

Tvorba, reflexe a poučení z tvorby bakalářského filmu na téma „Kouzelný okamžik“

Lenka Hniličková

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Lenka HNILIČKOVÁ**
Osobní číslo: **K10007**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše
2. praktická část:
Kouzelný okamžik – loutkový animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva
k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou
dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro
bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana.
Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém
souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný
název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte
svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

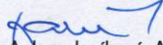
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

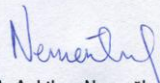
Animovaný film – úvod do scenáristiky animovaného filmu Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5, Akademie múzických umění Praha 2002
Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148
Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
Výtvarníci animovaného filmu Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Vedoucí bakalářské práce: Milan Šebesta
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2012
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 12. 12. 2012

Lenta Hrníčková
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Na následujících stránkách této písemné bakalářské práce najdete analýzu výrobního procesu filmu Kouzelný okamžik. Jako režisér, scénárista a animátor jsem měla možnost celý proces sledovat hned z několika úhlů pohledu. V první řadě se věnuji popisu přípravy literární, tedy od vzniku scénáře až po storyboard. Každá kapitola se týká nezbytných součástí přípravy před výrobou a samotným natáčením. Těmto dalším složkám se věnuji ve druhé a třetí části mé bakalářské práce. Speciální kapitola je věnována postprodukcí. Ta je pro film něco jako pupeční šňůra, když je hotová postprodukce, probíhá renderování, což je pomyslné odstřížení šňůry a film je zrozen.

Byla bych ráda, kdyby má práce sloužila čtenářům, kteří se chystají tvořit film podobného charakteru. Snažila jsem se popsat nejrůznější nástrahy natáčení a možnosti jejich řešení tak, aby nové tvůrce nepřekvapily stejně jako nás.

Klíčová slova: výroba animovaného filmu, loutková animace, modelit, kouzla v animaci

ABSTRACT

On the following pages of this written thesis, you can find analysis „Magic moment“ film production process. As a director, screenwriter and animator I was able to follow the whole process from several angles. First of all, I describe the preparation of literature, that is, from the script to the storyboard. Each chapter covers a part of the necessary preparation before production and the shoot. These other components I mention in the second and third part of my thesis. A special chapter is devoted to post-production. The film is like the umbilical cord when it is finished post-production, is rendering, which is an imaginary cutting the cord and the film is born.

I'd be happy if my work has served to readers who are planning to form a film of similar character. I tried to describe a variety of shooting traps and solutions so that the new creator could not be surprised as we were.

Keywords: production of animation, puppet animation, modeling clay, magic in animation

Poděkování:

Tyto řádky patří všem, kteří se na projektu Kouzelný okamžik podíleli. Vypisovat každého jmenovitě by zabralo nejen spoustu místa, ale hlavně by byla velká pravděpodobnost, že bych někoho neúmyslně opomněla. Proto bych chtěla poděkovat všem, kteří přiložili ruku k dílu, pomohli nám s výrobou či zapůjčili auto na převoz nezbytných věcí z filmových ateliérů a v neposlední řadě rodině. Děkuji prostě všem, kteří to se mnou vydrželi a dotáhli do zdárného konce.

Prohlášení:

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 KDE SE VZAL, TU SE VZAL, NÁMĚT	12
1.1 BODOVÝ A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	13
1.2 OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ- STORYBOARD.....	13
1.3 ANIMATIK – STORYBOARD V POHYBU	14
2 JAK TO BUDE VYPADAT - VÝTVARNO	16
II PRAKTICKÁ ČÁST	17
3 PITCHING, VÝROBA LOUTEK A PROSTŘEDÍ	18
3.1 ZROD HLAVNÍHO HRDINY – VÝROBA LOUTEK	19
3.2 VÝROBA PROSTŘEDÍ	20
4 SAMOTNÉ NATÁČENÍ	22
4.1 POSTPRODUKCE.....	25
4.2 RETUŠE	25
4.3 STŘIH	25
4.4 HUDBA, RUCHY, ZVUK.....	26
4.5 TITULKY	27
4.6 PLAKÁT, DVD A JEHO OBAL.....	28
III PROJEKTOVÁ ČÁST.....	30
ZÁVĚR	31
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	32
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	33
SEZNAM PŘÍLOH.....	34

ÚVOD

Bůh říká: „Vezmi si, co chceš - a pak to zaplat!“

Stephen King

Tento citát od Stephena Kinga, na který jsem narazila, mi připomněl pocit, jaký jsem měla, když jsem byla tvrdě vyvedena z omylu. Jako malá jsem si totiž myslívala, že být kouzelníkem je nejlepší možností do života. Jdete po ulici, znenadání vytáhnete cizímu člověku stovku z poza ucha, jinému dvoustovku z pod klobouku a než dojdete na konec ulice, máte vyděláno, dvoje nové hodinky a peněženku k tomu. Nikomu nic nechybí, protože normální lidé přeci peníze za uchem nenesí. Když jste kouzelník, můžete si brát, co chcete, odkud chcete. No jo, ale to byl omyl. Teď už vím, že vše co si kouzelník vykouzlí, si musí předem koupit, nachystat a řádně zaplatit. Asi chápete, že mě po zjištění této nemilé pravdy přešly choutky na takové povolání. I když, to vlastně není tak úplně pravda. Nějaký zárodek musel zůstat zahryznutý hluboko ve mně, protože jsem zde a studuji animaci. Animace je přeci takové malé kouzlení, no ne?

Abych si ten svůj dětský sen tak trochu splnila, rozhodla jsem se, že spojím příjemné s užitečným a napíšu příběh o kouzelníkovi, který použiji jako jeden z námětů na bakalářský film. Jelikož měla již první verze nečekaný úspěch a ohlasy, zůstalo u ne jednoho z námětů, nýbrž u pouhého jednoho námětu. Samozřejmě jsem s ním dále pracovala, ale základní myšlenka zůstala neměnná.

V teoretické části mé bakalářské práce se hodlám věnovat právě okamžikům před tím, než se já, jako autor, dostanu k animačnímu stolu, kde mohu své myšlenky zhmotnit a dále v části praktické bych ráda přiblížila samotný průběh tvorby filmu na place, překážky a nástrahy, které nám natáčení chystá a následná postprodukce těžko zachraňuje. Na bakalářském filmu nedělám sama, nýbrž se spolužačkou, která má na starosti výtvarnou stránku filmu a zároveň je mou pomocnou rukou při animacích. Práce v týmu není jednoduchá, ale já si naopak nedovedu představit pracovat sama. Možná i vy se po přečtení mého díla zamyslíte a zjistíte, že týmová práce nemusí být vždy noční můrou.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KDE SE VZAL, TU SE VZAL, NÁMĚT

Již od půlky druhého ročníku jsme byli ustavičně upozorňováni, že pokud s přemýšlením o bakalářské práci budeme otálet, zblázníme se z toho. O faktu, že závěrečná zkouška, hned ze dvou předmětů, je úzce spojena s náměty na bakalářské práce, jsme věděli dostatečně dlouho dopředu, abychom nechodili s horko těžko vypocenými náměty, vzniklých noc před odevzdáním či lépe, dopsané v ranním autobuse zády k vyučujícímu, který s námi cestu sdílí. Tento předem sdělený fakt nám poskytl dostatek času na přípravu a myslím, že jsem noc před zkouškou dokonce i nějakou tu hodinku spala. Což noc před odevzdáváním práce či její prezentace bývá luxusem, který si, my studenti, nedovolujeme dopřávat. Nicméně jsem na hodinu anglického jazyka přišla s chytlavým příběhem v hlavě, jen bez propisky. Protože jsem nebyla první, ani jediná za ty roky, nosila paní Hasan, naše angličtinářka, na psané zkoušky vždy tužky náhradní. Všechny byly krásně barevné, asi proto, aby nám dopřála trošku optimismu, než si uvědomíme, že jsme opravdu tak neschopní, že ani propisku si na písemnou zkoušku nevezmeme. Ten den jsem napsala příběh o muži, jež byl přechoťný, a všem pomáhal, že celý zezlátl. Nenasytným lidem ve vesnici ochotně škrábal zlatý prášek ze svého těla, až se celý rozdal. Příběh se líbil jak paní Hasan, tak jsem s ním uspěla i u pana Štorcha na zkoušce ze scénaristiky. Nicméně jak to tak chodí, byl to námět první a ten mi dlouho nevydržel. Nedalo mi to a stále jsem přemýšlela jak příběh zjednodušit, jak ho přepsat, aby myšlenka zůstala stejná, jen forma se změnila pro potřeby loutkového filmu. Dlouho jsem tápala, a protože byl konec srpna, smířila jsem se s tím, že mám dobrý příběh, ale jeho realizace bude tvrdý oříšek. Z dlouhé chvíle jsem se začetla do časopisu, kde byl článek o kouzlech a iluzích. Vzpomínala jsem na sebe, jak jsem kouzla nechápala a byla u vytržení, když každou neděli předváděl své iluze v televizi sám David Copperfield. Začala jsem přemýšlet jak začlenit kouzla do mého příběhu a tím ho ozvláštnit. Myslím, že se mi to povedlo „skvěle“. Hlavní hrdina sice maličko zestárl, zhruba o čtyřicet let, příběh se z vesnice přesunul do panelákového pokoje a místo pána ze zlata se objevil vysloužilý kouzelník. Ale základní myšlenka zůstala, no vlastně také ve starém příběhu, se vším ostatním. Možná právě proto se zrodil námět na bakalářský film, ke kterému, k mému úžasu, neměl od začátku nikdo větší výhrady. Líbil se Katce, která se mnou na filmu pracuje, líbil se panu Štorchovi a dokonce ani náš profesor dějin filmu, Lukáš Gregor, neměl výhrady a závažnější připomínky. Což mě velmi překvapilo a potěšilo zároveň, po zkušenostech mých spolužáků, kteří s ním také

konzultovali. Nabyla jsem dojmu, že příběh nebude zlý a sebevědomě odevzdala ke schválení. Po minimálních úpravách jsme i s vedoucím práce došli ke konečné podobě a my jsme se mohly s Katkou pustit do dalších prací a posunout příběh blíž k realizaci.

