

Produkce krátkého animovaného filmu a práce s adaptacemi světa Dungeons and Dragons

Michaela Steigerová

Bakalářská práce
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Michaela Steigerová**
Osobní číslo: **K20006**
Studijní program: **B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Produkce krátkého animovaného filmu a práce s adaptacemi světa Dungeons and Dragons
2. praktická část:
Stay Cool – krátký 2D kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. Ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Text je zpravidla strukturován dle klíčových fází při vývoji, produkci a postprodukcí animovaného audiovizuálního díla. Jeho minimální rozsah je stanoven na 20 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Teoretická část se odevzdává pouze v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK.

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorské dílo, vřele se však doporučuje na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. stíh, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce.) Projekt musí být animovaný a dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu). Odevzdání videosoubor (export o min. technické kvalitě: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

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

Seznam doporučené literatury:

SNYDER, Blake. *Save the cat! goes to the movies: the screenwriter's guide to every story ever told*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007. ISBN 1932907351.

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

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

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, považuji 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: 3. 5. 2024

Jméno a příjmení studenta: Michaela Steigerová

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Cílem této práce je seznámit čtenáře s procesem vzniku krátkého animovaného filmu „Stay Cool“, jenž se inspiruje světem Dungeons & Dragons. Prostřednictvím různých metod se snažím prozkoumat, jaké aspekty takového filmu by mohly diváka zaujmout, a které je naopak pouze zmatou.

Klíčová slova: animace, animovaný film, Dungeons & Dragons, D&D

ABSTRACT

The aim of this work is to introduce readers to the process of creating the short, animated film "Stay Cool", which draws inspiration from the world of Dungeons & Dragons. Through various methods, I endeavor to explore which aspects of such a film might captivate viewers and which might merely confuse them.

Keywords: animation, animated film, Dunegons & Dragons, D&D

Chtěla bych poděkovat mé rodině, přátelům a pedagogům, kteří mě podporovali a pomáhali, aby se tento projekt uskutečnil. Bez Vás by to nebylo možné, moc děkuji.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 SVĚT D&D	11
1.1 ÚPRAVA KAMPANĚ.....	11
1.2 JAK TO FUNGUJE V JINÝCH MÉDIÍCH.....	12
1.3 CO FUNGUJE A CO NE.....	13
1.3.1 Dračí doupě (2000).....	13
1.3.2 Dungeons&Dragons: Čest zlodějů (2023).....	15
1.4 INSPIRACE.....	16
2 PROČ ADAPTOVAT	19
2.1 KOMUNITA.....	19
II PRAKTICKÁ ČÁST	21
3 PREPRODUKCE	22
3.1 BUDOVÁNÍ PŘÍBĚHU.....	22
3.1.1 Nevyužitý materiál.....	23
3.2 STORYBOARD.....	24
3.3 CHARAKTER DESIGN.....	26
3.3.1 Gred a Forge.....	26
3.3.2 Vedlejší postavy.....	28
3.4 ZVUK.....	29
3.4.1 Dabing.....	29
3.4.2 Hudba.....	29
3.5 ANIMATIK.....	30
3.6 STŘIH.....	30
4 PRODUKCE	32
4.1 POZADÍ.....	32
4.2 ANIMACE.....	34
4.2.1 Vybarvování.....	34
4.3 ANIMÁTORSKÉ ZDRAVÍ.....	34
ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	39
SEZNAM OBRÁZKŮ	40

ÚVOD

Každý příběh někde začíná. Ten náš začal, když jsme se s mojí spoluautorkou, Sašou Chovanovou, pustily do práce na společném bakalářském projektu. Nápadů jsme měly spoustu, avšak ani jeden se nezdál jako to pravé ke zpracování. Často se říká, že inspirace zasáhne filmaře nečekaně, a skutečně, přesně tak se to stalo i nám. Nakonec jsme si uvědomily, že se tento projekt může soustředit na kampaň Dungeons & Dragons, ve které hrajeme a odborně ji vypráví naše Dungeon Master – Baru Fialová. Naše následná realizace a veškeré potíže, kterými jsme si prošly, jsou zde zaznamenány – ať už ve formě uvažování nad funkčností, či následného popisku práce samotné.

Tento krátký animovaný film zároveň slouží jako pocta kinematografickým klenotům počátku 21. století, které se vyznačují jedinečným a dnes už nostalgickým přístupem k vyprávění. V celém příběhu se prolínají jemné odkazy na typické předměty z té doby a nabízejí potěšení těm, kteří je znají a vzpomenou si na ně. Naším cílem bylo vytvořit zážitek, který nejen pobaví, ale také oslaví trvalé kouzlo těchto klasik.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SVĚT D&D

Když se zamýšlíme nad světem Dungeons & Dragons, přicházejí nám na mysl jeho charakteristické herní prvky, které jsou pro tuto hru typické a unikátní. Samozřejmě, že mezi ně patří fantasy svět, vytváření vlastních postav, ponoření se do role, boj a průzkum či hod kostkami. Tyto základní rysy jsou široce známé a dokáže si je představit i ten, kdo se s touto hrou nikdy nesetkal. V knížce *The Function Of Role-Playing Games*¹ má autorka Sarah Lynne Bowman rozhovor s lidmi o jejich prvních zážitcích s D&D. Jeden dotazovaný svůj případ popisuje jako krásnou katastrofu, do které se postupně více a více vžíval. Skvělá hra, která poskytuje zábavu pro celou kampaň, vyžaduje i kus umění a osobního přístupu od Dungeon Mastera. Je to on, kdo vytváří prostředí, v němž se příběh rozehrává, kdo dává život postavám i tajemstvím, jež hráči odhalují. Kvalitní DM přináší do hry svou vlastní vášeň, představivost a schopnost vést skupinu hráčů k neuvěřitelným dobrodružstvím, která je budou bavit a pohltit na dlouhé hodiny.

1.1 Úprava kampaně

V úvodu jsem již naznačila, že naše bakalářská práce vychází z D&D-kampaně, kterou pro nás vypráví DM Baru Fialová. Jak kampaň, tak i samotný film mají stejný základ, tudíž nebylo příliš obtížné nalézt vhodný spojovací bod, odkud se může příběh rozvíjet. Ten se odehrává v moderním světě, který je současně poměrně technologicky omezený. V centru dění jsou naše postavy, jako noví studenti na vysoké škole, a musí se společně vypořádat s temnou silou, jež se pokouší ovládnout jejich město. Do toho všeho si prochází běžnými problémy mladých dospělých. Mezi hledáním dobrodružství a řešením milostných životů si musí najít čas i na vydělání třeba nějakých peněz.

Nejdříve jsme chtěly jít cestou kýchovitěho typu vyprávění na začátku 21. století; postava ráno vyráží první den do školy, ale nestíhá a následuje nějaká lapálie. Blake Snyder ve své knížce *Save the Cat!*² popisuje, jak si my diváci představujeme, že se dostáváme během našeho normálního života do nejsložitějších situací, které si dokážeme představit. Zmínil například film *Terminátor*: Jak bychom se zachovali v této situaci, když po nás jde kovový stroj z budoucnosti? Za něj nejvíce funguje udělat z problému, kterým si postava

¹ BOWMAN, Sarah Lynne. *The functions of role-playing games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Online. Jefferson, N. C.: McFarland & Co., 2010. ISBN 978-0-7864-4710-7. Dostupné z: Internet Archive, <https://archive.org/details/functionsofrolep0000bowm/mode/2up>. [cit. 2024-04-10].

² SNYDER, Blake. *Dude with a problem*. In: *Save the Cat!* Michael Wiese Productions, 2005, s. 31–32. ISBN 978-1932907001.

prochází, tu největší katastrofu, protože jejich následné vyřešení přináší divákovi pocit síly, stejně jako postavě. Braly jsme si z toho inspiraci a začaly jsme brainstormovat nad možným katastrofickým scénářem pro naše postavy. Během kampaně byly naše figury pozvány nejpopulárnějším klukem ve škole na mejdan u něj doma, ten se ale brzy zvrhl a následovala katastrofa za katastrofou. Tato situace nás inspirovala k tomu, abychom se ve filmu vypravily tímto směrem a prozkoumaly, co všechno se může na takové party s fantasy postavami pokazit. Zároveň je důležité omezit některé prvky D&D, které by diváka v tomto krátkém časovém úseku jen zmátly. Osobně si myslím, že je pro něco takového zapotřebí více času na odvyprávění, a proto by tento formát nebyl ideální. My však můžeme nadále fungovat se specifickými postavami a prvky pro tento svět.

