

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

**AUTORSKÝ FILM VYUŽÍVAJÍCÍ ROTOSCOPING**  
**Bakalářská práce**

Autor: Martina Vodičková  
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Grafická tvorba-multimédia  
Vedoucí práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.  
Oponent práce: MgA. Michal Čepelka, DiS.

## Zadání závěrečné práce



Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta

### Zadání bakalářské práce

**Autor:** Martina Vodičková  
**Studium:** P18P0039  
**Studijní program:** B7507 Specializace v pedagogice  
**Studijní obor:** Grafická tvorba - multimédia  
**Název bakalářské práce:** **Autorský film využívající rotoscoping**  
**Název bakalářské práce AJ:** Auteur film that use rotoscoping

#### Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se zabývá některými aspekty vývoje filmu, animačních technik, filmových triků a 3D filmu. Jmenovitě analyzuje rotoscoping, film Alois Nebel, tvorbu titulků (jejich účel, design) a další jevy, které podstatně souvisí s praktickou částí. Praktická část obsahuje autorský film, který v emocionální i myšlenkové rovině reaguje na situaci způsobenou epidemií koronaviru.

VACOVSKÁ, Andrea. *Typografie filmových titulků: úvodní filmové titulky v československém hraném filmu 1945-1993*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2016, 143 s. ISBN 978-80-87989-16-6.

BRATT, Benjamin. *Rotoscoping: techniques and tools for the aspiring artist*. Amsterdam: Focal Press/Elsevier, [2011], ©2011. xii, 287 s. ISBN 978-0-240-81704-0.

KERLOW, Isaac Victor. *Mistrovství 3D animace: [ovládněte techniky profesionálních filmových tvůrců!]*. Brno: Computer Press, 2011, 496 s. Mistrovství. ISBN 978-80-251-2717-9.

TOMÁNEK, Dušan a Michal NANORU. *Nebel: fotografie z natáčení filmu Alois Nebel = photographs from the making of Alois Nebel : 2008-2011*. Praha: Labyrint, 2011, [91] s. ISBN 978-80-87260-33-3.

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL, 2007. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Přeložil Helena BENDOVÁ. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-80-7106-898-3.

HOLANEC, Václav. *99 filmů moderní kinematografie: od roku 1955 do současnosti*. Praha: Albatros, 2005, 346 s. Klub mladých čtenářů. ISBN 80-00-01537-4.

KIMPTON, Diana. *Fantastické filmové triky*. Praha: Egmont, 2005, 157 s. Děsivé umění. ISBN 80-252-0136-8.

GAUTHIER, Guy. *Dokumentární film, jiná kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2004, 507 s. ISBN 80-7331-023-6.

GRONEMEYER, Andrea. *Film*. Brno: Computer Press, 2004, 192 s. Malá encyklopedie. ISBN 80-251-0209-2.

MONACO, James, 2004. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON, 1986. *Film Art*. 2nd ed. New York: ALFRED A.KNOPF. ISBN 0-394-35237-8.

**Garantující pracoviště:** Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,  
Pedagogická fakulta

**Vedoucí práce:** Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

**Oponent:** MgA. Michal Čepelka, DiS.

**Datum zadání závěrečné práce:** 18.11.2020



## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci Autorský film využívající rotoscoping vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce Mgr. et MgA. Pavla Trnky, Ph.D. samostatně a uvedla jsem všechny použité parametry a literaturu.

V Hradci Králové dne

## **Anotace**

VODIČKOVÁ, Martina. *Autorský film využívající rotoscoping*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2021. 55 s. Bakalářská práce.

Tématem bakalářské práce je autorský film, který využívá techniku rotoscopingu. Bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a na část praktickou. Teoretická část obsahuje vysvětlení pojmu film a uvádí i rok jeho vzniku. Jelikož je rotoscoping jednou z mnoha animačních technik, práce krátce zmiňuje i další animační techniky. Ty můžeme rozdělit na 2D a 3D animaci. Animované filmy často využívají pomoci filmových triků, proto je v práci také uvádím. Rotoscoping je důležitý pro teoretickou i pro praktickou část, proto je této technice věnována samostatná kapitola. Uvádím zde tři rotoscopingové filmy a následně je porovnávám z hlediska děje, vzhledu a postupu výroby. Neoddělitelnou součástí každého filmu jsou titulky. Jejich vývojem a vzhledem se zabývám v poslední kapitole. Praktická část popisuje krátkometrážní dokumentární filmy, které jsou tvořeny technikou rotoscopingu. Tématem všech filmů je celosvětová pandemie koronaviru, která je současným největším problémem. Celá práce je zakončena poznatky a shrnutím.

## **Klíčová slova**

Film, animace, rotoscoping, Nebel, titulky

## **Annotation**

VODIČKOVÁ, Martina. *Auteur film that use rotoscoping*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2021. 55 pp. Bachelor Degree Thesis.

The topic of the bachelor thesis is author's film, which uses rotoscoping technique. The bachelor thesis is divided into two parts. The first part is theoretical and second part is practical. The theoretical part contains an explanation of the film's concept and its beginnings. Although rotoscoping is only one part of many animation techniques, this thesis shortly mentions other animation techniques. We can split these techniques into 2D and 3D animation. Animation often uses film tricks, so it shows in this thesis. The rotoscoping technique is very important component for theoretical and practical parts. This is reason to write whole chapter. The bachelor thesis describes and compares three rotoscoping films in terms of happening, appearance and production process. Titles are inseparable part of all films. The last chapter describes history and appearance of titles. The practical part describes short documentary films, which are made with rotoscoping technique. The main theme of the films is global coronavirus pandemic, which is the biggest world's problem now. The thesis ends with my knowledge and summary.

## **Key words**

Film, animation, rotoscoping, Nebel, titles

# OBSAH

ÚVOD .....	8
TEORETICKÁ ČÁST .....	10
1 Současné vnímání filmu .....	10
1.1 Film z hlediska historického vývoje .....	12
2 Základní animační techniky .....	14
2.1 Dvourozměrná animace .....	14
2.2 Trojrozměrná animace .....	15
2.3 Počítačová animace a filmové triky .....	17
3 Animační technika rotoscopingu a její využití .....	19
3.1 Vynález rotoskopie a první filmy touto technikou .....	20
4 Projevy rotoscopingu v daných filmech .....	21
4.1 Film Alois Nebel .....	21
4.2 Film Valčík s Bašírem .....	24
4.3 Film S láskou Vincent .....	26
4.4 Porovnání daných filmů .....	29
5 Filmové titulky .....	31
5.1 Historický vývoj filmových titulků .....	31
5.2 Výtvarná podoba filmových titulků .....	32
PRAKTICKÁ ČÁST .....	34
6 Scénář a prvotní myšlenka .....	34
6.1 Prvotní bodový scénář .....	35
6.2 Příběh maminky .....	37
6.3 Příběh seniorů .....	37
6.4 Příběh studentky .....	38
6.5 Příběh zdravotní sestry .....	38
6.6 Příběh roku 2020 .....	39
7 Vizuální stránka filmů .....	39
8 Postup a realizace při tvorbě filmů .....	40
8.1 Natáčení .....	40
8.2 Kresba .....	41
8.3 Střih a titulky .....	41
8.4 Finální úpravy .....	42
8.5 Propočet času na zpracování .....	42
ZÁVĚR .....	43

Seznam použité literatury.....	44
Internetové zdroje .....	46
Seznam použitých obrázků .....	48
Přílohy.....	50

## ÚVOD

V první řadě se tato bakalářská práce se zaměřuje zejména na film. Zkoumá základní principy a odhaluje kouzlo vzniku filmu. Zabývá se mimo jiné i tím, jak současná mladá generace film vnímá, a to z hlediska obsahu, délky a výrobní náročnosti. Pokládá si otázku, zda si lidé uvědomují, velikost kreativního týmu a jeho podíl se na vzniku filmového díla. Dnes někteří lidé berou film jako snadno dostupný a považují ho za samozřejmost. Kolik filmových konzumentů si ale ve skutečnosti uvědomí náročnost a pracovní nasazení lidí při vytváření díla?

Na tento problém navazuje rozbor filmové techniky zvané rotoscoping. Výtvarná technika, která svým umělecky zajímavým způsobem transformuje hrané scény do atraktivně provedených kreslených animací. Díky ní získávají podle mého názoru animace i film úplně nový rozměr. Tato technika dala umožnit vzniku těch nejzajímavějších filmů a animaci dodává na živosti a realitě. Filmu poskytuje fascinující výtvarný rukopis a stylizaci. Pro české diváky bude zřejmě nejbližším dílem tvořeným touto technikou film Alois Nebel režiséra Tomáše Luňáka, který vznikl v roce 2011. Tento snímek dále podrobuji analýze a srovnávám s dalšími dvěma vynikajícími tituly, které též využívají techniku rotoscoping. Prvním z nich je Valčík s Baširem, izraelský dokumentární film s tematikou válečných konfliktů. Druhým je jedinečný film S láskou Vincent, ve kterém je rotoscoping vylepšen o nesmírně náročnou animaci olejové malby. Všechny filmy mají svůj osobitý charakter a upoutávají pozornost svým vzhledem.

Jako studentka Grafické tvorby a multimédií jsem považovala za nutné se zabývat i oblastí filmových titulků. Je s podivem, že jsou často opomíjené, když tvoří nedílnou součást každého filmového díla. Poukazuji zejména na jejich proměnlivou formu a ve zkratce se zaobírám i jejich funkcí a historií. Tuto kapitulu jsem zařadila na závěr teoretické části, protože i ve filmu jsou titulky nejčastěji až na jeho samém konci.

Praktická část popisuje postup při tvorbě a také odůvodnění podoby výsledného filmu. Jde o obsahově ucelenou kompozici několika krátkých dokumentárních filmových sekvencí, ve kterých uplatňuji techniku animace. Využila jsem k tomu právě rotoscoping, tedy ručního přemalování záběrů snímek po snímku. A to i přes nesmírně velkou náročnost tohoto výtvarného řešení. Věřím,

že hodiny práce navíc pomohly výslednému vyznění finálního díla. Tématem jsem se soustředila na nejaktuálnější problém současnosti, tedy na koronavirovou pandemii. Touto nečekanou krizí jsme všichni zásadně poznamenáni, a proto tento silný jev nelze ignorovat. U mnoha z nás došlo k zásadní proměně životních hodnot, chtěla jsem proto svým dílem přispět k odkazu, který naše generace předá dalším.

## TEORETICKÁ ČÁST

### 1 Současné vnímání filmu

Dříve než se dostaneme k bližším informacím a pododvětvím, by bylo dobré zmínit základní informace o filmu. Například, co je vlastně film? Jak ho dnešní mladá generace vnímá? Opravdu si lidé uvědomují, kolik je na něm práce a kolik lidí ho vytváří? Nebo je to tak, že si v neděli ráno pustí film ke snídani a poté ho hned vypnou, když musí odejít.

Podle několika slovníků či publikací zní definice filmu asi takto: „*Film je souhrnné označení pro kinematografii a veškeré její aspekty – umělecké, technické, komerční a společenské.*“ (Melounek 1994, str. 43).

Gronemeyer (2004, str. 7) popisuje film jako obal nebo jakousi formu, do které se zaznamenávají postupně jdoucí reálné obrazy. V americké angličtině je známe jako motion-picture. Film by se nemohl v tak velké míře vyvíjet bez vynálezu kina. Film také převzal všechna předchozí všemi milovaná média jako literaturu a divadlo. Z filmu se brzy stalo vlivné médium a považujeme ho za zprostředkovatele zábavy a komunikace.

Přestože film je poměrně mladé médium, tak ovlivnil povahu a vývoj ostatních umění. Dal do pohybu spoustu nových objevů, vedl k zdokonalování a umožnil vznik seriálů a počítačových her, které jsou v dnešní době nadmíru oblíbené. Dnes už si asi nikdo nedokážeme představit, jaké by to bylo bez filmů a bez nových technologií. Nejspíše bychom chodili častěji do divadel na živá představení a herecká branže by „byla za vodou“. Film se stal zkrátka neodlučnou součástí našich životů. Užíváme si jej v autobusech, letadlech, kancelářích, kinech nebo z pohodlí domova. Nabízí nám zážitky, které ovlivňují a také uspokojují naši mysl i emoce. Film nám také pomáhá vidět do ostatních kultur, ukazuje nám úžasná místa na světě, dovoluje nám se podívat jak pod hladinu oceánu, tak do vesmíru. V neposlední řadě nás může také vzdělávat a informovat nás o aktuálním dění. Film má obrovské možnosti a divákovi podává různé zážitky a pocity. Máte raději komedii, horor, pohádku či drama? Vše je k dostání a vše je možné. Nebylo tomu tak vždy. Jsem ročník 1999, ale i já si ještě vzpomínám na dobu, kdy v televizi vysílaly 4 kanály a „více ani tůk“. Byly to stanice ČT1, ČT2, Nova a Prima. Když si to tak vezmu, bylo to naprosto dostačující. Člověk se takto mohl podívat na



zprávy, pohádky, filmy i dokumenty. Dnešní diváci si z tisíců kanálů nemohou pořádně vybrat. Existují miliony pořadů a ještě více filmů. Přejde mi, že dnešní divák stráví více času nad výběrem filmu než jeho samotným shlédnutím. Avšak nikdo si nestěžuje, protože současná konzumace filmů stále vzrůstá a diváci touží po stále nových inspirujících dílech. Dnešní mladá generace vyrostla do doby, kdy televize, film a počítače jsou součástí každodenního života. Jen je škoda, že málo koho zajímá, kdo za tím vším stojí. Při vytváření filmu je důležité mít dobrý tým tvůrců, protože film je daleko více než ostatní umění odkázán právě na spolupráci velké skupiny lidí. Kupříkladu na filmu Alois Nebel se podílelo minimálně 66 výtvarníků. Celé natáčení a produkce započala roku 2006 a film byl hotov až v roce 2011, tedy 5 let práce. Celý film měl rozpočet 80 miliónů korun. Divák pak tento film shlédne za 85 minut a dále ho nezajímá.

