem si ale vyzkoušela i několik možností práce na digitálně vytvořených pozadích a naučila jsem se tak i novým technikám digitální malby.

Snažila jsem se využít obecně minimalističtěji pojaté pozadí. A to především kvůli postavám, které tyto prostory obývají. Zjednodušením některých prvků, se tak pozornost upře na postavy a jejich cíle. Toto ale samozřejmě neznamená celkovou prázdnotu obrazu. Pro jednoduché ale stále živé pozadí jsem například využila pohybu stromů a látky ve větru. Interiér paláce obklopuje neustálý pohyb látky a tak je i částečně propojen s Pánem. Město na obzoru je například vytvořeno pouze ze světelných ploch a linek a díky vizuálnímu smogu samo o sobě září. Využití světelného kontrastu mezi jednotlivými scénami, se tak stalo neodmyslitelnou částí výsledného vizuálu.

Další důležitou částí se stalo vizuální komponování jednotlivých scén. Ačkoli mě vytváření různých kompozic baví, musím se přiznat, že se často omezují pouze na několik tradičních velikostí záběru. Konkrétněji nejčastěji používám detail a tzv. americký záběr (postava je zde zobrazena pouze od hlavy k pasu). Z tohoto důvodu jsem se snažila využít co nejvíce různých typů kompozic a tím si i vyzkoušet možnosti které mě doposud nenapadly. Například kombinace klasických detailních záběrů na obličej pro čitelnější vnímání emocí a širokých záběrů, které ukazují divákovi celou scénu. Záměrem toho bylo například ukázat monumentálnost paláce či rozlehlost lesní mýtiny.



Obr.č.8: Palác – návrh

1.5 Beatboard a storyboard

Po všeobecném přemýšlení a vizualizaci přišel na řadu beatboard. Což by se také dalo přeložit jako jednoduchý komiks o limitovaném počtu oken, ve kterém je srozumitelně vyobrazen celý příběh. Díky sepsání námětu na papír probíhala tato fáze výroby bez větších problémů. Začala jsem se scénami, které jsem již měla vymyšlené, tudíž jsem i věděla jejich kompozici i barevnost. Původní nákresy tak vznikaly přímo na papír a později byly vybarveny v počítači. S pomocí jednoduchých odstínů modří se tak dalo pracovat s přehlednou a vyváženou obrazovou kompozicí.

Po před přípravě ve formě beatboardu jsem se přesunula na mnohem podrobnější storyboard. Zde byla využita většina oken z beatboardu jako základ pro digitální přepracování a následovalo vyplnění chybějících scén pomocí počítače. Při postupném dokreslování se tak objevilo hned několik problémů. Obecný směr lesa a paláce musel být pozměněn kvůli častému otáčení kolem osy kamery. Divák by díky tomu mohl ztratit přehled o prostoru a mohl by také způsobit obecné zmatení.

V jednom z původních vizuálních návrhů použitých i u beatboardu se celý palác nacházel v podzemí. Hlavní postava byla vedena strakou přes křoví do podzemního prostoru a tak i doslova dopadla do neznámého místa. Ačkoliv se mi tato verze líbila, musím přiznat, že technicky ani příběhově tato možnost nefunguje. Především kvůli Pánovi, který je symbolickým zosobněním měsíce a tudíž by zasazení jeho sídla do podzemí nedávalo smysl.

Důležitou součástí jakékoli fáze práce byla samozřejmě konzultace s pedagogy a ostatními studenty. Reakce a rady někoho, kdo film ani koncept nezná z první ruky, tím přináší novou perspektivu. Tímto způsobem mi byly dány užitečné rady a techniky jak některé problémy vyřešit nebo se jim alespoň vyhnout. Následně jsem provedla všechny potřebné změny a vytvořila tak i přirozenější plynutí příběhu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PRODUKCE

2.1 Animatik

Po všech důležitých přípravách a revizích tak postupně začal vznikat animatik. Využila jsem všechna okna z předem nachystaného storyboardu a nasazovala jsem je za sebe na časovou osu. Záměrem bylo vyměření finální stopáže, jednotlivých scén a předpřípravení filmu pro následnou animaci. Animatik tak začal vznikat v programu TV Paint a byl nakreslen s pomocí digitálního tabletu.