1.2 Jak to funguje v jiných médiích

Filmová studia se pokouší přistupovat ke zpracování světa Dungeons & Dragons různými způsoby. Některá ho zasadí pouze do pozadí jako nenápadný odkaz, zatímco jiná na něm stavějí celý svůj příběh. Přesto mají všechny tyto přístupy něco společného. Pro psaní scénáře nebo spolupráci na něm by měl být zvolen člověk s aspoň nějakou zkušeností s D&D-kampaněmi. Právě ten totiž nejlépe porozumí tomu, co tento svět činí tak kouzelným a jedinečným. Klíčem pro úspěch je vytvořit poutavý příběh se zajímavými hlavními postavami, které projdou nějakým osobním růstem. Zdá se to jako velice jednoduché podání, ale spousta studií, jež se snažila D&D-svět zfilmovat, právě v těchto částech chybovala.

Ve filmu se převážně snaží pracovat s kompletně novým příběhem a nezasazují do něj již existující kampaně. Je to samozřejmě i z časových důvodů, jelikož se většina D&D-her táhne i několik let. Na druhé straně v seriálové tvorbě si to můžou dovolit. Úžasným příkladem je třeba *The Legend of Vox Machina* od zkušeného DM – Matthewa Mercera. Je to první adaptace, při které se přidržovali příběhu z již existující hry. Tudíž byl jejich hlavním problémem obsah, který se skládal ze stovek hodin nahraného materiálu z jejich kampaně. Ten při chystání scénáře ke tvorbě seriálu³ zjednodušili natolik, že jim zůstaly dvě hlavní dějové linie, jež bylo snazší zpracovávat do pevného příběhu. Taktéž došlo ke zjednodušení některých designů postav. Změnou prošly převážně jejich obleky, které

³ WHITTEN, Sarah. From Kickstarter to Amazon Prime Video: How animation helped Critical Role bring 'The Legend of Vox Machina' to life. Online. In: CNBC. 29. 1. 2022. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/2022/01/29/how-animation-brought-critical-roles-legend-of-vox-machina-to-life.html> [cit. 2024-04-12].

dostaly jednodušší stylizaci, aby animátorům neupadly ruce a postavy byly na první pohled rozpoznatelné v siluetě.

Současně nepoužívají některé typické rysy pro D&D jakožto deskovou hru, jelikož by jeho zpracování bylo matoucí a zbytečně komplikované. Je to kupříkladu styl tahového boje a házení kostkou. Nemyslím si, že někdy vznikne film či seriál, jenž používá tyto aspekty ze hry, aniž by narušily pochopitelnost příběhu. Hod kostkami totiž ve hráči vytváří adrenalin, který by se nemusel na diváka přenést, a naopak se začne nudit nebo předvídat, kam se příběh požene. Nejoblíbenější aspekt hry, jež se snaží filmaři do svých projektů zahrnout, jsou tzv. *critical fail* a *critical hit* aneb *kritické selhání* a *kritický zásah*. Hráč jich může dosáhnout hozením kostkou, když na dvacetistranné kostce padne nula či číslo dvacet. V tomto okamžiku se postavě může nějaká akce kompletně zvrhnout, anebo naopak heroicky podařit. Ve filmu tak může postava nečekaně uklouznout, či někomu pěstí urazit hlavu. Divákovi, jenž nezná D&D, může tato situace připadat komická a hráči mohou ocenit tento moment a vzpomenout si, jak se jim stalo něco podobného v kampani.

1.3 Co funguje a co ne

Pro tuto otázku, co pro D&D-film funguje, a co naopak nefunguje, jsem si vybrala dva filmy ke zhlédnutí. Mezi nimi se pokusím najít chyby, či pozitiva, které tyto snímky přinášejí, a buď se jimi budeme při tvorbě inspirovat, nebo se jich naopak vyvarujeme. Využiji zde i pohledu diváka, který s tímto světem není seznámen, zda se v něm dokáže orientovat i přes nově představené typy monster a různých mechanik.

1.3.1 Dračí doupě (2000)

Můj první snímek ke zhlédnutí bylo Dračí doupě z roku 2000, který vznikl v česko-americké koprodukcii. Bylo zde očividné jisté amatérství ze strany režiséra, který do tohoto projektu šel bez větších předchozích zkušeností. Podle některých zdrojů mu byl tento snímek dokonce vnucen⁴, ale nikdy to nebylo řádně ověřeno, je však jasné, že nebyl ideální volbou pro zpracování tak komplexního světa. Jako divačka jsem k tomu neměla žádné pouto, postavy byly nezajímavé, vztahy mezi nimi nerealistické a scény bezdějné.

⁴ HEMENWAY, Megan. Remember 2000's Dungeons & Dragons Movie? 6 Reasons It Failed. Online. In: Screen Rant. 25. 3. 2023. Dostupné z: <https://screenrant.com/dungeons-dragons-2000-movie-fail-reasons/> [cit. 2024-04-19].

Co mě zde zaráželo nejvíce, byl jejich způsob vymýšlení si kompletně nových příšer, jež se v D&D nikdy neobjevily. V jedné části se hlavní postava setkává s fialovou stvůrou, která má oko na čele a ocasový výrůstek na hlavě. Tento charakter se neshoduje s ničím, co jsme v jakémkoliv předchozím filmu kdy viděli, dokonce se nenachází v žádné oficiální D&D-kategorii příšer. Určitě by bylo pro diváka jednodušší sem zasadit například Kyklopa, který je díky mytologii velice znám a v tomto světě by jeho existence smysl dávala. Když už se v tomto filmu ukázala nějaká ikonická postava, byla špatně zobrazována. Například Beholder, záporná příšera, která s nikým nespolupracuje, je zde zobrazována, jak napomáhá dalším antagonistům.



Obrázek 1: Beholder z filmu Dračí doupě (2000)

Dalším velkým problémem byl způsob, jak se vypořádávají s prací s vícero postavami. Každá kampaň obsahuje minimálně tři členy, kteří společnými silami a důrazem na jejich vlastní vývoj charakteru ovlivňují chod příběhu. Tento film se tím vůbec nezabýval a nám jako divákům představil pět různých postav, ze kterých se v průběhu příběhu stala důležitou pouze jedna. Bylo to dostatečně očividné například ve scénách, kdy se měli vydat do nějaké jeskyně či zakázané sekce a zničehonic se tam objevila neviditelná bariéra, přes kterou může projít jen hlavní postava, a zbytek musí zůstat venku. Když jsem tento film pozorovala napodruhé, ale tentokrát s rodiči, byl na nich znát nezáměr a to, jak jsou znudění již od začátku. V tomto zobrazení D&D-světa se nedokázali orientovat a dělalo jim problém si zapamatovat nejrůznější postavy. Největší problém měli s chaotickým způsobem vyprávění ve filmu a tím, jak se postavy chovaly jako bezhlavé. Za mě většina tohoto zmatení pochází z rychlého měnění scenerií, jelikož postavy dlouho nezůstanou na jednom místě, a když už se tak stane, vlastně ani nevíme, proč tam jsou. Ohledně nových postav

neměli až takové potíže, tudíž jsem usoudila, že používat například nové rasy, které jsou ojedinělé pro D&D, by nemusel být problém, pokud se správně představí.

1.3.2 Dungeons&Dragons: Čest zlodějů (2023)

Druhá strana mince pro mě byl film Dungeons & Dragons: Čest zlodějů, který mi navrátil víru v to, že dobré adaptace na tuto hru opravdu můžou existovat. Úzce se na tomto filmu podíleli se společností Wizards of the Coast, která od devadesátých let převzala produkci dalších edic této hry. Bylo tedy jasné, že se konečně bude jednat o film plný té správné D&D-nálady.