1.1 Bodový a literární scénář

Prakticky od přijímaček, kdy jsme se ve dveřích autobusu číslo třicet jedna srazily já, nějaká vychrtlá slečna a naše desky velikosti A0, jsme věděly, že je to osudové ucpání dveří a pokud nás přijmou obě, budeme právě my nerozlučnou dvojkou a postrachem školy. Stalo se. Ona slečna byla Katka a naše plány vyšly. Od prvního semestru jsme věděly, že bakalářský film budeme tvořit společně a bude loutkový. Ne, že bychom tomu nějak zvlášť věřily, nicméně roky utekly jako voda a my své plány dotáhly do konce. Naše přátelství utužily filmy, které jsme tvořily během let společně, a postupem času bylo jasné, kdo jakou funkci bude a může zastávat. Stačilo doplnit tým o šikovného kameramana a nedat mu možnost úniku. Jako správný režisér jsem i toto zařídila a kameraman do toho šel s nadšením a dobrovolně. Což je důležité zmínit.

Když jsem měla jasno, s kým na filmu dělám, pustila jsem se do dalších nezanedbatelných fází přípravy filmu. Námět byl hotov, z něj jsem vytvořila bodový a literární scénář. Což mi ze začátku přišlo jako naprostá zbytečnost a ztráta času, ale postupem času jsem za tyto zbytečnosti byla ráda. Nejsou v soupisu práce nadarmo. Po jejich schválení jsem si tedy oddychla a první krok v cestě za bakalářským filmem byl za mnou.

1.2 Obrázkový scénář- storyboard

Literární scénář jsem obohatila o obrazový doprovod a jednotlivé záběry, jak je vidím před očima, když si scénář čtu. Zhruba po pěti hodinách práce bych uvítala přístroj, který obrazy z mé hlavy promítne na plátno. Protože v tu chvíli má hlava a ruka přestávají spolupracovat a myšlenky na papír nejdou přenést tak, abych byla spokojená. Opět si v duchu zanádvám, že začít s tím být o den dříve než těsně před auditem, stálo by to za víc než za velké to, co to je. Nicméně má povaha mi nedovolila couvnout a nedodělat a tak jsem první verzi záběrování včas odevzdala. Kupodivu to nebylo tak zlé, jak se zdálo a já mohla dál konzultovat a vytvořit plnohodnotný storyboard. Storyboard je obrázkový scénář, tedy scénář obohacený o jednotlivé záběry a popis děje, který se v daném záběru odehrává. Právě tady mi literární a bodový scénář velmi pomohl. Storyboard je u mnohých animátorů

považován za zbytečnost, která zabere spoustu času pro nic. Nicméně přeskočit fázi storyboardu jsme si mohli dovolit možná tak u nějakého krátkého cvičení v prvním ročníku. Tam nám ušetřený čas pomáhal k utužování vztahů s novými spolužáky u šálku horkého čaje, či několika půllitrů piva a decí vína k tomu. Ale ve třetím ročníku je všem jasné, že kolektiv je utužen a tudíž čas na něj není součástí školního rozvrhu. Storyboard je při tvorbě tak rozsáhlého díla, jako je bakalářský film nedílnou a nezbytnou součástí. Proto jsem konzultaci nad ním nepodcenila a poctivě poslouchala veškeré připomínky pana Šebesty, Malíka i dvou kameramanů, kterým jsem záběry poskytla k nahlédnutí. Přiznávám, že překreslovat se mi nechtělo nic, ale pokaždé jsem souhlasila a uznala, že pohledy jiných jsou čerstvější a mnohem víc záživné pro diváka. Proto jsem kreslila a kreslila, až byl finálně hotov a já si mohla odškrtnout další položku.

1.3 Animatik – storyboard v pohybu

Animatik je pro nás loutkaře, prakticky pouhým nasazením obrázkového scénáře na časovou osu. Ekvivalent slova „pouze“ se v animátorském světě používá velmi často a téměř vždy to znamená průšvih. Během natáčení jsem jako režisér vydala zákaz vyslovení tohoto slova nahlas. I když většinou stačilo, že jsme na něj pomysleli a onen průšvih byl na světě. Alespoň to bylo na co svést. Toto slovo je tak záludné, že ve vás vzbudí dojem jakéhosi štěstí, že jde o práci, která bude hotová coby dup, tedy zanedlouho. Je to jedna velká lež a kamufláž. Vše, co se tváří jako „pouze práce“, je ve skutečnosti práce nejméně na třikrát tolik času, než si představujete. Ne jinak tomu bylo i u tvorby animatiku. Nejprve opravdu natáhnete pouze všechny záběry ze storyboardu do časové osy, jenomže tím to nekončí. Najednou zjistíte, že ty záběry, které pod sebou ve storyboardu vypadají úchvatně, vedle sebe se mezi sebou spíše perou. A tak máte dvě možnosti, buď změnit jeden ze záběrů, nebo přidat jiný, který je udobří a spojí. Protože času je málo, zdá se jednodušší změnit jeden úhel pohledu v již existujícím záběru. No jo, ale uděláte to a zjistíte, že tím pádem musíte změnit i pět dalších v návaznosti na ten první, aby záběrování dávalo smysl. A najednou je noc, pak ráno a další noc a vy horko těžko renderujete konečnou verzi s tím, že zvuk dodáte ve škole.

Právě zvuk je v animatiku jednou z nosných složek. Nejde jen o to, aby na sebe navazovaly jednotlivé záběry, které jsou obohaceny o několik fází animace, aby bylo jasné, co se v daném záběru děje, ale hlavně o to, aby měl film nějaký rytmus. A ten nám právě udává

hudba, protože ta rytmus má sama o sobě a díky němu si dokážeme představit, jak zhruba bude záběr dlouhý, kde je potřeba dodat více času a kde naopak záběry rychleji sestříhat za sebe, aby se divák nenudil. Je veliký rozdíl dívat se na animatik, kde je pouze běžící čas a na animatik, ke kterému hraje hudba. Ta hudba vás totiž nevědomky vtáhne do děje a vy si i ten od ruky načmáraný trhaný film užíváte a vnímáte ho jako dílo. Ne jen jako nějaké, po sobě jdoucí, obrázky. Hudba je v tomhle směru velký činitel a je spousta velkofilmů, které by bez hudby neměly zdaleka tak velký úspěch, i přesto, že dobrou hudbu ve filmu divák nevnímá.

2 JAK TO BUDE VYPADAT - VÝTVARNO

V této fázi víme, o co ve filmu jde, kde se odehrává, kdo je hlavním hrdinou, kolik bude záběrů, jak zhruba bude dlouhý, ale zásadní věc není dořešena. Jak bude vše vypadat. Samozřejmě již od začátku, když píšu námět, mám určitou představu, jak by mělo co vypadat a kde se to odehrává, v jaké době a ročním období. Nicméně dokreslení toho všeho k dokonalosti je práce výtvarníka. Což je v našem týmu funkce, kterou zastává naplno Katka. Protože se zajímá o ilustraci a dělala výtvarno i k mým jiným filmům věděla jsem, že jí prostě musím nechat dělat svou práci, kterou já jen doladím pár připomínkami z pohledu režie a představ vzniklých při psaní. Samozřejmě to klaplo a během pár dní jsem měla v ruce několik výtvarností, ze kterých jsme si nejdříve samy pro sebe vybraly, co je pro nás nejlepší a s radostí jsme šly tuto stránku věci konzultovat s vedoucím naší práce. Po několika sezeních, konzultacích a pořádné porci práce jsme měly hotovo a schváleno. A tak byl Marvin, jak jsme našeho hlavního hrdinu pojmenovaly, namalovaný. Děda Marvin, mladý Marvin, jeho rodina, pokoj, dům i ulice kde bydlí, byly schváleny. A nám pomalu docházelo, že veškerá práce přípravných fází před realizací nám končí. Teď z toho kolotoče psaní a kreslení na papíry a do počítače můžeme seskočit a začít vše zhmotňovat. Konečně.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PITCHING, VÝROBA LOUTEK A PROSTŘEDÍ

Třetí prosinec. Datum, které se stalo naším nepřítelem a velmi rychle se blížilo. Datum, u kterého na nás z kalendáře přímo křičelo slovo PITCHING. Ačkoliv se toto slovo mnohým lidem nezdá úplně v pořádku, ve světě je naprosto běžné. Pro vysvětlení, nejedná se o žádné sprosté cvičení, nýbrž o prezentaci závěrečných prací za účelem získání alespoň nějaké finanční podpory, či lidí pro doplnění jednotlivých funkcí ve štábu. Protože je loutková animace náročná nejen na výrobu, ale i finančně, byl náš cíl jasný. Získat co nejvíce prostředků, jak jen bude možné. A tak jsme se pustily do tvorby prezentace, která nesměla být ani dlouhá, ani krátká, ani stručná, ani příliš obsáhlá, jednoduše řečeno, zdánlivě nesplnitelná. Po několika hodinách se nám ale základ podařil dát dohromady a večer už jen zbývalo dát prezentaci zajímavou vizuální podobu. Použila jsem fotky z výtvarných návrhů jako podklad pro písmo, a tak jsme donutily diváka dívat se na naše plány již od prvního slidu prezentace, aniž by si to uvědomoval. Řeč, kterou jsem si připravila, jsem samozřejmě zapoměla ještě před začátkem prezentací, ale jak jsem byla na podiu, Katka mě jistila od počítače a poctivě klikala jednotlivé slidy. Slova a věty se linuly samy. Po pár dnech se k našemu údivu vše vydařilo, dokonce nad rámec našeho očekávání. Podpora v nejvyšší možné výši pro bakalářský program nám byla uznána. A tak jsme si hned dodaly notnou dávku optimismu a kuráže k dokončení načatého díla.