Celková výroba této fáze obecně náročná nebyla (alespoň v porovnání s všeobecnými přípravnými pracemi). Proto jsem se pokusila tuto část provést co nejdříve a tím si i vytvořit prostor pro následující časově náročnější kroky. Musím se ale přiznat, že určování délek jednotlivých scén, ve kterých se pohybově prozatím nic neděje, se stalo menší překážkou. Některé animace se odehrávají na předem vybranou hudbu a toto fázování ve výsledku nemá větší problémy. V této době jsem však žádnou konkrétní hudbu na mysli neměla a nemohla jsem tak toto využít jako případné ulehčení tohoto procesu.

Z tohoto důvodu jsem také začala rozkreslovat zjednodušené pohyby postav do prostoru pro o něco přesnější odhadnutí délky záběrů. Toto se ukázalo být správnou cestou a dosáhla jsem tak časem i odhadnout přibližnou délku finálního produktu. Přechody mezi scénami byly většinou řešeny přímým střihem nebo i akcí, která pokračovala do dalšího záběru. Konkrétněji tak scéna kde Gabi dobíhá směrem k lesu přes rozlehlou mýtinu. Nedokončený pohyb doběhnutí mi tak dal možnost využít její zastavení uprostřed lesa jako pojící článek mezi těmito scénami. Jelikož jsem nechtěla mnoho přímých střihů, které by mohly popřípadě narušit plynulost filmu, využití těchto typů přechodu se stalo podle mě nejlepší možnou volbou.

Během této fáze jsem samozřejmě konzultovala s ostatními studenty a pedagogy a tím jsem i získala nové nápady pro části, u kterých jsem si nebyla příliš jistá. Mezi další doporučení patřilo také vypuštění nepotřebných scén nebo jednoduchých pohybů. Toto mělo napomoci ujasnění pohybu a vytvoření koherentnějšího příběhu. Časově se tak, po dokončení a přidání změn, film pohyboval okolo dvou a půl minuty. Některé scény avšak působily příliš uspěchaně. Bylo tudíž potřeba přidat některým pomalejším scénám více času a prostoru a neuspěchat tak důležité části příběhu jako takové. Finální verze se tak více přibližovala třem minutám.

2.2 Animační test

Dalším krokem se stal animační test. Hotová verze jednoho záběru, ve kterém je plně zobrazený finální vizuální styl společně s hotovou animací. V tomto případě bylo důležité vybrat scénu, jenž by reprezentovala vizuální potenciál filmu. Zvolila jsem proto scénu, která zahrnovala jak hereckou akci postavy, tak i prostor ve kterém se akce odehrává. Při výrobě jsem se tak především zaměřila na efektivní zapojení postavy do prostoru. Pomocí gest a výrazů takto podrobněji zobrazit charakter postavy. Začala jsem s hlavními fázemi pohybu a později podle potřeby doplnila mezifáze pro fluidnější animaci. Tohoto jsem rovněž chtěla docílit použitím několika základních animačních pravidel. Například tzv. „Squash and stretch“ nebo „overlapping action“. Squash and stretch kupříkladu napomáhá animaci pomocí anticipačně deformovaných tvarů v pohybu. Tímto také vzniká jakási měkkost a pružnost animovaného předmětu.

V této fázi se ukázalo, že by pozadí prospělo využití pohybu stromů ve větru. Scéna tak nebude působit příliš staticky a ve výsledku to napomůže i celkové atmosféře. U velkého celku, kdy Gabi přebíhá lesní mýtinu, jsem také použila pohybu stébel trávy v popředí. Tímto způsobem tak vzniká vytvoření hloubky a upřednostňuje se i rozlehlost pozadí.