Nedokážu si na tomto snímku vynachválit jejich rozhodnutí pro využití co nejvíce praktických efektů, co jde. Jsem zastánkyně toho, že si takto film i po letech zachová svou krásu a jistý živý otisk výtvarníků. Pro tento projekt bylo vybráno studio Legacy Effects⁵, které se podílelo na nejrůznějších projektech, od Jurského parku po seriál Star Wars Mandalorian. Sami však žádnou předešlou zkušenost s D&D neměli. To je ale neodradilo si udělat rešerši, aby mohli monstra a různé charaktery ztvárnit, jak jen nejpřesněji jim to půjde. V případech, kdy muselo být použito CGI, pracovali jako designéři postav, aby nedošlo k příliš rozdílné stylizaci a zachovali nějakou harmonii mezi nimi.



Obrázek 2: Postavy z praktických efektů

⁵ MARTIN, Michael. The Practical Effects Wizardry of Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves. Online. In: Stan Winston School of Character Arts. 21. 7. 2023. Dostupné z: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/practical-effects-wizardry-of-dungeons-and-dragons-honor-among-thieves-legacy-effects-behind-the-scenes> [cit. 2024-04-27].

Dokonce i humor se konečně podobal tomu, co by divák očekával od světa Dungeons & Dragons. Jelikož jde ve hře často o náhodu, kvůli hodu kostkami, je velice složité něco takového ve filmu znázornit, aby nešlo jen o to, že je postava nešikovná. To je krásně zobrazeno v okamžiku, kdy jde Chris Pine v roli jedné z hlavních postav odlákat strážce, aby ostatní z jeho skupiny mohli potichu proniknout do města. Zničehonic se však začne rozpouštět a my zjistíme, že to nebyl on, ale kouzlo, jež se nepovedlo. To je celkem častá situace v D&D, když si někdo hodí kostkou a padne číslo nula. To znamená kritické selhání a jeho nadcházející činnost se mu co nejhůř vymkne z ruky – a přesně to se dělo i v této scéně. To samozřejmě člověk neseznámený s touto hrou nemůže vědět, ale scéna je natolik vtipná a bizarní, že je stejně pobaven.

Jelikož jsem tento film viděla pouze s přáteli, se kterými hráváme D&D, neměla jsem ten pravý posudek od člověka kompletně neobeznámeného. Naštěstí mám rodiče, kteří milují filmy, a hlavně ty akční. Navrhla jsem jim tedy, aby se na tento film podívali se mnou, a já se jich pak mohla zeptat na některé věci po promítání. Již od začátku bylo poznat, jak je to baví, což se u nich s fantasy filmy nestává často. Zaznamenala jsem spoustu momentů, kde je to opravdu bavilo, a byla to i například již zmíněná scéna s rozpouštějícím se obličejem. Vtipy byly tedy dostatečně dobře nastaveny, aby si je obě strany diváků mohly užít. Když jsem se na ně po promítání obrátila s otázkou, jestli tam bylo něco, čemu nerozuměli, nebo nechápali novou mechaniku, byla jsem překvapená. Dostala jsem odpovědi, že vše chápali a nebyl tam nějaký větší zádrhel s pochopením nových kouzel, postav apod. Není sice divu, jelikož Dungeons & Dragons: Čest zlodějů je tak dobře nastolený film, že funguje i jako samostatný fantasy příběh. Kdyby nebylo některých specifikací pro D&D, které tam občas použijí, klidně by se mohlo jednat o nějaký nový kouzelný svět.

Tato část nám velice napomohla při plánování různých verzí našeho bakalářského projektu. Navedlo nás to i k tomu, podívat se na to z pohledu diváka, jenž se s tímto světem ještě nesetkal, zda by nebyl příliš zmatený některými prvky. Podle toho, co jsem zjistila sledováním těchto filmů, si budeme muset dát pozor, kolik referencí na D&D budeme do filmu vkládat, aby nebyl divák přehlčen a třeba i zmaten.

1.4 Inspirace

Mojí osobní inspirací během tohoto projektu byl film Onward, který mě velice ovlivnil i ze strany charakter designu a budování světa. Když jsem se na něj před psaním teoretické práce podívala znovu, vlastně jsem si uvědomila, jak hodně objemný je na Dungeons & Dragons-reference. Bylo dokonce potvrzeno, že studia Disney a Pixar spolupracovala na tomto filmu

s Wizards of the Coast⁶, a opět se jim podařilo udržet tu linii, aby dané reference hráči poznali a ostatní diváci si užili dobrodružný film. Samozřejmě to tak bylo i z důvodu autorských práv, jelikož by tam mohl vzniknout problém s využíváním některých postav a pojmů.

Když už jsem zmínila postavy, zde se objevuje spousta těch, které jsou ikonické pro tuto hru. Jako například želatinová kostka, která rozpouští cokoli organického, co se do ní dostane. To, že ji sem přidali, je krásná pocta první edici D&D, ve které byla převážně využita, aby donutila hráče k rychlému přemýšlení⁷ nad vyhrocenou situací. Například byli v uzavřené kobkové chodbě a na jedné straně je pomalu pronásledovala tato nestvůra. Stejným způsobem byla využita v Onwardu, kde se hlavní charakteri Barley, Ian a jejich táta ocitnou v chodbě, kde se na jedné straně zavírají dveře, před nimi je past, přes kterou se nemůžou dostat, a za nimi se blíží želatinová kostka. Ještě jedna postava mě mile překvapila, a to Mantikora, která byla dokonce součástí hlavních postav. Opět se jedná o charakter, jenž má historii z první edice D&D, kde byla popisována, že má lidskou hlavu, tělo lva a osten na konci ocasu. Tohoto designu se poměrně věrně přidrželi, až na lidskou hlavu, kterou zaměnili za hlavu lva, aby jim více ladila k příběhu.



Obrázek 3: D&D-reference ve formě Quest of Yore

Za mě bylo perfektně ztvárněno, jak na začátku řeší poměrně normální problémy teenagerů, jako třeba strach z řízení, sociální nešikovnost, stesk po bližním, a postupně se během filmu dostávají k opravdové výpravě za dobrodružstvím. Dungeons & Dragons je tu

⁶ FRANCISCO, Eric. The 3 best Dungeons & Dragons references in Disney's Onward, explained. Online. In: Inverse. 6.3.2020. Dostupné z: <https://www.inverse.com/entertainment/onward-spoilers-dungeons-and-dragons-easter-eggs-explained-manticore-gelatinous-cube> [cit. 2024-04-27].

⁷ AMBROSE, Kristy. 10 Things You Didn't (Want To) Know About D&D Gelatinous Cubes. Online. In: CBR. 4.8.2020. Dostupné z: <https://www.cbr.com/dungeons-dragons-gelatinous-cubes-trivia/> [cit. 2024-05-03].

dokonce zobrazováno ve formě hry Quest of Yore a ta byla velice dobře zahrnuta do příběhu. Fungovala totiž jako soupis různých zvyků z jejich zapomenuté historie, a na první pohled se tedy zdála jako obyčejná desková hra, avšak byla hlavním postavám nápomocná, aby mohly zjistit, jak funguje jejich čarovná hůl po tatínkovi.

2 PROČ ADAPTOVAT

Na svět Dungeons & Dragons existuje už spousta adaptací v nejrůznějších formách. Měly jsme tedy nějakou jistotu, že můžeme na těchto projektech pozorovat, co funguje, ale i to, co nefunguje, aby naše tvorba nebyla příliš matoucí. Adaptováním těchto materiálů se nejrůznější média udržují při životě. Kolik už by jich takto zaniklo, kdyby nebylo lidí, kteří se o toto téma zajímají a nadále s nimi pracují. Dungeons & Dragons klidně mohlo být zapomenuto, jelikož se v 80. letech mnoho amerických křesťanů snažilo o jeho zničení, jelikož nabyli dojem, že mladí lidé tím mohou přejít k satanismu a uctívání Dábla. Když v tu dobu zmizel jeden středoškolský student, hned začali jeho smrt připisovat D&D a tomu, jak musel být posednutý Satanem. On se přitom dobrovolně izoloval kvůli svým mentálním problémům a celou tu dobu ani neopustil školní pozemek⁸.