Provedla jsem průzkum, jak vnímá současná mladá generace film, a co pro ně znamená. Průzkum probíhal na Základní škole Třebechovice pod Orebem, v období března roku 2021. Aktuální pandemická situace neumožňovala provést průzkum osobně ve třídách, proto jsem použila k dotazování aplikaci Microsoft Forms. Dotazovaní žáci ze třetí, šesté a deváté třídy odpovídali distanční formou. Bohužel se tato forma podepsala na konečném výsledku zaslaných odpovědí. Z celkového počtu jsem obdržela odpovědi asi od 20 % dotazovaných. Myslím, že při osobní návštěvě tříd by odezva byla větší a otevřenější.

Odpovědi byly různé, ale v něčem se shodovaly. Často zazněla odpověď, že filmy mají rádi a často se na nějaké dívají. V průměru, tak dvakrát týdně. Pro drtivou většinu je nejoblíbenějším žánrem komedie. „Kdo by se taky nechtěl u filmu pobavit, že?“ Z dotazovaných žáků nikdo neviděl český film Alois Nebel. Přejde mi to škoda, ale vím, že díky dotazníku budou mít o tomto filmu konečně nějaké povědomí. Na otázku, kdy vznikl film, 80 % vybralo správnou odpověď. Když jsem se zeptala na to, jak dlouho trvá natočení filmové série, například jako je Harry Potter, tak 60 % dotazovaných odpovědělo i o deset let nesprávně. Naopak mě mile překvapilo, že zbylých 40 % odpovědělo velmi blízce skutečnosti, takže si uvědomují, jak dlouho natáčení filmů trvá. Co se týče filmových rozpočtů, nemají žáci ani zdaleka tušení a představu o tom, v jak vysokých částkách se filmové odvětví pohybuje. Nikoho ani nenapadlo, že rozpočet filmu se může pohybovat i v miliardových částkách. U otázky, kolik herců, tvůrců a výtvarníků se podílí na

tvorbě klasického amerického hraného filmu odpovědělo 70 % žáků blízce realitě. Jsem ráda, že mají alespoň trochu povědomí o tom, kolik tvůrců za výrobou filmu stojí.

### 1.1 Film z hlediska historického vývoje

Od nepaměti se lidé snažili napodobovat svými malbami pohyb, chtěli zachytit zážitky jejich životů nebo i pohyby zvířat. Touha vytvořit pohyblivé obrázky byla velická, avšak film vytvořit nedokázali. Film v podobě, který známe dnes, musel spolupracovat s dostupnou technikou. Byly to pomalé a postupné krůčky k zdokonalování techniky a vynalézání nových prostředků. Jak už bylo výše zmíněno, film by se natolik neproslavil bez kin a promítání. Počátky filmu si nejspíše každý spojí s bratry Lumièrovými, kteří však nejsou prvními, kdo lidem představil kouzlo filmu.

Jak zmiňuje ve své publikaci Gronemeyer (2004, str. 8) „*Rok 1895 je považován za rok zrození filmu. Závod o první veřejné představení „živých fotografií“ vyhráli sice bratři Skladanowští 1. listopadu 1895 v Berlíně, větší význam pro historii filmu je ale připisován představení bratrů Lumièrových v Grand Café v Paříži o osm týdnů později, 28. prosince. Jejich vynález kinematografu, který technicky předčil bioskop bratrů Skladanowských, je dnes hodnocen jako skutečný průlom moderní filmové techniky. Nárok na autorství nového svět měnícího média by ovšem mohl vznést i Thomas Alva Edison, pokud by jeho kinetograf, jehož běžící obrázky bylo možno v roce 1893 obdivovat ve speciálním pozorovacím přístroji, kinetoskopu, byl přístupný současně více než jednomu diváku.*“



Obr. 1 - Max Skladanowsky a jeho bioskop

Na onom prvním filmovém představení bratři Lumièrové představili divákům deset dokumentárních krátkých filmů. Jednalo se o scény ze všedních dnů obyčejných lidí, replikaci běžného života, například dělníci opouštějící továrnu nebo muži pijící pivo. Asi nejznámějším jejich dílem rané tvorby je Příjezd vlaku na nádraží v La Ciotat. Tento snímek můžete vidět na obrázku 2 - Příjezd vlaku. Snímek údajně v kině rozpoutal paniku, protože diváci v obavách začali před příjíždějícím vlakem prchat ven ze sálu. Z filmu se zanedlouho poté začal rýsovat skvělý obchod. Kinematograf zahanboval ostatní filmové stroje a lidé si ho začali kupovat. Experimenty, filmové triky, trojrozměrný obraz a počítačová animace to vše se muselo postupně vyvíjet a zdokonalovat. Filmové techniky dokázaly dříve nasnímat pouze 16 snímků za sekundu, a proto pohyb nebyl plynulý, dnes už se jedná o biliony snímků za sekundu (Linder Courtney, ©2020), ale nejčastěji se používá dostačujících 24 fps. Z hlediska vývoje byl filmový zvuk přidán až roku 1927, barevný film vznikl pak od roku 1936. Důležitým rokem, který ovlivnil film a především animaci, byl rok 1937, kdy studio Walt Disney přišlo s prvním celovečerním kresleným animovaným filmem Sněhurka a sedm trpaslíků. Právě tento film umožnil vzniknout dalším celovečerním animovaným filmům. Důležitým rokem je i rok 1995, kdy byl představen vůbec první počítačově animovaný celovečerní film Příběh hraček neboli Toy Story (Gronemeyer 2004).



*Obr. 2 - Příjezd vlaku*

## 2 Základní animační techniky

Latinské slovo animace znamená duši, a právě duše dokáže oživit neživé, například kresbu nebo věci. Snaží se zachytit stylizovaný pohyb. Z počátku se animační techniky rozdělovaly jen na kreslenou a loutkovou animaci, ovšem s vývojem techniky se animace rozrostly. Dnes animaci nejčastěji rozdělujeme do dvou skupin, na 2D a 3D (Dutka 2004).

### 2.1 Dvourozměrná animace

Dutka (2004) ve své publikaci popisuje animaci a říká, že sem můžeme zařadit například ručně kreslenou animaci, ploškovou animaci či animace sypkých hmot. Mezi největšího představitele 2D animace patří **klasická kreslená animace**. Ta se často využívala v kreslených groteskách a později i v celovečerních filmech. Důležité pro tvorbu filmu touto technikou bylo umět výborně kreslit a mít dobrou představivost. Jedním z nejznámějších filmů kreslené animace je Sněhurka a sedm trpaslíků z roku 1937.

Další technikou dvourozměrné animace je například již zmíněná **plošková animace**. Ta se odehrává před namalovaným pozadím s loutkou. Loutka je většinou vystřižena z papíru a má samostatné pohyblivé ruce a nohy. Animátor poté vytváří fáze posouváním části těla. Animace vypadá takto velmi stylizovaně a trhaně, avšak svou tvorbou je nejjednodušší. Z českého prostředí využívajícího tuto techniku zde máme výtvarníka Jiřího Trnku s filmem Veselý cirkus. Dále nesmíme zapomenout na Karla Zemana a jeho film Čarodějův učeň. Večerníčkový Rákosníček je také tvořen ploškovou animací od Zdeňka Smetany a asi nejznámější je poloplastická plošková animace Pojd'te pane, budeme si hrát od Břetislava Pojara a Miroslava Štěpánka. Velmi nevšední technikou 2D je **animace sypkých hmot**. Zde animátor pracuje se sypkými hmotami například pískem, solí nebo tabákem, kterými kreslí na podsvícené sklo. Místa, kde vrstvy propouštějí světlo, tak vytváří nezvyklé obrazy. Mistrovská malba je za potřebí u techniky **animace olejomalby na skle**, kdy animátor maluje okénko po okénku. Někteří tvůrci dokáží tuto olejomalbu animovat přímo pod kamerou (Dutka 2004, str. 151). Novodobým filmem připomínajícím tuto techniku je film S láskou Vincent. Olejomalba zde funguje v souladu s počítačovou animací. Blíže se tímto filmem bakalářská práce zabývá v samostatné podkapitole.

Popis dvourozměrné animace podle profesora Edgara Dutky není zcela aktuální. Vypsání technik jsou takto správně, ale je potřeba je doplnit. Do 2D animace spadají techniky ať už ze starší klasické tak i z počítačové animace. Animace klasická a počítačová by se také dala rozdělit do skupin, ale toto rozdělení je méně časté.

Jedna z nejstarších animací je **flipbook**. Malá kreslená knížka, která má animaci vkreslenou na jednotlivých stránkách fázi za fází. Animace probíhá tím, že uchopíme stránky palcem v rohu a postupným uvolňováním se v rychlém sledu obrací. Díky tomu máme pocit, že se kreslené fáze daly do pohybu. Dodnes je tato technika velmi oblíbená a také velmi jednoduchá, při tvorbě je potřeba pouze tužky, papíru a děrovačky. Kombinace materiálů je využívána u **animace grafiky**. Pohyb je vyroben způsobem stop-motion animace pohybujícími se 2D kusy materiálů, například výstřižky z časopisů, fotografií nebo papírů. Animace podobná stínovému divadlu je **animace siluety**. Jak je již z názvu zřejmé, jedná se o animaci, v níž vidíme pouze siluety postav vyrobené z pauzovacího papíru, na který se shora svítí. Jiným druhem animace je **multi-sketching**, kdy kreslíř kreslí současně s vyprávěným příběhem. Při překreslování příběhu nesmí však nic smazat, jedná se tedy spíše o skici. Do dvourozměrné animace můžeme zařadit i techniku **rotoscoping**. Ve zkratce se jedná o techniku, která převádí hraný nebo 3D film do kreslené podoby. Další technikou je **omezená animace**, která pracuje především se statickými obrazy, ale i s rozanimovanými snímky. Využívá pohyb kamery, poutavé vyprávění, dobrý příběh a rytmus. Tato technika se často využívá při tvorbě hudebního klipu či instruktážního videa. Zajímavou technikou je způsob **kombinované animace**. Zde je hraný film propojen s kresbou nebo počítačovou a loutkovou animací. Reálně hraná akce tak získává další rozměr (Animuj.cz, [2021]).

Ve vypisování dvourozměrné animace by se dalo ještě pokračovat. Ale přejdeme teď raději k 3D.

## 2.2 Trojrozměrná animace

Sem zahrnujeme samozřejmě klasickou loutkovou animaci. Dalšími technikami trojrozměrné animace jsou například pixilace, animace objektů, počítačová animace, modelace a mnoho dalších. Podrobněji lze **loutkovou animaci**

popsat jako techniku, která se využívá k pohybu loutky. Zprvu byly loutky sestaveny z drátěné kostry, poté Jiří Trnka a jeho animátoři začali loutky rozpohybovat díky ocelovým kostrám s klouby. Takto loutky připomínaly přesnější anatomické pohyby. Tyto fáze byly natáčeny políčko po políčku, čímž v divákovy vzbuzovaly pocit iluzivního pohybu. Do loutkové animace však můžeme zařadit i animaci plastelíny, která je vskutku působivá (Dutka 2004, str. 154).

Technika **pixilace** je v zásadě velmi podobná loutkové animaci, s tím rozdílem, že nepracuje s loutkami ale s reálnými živými herci. Tito herci působí v roli lidských loutek. I zde se využívá stop-motion animace. Slovo pixie má několik významů, avšak ani jediný nepředstavuje spojitost mezi ním a pixely. Pixie může v překladu znamenat potměšilou víru či strašidlo a slangově pak přitroublý. Klasickým příkladem techniky pixilace je film *Sousedé (Neighbours)* z roku 1952 (Pikkov 2017, str. 21).

K doplnění trojrozměrné animace bakalářská práce čerpá z webového zdroje (Animuj.cz, [2021]). Podobný princip jako u loutkové animace využívá **chuckimation**. Jednoduchou animaci s figurkami/aktéry provádí „neviditelná ruka“. Jedná se o vesměs stejný princip, jako když si děti hrají s panáčky či barbínami. Naopak velmi složitou animací je technika **go-motion**. Loutka zde byla rozpohybována v reálném čase, za pomoci vodících tyčí či provázků. Později se využívaly k rozpohybování strojové mechanismy naprogramované počítačem. To však nestačilo a loutky se pohybovaly trhaně, proto tuto techniku zcela nahradila počítačová animace. Ojedinělou metodou 3D animace je tzv. **špendlíkové plátno**. Jedná se o rám, ve kterém je napnutá síťka se zaraženými špendlíky. Jejich vysouváním a zasouváním se mění expozice a stíny vytvářejí animované obrazce.

Do 3D animace spadá i **animace objektů**, kdy je nám více než zřejmé, že jde právě o rozpohybování neživých věcí. Aneb jak zmínil Dutka (2004) „*Oživit neoživitelné je předmětem i cílem animace*“. Mezi dnes asi nejpoužívanější způsob animace patří **počítačová animace**. Animátor zde využívá pomoci nejrůznějších programů a samozřejmě celý pohyb loutek či objektů zpracovává v počítači.

Za průkopníka počítačové 3D animace považujeme mistra Johna Lassetera. Ten získal několik ocenění za svou tvorbu. Prvním filmem *Luxo jr.* z roku 1986 představil světu nové možnosti. Dají se animovat i naprosto všední věci.

Nejznámějším a také vůbec prvním počítačově animovaným celovečerním filmem byl jeho Toy Story neboli Příběh hraček. V jeho animacích se prokázal jeho talent. Protože „*Kdo umí – umí, kdo neumí – čumí*“ (Dutka 2004, str. 61).

**Modelace** animuje pohyb hmoty, která je například z plastelíny, keramické hlíny nebo moduritu. Pohyby hmoty se snímají kamerou. Jedná se o velmi dostupnou techniku (Dutka 2004).

3D animace by se dala rozdělit do dalších skupin například podle toho, zda je tvořena klasickou nebo digitální technologií nebo podle vlastností loutky. Máme zde zastoupení v klasické loutce, digitální loutce nebo je zde postavou živý člověk, poloplastická hmota, dále špendlíkové plátno atd.