Vybarvení, jako vše ostatní, probíhalo v TV Paintu. Jelikož jsem využila obrysového štětce, který nelze lehce vybarvit pomocí barevné plechovky, musela jsem jít po jednotlivém animačním okně a vše vybarvit ručně. Zbývalo už pouze pár detailních doplňků v podobě odlesků a efektu světla. S výslednou podobou jsem byla spokojena a později jsem se i řídila zde podstoupenými kroky.

2.3 Animace

Přišla tak jedna z nejvíce důležitých částí při výrobě animovaného filmu a to animace samotná. Pro jednodušší postup jsem se rozhodla animovat nejdříve scény, které obsahovaly největší počet snímků a tudíž i práce. Především proto, abych částečně odstranila tuto překážku a mohla se dostat ke scénám, na které jsem se těšila již od začátku. Po vytvoření hlavních fází pohybu se ponořuji do vytváření mezi snímků. Více definuji animaci tam, kde jsem ji v animatiku nestačila přidat. Dvanáct snímků za vteřinu se mi občas zdálo příliš málo, a proto jsem v některých případech animovala po jednotlivých animačních oknech. Jeden z pozdních nápadů bylo například použití více snímků na vteřinu u Pána měsíce. Přišlo mi totiž, že by tímto způsobem ještě více působil nadpřirozeně a měl by tím i větší rámec pohybu bez jakéhokoliv omezení. Čím více snímků za vteřinu tím plynulejší animace. Toto jsem ale musela nakonec zamítnout, především kvůli strachu z obecného nedokončení animace na čas.

Překvapivě jsem zde také několikrát musela změnit strukturu předem vytvořenou v animatiku. Ve většině případů to byla změna velikosti postavy ve větším celku, přemístění v prostoru nebo i obecná změna směru. Asi nejradikálnější změnou bylo vypuštění hlavní postavy ze záběru, kde se Pán měsíce chystá na město. Po konzultaci se střihačkou mi totiž bylo řečeno, že to vypadá, jako by se Pán měsíce chystal zaútočit na Gabi, která se plížila v pozadí. Toto samozřejmě nebylo hlavním záměrem a všechny potřebné změny byly provedeny. Jakmile jsem byla spokojena s jednotlivými animacemi, bylo na čase pokračovat dalším krokem.

Poté, co je obecné animování za mnou se obvykle obrátím na kompletní obtahování a vyčištění každého animačního okna. Můj postup práce v tomto ohledu je značně prvoplánový. Začínám od první scény a časem postupuji až k té poslední. V průběhu práce jsem narazila na několik animačních chyb i obecných nejasností, ke kterým jsem se proto musela vrátit a vydefinovat je lépe. Musím zde ale také přiznat, že toto je jedna z nejméně záživných částí výroby. I přesto si myslím, že je tato část stejně důležitá jako vše ostatní. Případná nuda se dá snadno zažehnat s hudbou nebo s audioknihou hrající v pozadí.

Podklady pod vybarvování, které jsem již zmínila u animačního testu, jsou teoreticky totožné. Ručně vybarvuji samostatná okna a později se do těchto ploch vracím a vkládám finální barvy. Tedy téměř finální. Pro přirozenější působící efekt světla jsem využila ruční pokládání světlejších odstínů podle předem předkreslených čar. I když byla možnost využít nesčetné množství zkratk a filtrů již zabudovaných v TV Paintu, chtěla jsem se držet původní barevné palety zvolené na začátku tohoto procesu. I přestože toto celkové dokončení o něco prodloužilo jsem osobně s výsledkem nadmíru spokojena. Jedním z menších ale stále opravitelným problémem se stalo překrývání stejných barev. Jelikož straky obecně měly stejné barvy, jejich překrýváním tak vznikala z dálky nerozeznatelná masa tvarů. Každý světlem osvětlený okraj a jakýkoli okraj překrývající se s ostatními plochami stejné barvy jsem vybarvila kontrastní barvou pro lepší čitelnost jednotlivých tvarů. Toto také napomohlo zdůraznění jednotlivých gest a vytvořilo tak prostorovější scénu. Dokončila jsem tak tuto část produkce vytvářením světelných efektů a přidáním stínů pod všechny charaktery.