Tím, že má tato hra prakticky nekonečně možností, jak s tímto světem nakládat, je pro adaptaci nevhodnější. Může se jednat o příběh odehrávající se ve středověku, nebo moderním futuristickém světě. Není zde vyhrazen limit, co se může a nemůže v D&D stát. Je tím pádem ideální na zpracování prakticky v jakémkoliv médiu. Před několika lety to fungovalo spíše jako zdůraznění toho, že je někdo šprt, či osoba odtrhnutá od společenského normálu.⁹ Například se takto reprezentovala v Teorii velkého třesku, The IT Crowd, Futurama a mnoha dalších. Existuje již spousta hraných filmů, několik seriálů, her i animovaných krátkých filmů. Dokážu si ale představit, že jak zájem o Dungeons & Dragons roste, čím dál tím více uvidíme další různá média pracující s tímto světem, třeba by někdy mohla vzniknout i loutková hra.

2.1 Komunita

D&D navíc zažívá posledních několik let oživení popularity a zařazení se do pop-kultury. Vděčí především médiím, jako jsou podcasty populárního tvůrce Matthewa Mercera a Griffina Mcelroye, již dokázali ze svých kampaní vytvořit obsáhlé příběhy, které se občas zdají reálné. Samozřejmě je to i z velké části díky Netflix seriálu Stranger Things, kde se přes několik sezon vrací D&D-kampaň, kterou tam hlavní postavy hrají. Hlavně nejnovější, 4. sezona, měla velkou roli v představení tohoto světa skrze Eddiho Munsona, který se stal

⁸ ANON. The great 1980s Dungeons & Dragons panic. Online. In: BBC. 2014. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/magazine-26328105> [cit. 2024-05-04].

⁹ CORY, Ted. The Revival of Dungeons and Dragons in Pop Culture. Online. In: SkullSplitter dice. 18. 5. 2020. Dostupné z: <https://www.skullsplitterdice.com/blogs/dnd/revival-of-dungeons-and-dragons-in-pop-culture> [cit. 2024-05-08].

idolem pro mladší publikum. Obecně je to určitě proto, jak se díky internetu nejrůznější D&D-materiály staly dostupnějšími, a tak tuto hru může objevit více lidí než kdy předtím. Samotná oficiální stránka Wizards of the Coast nabízí nespočet informací a materiálů zadarmo, tudíž je opravdu třeba jen mít o to špetku zájmu a zápalu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PREPRODUKCE

Na tuto část jsem se těšila asi nejvíce, je to zrovna taková etapa, kdy se člověk snaží co nejvíce kreativně vyždímat, než přejde k té pravé dřině. Se Sašou jsme díky své předešlé týmové spolupráci věděly, že si chceme práci rozdělit spravedlivým dílem, abychom do toho mohly každá něco vložit. Rolf Harris¹⁰ ve své knížce popisuje, že nezáleží na tom, jaké má animátor zázemí, hlavně do toho musí dát všechno. Samozřejmě, že se to neobešlo bez špetky chaosu, a tak jsme si velice některé části animační pipeline přizpůsobovaly naší potřebě a tomu, co zrovna v daný moment pro nás „hořelo“ nejvíce. Podle mě je naprosto běžné, že se animované projekty nestíhají a ženou se až do poslední chvíle, bez toho adrenalinu by to animátor jinak nezvládal.

3.1 Budování příběhu

Už v poměrně raném stadiu preprodukce jsme měly aspoň kostru našeho projektu. Tou byl příběh o našich dvou D&D-postavách, které využily situace, kdy rodiče nebyli doma, a uspořádaly party se svými spolužáky. Už od začátku bylo jasné, že to chceme ponechat v onom fantasy žánru, aby se tam mohly objevit i různé typické postavy pro tuto hru. Tato verze se zdála velice krátká a jednoduchá, ale chtěly jsme ji mít naplněnou nejrůznějšími gagy. Na konci letního semestru proběhly klauzury, kde jsme představovaly toto znění bakalářské práce před komisí našich pedagogů a dostalo se nám úžasné zpětné vazby. Byla tak motivující, že práce na projektu pokračovala i o letních prázdninách.

Před začátkem léta se na nás obrátil vedoucí našeho ateliéru Mgr. Lukáš Gregor s možností jet na Anomalii, kde měl probíhat kurz Comedy writing lab se scenáristou Richardem Purselem. Ten má za sebou nesmírné množství animovaných komediálních seriálů, tudíž by nám to nesmírně pomohlo s ucelením našeho bakalářského filmu. Já jsem se bohužel touto dobou nemohla dostavit, ale Saši to vyhovovalo a vydala se tam jako reprezentantka. Společně tam vytvořili úžasný scénář, který byl – na rozdíl od našeho původního – „nadupaný“ humorem a gagy, které nevypadaly, že jsou do jednotlivých scén vnučené. Saša mi průběžně posílala verze scénáře, podle toho, jak ho zrovna upravovali, a já se nedokázala nabažit. Měl v sobě stejný zápal jako staré epizody SpongeBob SquarePants.

¹⁰ HARRIS, Rolf. Your animation time. Online. London : Hodder & Stoughton, 1991. ISBN 0-340-56160-2. Dostupné z: <https://archive.org/details/youranimationtim0000harr/mode/2up> [cit. 2024-05-08].

Když jsme pak tento plán prezentovaly na zimních klauzurách, dostalo se nám více kritiky než při těch předchozích. Určitě to byla potřebná kritika a v některých místech jsme s ní naprosto souhlasily. Co nás ale překvapilo, bylo nepochopení toho, že je to fantasy svět, a tak jsme se to při další verzi pokusily udělat více naoko a nějakým způsobem to funguje. Možná tím už zacházíme do takového kýčovitého představení světa a nejspíš to v tomto ohledu ztratilo nějaké své kouzlo. Na začátek jsme tedy naplánovaly, že svět bude představen pojezdem kamery přes jejich sousedství. Tam se měla ukázat postava Zajdalen, což je mytologická postava zajíce s paroží. Ukážeme prvně tedy pouze jeho nos, potom hlavu a až posléze celé jeho tělo. To proto, ať lidem dojde, že je tento příběh zasazen ve fantasy světě, kde pobíhají nejrůznější stvoření, ale přitom je to svět podobný tomu našemu, tedy alespoň ze sociálního hlediska. Pro divákovo pochopení to však tímto způsobem jistě funguje a rovnou to eliminuje některé jeho pochybnosti. Hlavně nám byla vytknuta délka našeho projektu, což byla část, se kterou jsme též nebyly spokojené. Zatím to vycházelo, že by finální animace měla něco málo přes osm minut, což je pro dva lidi spousta práce.

Poslední úpravy na příběhu probíhaly až při produkci, ale bylo to spíše kvůli již zmíněné délce tohoto filmu. Musely jsme radikálně zkracovat, a tím i trochu upravovat děj. V této etapě nám nesmírně pomohl náš střihač Samuel Ondruško, ke kterému se budu vracet v samostatné kapitole. Dokázal z osmiminutové animace udělat šest minut s tím, že se některé gagy vyhodily a místo toho jsme tam dodaly scény, ať se příběh opět sváže dohromady. Tuto operaci především podstoupila konečná část, kde v původní verzi oba bratři běží ven s mumií a Forge se vzdává skateboardu. V té upravené se oba loučí se svou nejcennější věcí a společně pláčou do příjezdu rodičů.