### 2.3 Počítačová animace a filmové triky

Počítačová animace byla již krátce zmíněna v předchozí kapitole, jedná se o nejpoužívanější animační techniku. Jak už je z názvu zřejmé, důležitým prostředkem pro tvorbu je zde počítač. Počítačová animace se musela v průběhu let vyvíjet.

Z počátku 60. let byly počítače a nové technologie odsuzovány, hlavně kvůli předsudkům. Malíři a výtvarníci se obávali, že je počítač připraví o práci. Po prvních experimentech a počítačově tvořených animacích se obavy z počítačů vytratily. V 70. letech se pohled na počítačové umění změnil k lepšímu. V 80. letech šla do popředí trojrozměrná počítačová animace a kombinovala naživo točené pozadí s 3D počítačovými postavami. Velkou zásluhu na tomto rozvoji má jedinečná filmová série Star Wars. V 90. letech byla počítačová animace už velmi zdokonalená a vznikaly první celovečerní filmy. Počítačová animační technika se konečně dočkala uznání! Za úplně první celovečerní film tvořený pomocí trojrozměrné počítačové animace považujeme Příběh hraček z roku 1995. O dva roky později vznikalo už velké množství kvalitních a kreativních 3D počítačových animací a to i v oblasti vizuálních filmových efektů. Znamé filmy tvořené pomocí filmových triků jsou například Ztracený svět: Jurský park, Jumanji a Mutant, Dračí srdce, Titanic, Terminátor, Mumie, Vodní svět, Život brouka a mnoho dalších. Každý animovaný film se vyznačuje svým unikátním a osobitým stylem. V současném 21. století jsou počítačem animované filmy již na vysoké úrovni. Získávají jak na kvalitě, tak na kvantitě (Kerlow 2011, str. 26 – 41).

Jak uvádí ve své knize Kerlow (2011, str. 75 – 84) film netvoří jen jediný člověk, většina animovaných filmů vyžaduje úspěšnou týmovou spolupráci. Pracovníci společně řeší postupy a způsoby zpracování filmu. Jejich částečným domovem se stává digitální studio. Zde můžou řešit důležité faktory. Například celkový vzhled počítačových animací, tón hlasu a cíl postav, produkci, vizuální efekty, záznamové kvóty neboli počet snímků v jedné stopě, kompozici, retušování, rotoscoping a v neposlední řadě animaci. Celý proces zpracování filmu se neustále mění a při zpracovávání musí být neustále posuzován a schvalován.

Celý postup tvorby filmu a příklad produkčního toku na počítačově animovaném krátkometrážním filmu můžete vidět v příloze A - Produkční tok.

Pro veškeré triky je nejdůležitější zaujmout diváka. Pokud je příběh filmu napínavý, zaujme diváka, který se nechá pohltnout příběhem a filmovým trikům věří. Chce jim věřit a chce je vidět. Iluze se pro něj stává skutečností, a právě to je cílem každého triku (Kimptonová 2005, str. 12).

Co se týče vizuálních efektů neboli filmových triků, dnes jsou téměř všechny tvořeny digitálně. Vznikají manipulací s již natočeným materiálem, na rozdíl od speciálních efektů, které jsou tvořené přímo na filmovém plátně. Sem patří tvorba přírodních jevů, jako jsou déšť, mlha, vítr, sníh nebo kouř (Klekner, vizualniefekty.cz, [br], str. 3).

V dnešní digitální době se nejběžněji využívá vizuálního efektu **klíčování**, což je jedna ze základních technik. Pomocí barevného plátna (nejčastěji zeleného či modrého) dochází k zprůhlednění určité barevné složky z obrazu. Herec či rekvizita jsou natočeni před barevným plátnem, které trikař následně odstraní a přidá namísto něj jiné libovolné pozadí. Modré a zelené plátno se používá předně, protože je velmi odlišné od odstínu pleti. Důležitý efekt má také **stop-motion animace**, kdy je objekt fotografován snímkem po snímku. Mezi jednotlivými snímky se však vždy upraví pohyb daného objektu, při přehrání by pak snímky měly vypadat jako plynulá animace (Klekner, VFXcz, [2016]).

Moderní technologie **motion capture** spočívá ve spojení pohybu herce a 3D postavy. V místnosti, jenž se herec pohybuje je spousta kamer snímající jeho mimiku i pohyb. Je oblečený do speciálního obleku s vyznačenými klíčovými body na kloubech. Snímané pozice těchto bodů udávají pohyb digitální 3D postavě (Klekner, vizualniefekty.cz, [br], str. 85).



Filmových triků je ovšem ještě spousta a jejich rozvoj se v dnešním digitálním světě stále zrychluje. Dnes už dokážeme nemožné. Díky vizuálním efektům můžete létat, chodit po vodě, mít modrou barvu pokožky, vlastně nemusíte být vůbec člověk a existovat na tomto světě. Jednu chvíli můžete sedět doma na gauči a pouhým lusknutím prstu se teleportovat třeba na Mars. Výše zmíněné vizuální efekty jsou dle mého názoru v současnosti nejpoužívanější a také nejpotřebnější, a proto jsem je ve své bakalářské práci uvedla.

### 3 Animační technika rotoscopingu a její využití

Co je to rotoscoping neboli český rotoskopie? Tuto otázku si nyní klade asi většina z Vás. Dosud ne moc známá technika, která na sebe však upoutává pozornost svým nevšedním vzhledem. Ale jak vlastně rotoscoping funguje?

*„Tato animační technika využívá zkopírování (překreslení) pohybů z filmu živé akce. Často se používá u snímků, které usilují o absolutně realistický pohyb. Rotoskopie byla vynalezena a patentována roku 1915 Maxem Fleischerem, jedním z průkopníků animovaného filmu.“ (Pikkov 2017, str. 19).*

Technika rotoscopingu je prováděna na stroji zvaném rotoskop. Ten promítá živou akci na kreslířské plátno, poté animátor překreslí podle vzoru kontury a pohyby herce. Tímto postupem se stává animace daleko přirozenější (Bordwell a Thompsonová 2011, str. 501).

K rozvedení myšlenky rotoskopie Isaac Kerlow (2011, str. 381 a 424) uvádí, že rotoskopie jistou formou spojuje animaci a hraný film. Výtvarný postup a její princip je dodnes pořád stejný. Existují dvě varianty rotoskopie, dvojrozměrná a trojrozměrná. Ta dvojrozměrná snímá reálně hranou akci snímek po snímku a následně ji překreslí. Překreslené fáze pohybu jsou takto hotové a film je na světě. Trojrozměrná rotoskopie funguje trochu jinak. Hraná akce živých herců se používá pouze k zarovnání kloubů na 3D postavičkách, díky tomu jejich pohyb vypadá reálněji a dodává jim na živosti.

Rotoscoping lze tedy chápat jako techniku, která převádí hraný film do animované podoby, tím že se snímek po snímku překreslí. Film pak vypadá realisticky i když tomu tak ve skutečnosti úplně není. Dnes se tato technika nejčastěji používá ve videoklipech, krátkometrážních filmech, videohrách ale existuje i několik celovečerních filmů. S technikou rotoscopingu pracuji i v některých animovaných sekvencích praktické části mé bakalářské práce.

### 3.1 Vynález rotoskopie a první filmy touto technikou

Jak už bylo výše zmíněno, o vynález rotoskopie se zapříčinil Max Fleischer. Jak k onomu vynálezu dospěl a co ho k tomu vedlo? Jak je možné, že onen triviální postup nikoho před ním nenapadl? Důležitým milníkem rotoskopie je právě život Maxe a jeho významná tvorba a přínos do světa techniky a strojírenství.

O Maxově životní etapě se blíže dozvídáme z publikace *Out of the Inkwell*, zde Maxův syn Richard Fleischer (2005, str. 13) píše, že Max byl jak umělec, tak mechanik. Viděl velký potenciál ve strojírenství jakožto umění. Zamiloval se do filmu a konkrétně toho animovaného. To ho vedlo k otevření letního kina, které však nemělo dlouhého trvání. V roce 1915 ještě nebyla animace zcela vyvinutá. Pohyby postav byly velmi trhavé a hrubé. Proto chtěl Max přijít s nápadem, jak by animované karikatury mohly vypadat lépe a jejich pohyb plynuleji. Nejjednodušším způsobem bylo reprodukovat pohyb lidského těla. Snímek po snímku zachytil filmovou kamerou lidský pohyb na kousek plochého skla a přes něj položil papír. Pak už mu jen stačilo kontury postav překreslit. Papír s kresbou poté vyfotografoval a pokračoval v překreslování dalšího snímku. Tento postup byl velice zdlouhavý, ale překreslením 16 snímků za vteřinu vznikl velmi realistický pohyb. Tato technika a celý její postup je natolik zřejmý a jednoduchý, že je zvláštní, že ještě nikoho nenapadl. Max si proto hned zařídil patent na svůj vynález, který později pojmenoval rotoskop.

Že technika rotoskopie nějak funguje musel dokázat demonstrací. Potřeboval své ideje mít s kým sdílet, a proto přibral svého mladšího bratra Davea. Problémem pro ně byly finance, čas i prostor. Naštěstí byla jejich matka Essie velmi shovívavá a poskytla jim ze svých úspor 150 dolarů i její obývací pokoj, kde mohli Max s Davem po nocích pracovat. Jejich úplně prvním filmem a rotoskopovanou postavou byl malý klaun Ko-Ko. Jeho hvězdnou roli nehrál nikdo jiný než mladý Dave. Díky rotoskopii se postava klauna hýbala, tak realisticky jako nikdy předtím. Max věděl, že přetvořil historii a že vzhled animovaných filmů bude navždy změněn (Fleischer 2005, str. 21).



*Obr. 3 - Ko-Ko the Clown*

Kromě klauna Ko-Ko Max Fleischer vytvořil ještě například filmy Brooklyn Daily Eagle (1902), the Betty Boop, Pepek námořník = Popeye the Sailor (1933), Gulliver's Travels (1939), Minding the Baby, Superman a mnoho dalších (Fleischer 2005).

Jeho největším protivníkem ve filmové branži bylo studio Disney. Předháněli se spolu ve své tvorbě a úspěších. Studio Walt Disney také vytvářelo rotoskopované filmy, mezi nejznámější řadíme Sněhurku a sedm trpaslíků = Snow White and the Seven Dwarfs (1937), Cinderella, Alice in Wonderland, Peter Pan (Jachnin 1990).

## **4 Projevy rotoscopingu v daných filmech**

S animáčnickou technikou rotoscopingu se setkáváme především v zahraničí, pokud jde o Česko, zde rotoskopie neměla příliš velké zastoupení. Největším představitelem digitální rotoskopie v Česku je nejspíše režisér Tomáš Luňák, který chtěl z komiksové trilogie vytvořit rotoskopovaný film. To se mu ve spolupráci dalších nadaných výtvarníků povedlo. V roce 2011 tak vznikl vůbec první český celovečerní rotoskopovaný film Alois Nebel. Blíže se tímto filmem bakalářská práce zabývá v následující kapitole, kde rozebírá filmový děj i tvorbu. Následně se zaměřuje na izraelský dokumentární film Valčík s Bašírem a dále na jedinečný film S láskou Vincent. Kapitola končí porovnáním daných filmů, a to z hlediska děje, žánru a celé vizuální stránky.

### **4.1 Film Alois Nebel**

Film vznikl na motivy komiksové trilogie z let 2003–2006. První díl komiksu nese název Bílý Potok, druhý pak Hlavní nádraží a poslední třetí Zlaté

Hory. Pro všechny tvůrce bylo velmi důležité zachovat původní komiksový vzhled. Tudíž měl být film černobílý, to ale nestačilo, přidali proto ještě odstíny šedé. Ideální technikou pro tvorbu byla tedy rotoskopie. Díky ní jsme schopni si užívat kreslené záběry ale i obdivovat herecké výkony a gesta. Zajímavostí je samotné slovo Nebel, z německého slova mlha, pozpátku pak leben znamenající život (Negativ, [2021]).

Jak vypadal postup tvoření rotoskopie ve filmu, můžete vidět na obrázku 4 - Český film Alois Nebel a dále na Obr. 5 - Fotografie z natáčení.



*Obr. 4 - Český film Alois Nebel*

Celý film nese vážný melancholický nádech, jedná se spíše o film pro dospělé. Poukazuje na těžkou dobu konce devadesátých let. Žánrem filmu je bezpochyby drama. Dialogy jsou ve filmu převážně krátké a výstižné, zvláště pak u hlavní postavy Aloise Nebela. Z filmu cítíme napětí a melancholii. Děj se stejně jako v komiksu dělí do tří linií, máme tu situaci na železniční stanici Bílý Potok, poté setkání s Květou na hlavním nádraží a poslední linií je rozuzlení na Zlaté Hoře.

Na začátku filmu je zde příjezd vlaku. Je to náhoda, nebo záměr poukázat na jeden z prvních filmů od bratrů Lumièreových? V onom krátkém filmu vlak přijíždí do stanice. Když na plátně diváci prvně viděli, jak se na ně řítí vlak, začali z kina utíkat. Dnes se nám toto již nestane. Inspirací pro film Nebel mohl být i starší film *Ostře sledované vlaky* od režiséra Jiřího Menzela. I zde se setkáváme s tematikou vlaků a životem na železniční stanici, shodou okolností film také pojednává o těžké době, a to během druhé světové války.

V okamžicích, kdy Alois Nebel chodí po železniční trati a kontroluje její stav mi připomíná scény z dětského filmu *Páni kluci* z roku 1975. Alois Nebel je postava v těchto momentech soustředěná a záhumčivá, ale mě vždy vleze na mysl veselá scéna, kdy si páni kluci prozpěvují a poskakují po kolejích.

Velká část děje filmu se odehrává v Jeseníkách, konkrétně na železniční stanici Bílý Potok. Píše se rok 1989 a Nebel zde slouží jako výpravčí. Klidný snímek naruší úprk přes státní hranice. Utíká zde Němý se sekerou v ruce, pravděpodobně se žene za pomstou. Děj je táhlý, avšak udržuje diváka v pozoru a v napětí, co se bude dít dál.