Následovalo tak závěrečné seskládání snímků do jednoho celku v programu Adobe After Effects. I když tato fáze způsobila několik problémů a to především nečekaným vypínáním uprostřed práce, hotová animace se stala realitou a bylo načase pouze vložit titulky. Po finálním exportu jsem se tak spojila se zvukaři a předala jim hotové video.

3 POSTPRODUKCE

3.1 Střih

V této části jsem chtěla alespoň částečně zmínit spolupráci se střihačem. I když jsem ze začátku neplánovala mít střihače, bylo mi doporučeno s jedním alespoň konzultovat, v té době, současný stav filmu. Setkání i konzultace proběhla v pořádku a bylo mi dáno hned několik rad. Jak jsem již zmiňovala v části o výrobě animatiku, především to byly rady ohledně nejasností ve směru a obecného vypuštění postavy v jedné v scén. Perspektiva někoho kdo příběh nezná, tak podrobně jako já, dodalo mi to nový a neotřelý pohled na věc. I přesto, že jsem si myslela, že potřeba střihače nebude, tak musím říct, že tato spolupráce mi značně pomohla vytvořit více funkční příběh i vizuálně přehlednější produkt.

3.2 Zvuk

Musím se hned na začátku přiznat, že jsem se zvukařem do té doby spolupracovala pouze v jednom projektu. Nebyla jsem tak dostatečně propojena mezi ostatními ateliéry. Kvůli tomu bylo sehnání zvukaře docela náročné. I přesto, za pomoci střihačky, mi byla jedna studentka zvuku doporučena. Po zkontaktování se ale ukázalo, že by časově tuto práci nestihla, protože již pracovala na ostatních projektech. Bohužel jsem si vybrala ten nejhorší čas pro hledání zvukaře. V tomto čase totiž probíhaly přípravy na ukončení semestru a většina studentů tak byla zaneprázdněna pracemi na ostatních projektech. Prošla jsem tedy skrze několik dalších možností a setkala jsem se převážně s neúspěchem. Začínala jsem proto časem ztrácet naději. Toto se ovšem změnilo, když mi byla doporučena dvojice zvukařů z druhého ročníku. S úlevou jsem tak zjistila, že se rádi do zvučení animovaného snímku pustí a práci si tak rozdělí napůl. Tím si také podle všeho chtějí procvičit práci se zvučením animovaného filmu. Chtěla jsem jim dát určitou volnost při základním zvučení a pouze jsem konzultovala u částí, které nebyly dostatečně jasné z prvního pohledu.

Další součástí tohoto procesu se tak stal výběr hudby, která by mohla být zakomponována do finální podoby zvuku a filmu jako takového. Již od začátku jsem si představovala hudbu, jenž by využívala strunné nástroje, klavír nebo vzdálené zvuky zvonkohry.

Z atmosférického hlediska mi tyto nástroje nejvíce odpovídaly lehkosti a vzdušnosti nočního lesa a zároveň i tajemnosti paláce. Když poté přišlo na výběr hudby, žádná mi nepřipadala jako ta správná. Často jsem tak narazila na hudbu, ve které pouze jedna část odpovídala mé vizi. Musela jsem se proto oprostít od původních představ a vybrat hudbu, která se alespoň nejvíce přiblížila této původní vizi. Vybrané nahrávky jsem poté poslala zvukařům a ti je alespoň částečně zakomponovali do výsledného zvukového mixu.