3.1.1 Nevyužitý materiál

Po veškerých těchto úpravách jsem si začala uvědomovat, jakého množství materiálu jsme se vlastně musely zbavit a jak odlišná je výsledná verze od toho prvotního. Je to najednou hromada materiálu, který nikdy neuvidí světlo světa a zůstane pouze jako vzpomínka v zákoutích našich počítačů. Jelikož jsme v předešlém projektu neměly tolik nevyužitého obsahu, bylo to poprvé, co jsem se s tím setkala. Postupně ve mně sílilo porozumění po přečtení několika „the art of“ knížek. Zde totiž studia prezentují spoustu svých nevyužitých nápadů, od kterých musela upustit. The Art of Luca¹¹ věnuje celou poslední kapitolu

¹¹ HOFFMAN, John. Out of picture. In: The Art of Luca. Chronicle Books, 2021, s. 158. ISBN 9781797207254.

zahozeným verzím, jež se do filmu nedostaly, ale napomohly jim správným směrem. Začala jsem si tuto situaci porovnávat s naší a dosáhla jsem nějakého míru v sobě, že je to naprosto normální postup při produkci jakéhokoliv snímku. Třeba se s tímto materiálem někdy znovu shledáme ve formě rozanimovaných scének či ilustrace, jelikož pro mě měly jisté kouzlo.



Obrázek 4: Nepoužitá verze z filmu Luca

3.2 Storyboard

Moje osobní preference při tvorbě storyboardu je, že si ho vždy nakreslím tradičním způsobem do okýnek, na která pak můžu při úpravách lepit barevné papírky, a tím měnit jednotlivé scény. Při minulém projektu se nám se Sašou nejvíce osvědčila metoda, kdy ho každá sama zpracujeme podle scénáře, pak je spolu porovnáme a vybereme okénka, která nám přijdou nejatraktivnější. Tady nás bohužel hnal čas, proto jsem si vytvořila pouze první verzi tradičním způsobem do sešitu a pozdější – už upravené verze – digitálním způsobem. Současně tato metoda šetřila čas a později při animatiku bylo třeba už jen dokreslovat, či kopírovat.

Dopočítala jsem se až pěti různých verzí storyboardu, kde se měnily třeba i drobnosti ve scénkách, aby v nich akce lépe vyzněla. Největším množstvím úprav prošla část, kde představujeme pokoj Greda a Forge. Zkoušely jsme různé úhly kamery a řazení scén, než jsme dospěly k finální verzi. V těch počátečních oba spali v rozdílných postelích a měli svou půlku pokoje, kterou vyprávíme něco o jejich osobnostech pro diváka. Ve finále spí na

dvoupatrové posteli a jejich osobnost odrážíme například v tom, jak si zdobí stěnu u postele a jak skladují své věci ve společné polici. Velké množství záběrů zůstalo v první i poslední verzi beze změny. Je tomu tak třeba ve scéně, kde vlkodlak hledá něco v kuchyni a posléze z ní vybíhá s plechovkou kaka, tady se jen dodávala scéna z prostoru kuchyňského regálu, jak ho bere.



Obrázek 5: Digitalizace scény se sušičkou

Moje počáteční forma storyboardu měla 196 okének, přičemž finální jich měla 328. Bylo to i proto, že to Saša pojala více animatkově a některé scény byly už skoro rozanimované, přičemž moje obsahovaly převážně hlavní fáze, jelikož jsem si to chtěla nechat až na animatik. Pro příští projekty bych určitě zvolila poněkud jiný přístup, abych si trochu urychlila práci. Myslím, že by bylo lepší storyboard rovnou vkládat do programu, ve kterém by se to dalo vkládat rovnou na časovou osu a přehrávat. Občas jsem se setkávala s potřebou si scénu přehrát, abych věděla, zda funguje, a musela jsem si tedy neustále vkládat obrázky do After Effects, ať si to pustím. Program, ve kterém jsme pak se Sašou animovaly, má i storyboardovací aplikaci, Storyboard pro. Ten však nebyl součástí naší verze, a navíc

jsem se obávala ponořit se do úplně nového programu, ve kterém ještě neumím pracovat, když už jsme začaly.

3.3 Charakter design

Se Sašou jsme se domluvily, že charakter design bude z velké části moje úloha, a hlavně by se zde měl vyvinout už i daný styl pro Stay Cool. Abych našla nějakou spojitost v našich stylech, vzala jsem si storyboard od každé z nás a jako nějaký šílený vědec jsem ho dávala dohromady, než vzniklo něco, co by se nám oběma kreslilo dobře. Již od dob, kdy jsem byla malá, je pro mě svatým grálem inspirace seriál Gravity Falls¹², což se značně odráží na stylu, jenž jsem zde využila. Nejvíce to prozrazuje způsob kreslení očí blízko sebe, což nezanechává mnoho prostoru pro nos a ten je pak kreslen vycházející z meziprostoru očí, nebo až pod nimi.

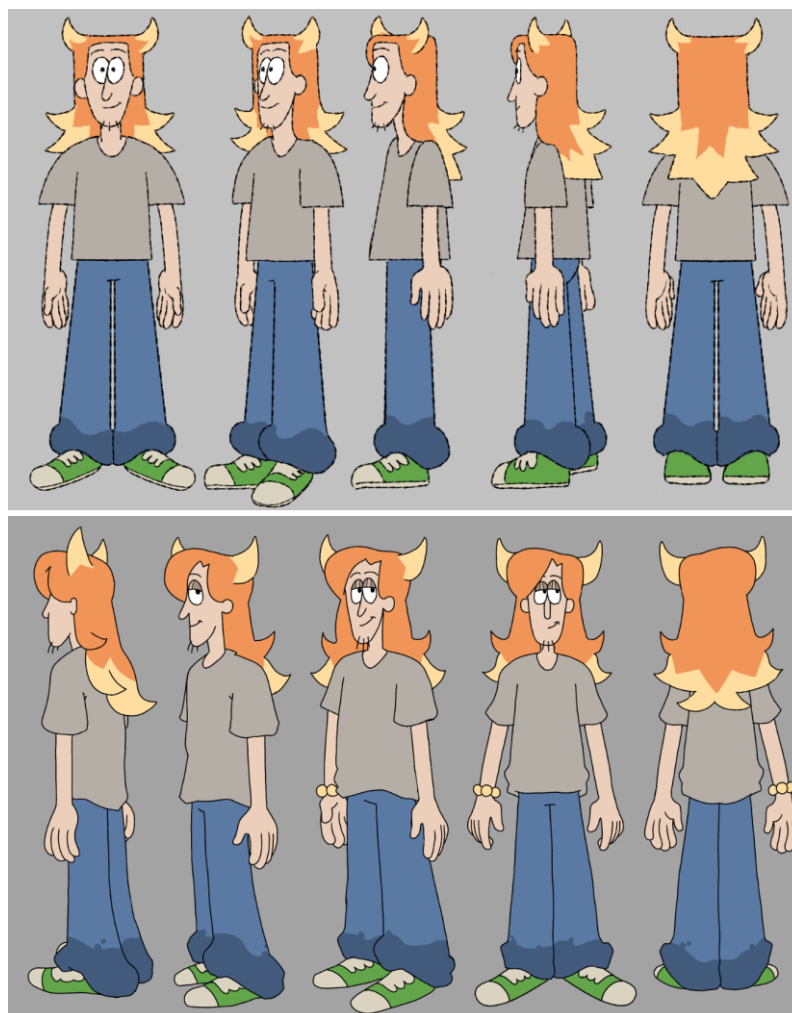
3.3.1 Gred a Forge

Díky tomu, že to jsou již ustanovené postavy z kampaně Dungeons & Dragons, kterou hraje, bylo mnohem snazší je upravit, aby fungovaly do naší bakalářské práce. Vzala jsem jejich původní designy a snažila se je co nejvíce zjednodušit, ale tak, aby současně vynikly jejich charakterové rysy. Rozdělila jsem si to na části, které na nich určitě musí zůstat, a podle toho jsem postupně eliminovala jejich komplexnost. Například bylo třeba zanechat, jak se jim vlasy ohýbají do tvaru rohů, odbarvené vlasy a tvarovost postavy. Když jsem měla toto všechno pohromadě, mohla jsem se pustit do každého z nich jednotlivě.