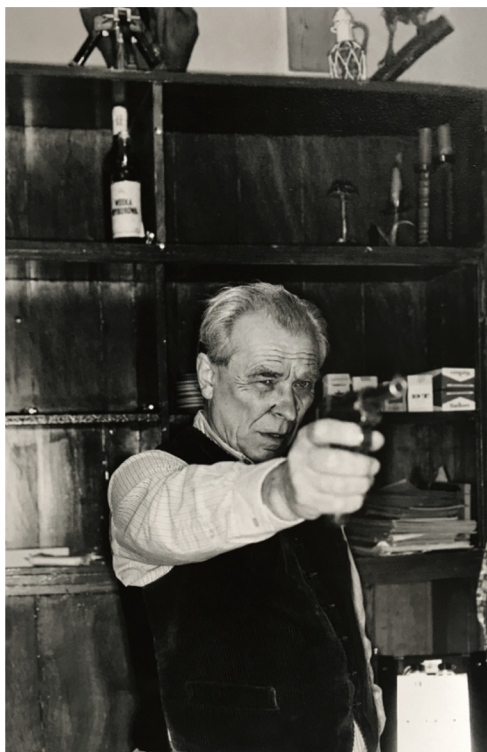
Hlavní postavu Aloise Nebela ztvárnil talentovaný Miroslav Krobot, hraje zde samotáře. Je smutný, stydlivý, moc toho nenamluví, dalo by se říci i pomalý. Je hodný a nechá se sebou zametat. Soucítíme s ním. Protože se mu pořádně nic nedaří, doufáme v jeho úspěch. Čas od času ho přepadne podivná mlha, během které má halucinace a zjevuje se mu Dorotka. Tu po druhé světové válce Němci zabili. Nebel si stále opakuje zastávky vlaku, nejspíš je to jeho zvyk, který ho uklidňuje. Protože jeho halucinace sílí, posílá ho výhybkář Wachek do blázince. Tím přichází o své místo výpravčího.

V blázinci je na pokoji s již zmíněným Němým, ten dostává pravidelně elektrošoky, aby konečně promluvil. To se ale nestane. Výrazná scéna je na zastávce před blázincem, kde na lavičce sedí Němý a Nebel. Neprobíhá mezi nimi žádný rozhovor. Jediné, co klidným hlasem Nebel řekne je „Jeseničák“. Děj nabírá na dramatičnosti, když se Němému podaří z blázince utéct. Avšak zanechá za sebou fotografii, na které je starý Nebel a otec Wachka. Krátce po útěku propustí z blázince i Nebela. Ten je bez práce a neví, co má dělat. Odjíždí proto do Prahy v naději, že dostane práci. Bohužel není úspěšný a bez práce tak přečkává na pražském vlakovém nádraží.

V Praze se Nebel seznamuje s toaletářkou Květou. Ta je na něj milá a brzy si k sobě najdou společnou cestu. Po vánočních svátcích Nebel konečně dostává místo u drah a vrací se do Jeseníku. Avšak má malý domeček, nízkou pracovní pozici a je zchátralejší než kdy dřív. S Květou si posílají dopisy a šťastná chvíle pro něj nastává, když má za ním přijet. Tu noc je ale velká bouřka a oba jsou nuceni se brodit pěšky lesem ve snaze se konečně shledat. Naštěstí oba dorazí k Nebelovi domů v pořádku. Mezitím se Němý pomstí a zabije Wachkova otce. Proč není zcela jisté.

Film tedy končí vraždou a nadějí na lásku. Takzvaný hořkosladký konec. Mísí se zde jak optimistické, tak pesimistické prvky. Po shlédnutí filmu divák

přemýšlí nad tím, jak osud Nebela skončí, zda našel svou životní lásku, ale vzniká zde i otázka proč Němý zabíjel?



*Obr. 5 - Fotografie z natáčení*

#### **4.2 Film Valčík s Bašírem**

Valčík s Bašírem je velmi autentický film. Zobrazuje zážitky a vzpomínky muže z války. Tento muž je hlavní postavou a zároveň režisérem filmu. Jedná se tedy o autobiografický film Ariho Folmana, který se po skončení vojenské služby dal na studium a tvorbu filmu. Jeho film nese dokumentární charakter a jako každý dokument obsahuje příběhy ze skutečných událostí. Folman zde vzpomíná na své mladší devatenáctileté já, kdy byl vojákem v libanonské válce. Snaží se rozpomenout a poskládat si všechny detaily a vzpomínky na válku. Snaží se přijít na kloub tomu, jakou roli zde sehrál.

Začátek filmu je velmi dramatický a nám je již v tuto chvíli jasné, že v tomto filmu bude hodně napětí a akce. Film začíná scénou běžících vzteklých psů. Jejich zuřivý běh je doplněn jinak statickým pozadím. Těchto 26 vzteklých psů se zastaví pod oknem Boaze. Všechno je to, ale jenom jeho sen. Sen zapříčiněný tím, že během libanonské války musel tyto psy zastřelit, aby jeho oddíl nebyl prozrazen. Tento sen, který Boaz vypráví svému kamarádovi, vzbudí v Arim již zapomenuté vzpomínky na invazi v roce 1982. Doposud Ari neměl žádné výčitky ani se mu nevracely žádné vzpomínky na situaci v Libanonu nebo v Bejrútu. Ale nyní si



potřeboval vzpomenout a chtěl vědět, jestli jsou jeho vzpomínky skutečné. Proto vyhledával odpovědi u svých válečných kamarádů.

Ve filmu jsou zachyceny pocity vojáků, nejedná se o klasické vyprávění historických faktů, ale spíše o jejich vzpomínky. Před nástupem válečné akce si povětšinu času vojáci užívali. Fotografovali se, popíjeli a vyprávěli si vtipy, avšak když přišla akce a všude se střílelo, byli vyděšení. Často nevěděli, co dělají, ani na koho střílí. Asi každý si následně dával za vinu své mrtvé kamarády. Po skončení války si vojáci vytvářeli svůj obranný mechanismus, aby je události z války nezdrtily. Například dělali, že se jich válka netýká, nebo na ní pohlíželi z dálky jako na jakýsi válečný film. Avšak každý voják si jednou vzpomene a jeho skutky ho dostihnou. Nedá se říci, že s vojáky soucítíme. Jejich osudy jsou sice smutné, ale klademe si i otázku, kolik lidí zabili?

Poté, co byl libanonský prezident Bašír Džamáíl zavražděn, byli vojáci nuceni odletět do Bejrútu. Zde se však ocitli pod křížovou palbou mstivých obyvatel, kteří Bašíra milovali. Chtěli jeho smrt pomstít. Bašírův portrét byl všude. V ulicích visely jeho plakáty, lidé jeho obličej nosili na tričkách, lahvích i zbraních. Právě podle této situace dostal film název. Během křížové palby jeden voják, Frank popadl zbraň a vyběhl na ulici. Mezi střelami začal střílet a tancovat valčík, přičemž všude kolem něj byly rozvěšené již zmíněné plakáty.

Krátce po Bašírově smrti křesťané obsadili palestinské uprchlické tábory Sabru a Šatílu. Zde poté krutě vykonali svou pomstu na palestinských obyvatelích. Vojáci včetně Ariho v oněch táborech byli, dohlíželi na ně. Masakru na Palestincích se nezúčastnili, ale nic proti tomu nepodnikli. Nevědomky k masakru ještě přispěli, když křesťanům osvětlili světlicemi celý tábor. Vskutku se zde odehrál masakr, kdy všechny Palestince postavili ke zdi a postříleli je. Mezi oběťmi byli ženy i děti. Ari si uvědomí, že tyto části z jeho života jsou skutečné. Vzpomíná na scénu z moře, kdy se dívá na oranžově zbarvenou oblohu.



*Obr. 6 - Valčík s Bašírem*

Po onom masakru se ještě těsně před závěrečnými titulky ve filmu objeví reálné záběry. Tyto skutečné záběry obsahují bolest a utrpení pozůstalých, zmasakrované rodiny a jejich mrtvá těla. Je opravdu těžké se na takovou hrůzu dívat, ještě když víte, že dokumentární film vychází vždy z určité pravdy a skutečných událostí. Na konci filmu opravdu není žádný happyend ani rozuzlení. Zobrazuje především utrpení, bezmoc, ztrátu a pocity z války. Po shlédnutí filmu je divák nejspíš smutný a z děsivých scén otřesený.

Nevím proč Folman celý film tvořil pomocí animace a ve finále použil reálné záběry. Možná pro větší dramatičnost? Každopádně z výtvarného hlediska mi reálné záběry do filmu nesejí. Nejvíce používanými barvami ve filmu jsou černá, žlutá až oranžová a také modrá. V některých částech filmu je i pestré vícebarevné pozadí. Rotoscopingové postavy mají silnější linie a zvýrazněné kontury v obličejích. Co se týče zvuku a hudby, ta je pro film vybraná geniálně. Soundtrack skvěle vystihuje charakter situace. Hudba ve filmu utichne, kdy má, a dodává filmu dramatičnost a také efekt děsivého ticha smrti. Hudba je nejčastěji klavírní či houslová. Podstatou filmu je sdělení, že byla zabita spousta lidí a přiblížení pocitů vojáka divákovi.

### 4.3 Film S láskou Vincent

Film vznikl na počest výjimečného nizozemského malíře Vincenta van Gogha. Prvotní nápad na film měla malířka Dorota Kobiela, původně však chtěla vytvořit jen krátký sedmiminutový snímek. Filmař Hugh Welchman jí přesvědčil, aby namísto krátkého snímku pracovala s ním na onom celovečerním. Samotný scénář tvořili asi tři roky, tým animátorů pak maloval obrazy dva roky. Film S láskou Vincent vznikl dlouhých šest let (Přivřelová, E15, [2018]).

*„Byl natočen kombinací hraného filmu a animace originálních olejomalb. Přesněji řečeno 66 960 originálních olejomalb vytvořených 125 umělci z celého světa podle 94 původních van Goghových děl. Slovy tvůrců by "rozložené obrazy dokázaly pokrýt celý Londýn nebo Manhattan"“ (Bohemia MP, CSFD.cz, [2001–2021]).*

Fotografii z natáčení můžete vidět na obrázku 7 - Fotogalerie z natáčení a dále pak na Obr. 8 - S láskou Vincent výsledný vzhled filmu.





*Obr. 7 - Fotografie z natáčení*



*Obr. 8 - Sláskou Vincent*

Ve filmu jsou jasně viditelné tahy štětce, takže je pohyb trochu trhavý. Avšak vizuální stránka filmu je perfektní a trhavý pohyb alespoň dodává na dynamičnosti. Barevnost je spíše tlumená a v přírodních odstínech. Vyniká zde hodně žlutá, zelená a modrá barva. Černobílé retrospektivní pasáže filmu poukazují na příběh z minulosti či vzpomínky. Jsou tvořené rozdílným způsobem, aby se odlišily. V oněch scénách zaniká malba i výrazné tahy štětce, působí tak poněkud plasticky.

Žánr filmu je animované drama s životopisnými prvky. Scénář je tvořen na základě rozsáhlé zachovalé korespondence mezi Vincentem a jeho bratrem Theem.

Název filmu vznikl díky dopisům, protože je Vincent vždy zakončoval slovy „S láskou Vincent“. To vše dodává filmu na emotivnosti a důvěryhodnosti.

Hlavní děj filmu se odehrává rok po smrti Vincenta van Gogha. Již zde nám vzniká první a ta největší otázka, Jak Vincent zemřel? Byla to vražda nebo se zabil sám? Ve filmu ani tak nejde o život Vincenta, ale spíš o jeho poslední dny před smrtí.

Píše se rok 1891, během pouliční rvačky vypadne Armandovi dopis z kapsy. Je to poslední dopis od Vincenta pro jeho bratra Thea. Právě tento dopis má za úkol Armando doručit, přičemž narazí na několik překážek. První překážkou mu je smrt samotného Thea, který zemřel půl roku po Vincentovi. V retrospektivním příběhu se dovídáme, že měl Vincent smutné dětství. V očích jeho matky nebyl nikdy dokonalý, byl to vyvrhel rodiny. Nedařilo se mu a ze všech prací ho vyhodili. Proto zkusil najít své štěstí v malířství. Úplně poprvé vzal do ruky štětec až ve svých 28 letech. Asi jako většina umělců odešel do Paříže, učit se a nabírat inspiraci. Ale nezůstal zde dlouho, byla to jen zastávka. Za pouhých osm let to z amatéra dotáhl na vlivného umělce. Namaloval více než 800 obrazů, avšak za jeho života prodal jen jediný. Později byl považován za otce moderní malby a inspiroval tak fauvisty a expresionisty. Vincenta lidé považovali jak za blázna, tak za génia. Byl velmi stydlivý a moc toho nenamluvil. Často se podceňoval. Svou vášeň našel v malbě, chtěl tvořit samá velkolepá díla a naplnit tak svůj osud.

Armando je ve snaze doručit dopis nucen odjet do vesničky, kde Vincent trávil své poslední dny. Staral se zde o něj doktor Paul Gachet, od kterého, jak doufá Armando, dostane důležité informace a radu. Avšak doktor není zrovna doma a uvítá ho doktorova služebná. Ta Vincenta zjevně nenáviděla už kvůli tomu, že se zabil v boží den, tudíž neděli. Prý měl v očích šílenství a bylo jí jasné, že přinese jen neštěstí. Naopak doktorova dcera Marguerite ho obdivovala a možná i milovala. Po neúspěšné snaze mluvit s doktorem musí Armando někde přečkat noc. Ubytuje se ve stejné díře, kde dožil své poslední chvíle Vincent. Ve snaze přijít na to, co se mu stalo vyslýchá lidi, kteří Vincenta znali. Dostávají se mu rozporuplné informace, každý má o Vincentovi vlastní příběh. Dcera hostinského Adeline tvrdí, že Vincent zkrátka miloval malování, a to za každého počasí. Často malovat les nebo řeku. Jednou k nim přišel postřelený, pomalu umíral v bolestech. Doktor Gachet moc dobře věděl, jak vyndat kulku, ale neudělal to, prostě mu nepomohl. Nikdo neviděl,

jak se to vlastně stalo. U jeho smrtelné postele byl přítomen i Vincentův bratr. Poté i doktor Mazery, který zjistil, že to nemohla být sebevražda, protože při postřelení sama sebe by takto rána nevypadala. Jaká je tedy pravda? Mohl Vincenta někdo zabít nebo to udělal sám? Kde to udělal a proč? Každý hledá svou pravdu. Asi nejpravděpodobnější je, že se Vincent postřelil sám někde na poli. Mohl to udělat z šílenství nebo protože chtěl svému bratrovi ulehčit finanční situaci, kterou kvůli němu měl. Právě jeho bratr Theo mu totiž kupoval všechny barvy a potřebné vybavení k malbě.