Po získání finanční podpory, jsme se radovaly, že máme za co nakoupit materiál a už přes vánoce budeme moci vyrábět tak, abychom v půli ledna mohly začít natáčet. No jo, jenomže to bychom nemohly být my, aby se neobjevily překážky. Peníze jsme sice dostaly, nicméně po rozhovoru s naší produkční jsme zjistily, že jsou pouze tak trochu fiktivní. Peníze jsou umístěny na účtu, a bez čísla projektu a nějakých papírů z nich nemůžeme čerpat ani z nich mít zpětně nic proplaceno. Toto zjištění bylo při nejmenším nemilé. Tím začalo první zdržení natáčecího plánu a jeho první a rozhodně ne poslední přepracování. Vše se vleklo, ale díky ochotě a průbojnosti naší produkční Petry, jsme mohly peníze čerpat již během ledna. Na první část výroby jsme sice investovat musely, ale s tím jsme se popraly. Jde přeci o dobro filmu.

3.1 Zrod hlavního hrdiny – výroba loutek

Hlavy loutek a spousta propriet z filmu jsou vyrobeny z modelitu. Mně osobně se s touto hmotou pracuje velmi dobře, jen je potřeba vše dělat rychle a mít předem rozmyšlené, protože jak držíte hmotu chvíli mezi prsty, roztéká se. Takže stále namáčíte do studené vody, tím vám umrzají prsty a vše je kluzké a slizké. No čím dřív se s tím poperete, tím lépe. Proto jsem při modelování hlaviček postupovala systematicky. Nejprve jsem si podle výtvarných návrhů zkusila cvičně vytvarovat jednotlivé části, oční důlky, nos, uši, bradu. Každá z těchto částí mi zabrala minimálně hodinu, než jsem je dovedla k obrazu svému tak, aby vypadaly jako na obrázku. Nejhorší část přišla, když jsem z jedné modelitové kuličky o velikosti vlašského oříšku, měla všechny části vymodelovat naráz a dřív, než se modelit rozteče. Pokusů bylo mnoho, vybrala jsem nejlepších šest a vložila do hrnce. Teď následovalo nekonečných třicet pět minut, kdy se hlavy pro vytvrnutí vařily, plných modlení a proseb kohokoliv, hlavně ať žádná z nich nepraskne, neupadnou jí uši nebo nos. Plně jsem si oddychla až druhý den, po úplném vyschnutí nejen hlav, ale i zbylých výrobků a rekvizit do filmu. Na topení se nám sušilo dvacet tři párů kuliček velikosti hrášků nebo malých korálků. Samozřejmě šlo o výměnné oči pro kouzelníka. Když byly oči, hlavy i rekvizity jako pastelky a hrníčky vyschlé, přišlo na řadu barvení. Akrylové barvy jsou skvělé. Rychle schnou, nesmrdí a jsou krásně výrazné. Barvení, je pro mě vždy taková odměna, třešnička na dortu. Najednou mají všechny věci výraz a život. I když jde jen o ubohou pastelku, která je chudák okousaná a zlomená. Ale ještě před pár minutami to byla jakási bílá žížala, co by nikomu radost nepřinesla. Vše se vybarvilo a dýchalo životem. Hned šla práce lépe od ruky. Další den jsem se pustila do lepení vlasů na loutky. Jak mi barvičky voněly, tak o super sekundovém lepidle jsem to říct nemohla. Uznávám, že to byl nejlepší pomocník, protože ten slepí klidně i těstoviny Panzanni, které nikdy nelepí, ale ten odér. Takové lepidlo by měli prodávat snad od osmnácti let, toluen je proti němu slabý odvar. Nicméně po zhruba půl hodině práce s ním mi to bylo upřímně jedno. Dokonce jsem se přistihla, že si s hlavičkami loutek povídám, aby věděly, že zanedlouho budou mít vlasy a fousy, a že hned budou vypadat o něco lépe. Jak jsem jim slíbila, tak jsem splnila a druhý den dokončila hlavy a všech čtyřicet šest očí jsem nalepila na špendlíkové hlavičky. Z odvedené práce jsem měla radost, upřímnou radost, ne způsobenou účinky lepidla. O to větší, že Katka byla nadšená také. Teď zbývalo obalit kostru loutky molitanem, pěkně dědovi vycpat břicho a loutky šly ke švadleně, která jim ušila nádherné kostýmy.

3.2 Výroba prostředí

Mladé i starší já hlavního hrdiny Marvinina bylo, až na chybějící latexové ručičky, prakticky hotové. Ale k čemu je hlavní hrdina, když nemá kde bydlet? Bohužel Marvinův pokoj, kouzlicí stan a vlastně i celé město bylo stále jen na papírech. Nadešel čas opustit pohodlí domova, sbalit poslední kousky cukroví a vyrazit do Zlína. Nápad na balení cukroví postihl mě i Katku, a tak jsme měly cukroví pro celou školu. Škoda, že v ní o zkouškovém bylo liduprázdno. K našemu údivu však zmizelo poměrně záhy. Snad proto, že nám s ním ochotně pomáhal pan Janotka, který zastával část naší výroby, nebo možná za to mohl fakt, že větší krabici zapomněla Katka doma a našla ji až na konci února. Ať tak či tak, dodalo nám potřebnou energii a my jsme se naplno pustily do výroby prostředí.

Nábytek, který je v Marvinově pokoji nám vyrobil pan Janotka z nákresů, které jsme mu dodaly. Ani jsme nedoufaly v tak úžasný výsledek, ale když nám po hodinách vyprávění příběhů co kdy zažili s dalšími našimi profesory na filmových ateliérech při natáčení a výrobě Pata a Mata, bylo nám jasné, že nábytek je v nejlepších rukách. A taky že byl. S klidem jsme se věnovaly řezání, stříhání a měření kartonů, ze kterých vznikalo město. Jen občas jsme po očku nahlížely na pana Janotku a náš rodící se nábytek. Když dostávalo i město svou barevnou tvář a třetí rozměry, pan Janotka nám návštěvy oplácel a se zálibou zkoumal, jak a z čeho vyrábíme. Občas nám poradil, jak si práci zjednodušit, jindy byl překvapen, jak nám tak prostá řešení fungují. Byli jsme sehraný tým. Tedy až na výjimky. Například když se ke mně připlížil potichu jako myška, když jsem řezala novým ostrým řezákem okna paneláku a zhruba 5 cm od mého ucha prohlásil: „No to je krása!“. Můj stav v tu chvíli byl téměř infarktový, nuž v mé ruce ho jen se štěstím minul, a tak nevím, kdo z nás byl nakonec vystrašený více. Ale určitě bych to našla v natáčecím deníku, který Katka pečlivě vedla a takovéto situace s oblibou zdůrazňovala. Pan Janotka pochopil, že tento způsob pochvaly nebyl nejvhodnější a od té doby jsme si hlásili odchody i příchody pěkně nahlas, jako na vojně. Dny ubíhaly jako voda, ale zhruba za dva týdny, byla první scéna vyrobena. Čítala jedenáct trojrozměrných domů, pět plošných s plastickými prvky, jako jsou parapety či okenní rámy a tři celoplošné. Dále jeden funkční okap, dvě otevírající se popelnice, pět pouličních lamp, celkem tři metry obrubníků a čtyřicet šest vystupujících cihel. Počet vyřezaných oken se blížil šedesátce a každé okýnko mělo svůj parapet, výplň, záclonky i rámy. Padlo na ni pět velkých tub chemoprenu, sedm velkých plátů tvrzeného kartonu a zhruba tři litry bílého latexu. Tolik o první scéně v číslech. Scéna stála,

a vypadala úplně jako na výtvarném návrhu. Byly jsme na sebe pyšné. Euforie netrvala dlouho, protože zbývalo vyrobit další tři scény. Pustily jsme se do té nejhlavnější - pokoj. Marvinův pokoj měl sice z části pan Janotka na stole, ale to byl pouze nábytek. Zbytek byl na nás. A tak jsme se vrhly na měření a řezání znovu. Teď ale nešlo o šolichání s řezákem. Tentokrát jsme, po podrobném proškolení, řezaly na opravdové cirkulárce, brousily na brusce a pan Janotka nám půjčil i Lupínkovou pilku. Přiznávám, že více než práce s ní, se nám líbil její název. Jenže to se po tolika hodinách práce s chemoprenem není čemu divit. Což omlouvá i to, když jsem při malování tapet pečlivě narýsovala celou desku pruhy, které se ukázaly jako vodorovné, nikoliv svislé. No jo, to je tak, když se pekelně soustředíte, aby byly čáry rovné, jen vám unikne detail, že desku máte špatně natočenou. Na mou obranu, rozměry byly osmdesát na šedesát pět centimetrů, takže rozdíl na první pohled patrný nebyl. Stalo se a Katka měla opět v natáčecím deníku veseleji.