Původní design na Forge je od Saši, která ho již předtím perfektně ztvárnila, jako pohodového „týpka“, který užívá omamné látky a všude jezdí na skateboardu. S jeho dlouhými vlasy je poznat jeho laxní přístup k životu a díky tomu vypadá, jako by přijel ze skateparku ze 70. let. Při úpravách, aby lépe fungoval v animaci, jsem se přidržela barevného schématu, který nám pro oba bratry udělala naše známá Harley Hunt. Ta vybrala pro Forgeův odstín pleti takovou nemocně bledou, úplně perfektní pro jeho postavu. V první verzi reference vypadal příliš, jako by užíval i nějaké tvrdší látky, a obecně byl problém s příliš ostrou stylizací v lince. Druhá – a tedy i poslední – fungovala mnohem lépe. Využila jsem zde více zakulacených záhybů a hned se z toho stal příjemnější design. Přibyl mu onen pohodovější vzhled, a hlavně náramek na ruce, který byl i v designu od Saši. Ten byl

¹² Artstyle analysis Gravity Falls. Online. In: Youtube. 28. 11. 2020 Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DqT11z8HM7k> [cit.2024-05-12].

důležitý, jelikož máme několik scén, kde není hned jasné, čí ruka je v záběru, a tímto se problém eliminuje. Určitě by to bylo jasné i z jejich barvy pleti, jelikož je poměrně dost odlišná, ale to byla taková zadní vrátka, abychom si byly jisté, že je dokáže divák ihned rozeznat.



Obrázek 6: První a poslední verze designu Forge

Gred je moje postava, za kterou hraji v naší D&D-kampani, tak jsem si u něj byla jistější s výběrem, jaký atribut na něm vyzvednout. V originálním designu je poměrně stereotypický jock charakter, což znamená, že je ohromně zaujat jedním sportem, a tím je v jeho případě baseball. Na rozdíl od Forge má hřejivější barvy a opálenější pleť, protože venku tráví tolik času. Zjednodušovala se na něm hlavně jeho bunda, která by jinak byla příliš komplexní na animaci a příliš mu na charakteru nepřidávala. Opět je první verze reference příliš lineární a v této chvíli vypadá více jako trpaslík než člověk. Naštěstí tak nezůstal dlouho a po operaci, kde jsem ho zakulatila, stejně jako Forge, hned vypadá mileji a sportovněji. Určitě bylo dobré se odpoutat od jeho tmavého obočí, které zbytečně přitahovalo pozornost, a tak by na ně neustále divákovi ujížděl pohled.



Obrázek 7: První a poslední verze designu Greda

3.3.2 Vedlejší postavy

Celkem jsem se starala o design asi patnácti postav z dvaceti jedna, zbytek dělala Saša, abychom všechny stíhaly ztvárnit. U některých z nich nešlo o jejich vymyšlení, jelikož to jsou třeba postavy od našich přátel, ale spíše o jejich zjednodušení a o to, aby v tomto světě více fungovaly. Tato část mě nesmírně bavila, jelikož mě designování postav mimořádně inspiruje a kupuji si vlastně k tomu různé výtvarné knížky ze zákulisí animovaných filmů. Nejvíce jsem se přidržovala knížky *Onward*¹³, kde stejně jako my řeší charakter designy pro postavy v pozadí. Na rozdíl od nás se ale soustředili na to, aby jejich svět nebyl příliš překypující nejrůznějšími postavami, které na sebe pak budou upozorňovat, my jsme zase chtěly pravý opak. Odlišující se postavy tomu totiž dodávají pocit, jako by kdokoliv z nich mohl být hráčskou postavou z *Dungeon & Dragons*-kampaně. Dokonce jsme použily i rasu postavy, která se objevuje pouze v *D&D*. Je to hobgoblin, který u nás zastává roli *Dungeon Mastera*, a tím pádem propojuje tyto dva světy.

¹³ TAYLOR, Drew. *Fantasy Population*. In: *The Art of Onward*. Chronicle Books, 2020, s. 77. ISBN 978-1-4521-7980-3.

3.4 Zvuk

Náš předchozí projekt nás naučil, že na úpravu zvuku je potřeba mistr zvuku, který se stará o to, aby diváci odcházeli ze sálu s fungujícím sluchem. Opět se jím stal Filip Vojtech, byly jsme s ním totiž naprosto spokojené a on už nás zná, a tudíž ví, co všechno nám musí zadat, ať mu k jeho tvorbě pošleme. Ve finále jsme mu daly veškeré své zvukové stopy, které začal skládat dohromady a občas dodal zvuk, který sám musel vytvořit, či najít ve zvukové bance.

3.4.1 Dabing

Něco, co jsme pro tento projekt na sto procent chtěly, byl profesionální dabing. V předešlém projektu nám bylo umožněno s jedním pracovat a hned se to na výsledné práci dalo poznat. Člověk z toho má hned lepší pocit, když je to nahráváno na mikrofon, který po každém slově nezalupe a nepišťí. Přesněji to bylo třeba na tři hlavní postavy, jež mluví nejdéle. Tím byli Gred, Forge a jejich mamka. Nejprve jsme si na stránce Fiverr vyhlédly dabéry pro bratry s tím, že mamku zkusíme nahrát později s naší skvělou spolužačkou v UTB-nahrávacím studiu Fénix. Prošly jsme několik možností na sourozence, ale jako to právě se nám zdáli Corey Levier a Harkensong. Ty kontaktovala Saša, jelikož má z nás dvou barevnější výslovnost a je v komunikaci naprosto senzační. Ještě před objednáním s námi chtěli vyřešit, jaký přesně hlas od nich potřebujeme, a společně jsme pracovali na tom, abychom vytvořili něco, co by „sedělo“ na naše postavy. Od obou jsme dostaly úžasné herecké akce, a na Forge jsme měly dokonce dvacet minut záznamu. Už bych si jakýkoliv budoucí projekt nedokázala představit od profesionálního dabingu, člověk má aspoň o jednu starost méně, tedy pokud mu nevádí komunikování. Mamku jsme tedy nahrály spolu s naší spolužačkou, ale když jsme scény s jejím hlasem ukazovaly střihači, vytkl nám, že na rozdíl od bratrů nezní tak americky a možná to ruší dojem. Opět jsme tedy byly odkázány na Fiverr, kde na nás dopadlo, jak drahé ženské daběrky jsou. Saša našla spoustu možností, až jsme došly k Louise Porter, která s námi ještě před objednávkou řešila, jaký přesně hlas použít, a dostaly jsme několik vzorků. Ve finále jsme se vším naprosto spokojené a nemohly jsme uvěřit, jak přesně dokázali dodat život a přesvědčivost našim postavám.

3.4.2 Hudba

Poměrně brzo v projektu jsme se Sašou začaly polemizovat o tom, jestli si koupíme nějaký před tvořený soundtrack, nebo si ho necháme složit. Bylo totiž třeba, aby se v některých částech zdynamičtil, a jelikož jsme se inspirovaly ranými lety 2000, hodil by se tam i nějaký

zpěv, jako z dobové hudby. Naskytla se nám spolupráce s Ghostly Silent, kterého znala Saša, a tak nám vše domluvila. Po tom, co jsme mu poslaly nějaké písničky pro inspiraci, poslal nám první verzi, ke které se postupně během času dodaly bubny a zpěv. Vše dohromady nádherně dokresluje atmosféru a animace hned získala jinou atmosféru.

3.5 Animatik

V období prosince, po zimních klauzurách, jsme se Sašou zahájily další etapu našeho projektu. Animatik pro nás byl poměrně složitá část, jelikož se do toho ještě měnil příběh, abychom mohly zkracovat délku animace, jinak bychom to nejspíš nestíhaly. Práci jsme si rozdělily na dvě poloviny, ať efektivněji pracujeme. Uřízly jsme to v části, kde Gred a Forge běží na záchod, aby se domluvili se nad svojí strategií, když zjistí, že se domů vrací rodiče, a mezitím tam mají party v plném proudu. Já jsem dělala druhou polovinu, a to už v programu Toon Boom. V plánu bylo využívat převážně šedých tónů barev, jak to dělají animační studia, a barevnost ponechat pouze na zdůraznění efektu či pohybu. Snažila jsem se o to, aby co nejvíce akcí bylo načasováno tak, aby se na animatik pak dalo rovnou animovat. Což ano, to je ten pravý způsob, jak dělat animatik, ale já jsem v předchozí tvorbě tento krok poměrně zanedbávala, a když jsem si na to během Stay Cool dávala pozor, nesmírně mi to ulehčilo práci při animování. Poměrně velkou část pozadí jsem nechávala prázdnou, abych se soustředila na pohyb a případnou změnu postavení charakterů, aniž bych do toho ještě řešila pozadí. Nahazovala jsem je však v rychlosti ve scénách, kde byly opravdu důležité, jako třeba u plačícího Forge na záchodě, nebo když Gred dává mořské panny do sušičky. Takto mě inspiroval animatik od The Owl House¹⁴, který zveřejnili na YouTube, a přesně to je tam zřejmé. Občas mě dokonce překvapilo, kolik toho v záběru je vlastně rozpohybováno. Například efekty kouzel byly jen v hlavních fázích a spíš řešily hlavní fáze póz, ve kterých by postavy měly zůstat, než aby byly trochu proanimované.