Na konci filmu se Armando konečně setkává s doktorem Gachetem. Ten mu vypráví své vzpomínky na Vincenta. Velmi ho obdivoval, Vincentovi malby mu připadaly úžasné. Sám se snažil stát umělcem, a proto Vincenta napodoboval, avšak neúspěšně. Armando konečně odevzdává dopis, a to manželce Thea. Ta sbírala všechny dopisy, které si kdy mezi sebou Theo a Vincent napsali. Některé jsou velmi dojemné a popisují Vincentovu ztrápenou duši. Je úžasné, že přes všechno to utrpení a bezvýchodné situace dokázal tvořit tak nádherná díla. Film končí jak jinak než pohledem na hvězdnou oblohu.

Po shlédnutí filmu je divák nabit dojmy a emocemi. Přemýšlí nad Vincentovou smrtí, ale i nad jeho životem. Byl to génius nebo spíše blázen? Film každého emocionálně zasáhne svým příběhem i vzhledem.

#### 4.4 Porovnání daných filmů

Dané filmy mají společný charakter – všechny jsou smutné. Svým příběhem a nešťastnými osudy nejspíše nezaujmu mladší diváky. Filmy jsou určeny spíše pro publikum starší 15 let. Do jisté míry nesou prvky dokumentární tvorby. Pojednávají o životě vybraných jedinců. Avšak ani jeden z filmů se nevyhnul fikci. Jejich dokumentární a melancholický nádech zanechá v diváku hluboké dojmy. Ve filmu Alois Nebel jsme rozpačití z hořkosladkého konce, u Valčíku s Bašírem neseme smutek za ty, jež padli ve válce, a nakonec v třetím filmu S láskou Vincent si klademe mnoho otázek ohledně Vincentovy smrti a zároveň s jeho nešťastným životem soucítíme.

Všechny dané filmy využívají techniku rotoscopingu, avšak odlišnými způsoby. U filmu Alois Nebel se setkáváme s klasickým 3D rotoscopingem. Film vznikl na základě komiksové předlohy. Musel tedy být převážně černobílý.

Převážně černobílá, ale nestačila. Tvůrci proto přidali do filmu ještě dva odstíny šedé. Takto kresba vypadala daleko příjemněji a realističtěji, dala možnost vyniknout větším detailům. Podle kresleného storyboardu herci zahráli svou akci, ta se následně okénko po okénku překreslovala. Do záběru výtvarníci ještě animovali déšť, světlo či sněžení. Na 3D rotoskopovanou postavu připínali kotevní body/klouby podle hrané předlohy, díky tomu byla animace plynulejší (Česká televize, [2011]).

Ari Folman tvořil film *Valčík s Baširem* také podle komiksové předlohy. Vytvořil si storyboard s detailními kresbami. Poté natočil akci s živými herci a tu překreslil. Kresbu stylizoval do ploch a zjednodušoval kontury obličejů i těl postav. Využíval předně flashovou animaci, 3D a ruční kresbu. Při tvorbě filmu kombinoval několik technik i efekty. Pozadí filmu tolik nepřekresloval, setkáváme se zde s upravenou fotografií. Celý film je tvořen převážně v černých a žlutých barevných tónech (Jaroš Jan, Český rozhlas, [2011]).

Ve filmu *S láskou Vincent* se postupovalo podobně jako u filmu *Alois Nebel*. Nejprve storyboard a poté živá akce. Natáčení probíhalo v kulisách vangoghovského stylu nebo před zeleným plátnem. Poté byla akce přemalována. Na rozdíl od filmu *Alois Nebel* však ne do počítače, ale jako za starých časů na malířské plátno. Tyto olejomalby byly posléze zakomponovány do filmu. Avšak ne násilně, ale tak aby plynule zapadaly do celého konceptu.

Rukopis daných filmů byl ve velké míře předem určený. Ve filmu *Alois Nebel* byl předem určen celý vzhled a charakter podle komiksové předlohy. Vycházeli z kresebné černobílé formy. Kresebná obrysová linie byla široká a odstíny šedé vyplňovaly celý snímek bez šrafury či stínování. I u filmu *Valčík s Baširem* se vycházelo z komiksové předlohy, avšak zde hrála velkou roli kombinace světla a stínů. Konturová kresba byla v kontrastu s výraznými barvami žluté. Film *S láskou Vincent* vznikl na základě umělcovy malby. Vincentův malebný styl udával vzhled celému filmu. Tento film je ze zmíněných nejbarevnější.

Posledním porovnáním je tvorba a úprava titulků v daných filmech. Důležitost filmových titulků je často opomíjená. Byla jsem nadšená, když jsem viděla originální a expresivní malbu titulků ve filmu *S láskou Vincent*. Je zde zcela autorský font a pod ním se pohybuje malba ve stylu Vincenta van Gogha. Nápisy

jsou psané minuskami (malými písmeny) a jsou bezserifové. Již v úvodních titulcích jsou obsažena jména tvůrců filmu. Závěrečné titulky pak uvádí jména všech herců a tvůrců, avšak zde už ne malebnou formou, ale klasicky bílým písmem na černém pozadí. U zbylých dvou filmů jsou titulky psány velmi podobně. V obou případech zde mají úvodní i závěrečné titulky stejný vzhled. Přijde mi, že i zvolený font a velikost titulků jsou stejné. Strohé verzálky (velká písmena) bez serifů, které působí robustně, a přitom díky většímu prostrkání mezi písmeny vzdušně. Jediným rozdílem zde je, že u filmu Alois Nebel jsou titulky psané bíle na černém pozadí. U filmu Valčík s Bašírem jsou titulky psány žlutě na černém pozadí. Skoro mi připomínají titulky psané kolem 70. let, kvůli žluté barvě získávají „oldschoolový“ vzhled.

## 5 Filmové titulky

Filmové titulky jsou dozajista s filmem úzce spjaty. Bez nich by diváci nevěděli, s jakým filmem mají tu čest, neznali by jeho název a ani jeho tvůrce či obsazení. Jestliže nahlédneme do historie použití titulků ve filmu, můžeme si všimnout, že neměly vždy jasné místo. V raných filmech se titulky nacházely často na začátku, zatímco dnes jsou téměř vždy na konci. Čím to je? No možná proto, že dnešní doba je daleko více uspěchaná. Diváci nemají čas, ani trpělivost na začátku filmu číst, kdo film stvořil a kdo v něm účinkuje. Chtějí shlédnout film a přitom nebýt ničím takovým rušeni. Filmové titulky jsou tudíž dnes ve větší míře až na konci filmu. Teď si položme ruku na srdce a přiznejme si, kdo filmové titulky čte. Přitom jejich existence je velmi potřebná a jejich přečtením vzdáváme hold všem účastníkům podílejícím se na tvorbě filmu.

### 5.1 Historický vývoj filmových titulků

Výtvarná podoba filmových titulků se v průběhu let značně měnila a díky technologickým možnostem vyvíjela. Setkáváme se například s ilustrativními, ručně psanými nápisy a štětcovou švihovkou. V prvopočátcích se využívaly statické titulky, které vyznačovaly začátek a konec filmu, dále se používaly i mezititulky – shrnovaly a líčily popis dění či zprostředkovávaly zvuk. Filmaři, scénáristi a zvukaři, to byli zkrátka řemeslníci a titulkům z hlediska typografie a vizuální stránky nerozuměli. Aby filmové titulky nějak vypadaly a přilákaly početnější publikum leželo na srdci producentovi. Od vzniklého filmu požadoval

lákavé výsledky. Titulkové sekvence získávaly většího významu a prestiže. Staly se samostatným užitým uměním. Dále také získaly status malého filmu uvnitř filmu. Filmové titulky byly a stále jsou považovány za nutné zlo, které je neoddelitelnou součástí celého filmového díla. Na titulek nahlížíme tedy pouze v souvislosti s celkem (Vacovská 2016, str. 12).

Filmová tvorba jde ruku v ruce s aktuální situací. Když svět otřásala občanská válka a politické konflikty, vše se na tvorbě filmu podepsalo. V 80. letech po příjezdu ruských tanků se vzniklé filmy staly nežádoucími a bylo zakázané je promítat. Veškeré filmy, scénáře i titulky musely být schvalovány. Dalo by se říci, že celá československá kinematografie se do historie filmových titulků nezapiše, ale to neznamena, že je méněcenná. Tvorba byla často odvozená nebo napodobující již vzniklé filmy či titulky (Vacovská 2016, str. 10–11).

Pro představu, jak vypadaly filmové titulky na počátcích české kinematografie, můžete vidět v příloze B - Titulky mezi roky 1945–1960.

## 5.2 Výtvarná podoba filmových titulků

Výtvarnou podobu filmových titulků ve své publikaci Vacovská (2016, str. 100) popisuje v souvislosti na technologických možnostech dané doby. Píše zde, že titulky úzce souvisí s vývojem filmového triku. Zprvu když byl filmový obraz ještě černobílý, tak titulky existovaly prakticky jen v jedné podobě – bílé titulky na černém pozadí. Když byly zapotřebí další doplňující texty, tak je výtvarník musel vytisknout na papír, nebo napsat na chodník či zeď. Tento text se nasnímal kamerou a následně se zakomponoval do výsledného díla. Jednalo se tedy o jakousi formu kopírování.

Větší možnosti zpracování titulků přineslo používání triků dvojexpozice a víceexpozice. Bílé titulky se tak napřímo spojily s filmovým podkladem. Velkým a zlomovým okamžikem byl objev duplikačního procesu někdy ve 20. letech. Díky tomuto objevu se dalo vyrábět mnoho filmových kopií ve stejné kvalitě jako originál. Při tvorbě filmových titulků hrála roli dobrá spolupráce mezi grafikem, který navrhoval vzhled titulků, a mezi trikovým kameramanem, který titulky snímal a následně rozpohyboval (Vacovská 2016, str. 101).

Filmová studia fungující v 30. letech vytvářela filmy ozvučené, takže titulky byly zapotřebí jen na začátku a na konci filmu. „*Filmové mezititulky*

*používané dříve u němých filmů se již pomalu stávaly historií. Úvodní titulky obsahovaly název filmu, produkční údaje, jména herců, tvůrčích pracovníků a názvy filmových studií a laboratoří, ve kterých byl film zpracován a vyroben. Film končil obvykle pouze titulkem „Konec“. O vzhledu titulků rozhodoval především režisér a kameraman. Bylo důležité vybrat písmo, kterým se titulky zhotoví, dále také jeho velikost, kompozici, pohyb a barevnost. Titulky se často psaly či malovaly ručně na papír či sklo. Podklad byl černé pozadí a bílé písmo. Existovala také plastická písmena, která se pomocí pravítka vysázela na skleněný stůl a poté se nasvícená natočila na kameru. S nástupem barevného filmu mohly být i titulky barevné a na barevném podkladu, avšak stále převládala tradice bílých titulků na černém pozadí. Bylo to proto, že takto jsou titulky nejčitelnější. Pokud však byly použité barevné titulky nejčastěji byly psány žlutě a jejich čitelnost byla podpořena ještě stínovým podkladem. Titulkové sekvence vznikaly za pomoci přístrojů trikové kopírky a kondenzoru. Později byly tyto analogové přístroje nahrazeny počítačovým zpracováním. S nástupem digitálních technologií neexistují žádná omezení. „Je možné pracovat s libovolným fontem, barvou, efekty, animací a titulky spojovat s jakýmkoli obrazovým podkladem. Digitalizace filmové tvorby obecně přinesla nesporné výhody – její možnosti jsou ve všech ohledech téměř neomezené a záleží pouze na tvůrčí invenci autorů.“ (Vacovská 2016, str. 101–114).*

Je zajímavé, že dnešní digitální technika nám dává v tvorbě titulků neomezené možnosti, a přitom se na jejich tvorbu a vzhled dnes už neklade takový zřetel. Je to škoda, protože titulky jakožto takový film ve filmu se snaží v divákovi navodit určitou náladu a zároveň dokresluje atmosféru celého filmu. Titulky můžeme rozdělit na několik částí podle toho, kde jsou ve filmu umístěny a také podle toho jakou nesou funkci. Když se řeknou titulky někteří lidé si vybaví titulky jako překlad mluveného slova neboli přepis řeči, jiní zase jako závěrečné titulky nebo naopak ty úvodní. Ať už ty na začátku, na konci, nebo mezititulky a skryté titulky, všechno to jsou filmové titulky a jsou velmi důležité.

## PRAKTICKÁ ČÁST

Když jsme si v průběhu zimního semestru měli zvolit téma bakalářské práce, nebylo to pro mě vůbec lehké. Vždy mě fascinoval film a jeho tvorba. Přestože jsem měla s filmovou tvorbou malé zkušenosti z prvního ročníku, rozhodla jsem se, že se své dovednosti pokusím rozvinout. Vybrala jsem si tedy práci na autorském filmu. Já jsem byla vždy maximalista. Už na střední škole, kdy jsme si měli vybrat, co budeme zpracovávat jako závěrečnou práci, jsem si zvolila stolní deskové hry. Mohla jsem vytvořit pár plakátů či fotomontáž, ale to by pro mě nebyla dostatečná výzva. Stejně jako tehdy, tak i nyní jsem si vybrala časově asi nejnáročnější a nejobsáhlejší tvorbu. Rodina mi říkala, že vytvořit film je z hlediska dostupného času sebevražda, ale já si stála za svým. Když už jsem věděla, že budu tvořit autorský film, bylo třeba vybrat vhodné téma.