3.3 Plakát

Tímto jsem se tak dostala k absolutní tečce tohoto projektu. Výrobě plakátu. Jelikož práce na ilustracích je jedním z mých hlavních koníčků a náplní volného času, byla tato část neuvěřitelně uspokojivá a relaxační. Během průběhu výroby filmu jsem tak vytvářela možné kompozice a návrhy, které by se daly později použít. Vzniklo tak několik možností, jejichž kombinací jsem sestavila finální plakát. Co se týče barev tak jsem především využila původní návrhy a snažila jsem se co nejlépe replikovat postavy i mimo TV Paint. Celý proces probíhal v programu Adobe Photoshop, s jehož používání mám několik let zkušeností. Obecně zde vše šlo jako po másle a bez jakýchkoliv větších problémů.



Obr.č.9 Návrhy plakátu

ZÁVĚR

Na závěr musím říct, že je pro mě téměř nepochopitelné si představit, kolik práce bylo nutno provést, aby finální film zahlédl světlo světa. Jelikož jsem se držela svého původního návrhu celková přípravná část se tak zkrátila a nezpůsobovala zbytečné rozptýlení. Celková příprava, společně s animací a dokončením, tak zabrala přibližně dobu 7 měsíců. A i když jsem po nějakém čase na animování a obecnou práci na filmu neměla ani pomyslení, jsem ráda, že jsem byla schopna vše dokončit včas. Dokončení tak bylo ještě více osvobozující a uspokojující.

I přes vše co jsem doposud řekla, nejsem schopná se ohlédnout za tímto převelikým projektem a objektivně ho zhodnotit. Jelikož jsem typem člověka, který nerad pracuje na věcech, které zaberou mnoho času. Bylo pro mě po nějaké době těžké udržet pozornost i stejné nadšení jako na začátku. Chtěla jsem tímto filmem i částečně dokázat všem (i sama sobě), že jsem schopna dokončit jeden z největších projektů, na kterém jsem kdy pracovala.

Tato cesta se stala nejenom cestou za vlastním filmem ale i cestou za poznáním různých animačních technik, postupů a experimentací. Doufám, že všechny nově naučené věci tak využiji i u následujících filmů. I když jsem byla postavena před řadu komplikací, tak musím říct, že jsem ji ráda podstoupila a doufám, že moje budoucí projekty budou časem růst a já porostu s nimi.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8
- DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace*. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4
- NORŠTEJN, Jurij Borisovič. *Sníh na trávě: ve dvou dílech: kniha I. Praha*
- GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu. 1.vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4*
- Prior H, Schwarz A, Güntürkün O. Mirror-induced behavior in the magpie (*Pica pica*): evidence of self-recognition. *PLoS Biol.* 2008 Aug;6(8):e202. doi: 10.1371/journal.pbio.0060202. Epub 2008 Aug 19. PubMed PMID: 18715117; PubMed Central PMCID: PMC2517622.
- Olkowicz, S., Kocourek, M., Lučan, R. K., Porteš, M., Fitch, W. T., Herculano-Houzel, S., & Němec, P. (2016). Birds have primate-like numbers of neurons in the forebrain. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 113(26), 7255–7260. doi:10.1073/pnas.1517131113
- Willemet R. (2013). Reconsidering the evolution of brain, cognition, and behavior in birds and mammals. *Frontiers in psychology*, 4, 396. doi:10.3389/fpsyg.2013.00396

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.č.1: Hvězdná mapa

https://www.etsy.com/listing/221943496/1934-vintage-star-maps-8-southern-april?show_sold_out_detail=1

Obr.č.2 : Claude Monet, Lekníny I. (1920)

<https://www.moma.org/collection/works/80220>

Obr.č.3 : Ztracená hvězda (Nocturna, 2007)

<https://www.kfilmu.net/film/nocturna/>

Obr.č.4 : Katedrála Notre Dame v Paříži

<https://postcardsfromrebecca.wordpress.com/2012/01/11/notre-dame/>

Obr.č.5 : Gabi – návrh

Obr.č.6 : Pán měsíce – návrh

Obr.č.7 : Straky – návrh

Obr.č.8 : Palác – návrh

Obr.č.9: Návrhy plakátu

Obr.č. 5-9: vlastní zdroje