S každým dalším dnem, kdy se rodil interiér Marvinova pokoje, stával se ateliér jakýmsi ekvivalentem pokoje našeho. Hrníčky, konvice na čaj, polévka v prášku i pohodlná houpací křesla v kombinaci s promyšleným systémem uschovávání věcí, dělal z velikého ateliéru opticky mnohem menší, za to útulnější, prostor. Tapety pokoje byly namalovány, nábytek napatynován, koberec nalepen. Nezbyvalo, než všemu přidělit ta správná místa, naplnit knihovnu snad milionem miniaturních knih, pověsit obrázky, vše pečlivě ukotvit pomocí hřebíků a šroubků, vyluxovat a Marvin mohl v klidu rozjímat ve svém nově zhotoveném pokoji v pohodlí houpacího křesla.

Zbývající dvě scény jsme vyráběly postupně během natáčení, abychom ušetřily čas i energii. Jejich zhotovení nebylo tak náročné, více času zabralo postavení a nasvícení.

Den za dnem ubíhal a náš promyšlený systém ukládání věcí se postupně měnil v chaos, kdy se nám schovávaly i věci, které nám ležely doslova před očima. Pro nás to ale nebyl bordel. Pouze takové domácí prostředí. Jako bychom tušily, že v něm budeme trávit příštích šest set třicet dva hodin natáčení. Protože přesně na takové číslo jsme se po konci natáčení dostaly.

4 SAMOTNÉ NATÁČENÍ

K tomu hrozivě vypadajícímu číslu, které zakončilo předchozí kapitolu, jsme se proanimovaly po pěti týdnech a pár dnech navrch. Bylo to náročné, fyzicky i psychicky. Když s někým trávíte tolik času každý den, je opravdu důležité, abyste si sedli. Což jsme si vyzkoušeli na několika předchozích projektech, a tak jsem, jako režisér, neměla obavy. Jak s Katkou, tak s Matějem, který celý ten nekonečný maraton absolvoval s námi jako kameraman, jsem věděla jak pracovat. A tak jsme se vyvarovali všem větším konfliktům. Občas sice muselo být ticho a každý se prostě striktně věnoval své práci, ale to nebyvalo často a většinou jsme se smáli i přes dlouhou černou plentu, za kterou jsem během animování byla oddělena od okolního světa. V úvodu mé práce jsem mluvila o výhodách práce v týmu. Ačkoliv se to nezdá, vzájemná podpora je velmi důležitá. Čím více vás na projektu pracuje, počet otázek úměrně roste a tím se zvyšuje pozornost věnovaná jednotlivým záběrům. Storyboard i animatik jsou skvělé pro kontrolu návaznosti, ale stále je to plošné. Najednou na place zjistíte, že je potřeba větší nadhled, či pohled, přešvenknout doleva nebo porušit pravidlo osy, protože to záběry ožíví. A právě proto je pro mě důležité mít kolem sebe lidi, kteří tomu rozumí, řeknou svůj názor a pokud ho i patřičně odůvodní, jsem ochotná na změny přistoupit. Kolikrát si řeknu: „no, že mě to nenapadlo dřív!“ často se však stává, že po dlouhých debatách to skončí tam, kde to bylo původně. Což se zdá jako promarněná hodina práce, ale i tohle je důležité, abychom zjistili, že ostatní možnosti do příběhu nesedí. Ale kdybychom je nezkusili, vyčítali bychom si to my, nebo někdo u obhajoby. Další důvod, proč je dobré pracovat v týmu, je ten, že máte s kým přenést animační jízdu, která váží, z mého pohledu, asi tisíc kilo. Právě na téhle animační jízdě jsme celé natáčení započali. Vyhradili jsme si na ni dva dny. Z toho den druhý byl zamýšlen i pro přestavbu scény. Plánovat se nemá, nikdy to nevyjde. Takže jsme s prvním záběrem strávili celý týden. Pravdou ale je, že to bylo spíš o zkouškách svícení i rychlosti jízdy, bez stresu a presu. Čekali jsme totiž na latexové ručičky k loutkám, které měly přijít již týden před začátkem natáčení. Tím byl na luxus, ve smyslu točení jednoho záběru týden, prostor. Patřičně jsme si ho užívali, protože bylo jasné, že jiná příležitost nebude. Taky že nebyla. Vše bylo nachystáno, ručičky dorazily a my jsme se s Katkou pustily do animace. Konečně. Nejvíce záběrů se odehrávalo v pokoji. Každý pohled znamenal přestavení scény, kamery a občas i kompletní otáčení podkladové desky, tedy podlahy pokoje. Bylo to náročné fyzicky i psychicky. Díky spoustě

úhlům pohledu se přestavovalo velmi často. A to i přes plánování natáčení podle úhlů pohledu, právě pro eliminaci přesunů a posunů. Každá přestavba zavdala vzniku nového přátelství mezi mnou a akumulátorovou vrtačkou. Po pár dnech jsme se tak sžily, že vrtání a šroubování se stalo, bez nadsázky, mou novou oblíbenou činností. Taky jsem k ní málokdy chtěla kohokoliv pustit. Dokonce jsem plně pochopila, proč muži tak rádi s vrtačkou pracují. Katka má z náradí všeho druhu strach, takže ta mi hrozbou nebyla, ale s Matějem jsme se občas dohadovali, kdo že bude ten vyvolený. Pořekadlo, že maminky a režisér mají vždycky pravdu, je teď více než vhodné. Naštěstí pro Matěje, jsem po pár dnech byla tak unavená z věčného stání a ohýbání se nad scénou, že jsem se přátelství s vrtačkou vzdala a každou nabytou volnou chvíli navíc, jsem s nadšením využila k posezení v pohodlném křesle.

Být tak dlouhou dobu zavřená v místnosti bez oken, kde je záře pouze ze světel na scéně znamenalo nejen bolesti hlavy a zad, ale naprostou dezorientaci v čase a později i dnech. Vnímání ubíhání času se vytratilo úplně. Na to jsem přišla v den, kdy jsem animovala scénu, která byla obsáhlá na děj a pohyby. Bolest zad byla nesnesitelná, ale ani ve snu by mě nenapadlo, že jsem v té temné komoře strávila sedm hodin. Katka mezitím kreslila a malovala publikum do dalších scén a ani nešpitla o tom, kolik je hodin, aby mě neznervóznila. Až když jsem zničená vylezla z ateliéru a prohlásila, že vše zvládnuto a nebude potřeba nic přetáčět, oddychla si a ten hrůzný čas mi sdělila. Prakticky se jen modlila, aby vše dopadlo dobře a nemuseli jsme to točit znovu. Její prosby byly vyslyšeny a opravdu se nic neměnilo. Po zdárném překonání i této překážky nás z hlediska animace už nic moc nepřekvapilo. Neobjevilo se nic, co bychom společně nezvládli. Jediné, co nás nepřestalo nikdy udivovat, byli duchové. Jestliže se říkalo, že ve filmových ateliérech na Kudlově straší, tak na věcech, dovezených z Kudlova, museli duchové Hermíny Týrlové a Karla Zemana sedět jak přikovaní. Když vypadly pojistky poprvé, bylo to prý nestálostí proudu

v našich místnostech. Vyfasovali jsme přepěťové zásuvky, které jsme používali přesně podle pokynů. Když vypadl proud podruhé a opět pouze u nás v ateliéru, bylo nám to divné, ale více nás zajímala prasklá žárovka v hlavním světle. Ovšem když se to během pár dní opakovalo nejen u nás, ale i u holek, které animovaly ploškovou animaci, začali jsme přemýšlet nad vyšší mocí. Zvláště proto, že v posledních dnech jsme tyto jevy zaznamenávali vždy ve stejnou dobu, okolo jedné hodiny ránní, a to je doba na výměnu

vroucí žárovky dosti nevhodná. Nikdo, ani pan školník, si nedokázal vysvětlit proč a jak se to děje. Jediným utěšením nám bylo, že si ať už to byl kdokoliv, vždy vybral dobu mezi záběry, takže jsme nemusely nic přetáčet. Tedy v důsledku změny světla po výpadku proudu. Poslední překážka, se kterou jsme s Katkou bojovaly, byly termíny. Týden, který jsme na začátku trávily čekáním na ručičky, nám na konci natáčení chyběl. Štěstím pro nás byl fakt, že tým, který natáčel po nás v ateliéru, byl taktéž ve skluzu a nestíhal výrobu, tak jsme týden navíc na dotočení mohly v klidu využít. I přesto poslední klapka padla v jednu hodinu ráno a dotočily jsme okolo páté hodiny ranní, kdy nás v práci vystřídaly paní uklízečky, kterým akorát začala ranní směna. Nebýt speciálního povolení o prodlouženém pobytu ve škole od paní děkanky, i tento poslední záběr bychom dotáčely po termínu. Mohu říct, že poslední scéna stála za to. Nevím, zda to bylo tím horkem nebo časem, který v tu chvíli panoval, ale každý závdavek ke katastrofě byl využit. Snad za to mohlo i vyčerpání, snížená pozornost a fakt, že Katka byla v tyto hodiny značně rozmrzelá, ale kazilo se opravdu vše, co šlo. Začaly jsme poměrně v klidu, ale pak to přišlo. Vše odstartovalo nevinné drknutí do informační cedule. Ta se podařila jakž takž vrátit do původní polohy, mezi tím, co Katka posouvala dav papírkových směrem do stanu. O pár sekund později to přišlo znovu, tentokrát nešlo o ceduli, ale o celý stan se světly. Tentokrát jsem původní polohu trefit nemohla, ale v konečném výsledku není nic poznat. Zázrak ta postprodukce. A posledním, ale pro nás již velmi úsměvným faktem bylo, když jsme papírkové lidi posouvaly o pár milimetrů směrem do stanu, tak papír a take-it (něco jako žvýkačka na papíry) přestávaly spolupracovat a lidé se káceli. Vše jsme vyřešily pouhým ohybem čtvrtky navíc, jenže u pánů, kteří stáli na samém chvostu fronty, došlo k postupnému ohýbání tak, že do stanu došli doslova po kolenou. Bylo nám jich líto, ale smíchu jsme se neubránily. Naštěstí, protože i přes tu únavu a nervová hroucení jsme byly u konce. „Natočeno.“ Řekly jsme s nadšením a vzbudily Matěje, aby radost sdílel s námi. Udělali jsme závěrečné foto týmu a šli si řádně odpočinout s vědomím, že nás ráno žádný budík budít nebude. Den, na který jsme se těšili tak dlouho, byl tady. Den volna.