Věřím, že věci a události kolem nás, nás ovlivňují, a proto jsem využila nejaktuálnější problém současnosti, jakožto téma pro můj film. Jedná se tedy o koronavirovou pandemii, se kterou se v posledním roce denně potýkáme. Mnoha lidem toto onemocnění změnilo životy nebo je alespoň do značné míry ovlivnilo. Tuto nečekanou krizi zkrátka nelze ignorovat.

### 6 Scénář a prvotní myšlenka

Má první myšlenka byla, že vytvořím autorský krátkometrážní film s katastrofickým scénářem. Autorský film znamená v podstatě to, že film vytváří jediný člověk, tedy autor, který zastupuje funkci režiséra, producenta a dalších tvůrců. Vytváří vlastní originální dílo, které je do jisté míry jeho seberealizací.

Původní film se měl jmenovat COVID. Mělo jít o černobíle zpracovaný film s temným charakterem, který vypráví o koronavirové době ve spojení s obyčejnou dívkou. Ta si žije vlastním životem bez ohledu na děsivé okolnosti. Vstává z postele a má běžný obyčejný den, avšak cítí, že na ní dopadá smutek. Všichni lidé v okolí jsou nakaženi a je jen otázkou času, než se covid zmocní i jí. Na malý moment jí napadne se vším skoncovat a skončit tak její bezútěšný život. Nakonec se rozhodne žít. Cestou do školy jí však nakazí jeden kolemjdoucí. Dívce dochází, že všude číhá nebezpečí a možná je už i ona tou nebezpečnou, proto odjede domů. Druhý den se necítí dobře a situace jí je jasná. Uplyne několik dní, než se



dívka začne cítit lépe, a právě v tento den začne vidět svět barevně a po pohledu z okna pochopí, že svět už bude naprosto v pořádku.

### 6.1 Prvotní bodový scénář

- Potemnělý obraz, kde slyšíme pouze monolog muže, který nám nastiňuje situaci. Následují krátké útržkovité obrazy epidemiologické situace v Číně a ve zbytku světa. Lidé vykupují obchody a vzrůstá počet nakažených. Zavírají se školy, restaurace, sportoviště a kulturní život upadá. V nemocnicích docházejí lůžka i personál. Celý úvod doprovází dramatická hudba.
- Probudím se. Snad to vše byla jen noční můra. Mám hlavu v dlaních. Vstávám z postele a rozhrnuji závěsy. Podívám se ven, kde chodí lidé a za nimi jako stín postava Covidu. Nic neříkám a pomalu odcházím. Jdu si připravit kávu, jako při běžném ránu. Sednu si a kávu si v klidu a pohodlí vypiji. Poté se odeírám z domu (záběr na chůzi).
- Jsem na nádraží. Vlak přijíždí a já stojím v kolejnicích. Vidím řítící se vlak přímo na mě (v okně je vidět smějící se postava Covidu). V poslední chvílce jsem si to rozmyslela a ustupuji z kolejí. Chci ještě žít, byla to bláhovost. Do přijetého vlaku nastupuji. Nevím, ke komu se mám posadit, protože vedle všech cestujících vidím onoho nepřítele, Covida.
- Po příjezdu do cíle procházím skrz nádražní budovu. Dá se říci, že se přes množství lidí spíše prodírám. V tom nějaký muž zakašle (ve zpomaleném a detailním záběru vidím malé kapénky). Jeho viry dopadly přímo na moji tvář, šklebím se a tvář si rychle utírám.
- Nyní sedím ve škole na hodině počítačů. Moc nevnímám výklad učitelky, neboť si prohlížím aktuální informace o pandemii a zároveň počet nakažených v Česku. Jsem z toho počtu v šoku a taky jsem vyděšená. Prosím tedy učitelku, zda můžu z hodiny odejít. Beru si s sebou všechny věci a rychle opouštím budovu školy. Hned za východem si zoufale desinfikuji ruce, ale vím, že je už pozdě.
- Jedu vlakem zpátky domů, ničeho se nedotýkám a mám ruce založené do podpaží. Když se mě někdo zeptá, zda si ke mně může sednout, tak odseknu a řeknu že určitě nemůže. Po příjezdu spěchám domů a prásknu

vchodovými dveřmi. Již se necítím dobře. Těžkopádně a nemotorně ulehám do postele.

- Druhý den se vzbudím se zarudlýma očima, bolestí v krku, smrkám a mám ošklivý suchý kašel. Jdu si pro čaj a také pro teploměr. Teplota 39. Beznadějně ležím v posteli s rukama spadlýma podél těla.
- Záběr na detail mé hlavy. Zjevuje se mi obrázek mě a postavy Covid, jak se raduje a pošklebuje se mi (nad námi je stav 0:1 – prohrávám). V televizi si pouštím aktuální zprávy – Zrovna vyhlašují karanténu. Dávám si z toho obklad na hlavu a zavírám oči.
- Uplyne několik dní (na obloze se třikrát mihne slunce s měsícem). Já se probouzím a je mi skvěle. Najednou vidím barvy, svět je barevný! Jak kdyby bylo najednou vše v pořádku. V hlavě se mi přehraje obraz mě a Covidu (stav 1:1). Vstávám a pouštím si televizi (slyšíme pouze zvuk- „epidemiologická situace je pod kontrolou a je výrazně lepší, dá se téměř říci, že jsme onemocnění covid-19 porazili“). Jdu si roztáhnout závěsy, dívám se z okna ven, nevěřím svým očím. Venku pobíhají doktoři, v rukou mají brokovnici a nahánějí Covid. Nemilosrdně je střílí do hlavy. Postavy Covidu, tak pomalu, ale jistě umírají na zemi.
- V posledním záběru pohled na mě. Jsem v šoku, ale vzápětí se však škodolibě usměji.

Po konzultaci s vedoucím práce, jsme se nakonec shodli, že by bylo lepší do filmu vnést příběhy více lidí. Mým záměrem se nakonec stalo vytvořit obsahově ucelenou kompozici z několika krátkých filmů, vyprávějících o prožitcích běžných lidí během koronavirové pandemie. Filmy nesou dokumentární charakter, protože každá postava vypráví svůj vlastní příběh. Jejich niterně prožité příběhy nesou vlastní ráz a sdělují nám odlišné pocity. U příběhu Nely jakožto čerstvé maminky se dovídáme, jak prožívala těhotenství a jaký vliv na ní měl koronavirus. Ve filmu s mými prarodiči soucítíme s jejich obavami a blíže vnímáme jejich pozměněnou rutinu. Ve filmu, kde hraji hlavní postavu já sama, vidíte příběh ze strany studentky. I já se musela kvůli koronaviru strachovat, a to především o zdraví mých blízkých. Zajímavá byla distanční výuka a její dopad na mé studium. V dalším filmu se nám nabízí i pohled na koronavirovou pandemii ze strany zdravotnice. Chápeme, že všichni zdravotníci jsou tu pro nás a není to pro ně z psychické i fyzické stránky

lehké. Unikátním filmem je poslední film, který je ale v podstatě začátkem všech příběhů. Vypráví nám o počátku pandemie a následném průběhu roku 2020. Onen rok bude s onemocněním covid-19 nepochybně na dlouho spojen.

## 6.2 Příběh maminky

Když přišla koronavirová krize, už jsem byla ve čtvrtém měsíci těhotenství a pravidelně navštěvovala poradnu pro těhotné maminky, navíc jsem stále pracovala ve školce jako učitelka. Ve strachu o své zdraví a zdraví mého miminka, jsem dobrovolně odešla na neschopenku. Když se nyní zpětně poohlédnu na jarní pandemii, větší strach než já sama, měla moje rodina, která mě varovala před návštěvami a kontaktu s veřejností. Lékaři tou dobou neměli skoro žádné informace o tom, jak by koronavirus mohl ublížit plodu, proto mi bylo i ze stran lékařů doporučeno vyhýbat se davům. S příchodem léta nastal trochu problém, břicho se mi zvětšovalo a v roušce se hůře dýchalo. Krátce potom, však vláda rozvolnila opatření – nemuseli jsme nosit roušky. Této situace jsme využili a chodili jsme se zchladit na koupaliště. Další štěstí nás čekalo v porodnici. Přítel mohl být celý porod i krátce po něm se mnou. Den po mém odchodu z porodnice jsem se dozvěděla, že je zákaz návštěv ve všech nemocnicích. Byli jsme šťastní, že všechno dobře dopadlo.

## 6.3 Příběh seniorů

Rok 2020 začínal vcelku normálně, ale v březnu se rozrostla krize koronaviru a u nás se zavřela celá vesnice. Já i můj muž jsme v televizi sledovali, jak se koronavirus šíří po celém světě. Byli jsme proto rádi, že Česko tuto krizi zvládlo docela dobře. Máme fenku Bertu, tu jsem musela venčit každý den, chodila jsem s ní jen na louku, kde jsme nikoho nepotkávaly. Naše dcera nám vozila nákupy, vždy se zdržela jen krátce a byla v roušce, nechtěla nás nakazit. Protože jsme se s nikým nestýkali, tak jsme si s manželkou začali více povídat a vzpomínat. V létě se však vše obrátilo k lepšímu. Scházeli jsme se s rodinou a přáteli. Avšak léto rychle uteklo. Těšili jsme se na Vánoce. Máme dva vnuky a dvě vnučky, doufali jsme, že je uvidíme. Nakonec se dali všichni otestovat a protože byli v pořádku, sešli jsme se u nás doma. Bylo to příjemné posezení. Oba věříme, že příští rok bude lepší. Přejeme všem hodně zdraví, lásky, pohody a klidu.

## 6.4 Příběh studentky

Rok 2020 byl pro mě velkým zklamáním, vkládala jsem do něj velké naděje. No a jak začal!? Prvními nakaženými koronavirem, což vypuklo v pandemii a následnou karanténu. Situace v Česku byla nepřehledná. Vystřídalo se několik ministrů zdravotnictví, všichni nosili povinně roušky a dodržovali rozestupy, přesto se koronavirus pořád šířil. Začínala jsem se bát a nejvíce kvůli mým blízkým, kteří by toto onemocnění nemuseli tak dobře snášet. Protože bylo všude zavřeno, nejvíce času jsem trávila doma. S přítelem se nám stalo nejlepší zábavou hraní deskových her. Když nastala distanční výuka, tak to pro mě i pro ostatní bylo zpočátku těžké. Nakonec jsme si na to museli všichni zvyknout. Učitelé se snažili dělat přednášky přes Teams a na zadané úkoly jsem měla doma víc času, než který bych jinak ztratila cestou do školy. Uplynulo několik měsíců a pandemická situace se stále nelepšila. Začalo se mi hodně stýskat po mých kamarádech a také po kulturním životě. I přesto, že jsem byla stále doma, onemocněla jsem a se mnou i moji rodiče. Po testech jsme zjistili, že jsme všichni pozitivní a byla nám nařízena 14denní karanténa. Každý jsme měli jiný průběh. Nejhorší však má mamka. Když už nám bylo lépe, byli jsme rádi, že to máme za sebou. Nakonec pro nás vše dobře skončilo, ale chápu, že ostatní takové štěstí mít nemusí. Je mi líto všech, kteří kvůli koronaviru o někoho přišli. Doufám, že další rok bude pozitivnější...no myslím veselejší.

## 6.5 Příběh zdravotní sestry

Studuji v posledním ročníku vyšší odborné školy, obor dětská zdravotní sestra. Donedávna jsem pracovala jako brigádnice v kině. Avšak s příchodem koronavirovu jsem byla nucena změnit směr. Při první vlně pandemie nám zrušili ve škole praxe, proto jsem se rozhodla přihlásit na výpomoc do nemocnice. Nejprve jsem byla na oddělení, kde nebyli pacienti nakaženi koronavirem, ale i tak chyběl personál a nemocnice byla vytížena. Během druhé vlny jsem pomáhala přímo v odběrovém covid stanu a jezdila jsem provádět odběry na covid-19 po celém kraji. Abych byla chráněná před nákazou, musela jsem nosit ochranný oblek. Ten se velice obtížně oblékal a navíc v něm bylo vedro. Někteří pacienti se odběrů báli, ale neměli k tomu žádný důvod, vždy jsem byla něžná. V covid teamu jsme byli převážně studenti posledních ročníků vysokých škol. Jsem za tuto příležitost

vděčná, mnoho jsem se toho naučila. Je mi líto všech, kteří ztratili své blízké nebo přišli o svou práci. Doufám, že pandemie brzy skončí.

## 6.6 Příběh roku 2020

Kdo by si na začátku roku 2020 pomyslel, že celý tento rok bude ovlivněn postupnými vlnami nákazy, která měla svůj původ v čínském městě Wu-chan. Šlo o nový druh koronaviru, později nazvaným SARS-CoV-2, který způsobuje onemocnění COVID-19. Do Čech se tato nákaza pravděpodobně dostala poslední týden v únoru, kdy se čeští občané vrátili z Číny a také již nakažené Itálie. Během roku 2020 se tato nákaza rozšířila a donutila tak Českou republiku vyhlásit nouzový stav. Zavřely se obchody, restaurace, divadla, sportoviště, školy, firmy utlumily svou činnost a kulturní život upadal. Díky opatřením, které jsme podnikli, jsme překonali první vlnu. Avšak na podzim udeřila vlna druhá a ještě tvrději. Nejvíce denně nakažených na covid-19 bylo více než 17 000 osob. Největší tíže byla tak na bedrech našich zdravotníků, kteří o nás denně pečují. V nemocnicích docházela lůžka i personál. Nejohroženější skupinou byli senioři, avšak onemocnění se dotýkalo nás všech. Žili jsme s vědomím dennodenního rizika. Situace je doposud nejasná a také velmi stresující. Ustáli jsme druhou vlnu. Přijde další?