3.6 Střih

Již dříve jsme měly možnost pracovat se střihači, což pro nás bohužel nebyla příjemná zkušenost, a tak jsme byly poměrně skeptické si jednoho na tento projekt sehnat. Stala se z toho však jedna z nejlepších věcí, které jsme pro tento projekt mohly udělat. Kačka Čupová, která byla tento poslední rok pro naši třídu vedoucí, nám doporučila Samuela

¹⁴ From Animatic to Animation | The Owl House | Disney Channel. Online. In: YouTube. 9. 9. 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=v1vaoNkDEys>. [cit. 2024-05-12].

Ondruška, jakožto střihače, jenž hledá animované filmy pro svoji bakalářskou práci. Už při prvním setkání se nás snažil navést na správnou cestu a navrhoval, jaké scény například nevyzněly tak dobře, jak by mohly. Jakmile jsme mu představily, že je tento příběh stavěn podle naší Dungeons & Dragons-kampaně, zaujalo ho to. Dokonce jsme si domluvili společnou jednorázovou hru, kterou jsme opravdu uskutečnili. Bylo na něm vidět, jak se během hry baví a jak ho to chytilo. Určitě to bylo přínosné i v rámci naší bakalářské práce, jelikož se Samuel najednou mohl lépe orientovat v tom, o jaký svět se to vlastně jedná, když si ho vyzkoušel na vlastní kůži. V teoretické části jsem psala o tom, jak D&D dokáže lidi spojovat, a za mě je toto krásný příklad, jelikož máme do budoucna plány zahrát si další.

4 PRODUKCE

Když jsme se dostaly k řešení produkce, Saša objevila, jak u jednoho projektu Gobelins používali excelové tabulky, aby měli o všem přehled. Když jde o takto větší projekt, je opravdu nejlepší se přidržet nějaké osnovy, jinak se člověku všechno může snadno vymknout z rukou. Nejprve jsme to používaly převážně pro sebe. Byl zde zaznamenán počet záběrů s miniaturním náhledem dané scény, jestli máme hotový lineart pozadí, jeho barvu, zda je scéna vybarvena, kdo ji animuje apod. Já jsem tam později dodala počítadlo hotových, rozdělaných a nezačatých scén, a ještě kolik záběrů je již vybarveno. Osobně mi to pomohlo při motivaci, hlavně jak se člověk blíží k finále, ta nízká čísla dokázala nesmírně popohnat.

Poprvé jsme zde měly možnost najmout si několik lidí na výpomoc v nejrůznějších částech, které bychom jinak nestíhaly. Celkem nám s tímto procesem pomáhalo sedm lidí a většina z nich zastávala různé role. Bylo to pro nás se Sašou velice poučné, jelikož jsme nikdy předtím nekoordinovaly tolik lidí a spoustu věcí bychom nejspíš udělaly jinak, když už máme několik zkušeností. Především bychom jednotlivým lidem častěji psali ohledně toho, jak na tom jsou, aby nedošlo ke kolapsu časového harmonogramu. Naštěstí je více než polovina těchto lidí našimi blízkými přáteli, a tak se nám hlásili, kdykoliv nastala sebemenší změna.

4.1 Pozadí

Na tuto část Saša sepsala podrobné informace do naší excelové tabulky ohledně různých velikostí a typů záběrů pro ty, kteří budou pracovat na pozadích. Součástí toho bylo i to, jakou náladu by měla scéna vyvolávat, a samozřejmě i to, kde v domě se to odehrává. Pro tuto část jsem vytvořila půdorys domu a u jednotlivých pokojů uvedla, kde se které části odehrávají.

Na lineartu a obecném vzhledu individuálních pozadí nám pracovala Baru Fialová, u které nás především oslovila její práce s linkou, a naprosto perfektně dokázala dostat do reality to, co jsme měly na mysli. Cítila jsem se jako při vystoupení kouzelníka, když z prostoru, kde původně nebylo v předloze prakticky nic, dokázala vyčarovat komplexní a detailní pozadí, na které se dá dlouho dívat a hledat v něm nejrůznější detaily. Barevnost tomu dodával Michal Mordel, který nás po Aniklani pitchingu zastavil a nabídl se, že by rád pomohl třeba s vytvářením pozadí. Později v produkci jsme ho kontaktovaly a se stálým zájmem jsme přišli na naši představu. Jeho výsledné práce jsou naprosto dechberoucí. Práce



Obrázek 8: Dokončené pozadí pokoje Greda a Forge

s texturou a světlem mě vždy zanechávala s čelistí až na zemi. Jak se začala pozadí blížit kompletnímu dokončení, celý projekt najednou dosáhl nové úrovně a já jsem se cítila, jako bychom tvořili nějaký animovaný film či seriál. Stále nedokážu uvěřit, jak daleko jsme to vlastně dotáhli a jak je úžasné, kolik lidí nám samo od sebe nabízelo pomoc.

Nevím, kdo jiný by nám mohl pomoci najít tu nejlepší barevnost pro náš film než Oli Šarovská. Vytvořila pro každou místnost barevné schéma, kterého se má Michal přidržit při vybarvování. Pro společný pokoj Greda a Forge vybrala odstíny zelené, jež dodávají pocit nějakého zatuchlého chlapeckého pokoje, a divák díky tomu hned věděl, jak se má cítit. Naopak pokoj jejich malého brášky Tobíka je krásně hřejivý a přívětivý.



Obrázek 9: Barevný skript na Tobíkův pokoj

4.2 Animace

Bez váhání jsme se někdy koncem února vrhly na animování. Bylo totiž nutné co nejdříve přijít s animačním testem, na kterém jsme bohužel do té doby nestíhaly pracovat a měly jsme jen barevné stills. Nejdříve jsme si plánovaly přesné dny, kdy animujeme a zda stíháme dokončit, s tím, že máme volné víkendy pro oddech a odjezd domů za rodiči. To bohužel postupně začalo kolabovat a až na některé dny, kde jedna z nás byla nemocná, nebo jela domů, jsme pracovaly skoro neustále. Ve finále jsme ale animaci dokončily téměř s třítydenním předstihem, možná díky veškerým těm víkendům, během kterých jsme nakonec pracovaly. Sice byla tato část uzavřena, ale další etapa následovala.

4.2.1 Vybarvování

Abychom měly více času pro animaci, i na tuto část jsme si sehnaly několik pomocníků, avšak cesta k nim nebyla vůbec jednoduchá. Nejprve to byla kamarádka Saši Lucka Molnárová, která se sama nabídla, a my si v tu chvíli uvědomily, že je to skvělý nápad, mít někoho na pomoc s vybarvováním, a jak by nám to krásně šetřilo čas. Saša vytvořila video tutoriál, jak se vybarvuje v Toon Boomu, protože jsme počítaly, že s tímto programem nikdo příliš pracovat neumí. V jednu chvíli nás napadlo, že se můžeme zeptat naší kamarádky Viktorie Poljakové, jelikož by tou dobou měla mít čas. Naštěstí ho opravdu měla a velmi se těšila, že nám pomůže. To bylo vidět na její ochotě se pro nás pokusit sehnat dalšího vybarvovacího, jelikož Lucka přestala odpovídat a my jsme mírně panikařily, že to s jedním nezvládneme. Nejdřív jsme to se Sašou zkoušely přes naše další kamarády, kteří jsou nějak navázáni na umění, ale bohužel nikdo nestíhal, anebo neměl vhodný operační systém. Měly jsme to štěstí, že nám Viku sehnala ještě jednoho, a tím byla bmuapt. Díky tomu jsme mezi ně postupně rozdávali práci k vybarvení. Ve finálním zátahu však došlo k dalším zakopnutím, kde vlastně jediní lidé, kteří vybarvují, jsme byly Saša, Viku a já. Přičemž Saša ještě animovala, tak se na to nemohla plně soustředit a já se do toho pokoušela sepisovat svoje myšlenky do bakalářské práce. Jen čas ukáže, zda to opravdu stihneme dokončit, ale při zaklepání na dřevo a moji hlavu si myslím, že vše bude v pořádku. Pokud do toho ještě nezačne kolabovat technika, potom nám nad hlavami opět vyjde slunce.