4.1 Postprodukce

Volný den nebyl volným tak úplně. Čekal nás úklid celého ateliéru a dílny, aby i další tým mohl pracovat ve stejných podmínkách, jaké jsme měly od začátku my. Ale ani úklidem po natáčení a výrobě, náš maraton nekončil. Přehouply jsme se pouze do další kapitoly. Do kapitoly postprodukce. Postprodukce ve svých začátcích znamená, zkompletování jednotlivých záběrů, jejich načasování a příprava pro stříhače. To vše leželo ještě na mých bedrech. Celkový počet záběrů byl devadesát šest, takže jen časování a kontrola všech zabrala několik týdnů. Když byly tyto složky hotové, pustila jsem se do retuší.

4.2 Retuše

Během natáčení se objeví scény, kdy musíte určité objekty ukotvit pomocí silonů, či jiných podpěr. Tyto věci se nepodaří vždy zamaskovat tak, aby na snímcích nebyly vidět. Nezbyvá, než je odstranit v postproukci, tedy vyretušovat. K těmto úkonům jsem nejčastěji využívala Adobe Photoshop, kde je skvělý nástroj „klonovací razítko“ a „štětec historie“. Nenáročnost a efektivita tohoto programu mi byla potvrzena i Matějem, který část záběrů také retušoval, právě v tomto programu. Dále jsem hojně využívala TVPaint, který je skvělý i na časování jednotlivých záběrů a dá se v něm pomocí vrstev sekvencí i maskovat. Nejhorší je, že když retušujete snímek po snímku, tak se vám zdají fotky perfektní, že po předmětech, které tam nepatří, není ani stopa. Jenže pokud každý snímek neuděláte přesně stejným postupem, stane se, že v konečné sekvenci, kdy obrazy jdou rychle za sebou, budou retušovaná místa skákat. A protože každý sebemenší pohyb v obraze navíc znamená prozrazení nějaké chyby, může to divákovi zkazit celkový dojem. Proto je tato práce tak náročná jak na čas, tak fyzicky. Vyžaduje maximální pozornost a soustředění, protože každá chybička, bude vidět.

4.3 Střih

Jakmile jsou hotovy retuše i časování záběrů, všechny se přihrají stříhačovi. Tady nastává fáze, kdy si roli režisérky užívám nejvíce. Prakticky nic nedělám, jen jiným mluvím do jejich práce. Od toho přeci režisér je, ne? Lhala bych, kdybych řekla, že jsem se vším spokojená hned na poprvé. Naopak. I když se mi první pokusy líbí, vždy se vyskytne spousta „ale“, která jsou nutná odstranit. A já, když vidím potencionální „ale“, jsem vlastně

ráda. Sama vím, že nic se na první pokus nepodaří perfektně, ale právě ta fáze konzultování a dohadů o tom, co a proč kde bude, mě baví. Mohlo by se zdát, že stříh je prakticky hotov, už při rozkreslení záběrů, tedy po fázi záběrování. Ale není tomu tak. Záběrování sice tvoří samotný film, určuje, co a jak bude divákovi ukázáno, aby pochopil hlavní myšlenku. Ale stále jde jen o záběry, mechanicky poskládané za sebe tak, jak si je scénárista, potažmo režisér představil. Film v takovéto fázi není plným filmem, je to pouze text scénáře, převeden do obrazu. Chybí tomu rytmus, sled obrazů, opakování záběrů, efektní rozmístění a prostřihávání již hotových scén. Od toho je stříhač. To je člověk, který má pro tuto složku filmu největší cit. Režisér pouze sděluje představu, ale kolikrát mu stříh otevře oči a ukáže mnohem jednodušší a efektnější cestu, jak film může vypadat. Ano, kolikrát si ani neuvědomíte, kam až můžete s filmem zajít, dokud to nevidíte. Proto je dobré, když přenecháte stříh odborníkovi. U nás se této funkce s radostí ujal Robert. Stříhání animáků ho baví a i když se na něj nespécializuje, tak jsem s jeho prací velmi spokojena. Někdy trvalo velmi dlouho, než jsme se dohodli a pochopili vzájemné vize, ale nakonec, to dopadlo dobře. Jsem ráda, že se sám nabídl, že by stříh chtěl dělat právě na Kouzelném okamžiku. Konečně o filmu nepřemýšlím jen sama, ale dělá to i někdo za mě. Já si prakticky jen koriguji, aby z toho nakonec namísto tragédie, nebyla komedie. Protože i to by stříhač dokázal, kdyby chtěl.

4.4 Hudba, ruchy, zvuk

Již při psaní scénáře mám v hlavě určité zvuky, fragmenty melodií a ruchy, které bych na daných místech chtěla slyšet. Ale prezentovat představy o hudbě? Tvrdý oříšek. Mým velikým štěstím je fakt, že jsem, tak měsíc před psaním scénáře potkala kluka, který mi po pár vínech sdělil, že se živí komponováním hudby. Ještě ten večer jsme se při dalších sklenkách dohodli, že bude muzikantem pro náš bakalářský film. Šance, že si tuto dohodu bude pamatovat druhý den, byla mizivá, ale že si ji bude pamatovat téměř po půl roce, to bylo nemožné. Nicméně přes jiného kamaráda jsme na něj s Katkou sehnaly číslo a světe div se. Nejen, že si pamatoval mě, ale dokonce i naši dohodu, se kterou prý počítá na plný úvazek a moc se na spolupráci těší. Potěšením pro mě se stal fakt, že je jeden z nejlepších klavíristů v republice a já jsem si základ hudby představovala právě klavírní. Paráda. Dala jsem mu přečíst scénář, poslala storyboard, a když projevoval stejné nadšení do práce i potom, nezbývalo, než poslat mu animatik, aby si mohl udělat lepší představu o tom, jak

to bude vypadat. Netrvalo dlouho a poslal mi dvě skvělé melodie, které složil. Bylo jasné, že spolupráce s Tomášem bude klapat. A také že ano. Jedinou nevýhodou v této fázi tvorby filmu je časový pres. I když si nachystáte pořádnou časovou rezervu, vždy se najdou překážky a zvraty, jejichž řešení, která nejdou urychlit, se stávají požírači tolik drahocenného času. Proto je na hudebníka a zvukaře vyvinut větší tlak, než by si zasloužili. Zvukař. To je další nesmírně důležitý člověk u tvorby filmu. On je ten, kdo vše doladí do posledního detailu. Stejně jako to dělá střihač po stránce vizuální, zvukař doladí vše, co vnímáme sluchem. Tyto dvě složky musí jít pevně ruku v ruce. Stříhový rytmus filmu hudba jen vyzdvihne, doladí. Naopak jsou situace, kde je děj vyjádřen pouze ruchy. A to vše musí být nastaveno tak, aby to splývalo. Aby děj plynul a divák hudbu vědomě nevnímal. Hudba může z průměrného snímku udělat snímek nadprůměrný, ale samozřejmě to funguje i naopak. Proto je důležitá komunikace lidí mezi sebou a respektování jednotlivých složek. Náš zvukař Martin se už od prvního setkání zdál jako pohodář, ale to je většina lidí z audiovize. Po několika neúspěšných pokusech o schůzku, abychom probrali mé představy a potřeby, samozřejmě ohledně zvučení filmu, jsem se až bála, jestli zvučit vůbec umí. Kámen ze srdce mi spadl hned, jak jsem si přečetla, na kterých filmech pracoval a jeden z nich byl vybrán na festival do Cannes. Strach byl ten tam a my jsme našli i společnou volnou hodinu. Kdy jsme vše dopodrobna probrali. Tam mé obavy skončily. Jediný stres mi působil ten neúprosně ubíhající čas. S tím ale ani má režisérská přísnost nic nezmůže. Čas mě prostě neposlouchá. Je to rebel.