## 7 Vizuální stránka filmů

Jak už jsem zmínila, všechny filmy nesou dokumentární charakter, a právě to bylo mým hlavním podnětem k práci s rotoscopingem. Tato technika se totiž podle mého názoru dokonale hodí pro zdůraznění jakési lidskosti a přidává na důvěryhodnosti. Pro rotoscoping je typické, že před animací se nasnímá reálná akce živých herců. Hraná akce se poté postupně okénko po okénku překreslí. Takto jsem postupovala v tvorbě i já. Avšak celý film není jen rotoskopovaný, například ve vyprávěných příbězích jsem zvolila techniku počítačové kresby. Naschvál jsem tyto linie odlišila, aby bylo zřejmé, kde končí akce a začíná vyprávění. Navíc některé části příběhu bych nebyla rotoscopingem schopná udělat. Jedná se třeba o retrospektivní snímky, kdy mamince rostlo břicho nebo když ležela v porodnici.

Barevnost nebo spíše nebarevnost filmů mi byla už od začátku jasná. Věděla jsem, že chci filmy tvořit jen černobílé. Avšak takto působily stroze. Musela jsem tedy do kreslených snímků přidat ještě dva odstíny šedé. Takto vypadaly kresby více propracované a taky reálné. Černobílé filmy jsou podle mého názoru krásné a

nesou v sobě čarovný nádech minulosti. Nejvíce jsem se ve své tvorbě inspirovala vizuální stránkou filmu Alois Nebel. I zde jsou použity výrazné černé linie doplněné o odstíny šedé.

## 8 Postup a realizace při tvorbě filmů

Při tvorbě každého z filmů jsem musela mít dopředu vymyšlený scénář a také žánr. Musela jsem vědět, jak budou filmy na ostatní působit, a co jim chci svými filmy sdělit. Chtěla jsem vytvořit filmy o pocitech lidí, kteří si prošli koronavirovým rokem 2020. Scénář filmů jsem musela asi šestkrát přepisovat. Protože jsou filmy dokumentární, potřebovala jsem samozřejmě skutečné příběhy lidí. Musela jsem proto tedy oslovit několik známých, jestli budou ochotní se mnou na filmu spolupracovat a sdílet tak své příběhy s ostatními, kteří filmy shlédnou. Účinkující do filmu jsem sháněla asi měsíc, pak jsem s nimi asi dva měsíce pracovala na scénářích a příbězích. Musela jsem čekat na jejich sepsané výpovědi a pak je s nimi poupravit a finalizovat. To znamená tvořit smysluplnější věty a opravit gramatické chyby. Poté jsem měla hlavní jádro všech filmů – hotové příběhy.

Když už jsem věděla, že mým výstupem bude série krátkých dokumentárních filmů, měla jsem napsaný scénář a věděla jsem, kdo ve filmech bude účinkovat, musela jsem si připravit a rozkreslit storyboard. Právě storyboard, nebo chcete-li kreslený scénář, byl pro mě v této fázi nejdůležitější. Pomocí obrázků jsem si rozvrhla, jak budou scény a filmy vypadat. Musela jsem vědět kolik snímků budou filmy obsahovat, kolik obrázků musím nakreslit, jak dlouhé budou filmy a z jakých úhlů budu účinkující natáčet. Jak vypadal storyboard například u filmu s příběhem maminky můžete vidět v příloze C - Storyboard.

### 8.1 Natáčení

Protože rotoscoping prvotně vychází z hrané akce, musela jsem se s „herci“ domluvit a natočit scény. Každou scénu jsem natáčela v jiném prostředí a za jiných podmínek. Musela jsem umět pracovat s velikostí dostupného prostředí a taky s jeho osvětlením. Například u scény, kde maminka vaří, a přitom drží své dítě, bylo v místnosti hrozně málo prostoru a také málo světla. Počítala jsem, proto dopředu s tím, že tmavá místa budu muset prosvětlovat a dokreslovat. Po několika pokusech

natočit dokonalý záběr jsem konečně měla zkompletované a hotové nahrávky. Natačení všech potřebných scén mi trvalo asi dva týdny.

## 8.2 Kresba

Video s hranou akcí jsem poté okénko po okénku vyscreenovala a vytvořila si tak podkladový obrázek. Ten jsem poté v grafickém programu Adobe Photoshop převedla do černobílé podoby. V několika vrstvách jsem poté přidávala vlastnoruční kresbu, kterou jsem prováděla pomocí Apple Pencil na iPadu. Jak vypadala rozfázovaná tvorba snímků můžete vidět v příloze D - Postup výroby filmu. Jeden obrázek jsem kreslila v rozmezí od 40 do 70 minut. Pro jednu rotoskopovanou vteřinu filmu jsem musela nakreslit 3 obrázky. Například film s příběhem maminky je dlouhý dvě minuty. Pro tento film jsem musela vytvořit celkem 53 snímků. Celá kresba včetně rotoscopyové části filmu mi trvala přibližně 44 hodin. Kdybych v tomto tempu sama kreslila celovečerní animovaný film, který trvá běžně hodinu a půl, tak by mi jeho tvorba zabrala 1 980 hodin, což je asi 82 dnů. To nezní tak zlé, že? Ale je to 82 dnů tvrdé práce během celých 24 hodin denně. Normální člověk pracuje 8 hodin denně, takže za těchto předpokladů by mi tvorba filmu trvala poněkud déle.

## 8.3 Střih a titulky

Hotové nakreslené snímky, ale netvoří celý film. Musela jsem je vložit do programu Adobe Premiere Pro. Zde jsem je aplikovala na časovou osu v takových délkách, aby odpovídaly mým představám. To znamená, další práce na střihání a přesouvání snímků. Dále jsem snímky musela seřadit tak, aby pasovaly na mluvený monolog. Aby, když byla řeč o koupališti, tam bylo skutečně koupaliště a ne obchod.

Když jsem měla sestříhané snímky i dabing, nezbývalo mi nic jiného než film dokončit. Potřebovala jsem vytvořit úvodní a závěrečné titulky. Zvolila jsem jednoduchý font bez serifů, klasické bílé písmo na černém pozadí. Aby titulky nepůsobily, že byly do filmu jen vloženy, přiřadila jsem jim efekt prolnutí. Konkrétně v Adobe Premiere Pro efekt Dip to black.

## 8.4 Finální úpravy

Úvod i závěr filmu potřeboval nějaký hudební podkres. Proto jsem využila dostupného webového portálu, kde je zdarma ke stažení hudba. Po dlouhém hledání a přehrávání všech nejrůznějších skladeb, jsem konečně našla takovou, která by se mi do filmu líbila. Jedná se o skladbu Cylinder Three z digitálního alba Cylinders od Chrise Zabriskie. Po stažení jsem ji tedy aplikovala na časovou osu a do mého filmu. Poslední úpravy, které jsem prováděla, byly závěrečné titulky. Musela jsem je sepsat a také zařídit, aby se automaticky při přehrávání posouvaly. Celá práce v programu Adobe Premiere Pro mi zabrala na jednom filmu asi 3 dny.

## 8.5 Propočet času na zpracování

Když si to nyní sečtu, tak vypracovávání scénářů a domluva s herci mi trvala přibližně 3 měsíce. Kresba storyboardů a natáčení scén mi zabralo asi měsíc a půl. Poté přišli svátky, Vánoce a s tím i mé onemocnění covid-19, přičemž jsem skoro tři týdny nemohla na filmech pracovat. Začátkem roku 2021 jsem začala vypracovávat rotoscopingové scény, na kterých jsem vlastně pracovala v průběhu pěti dlouhých měsíců. Mezitím jsem kreslila obrázky vztahující se k příběhům. První film jsem vypracovávala příběh roku 2020, poté jsem pracovala na příběhu maminky. Tyto filmy jsem dokončila v dubnu. Téhož měsíce jsem začala vypracovávat příběh seniorů, který jsem dokončila na začátku měsíce června. Všechny filmy jsem tudíž zpracovávala v průběhu 9 měsíců, i tak jsem nestihla zpracovat všechny. Moc mě to mrzí, ale z hlediska času by mi další dva zbývající filmy trvaly vytvořit asi 3 měsíce.

Tvorba filmů a jejich kresba mě velice bavila, ale znovu bych je jako bakalářskou práci vypracovávat nechtěla. Spíše jsem si měla vybrat méně náročnou tvorbu. Nejvíce jsem po celou dobu zpracování bojovala s časem. Jakožto studentka jsem musela umět zkoordinovat školní rozvrh, přednášky, základní lidské potřeby a tvorbu bakalářské práce. Snad tyto hodiny práce navíc pomohly výslednému vzhledu a vyznění díla.



## ZÁVĚR

V bakalářské práci se nejvíce zabývám filmem a rotoscopingem. Tyto témata pro mě byla při zpracovávání velmi poučná a zábavná, zejména pak příběh, jak vznikla technika rotoscoping. Hlavní myšlenkou a poselstvím je přezíravý vztah mladých lidí k filmovému umění. Jejich nezastavitelná konzumace filmových děl, v porovnání s pracovním nasazením mnoha set lidí, během několika leté náročné tvorby. Práce by se mohla do budoucna rozvíjet o oblast výzkumu tvorby titulků. Neboť právě jejich tvorba je často nedoceňována a opomíjena, ačkoliv je nesmírně zajímavá.

Film je velmi silné a vlivné médium. Přijde mi, že je pro sdělení mého dokumentárního příběhu ideální. Při vypracovávání praktické části jsem strávila mnoho času nad rozmýšlením a vytvářením scénáře. Hlavním pudem k vybrání tématu filmů mi byla aktuální epidemická situace. Věřím totiž, že věci a okolnosti kolem nás, nás denně ovlivňují. Mnoho času jsem také strávila nad sběrem podkladů a samotnou kresbou, stříhem a zpracováním. Přes veškerý strávený čas nad filmem, to pro mě byla nesmírně zábavná práce. Největší překážkou pro mě byl po celou dobu vypracovávání mé bakalářské práce čas. Škoda, že nejde vrátit zpět nebo alespoň pozastavit, tak lehce jako ve filmu.

## Seznam použité literatury

BORDWELL, D., THOMPSON, K. 2011. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění. 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.

DUTKA, E. 2004. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění. ISBN 80-7331-012-0.

FLEISCHER, R. 2005. *Out of the inkwell: Max Fleischer and the animation revolution*. Lexington: The University Press of Kentucky. 184 s. ISBN 0-8131-2355-0.

GRONEMEYER, A. 2004. *Film*. Brno: Computer Press. 192 s. Malá encyklopedie. ISBN 80-251-0209-2.

JACHNIN, B. 1990. *Walt Disney*. Praha: Československý filmový ústav. 291 s. ISBN 80-7004-037-8.

KERLOW, I. 2011. *Mistrovství 3D animace [Ovládněte techniky profesionálních filmových tvůrců!]*. Brno: Computer Press. 496 s. ISBN 978-80-251-2717-9.

KIMPTONOVÁ, D. 2005. *Fantastické filmové triky*. Praha: nakladatelství EGMONT. 157 s. ISBN 80-252-0136-8.

MELOUNEK, P. 1994. *Biják: intimní osvětlení českého filmu*. Praha: Pragma. ISBN 80-85213-70-2.

MONACO, J. 2004. *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Nakladatelství Albatros. 735 s. ISBN 978-80-00-01410-4.

PIKKOV, U. 2017. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložila Anna STEJSKALOVÁ, přeložila Eva NÄRIPEA. Praha: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU. 220 s. ISBN 978-80-7331-446-0.

VACOVSKÁ, A. 2016. *Typografie filmových titulků: Úvodní titulky v československém hraném filmu 1945-1993*. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová. ISBN 978-80-87989-16-6.

## Internetové zdroje

Animuj, České stránky o animovaném filmu, *Druhy animace* [online]. [cit. 15. 3. 2021]. Dostupné z: <https://animuj.cz/druhy-animace/>

Bohemia MP, CSFD, *S láskou Vincent* [online]. [cit. 12. 2. 2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/428847-s-laskou-vincent/prehled/>

Česká televize, *Film o filmu* [online]. [cit. 10. 3. 2021]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10201964112-alois-nebel/>

E15.cz, PŘIVŘELOVÁ, Iva, 2018. *Spolurežisér originálního animáku S láskou Vincent: Film o Van Goghovi jsme malovali dva roky* [online]. [cit. 15. 2. 2021]. Dostupné z: <https://www.e15.cz/rozhovory/spolureziser-originalniho-animaku-s-laskou-vincent-film-o-van-goghovi-jsme-malovali-dva-roky-1342605>

JAROŠ, Jan, Český rozhlas, 2011. *Válečné hrůzy za animovanými obrázky* [online]. [cit. 6. 4. 2021]. Dostupné z: [http://www.radioservis-as.cz/archiv11/36\\_11/36\\_divej.htm](http://www.radioservis-as.cz/archiv11/36_11/36_divej.htm)

KLEKNER, Martin, VFXcz, 2017. *Jak začít s vizuálními efekty* [online]. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: [http://vizualniefekty.cz/Jak\\_zacit\\_s\\_VFX\\_cz\\_MartinKlekner.pdf](http://vizualniefekty.cz/Jak_zacit_s_VFX_cz_MartinKlekner.pdf)

KLEKNER, Martin, VFXcz, 2017. *Slovníček pojmů* [online]. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <http://vizualniefekty.cz/vfx-slovník/>

LINDER, Courtney, Popular mechanics, 2020. *The World's Fastest Camera Is Frankly Mind-Boggling* [online]. [cit. 11. 5. 2021]. Dostupné z: <https://www.popularmechanics.com/technology/design/a32434104/worlds-fastest-camera/>

Negativ film productions, 2016. *O filmu* [online]. [cit. 10. 2. 2021]. Dostupné z:  
<https://negativ.cz/films/alois-nebel/>

## Seznam použitých obrázků

Obr. 1

GRONEMEYER, A. 2004. *Film. Max Skladanowsky a jeho bioskop [foto]*. Brno: Computer Press. 192 s. Malá encyklopedie. ISBN 80-251-0209-2.