4.3 Animátorské zdraví

Poslední částí v mé bakalářské práci jsem chtěla věnovat tomu, jak se animátoři občas musí vypustit z jejich voliér, jinak by se zalkli. V našem případě jsme měly to jediné štěstí, že to

byl projekt, na kterém nás bavilo pracovat, a nestal se z toho takový typický znechucený film, kde se na něj už tvůrce nikdy nechce podívat. Tím, jak nás předešlá zkušenost demotivovala, toto do nás vdechlo nový život. Já jsem nacházela neustále nové části procesu, na které jsem se mohla těšit i přes jejich složitost, či repetitivnost. Všem animátorům bych doporučila si najít aspoň chvíli na něco, co chtějí dělat, aby se odpoutali od neustálého animování. My jsme se občas vyvětrávaly tím, že chodíme do kina, když stíháme, nebo máme jiný společný program. Jak jsem zmínila v části 3.6. Stříh, například hraním Dungeons & Dragons se člověk kompletně odpoutá a dá své hlavě trochu oddech.

Co mi přišlo zajímavé, bylo na sobě pozorovat, jak i přes ono ohromné množství práce se osobně necítím vyhořelá. Je to příjemný pocit, těšit se nadále z kreslení a neupadnout do nechuti vůči němu. Myslím, že nejvíce mi v této situaci pomohlo to, že jsme nepotřebovaly naanimovat vše co nejrychleji, jelikož nestíháme, ale mohly jsme aspoň ze začátku trochu zvolnit tempo.

ZÁVĚR

Na konci našeho příběhu jsme odměněny animací, do které spousta lidí chtěla dát kousek sebe a natáhli k nám pomocnou ruku. Stejně jako v D&D, i tady šlo o spolupráci mezi lidmi, kteří chtějí dosáhnout stejného cíle. Přestože máme za sebou již jeden projekt, kde šlo o skupinovou souhru, zde jsem se při každém kroku cítila, že se učím něco nového. Současně mi došlo, jak je v animačním průmyslu důležité mít kontakty na nejrůznější typy lidí. Už chápu tu spoustu umělců, kteří si nechávají jednoho komorního hudebníka, který pro ně pracuje na veškerých projektech. Naprosto totéž bych udělala s celým týmem Stay Cool.

Cítím, že mě to ohromně posunulo dopředu a v případném příštím projektu bych už v některých částech reagovala jinak. Dokázalo mě to však vytlačit z mé komfortní zóny, abych se více ozývala, pokud s něčím nejsem spokojená, nebo o sobě někdo dlouho nedal vědět. Doufám, že s úpravami – podle analyzování nejrůznějších D&D-materiálů – si bude divák naším finálním příběhem jistější a nebude se v něm ztrácet.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BOWMAN, Sarah Lynne. The functions of role-playing games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. Online. Jefferson, N.C. : McFarland & Co., 2010. ISBN 978-0-7864-4710-7. Dostupné z: [Internet Archive, https://archive.org/details/functionsofrolep0000bowm/mode/2up](https://archive.org/details/functionsofrolep0000bowm/mode/2up). [cit. 2024-04-10].
- [2] SNYDER, Blake. Dude with a problem. In: Save the Cat!. Michael Wiese Productions, 2005, s. 31-32. ISBN 978-1932907001.
- [3] WHITTEN, Sarah. From Kickstarter to Amazon Prime Video: How animation helped Critical Role bring 'The Legend of Vox Machina' to life. Online. In: CNBC. 29.1.2022. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/2022/01/29/how-animation-brought-critical-roles-legend-of-vox-machina-to-life.html>. [cit. 2024-04-12].
- [4] HEMENWAY, Megan. Remember 2000's Dungeons & Dragons Movie? 6 Reasons It Failed. Online. In: Screen Rant. 25.3.2023. Dostupné z: <https://screenrant.com/dungeons-dragons-2000-movie-fail-reasons/>. [cit. 2024-04-19].
- [5] MARTIN, Michael. The Practical Effects Wizardry of Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves. Online. In: Stan Winston School of Character Arts. 21.7.2023. Dostupné z: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/practical-effects-wizardry-of-dungeons-and-dragons-honor-among-thieves-legacy-effects-behind-the-scenes>. [cit. 2024-04-27].
- [6] FRANCISCO, Eric. The 3 best Dungeons & Dragons references in Disney's Onward, explained. Online. In: Inverse. 6.3.2020. Dostupné z: <https://www.inverse.com/entertainment/onward-spoilers-dungeons-and-dragons-easter-eggs-explained-manticore-gelatinous-cube>. [cit. 2024-04-27].
- [7] AMBROSE, Kristy. 10 Things You Didn't (Want To) Know About D&D Gelatinous Cubes. Online. In: CBR. 4.8.2020. Dostupné z: <https://www.cbr.com/dungeons-dragons-gelatinous-cubes-trivia/>. [cit. 2024-05-03].

- [8] ANON. The great 1980s Dungeons & Dragons panic. Online. In: BBC. 2014. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/magazine-26328105>. [cit. 2024-05-04].
- [9] CORY, Ted. The Revival of Dungeons and Dragons in Pop Culture. Online. In: SkullSplitter dice. 18.5.2020. Dostupné z: <https://www.skullsplitterdice.com/blogs/dnd/revival-of-dungeons-and-dragons-in-pop-culture>. [cit. 2024-05-08].
- [10] HARRIS, Rolf. *Your animation time*. Online. London : Hodder & Stoughton, 1991. ISBN 0-340-56160-2. Dostupné z: Internet Archive, <https://archive.org/details/youranimationtim0000harr/mode/2up>. [cit. 2024-05-08].
- [11] HOFFMAN, John. Out of picture. In: *The Art of Luca*. Chronicle Books, 2021, s. 158. ISBN 9781797207254.
- [12] Artstyle analysis Gravity Falls. Online. In: YouTube. 28.11.2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DqT11z8HM7k>. [cit. 2024-05-12].
- [13] TAYLOR, Drew. Fantasy Population. In: *The Art of Onward*. Chronicle Books, 2020, s. 77. ISBN 978-1-4521-7980-3.
- [14] From Animatic to Animation | The Owl House | Disney Channel. Online. In: YouTube. 9.9.2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=v1vaoNkDEys>. [cit. 2024-05-12].

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

D&D „Dungeons & Dragons“ – Jeskyně a draci

DM „Dungeon Master“ – Pán jeskyně

CGI „Computer Generated Image“ – Počítačem vygenerovaný obrázek

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1: Beholder z filmu Dračí doupě (2000)</i>	14
<i>Obrázek 2: Postavy z praktických efektů</i>	15
<i>Obrázek 3: D&D-reference ve formě Quest of Yore</i>	17
<i>Obrázek 4: Nepoužitá verze z filmu Luca</i>	24
<i>Obrázek 5: Digitalizace scény se sušičkou</i>	25
<i>Obrázek 6: První a poslední verze designu Forge</i>	27
<i>Obrázek 7: První a poslední verze designu Greda</i>	28
<i>Obrázek 8: Dokončené pozadí pokoje Greda a Forge</i>	33
<i>Obrázek 9: Barevný skript na Tobíkův pokoj</i>	33