4.5 Titulky

Napříč celou mou prací jsem zmínila spousty jmen, která si kolikrát ani já sama nepamatují. Od toho, aby se na nikoho nezapomnělo a zásluhy nebyly připisovány neznámým lidem, jsou zde titulky. Titulky, prostě sepsaná jména jedno za druhým. Co je na tom? Moc. Je na tom strašně moc práce a důrazu. Špatné začáteční titulky mohou zkazit dojem filmu ještě dřív, než začne a naopak konečné, jsou tu nejen od toho, aby lidé viděli, kdo na filmu pracoval, ale také proto, aby plynule nechali diváka přemýšlet o tom, co viděl. Je to čas, kdy se ještě nezvedá z místa a neodchází, ale čte si jednotlivé funkce a říká si: „aha, tahle složka filmu, ta se mi moc líbila“ nebo „aha, tak tohle se nevyvedlo“, od toho jsou titulky. Dokreslují dojem z filmu v myšlenkách, a pokud by byly odfláklé, něco s nečitelným písmem, nikdo by si je nečetl a tím by neměl ten prostor pro přemýšlení,

protože by se soustředil na plátno, aby alespoň jedno písmenko přečetl. Nakonec i zapomene, že nějaký film viděl. Nezbyvá mi, než doufat, že se u těch našich titulek, bude lidem hezký přemýšlet a rozjímat nad Kouzlem okamžiku.

4.6 Plakát, DVD a jeho obal

Film je tedy hotov a divák si může užívat jeho obrazovou i zvukovou složku. No ale jak se takový film k divákovi vůbec dostane? Jedna možnost je, vypálit ho na DVD a rozdávat kolemjdoucím. Ovšem je to náročné fyzicky i finančně a jistota, že si film divák pustí, není žádná. Takže když nemůže film k divákovi, musí divák najít cestu k filmu sám. My ho samozřejmě navedeme tak, aby měl pocit, že jde na film z vlastní vůle. K tomu slouží všelijaké prostředky, zejména plakát. Každý velkofilm má před premiérou po celém městě plakáty, aby nalákal lidi do kin. My si kino nepronajímáme, ale v zásadě to u krátkometrážního filmu funguje naprosto stejně. Plakát by měl být jednoduchý, čitelný a měl by upoutat pozornost na první pohled. Není to lehké, splnit všechna kritéria, zvláště když na filmu pracuje spousta lidí a každý by tam své místečko rád našel a samozřejmě si ho zasloužil. Ale co si budeme povídat, každé slovíčko, ba i písmenko navíc znamená rozhození a ubírání na čistotě prvotní formy. Není to tedy jen o tom, namalovat podklad a vlepít na něj písmo, každá část musí mít svůj prostor a opodstatněné místo. Jako výtvarnice měla podklad namalovat Katka, která se s tím prala, ale nakonec vyhrála. Já jsem s pár nezávislými lidmi vybrala pro mě nejhezčí možnost a po konzultacích s vedoucím práce jsme se mohly pustit do umístění textu. Pro náš film, jsme vytvořily speciální font písma, který se objevuje nejen ve filmu, ale i na těchto jeho složkách. Tedy na plakátu, na DVD a jeho obalu. Umístit text není jednoduché, nicméně jsem byla ráda, že mohu využít své znalosti nabyté na střední škole, a tím se vnitřně uklidnit, že ty čtyři roky jsem nepromarnila. První návrh jsme zamítly, druhý nás však obě nadchnul a my jsme se radovaly, jak hezky jsme to zvládly ke spokojenosti nás obou. Chyba. Bohužel jsme na plakát nedostaly všechny, kteří na filmu s námi pracovali, a tak jsme eliminovaly jména jen na hlavní funkce. Tedy nás a supervizora s produkční. Jenže se to nesešlo s ohlasem od lidí zastávajících některé funkce, a tak jsme se pustily do přepracování tak, aby byl spokojený každý. My bychom rády vyhověly všem, a kdyby to šlo, zmínily každého, kdo o film jen zavadil, bohužel, to není možné. Nakonec jsme se však popraly i s tímto malým

problémem a i tento úkol splnily snad alespoň tak, jak se od nás očekávalo. My jsme s prací spokojené, a to je hlavní.

Obal na DVD a nosič samotný je, ačkoliv se to nezdá, pěkný oříšek. Atypické rozměry těchto komponent jsou sice občas ku prospěchu, z hlediska minimálních rozměrů, ale většinou jsou ke škodě. Cokoliv jste do této doby vytvořili, nemůže být přímo použito na obal, ani na samotné DVD. Vše se musí patřičně ořezat, upravit a uzpůsobit pro dané potřeby. Ne, že by šlo o nějak fyzicky náročnou práci, to zdaleka ne. Pouze je to jeden z těch obávaných požíračů času, kteří jsou týden před odevzdáváním nebezpečnější než kdy dřív. I s tím jsme ale počítaly dopředu, a i když musím přiznat, že sice o fous, ale zvládly jsme to.

Teď nezbývá, než doufat, že plakát splní svou úlohu, zaujme lidi a naláká je na filmovou projekci. Moc by nás potěšilo, kdyby si diváci po zhlédnutí Kouzelného okamžiku odnesli kouzelný pocit i měli chuť si ho na pracně vytvořeném DVD pustit znovu. Tehdy by naše práce nepřišla vniveč a my měly ještě lepší pocit z odvedené práce.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

ZÁVĚR

Práce na filmu Kouzelný okamžik, mě nejen bavila, ale také obohatila o spousty zkušeností. Ať už při tvorbě scénáře či animatiku, nebo při samotné animaci. Velmi poučná pro mě byla spolupráce se střihačem a hudebníky. I přesto, že jsem se tvorby těchto částí filmu účastnila u všech mých předchozích prací, nikdy ne v takové míře, jako u tohoto filmu. Přeci jen jde o bakalářský projekt, u kterého jsem nechtěla podcenit vůbec nic. Na všech projektech, které jsem tvořila první dva roky, jsem byla nucena řešit spousty překážek, a tím sbírat zkušenosti, které jsem naplno využila právě u Kouzelného okamžiku. Ačkoliv jsem si myslela, že mě nepřekvapí nic, opak byl pravdou. Naštěstí mi bylo na blízku spousta milých a zkušených lidí, kteří se nezdřáhali pomoci a poradit. Tým lidí, který jsem si pro film vybrala, fungoval přesně tak, jak jsem očekávala a každý se věnoval své práci poctivě a svědomitě. Nevím, zda to bylo ze strachu z hněvu režisérky nebo je práce opravdu bavila, ale svou práci odvedli k mé spokojenosti. A to je hlavní.

Kouzelný okamžik je tedy jakousi sumarizací všeho, co jsem se za tři roky na škole naučila. Přednášky, které jsem absolvovala i knihy, které jsem musela přečíst, mi pomohly nejen při realizaci, ale hlavně v samotných začátcích tvorby filmu. Za to patří všem profesorům, kteří mě donutili se učit a vnímat svět animovaného filmu, velký dík. K loutkové animaci jsem přirostla hned v prvním ročníku a hodlám v ní pokračovat i nadále. Stále si myslím, že klasická animace není u konce, ba naopak. Byla bych ráda, kdyby Kouzelný okamžik inspiroval alespoň pár lidí k tomu, aby si loutkovou animaci vyzkoušeli. Protože věřím, že jí stejně jako já přijdou na chuť. Zda se film povedl přesně podle mých představ, dokážu ohodnotit až s odstupem času, protože jakmile se dennodenně soustředíte na jednu a tutéž věc, nejste objektivní. Prakticky ji podvědomě nesnášíte. Takže objektivitu nechám na ostatních, já si budu užívat jen nynější pocit. Ten krásný pocit, že film je hotový.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Animovaný film- úvod do scenáristiky animovaného filmu, Dutka Edgar,
ISBN 80-85883-94-5, Akademie múzických umění Praha 2002
- [2] Úvod do estetiky animace, Kubíček Jiří, AMU Praha 2004 ISBN 80-7331-019-8
- [3] Timing for animation, Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148
- [4] Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004,
ISBN 3-8228-2588-3
- [5] Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan, Odeon, Praha 1990