Obr. 2

LUMIÈRE, *Příjezd vlaku [foto]*. CSFD 2021 [online]. [cit. 9.2.2021]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/137068-prijezd-vlaku-na-nadrazi-v-la-ciotat/prehled>

Obr. 3

FLEISCHER, R. 2005. *Out of the inkwell: Max Fleischer and the animation revolution. Ko-Ko the Clown [foto]*. Lexington: The University Press of Kentucky. 184 s. ISBN 0-8131-2355-0.

Obr. 4

KLEKNER, M. *Český film Alois Nebel [foto]*. VFX [online]. [cit. 12.2.2021]. Dostupné z: <http://vizualniefekty.cz/vfx-slovník/>

Obr. 5

TOMÁNEK, D. 2011. *Nebel: fotografie z natáčení filmu Alois Nebel = photographs from the making of Alois Nebel. Fotografie z natáčení [foto ze dne 06/04/2009]*. Praha: Labyrint. 91 s. ISBN 978-80-87260-33-3.

Obr. 6

THE MATCH FACTORY, *Valčík s Baširem [foto]*. CSFD 2021 [online]. [cit. 6.4.2021]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/242273-valcik-s-basirem/galerie/?type=1>

Obr. 7

Česká televize. *Fotogalerie z natáčení [foto]*. [online]. [cit. 15.2.2021]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/12864053992-s-laskou-vincent/22038665343/13011-fotogalerie-z-nataceni/>

Obr. 8

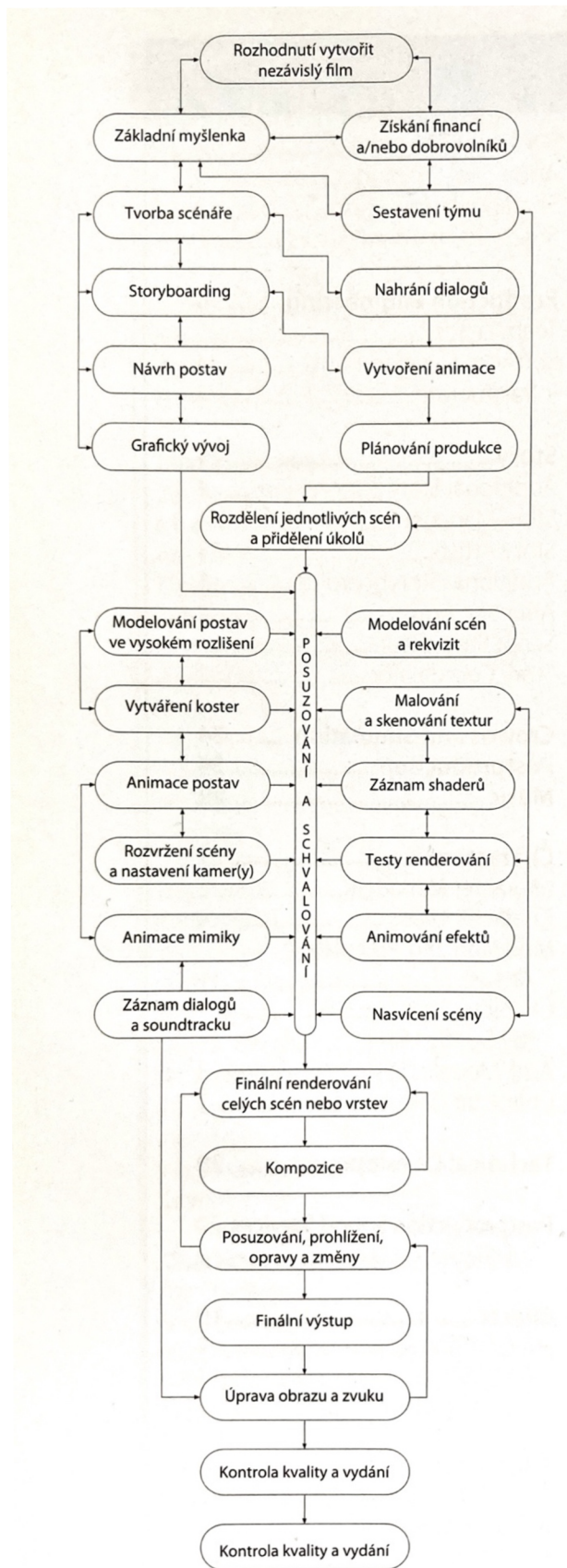
Česká televize. *S láskou Vincent [foto]*. [online]. [cit. 15.2.2021]. Dostupné z:  
<https://www.ceskatelevize.cz/porady/12864053992-s-laskou-vincent/22038665343/>

## Přílohy

Příloha A - Produkční tok .....	- 1 -
Příloha B - Titulky.....	- 2 -
Příloha C - Storyboard .....	- 3 -
Příloha D - Postup výroby filmu .....	- 4 -
Příloha E - CD Rok 2020 .....	- 5 -



## Příloha A - Produkční tok



Produkční tok (zdroj: KERLOW 2011)

## Příloha B - Titulky

1951

Císařův pekař

R Martin Frič

K Jan Stallich

V Jaroslav Horejc,

Vladimír Slepíčka,

Vladimír Mácha

(komedie)

1951

Pekařův císař

R Martin Frič

K Jan Stallich

V Jaroslav Horejc,

Vladimír Slepíčka,

Vladimír Mácha

(komedie)

1952

Mladá léta

R Václav Krška

K Ferdinand Pečenka

V František Zajíček

(životopisný)

1952

Pyšná princezna

R Bořivoj Zeman

K Jan Roth

V František Novák

(pohádka)

1952

Plavecký mariáš

R Václav Wasserman

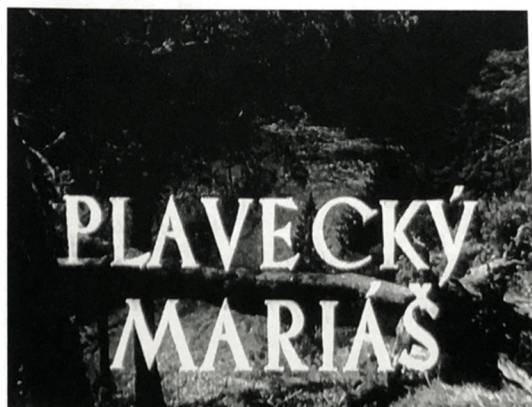
K Ferdinand Pečenka,

Josef Střecha,

Bohumil Kolátor

V Antonín Pašek

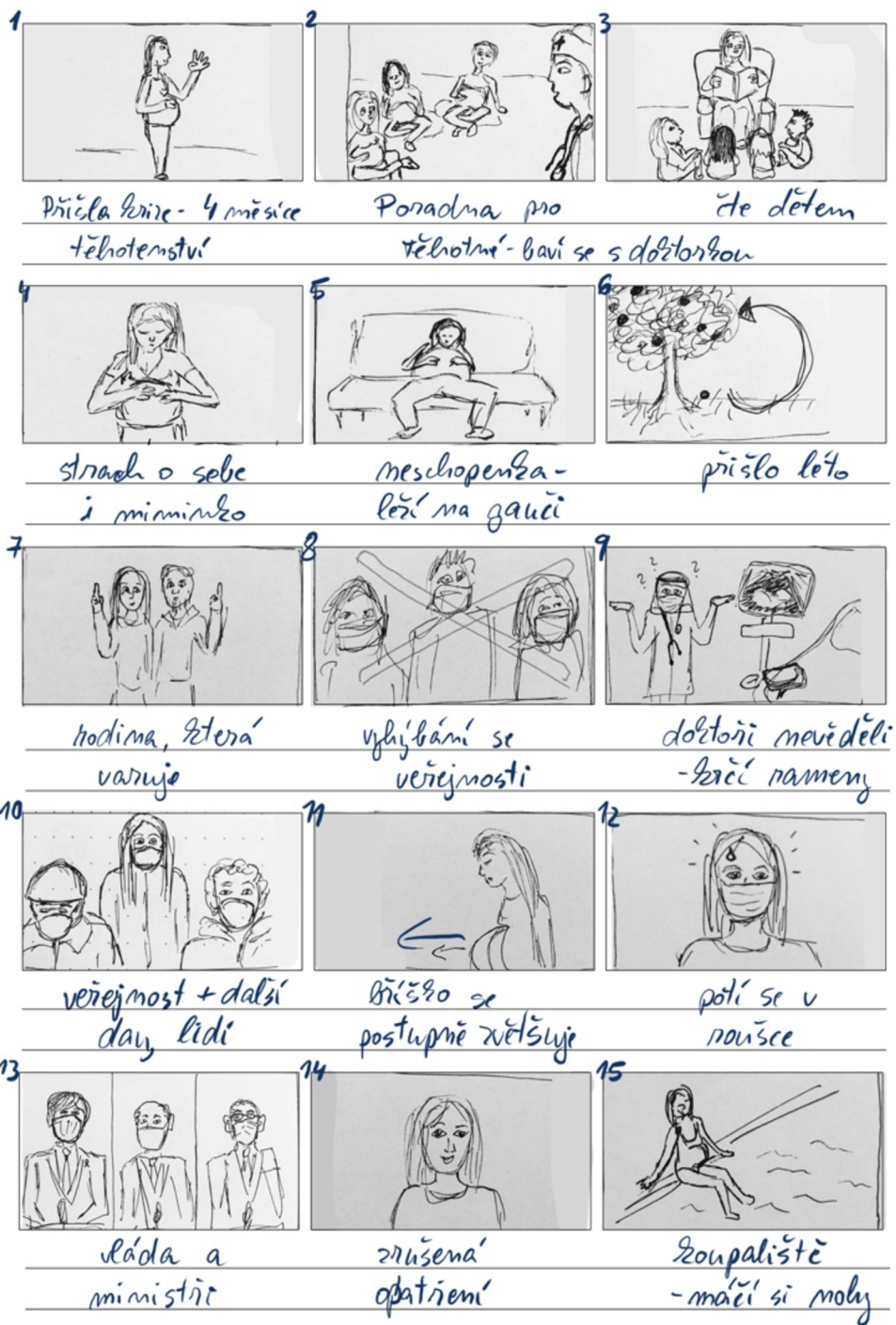
(komedie)



20-

*Titulky mezi roky 1945–1960 (zdroj: VACOVSKÁ 2016)*

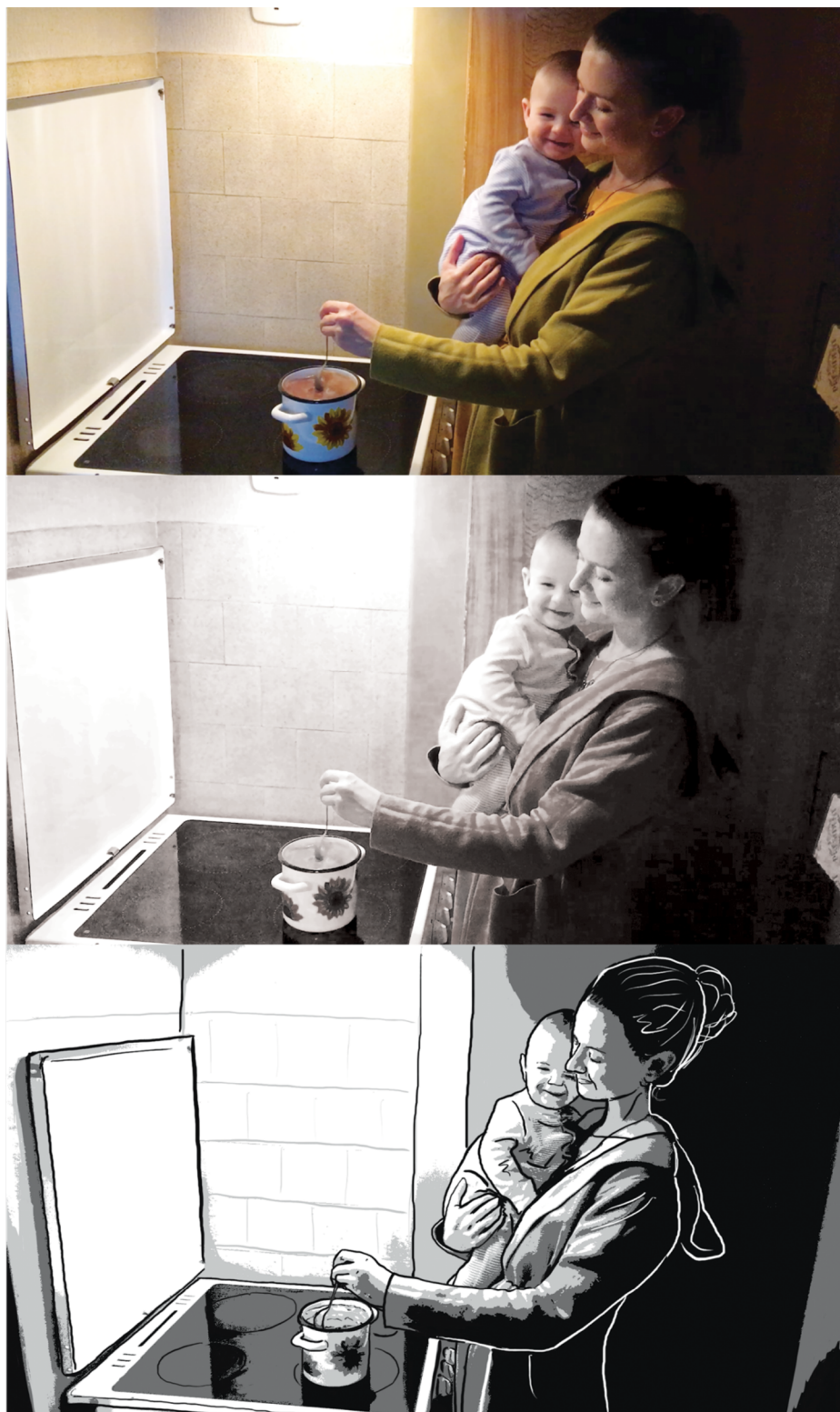
# Příloha C - Storyboard



Storyboard (foto autor)



## Příloha D - Postup výroby filmu



*Postup výroby filmu (foto autor)*

## Příloha E - CD Rok 2020

Součástí bakalářské práce jsou videodokumenty, které jsou přiloženy na CD s názvem Rok 2020.