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

PS Photoshop – Adobe Photoshop grafický program

TVP TVpaint – animační program

AE Adobe After Effects – program pro úpravu videí

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P II: UKÁZKY Z FILMU

PŘÍLOHA P III: FOTODOKUMENTACE

PŘÍLOHA P IV: UKÁZKA STORYBOARDU

PŘÍLOHA P V: OBAL NA DVD A PLAKÁT

PŘÍLOHA P VI: ŠTÁBOVÁ LISTINA

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

1.1 CHARAKTERY



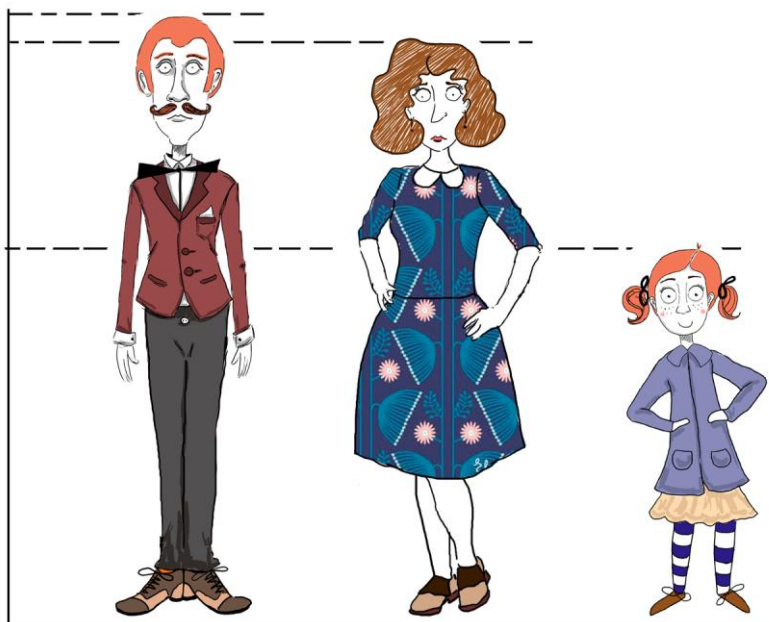
1. kouzelník Marvin, starý



2. kouzelník Marvin, mladý



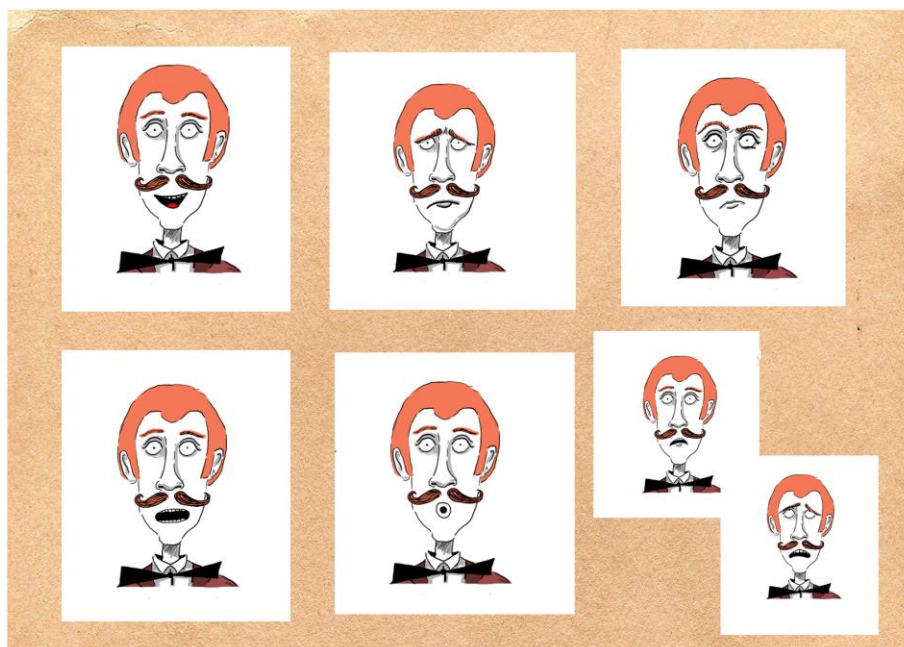
3. rodina



4. výškové poměry rodiny

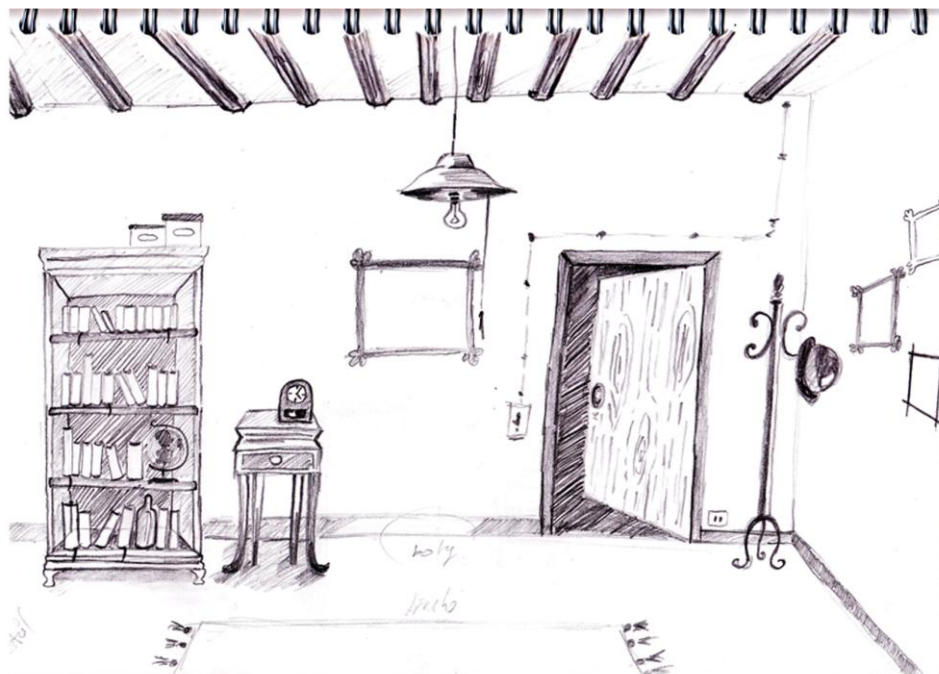


5. výrazy mladý Marvin – skica



6. výrazy mladý Marvin – výtvarno

1.2 INTERIÉR



7. interiér – skica



8. interiér – skica



9. interiér – výtvarno



10. interiér - výtvarno

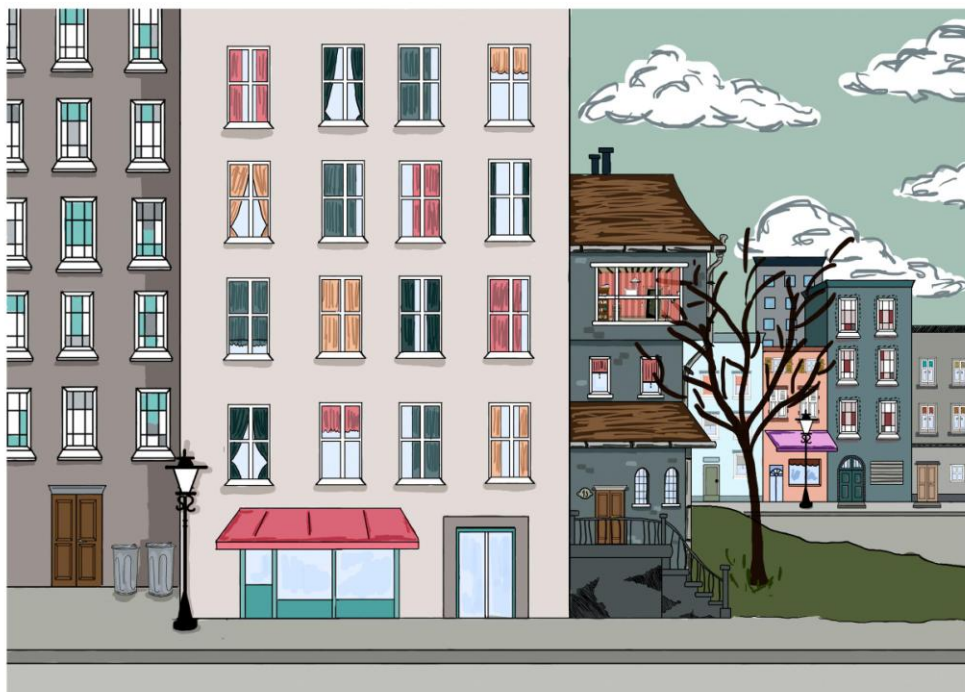
1.3 EXTERIÉR



11. Dům kouzelníka Marvinina – skica



12. Exteriér kouzelníkův stan – skica, výtvarno



13. Město a Marvinův dům – výtvarno, reálné kulisy



14. Titulky – úvodní



15. Titulky – název

PŘÍLOHA P II: UKÁZKY Z FILMU

Ukázky z filmu



1. Exteriér - kouzelnický stan



2. Interiér – kouzelnický stan, kouzelník kouzlí



3. *Interiér – kouzelnický stan, kouzelník kouzlí*



4. *Interiér – kouzelnický stan - manželka, dcera a obecenstvo*



5. *Interiér – kouzelníkův pokoj*

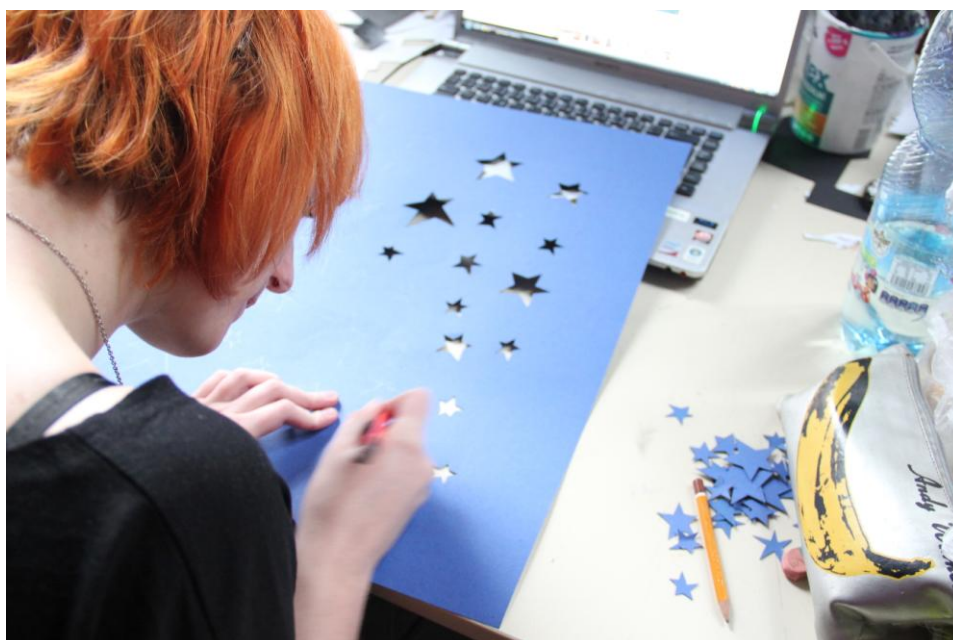


6. *Interiér – kouzelníkův pokoj*

PŘÍLOHA P III: FOTODOKUMENTACE



1. Fotodokumentace – výroba, Lenka Hnilíčková



2. Fotodokumentace – výroba, Kateřina Gistingarová



3. Fotodokumentace – animace, Kateřina Gistingarová, Lenka Hniličková



4. Fotodokumentace – animace, Lenka Hniličková



5. Fotodokumentace – pokoj kouzelníka Marvina (celkový pohled)



6. Fotodokumentace – porovnání velikostí vyrobených pilulek






PŘÍLOHA P IV: UKÁZKA STORYBOARDU

Ukázka storyboardu

TIME		ACTION	SOUND
00:00 - 00:27	1	nájezd na dům - pokoj	PTÁCI VÍTR RUCH ULICE
		ÚVODNÍ TITULKY	
			
			
00:27 - 00:29	2a	muž se houpe	
		TITULKY NÁZEV FILMU	
00:29 - 00:31	2b	prostřih detail na budík	TIKÁNÍ BUDÍKU, VRZÁNÍ HOUPACÍHO KŘESLA
			

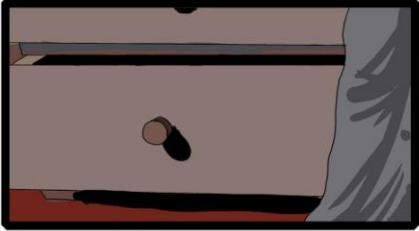




1. Ukázka storyboardu

Ukázka storyboardu

TIME		ACTION	SOUND	
00:36 - 00:37	2c		detail na jeho nohy	VRZÁNÍ KŘESLA TIKÁNÍ BUDÍKU
00:37-00:52	2d		polodetail na něj	TLUMENÉ CHRÁPÁNÍ -PODŘIMUJE
	2e		zazvoní budík a probudí se	
00:53 - 00:59	3		dojde ke stolu s prášky	CVAK KRABÍČKY S LÉKY PŘI OTEVÍRÁNÍ
00:59 - 01:02	4		shrne si prášek do dlaně a hodí si jej do pusy	TIKÁNÍ BUDÍKU

2. Ukázka storyboardu

Ukázka storyboardu

TIME		ACTION	SOUND	
5	01:03 - 01:04		jeden prášek mu spadne do pootevřeného šuplíku	DOPAD PRÁŠKU DO ŠUPLÍKU
6	01:04-01:06		ohne se aby ho našel	ZAMUMLÁNÍ
7	01:06-01:12		detail na šuplík	
			šahá v šuplíku a nahmatá krabici, kterou vytáhne	ŠRAMOT V ŠUPLÍKU
8	01:12 - 01:16		záběr na starého kouzelníka jak se zvedá zpět s krabicí a starými novinami	MUMLÁNÍ ŠUSTĚNÍ NOVIN



3. Ukázka storyboardu

Ukázka storyboardu

TIME		ACTION	SOUND
9	01:17 - 01:29	listuje ve starých novinách	ŠUSTĚNÍ NOVIN
10	01:29-01:38	prolínačka: navracíme se v retrospektivě do minulosti	HUDBA / POTLESK LIDÍ
		mladý kouzelník kouzlí nad svou magickou krabicí	
11	01:38 - 01:44	dav jdoucí do stanu nápis VYPRODÁNO	DAV ZVUKY PŘÍRODY
12	01:44 - 01:49	kouzelník vykouzlí motýly	POTLESK ...

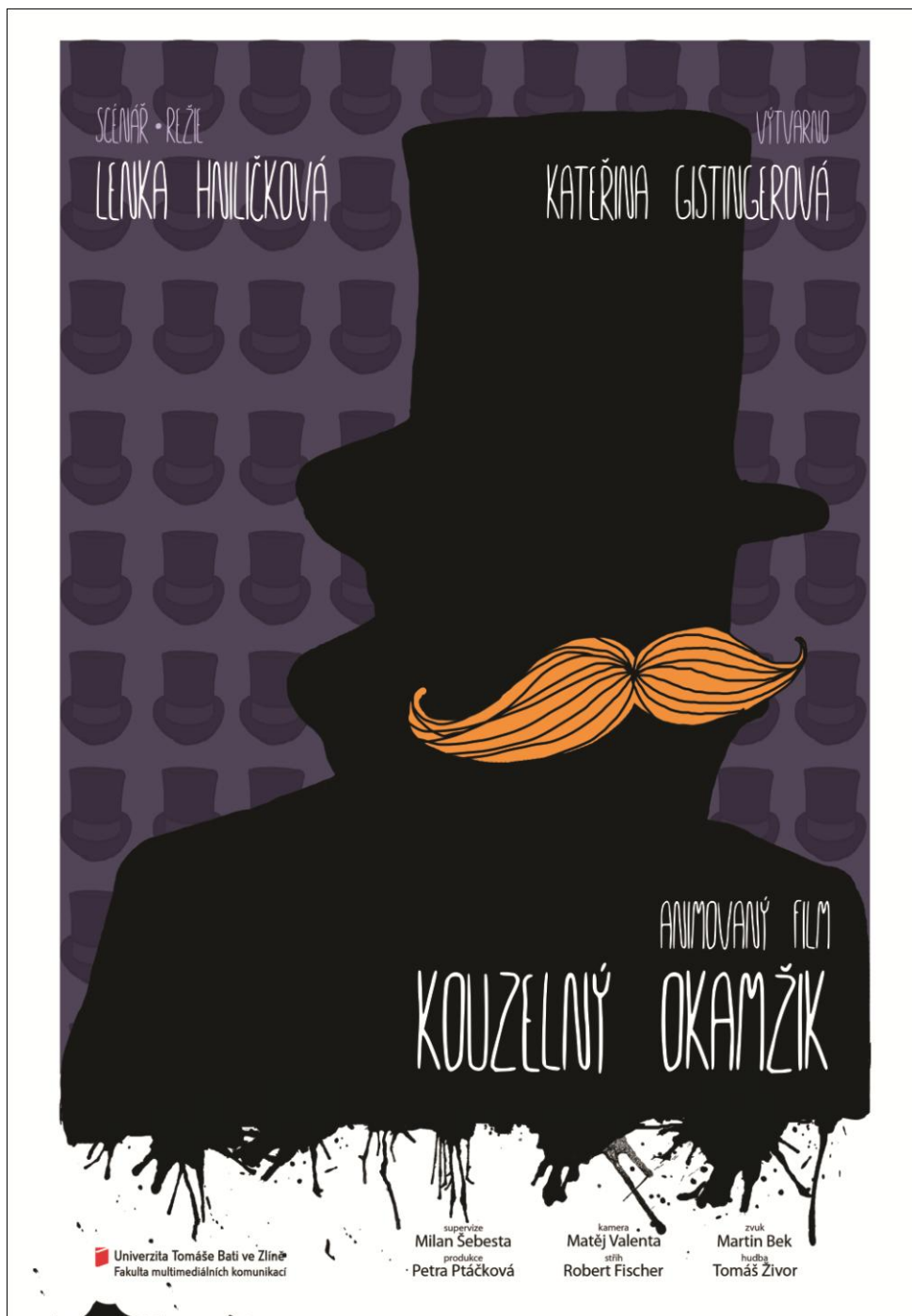
4. Ukázka storyboardu

Ukázka storyboardu

TIME		ACTION	SOUND
13		lidé tleskají motýl zakryje obrazovku do černa	POTLESK LIDÍ JÁSOT
	01:53-01:56		
14		z černé obrazovky odletí motýl holčička zamává svému otci	POTLESK, HOLČIČKA SE ZASMĚJE
	01:57-02:02		
15		mrkne na ní a usměje se	
	02:03 - 02:10		
16		kouzlí	
		vylétnou z krabice holubice	POTLESK, PTÁCI

5. Ukázka storyboardu

PŘÍLOHA P V: PLAKÁT A OBAL NA DVD



1. Plakát

Plakát a obal na DVD



2. Obal na DVD



3. Potisk na DVD

PŘÍLOHA P VI: ŠTÁBOVÁ LISTINA

Štábová listina – Kouzelný okamžik

Profese:	Jméno:	mail:	telefon:
Režie, animace	Lenka Hnilíčková	lenka.hnilickova@seznam.cz	420 774 523 921
Námět, scénář	Lenka Hnilíčková	lenka.hnilickova@seznam.cz	420 774 523 921
Výtvarno, animace	Kateřina Gistingarová	k.gistingerova@seznam.cz	420 606 675 230
Produkce	Petra Ptáčková	petra.ptackova@gmail.com	420 774 410 004
Kamera	Matěj Valenta	mathew65@seznam.cz	420 732 106 507
Zvuk	Martin Bek	bek.martin@gmail.com	420 732 441 079
Střih	Robert Fischer	karmatahari@gmail.com	420 773 202 732
Hudba	Tomáš Živor	tomas.zivor@gmail.com	420 724 962 069
Vedoucí práce	Milan Šebesta	gmailen@gmail.com	420 608 857 365
Konzultant	Zdeněk Krupa	z.krupa@centrum.cz	420 608 742 563
	Vladimír Malík	malik@fmk.utb.cz	421 911 173 456
Výroba	Kateřina Gistingarová	k.gistingerova@seznam.cz	420 606 675 230
	Lenka Hnilíčková	lenka.hnilickova@seznam.cz	420 774 523 921
	Petr Janotka	p.janotka@seznam.cz	420 604 564 744