

**1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace
magisterské práce a rešerše**
**2. praktická část: Křídla mrtvé múry - kreslený
animovaný film**

BcA. Barbora Hermanová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Barbora Hermanová**
Osobní číslo: **K12362**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace
magisterské práce a rešerše**

**2. praktická část: Křídla mrtvé mýry – kreslený
animovaný film**

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby

v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobitě výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Seznam odborné literatury:

MURAKAMI, Ryú. Nekonečná, téměř průzračná modř. Vyd. 1. Překlad Jan Levora. Praha: Argo, 2011, 131 s. Současná světová próza, sv. 41. ISBN 978-802-5704-196.

NORŠTĚJN, Jurij. Sníh na trávě. NAMU – Nakladatelství Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.

LABÍK, L'udovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

BECKETT, Samuel. Čekání na Godota. Překlad Patrik Ouředník. Brno: Větrné mlýny, 2005, 150 s. Repertoár, 1. ISBN 80-861-5192-1.

EJZENŠTEJN, Sergej Michajlovič. Kamerou, tužkou i perem. 1. vyd. Překlad Jiří Taufer. Praha: Orbis, 1959, 370 s., ca 100 s. obr. příl. Filmové publikace.

Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku. ISSN 0015-1068.

Animation now!. Editor Julius Wiedemann. Köln: Taschen, 2004, 573 s. ISBN 38-228-2588-3.

Vedoucí diplomové práce: MgA. Pavel Žáček
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2014
Termín odevzdání diplomové práce: 15. května 2015

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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 11.5.2015

BARBORA HERMANOVÁ 
.....
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). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

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

ABSTRAKT

Teoretická část diplomové práce popisuje přípravu a realizaci krátkého animovaného filmu Křídla mrtvé můry. V kapitolách je zaznamenán postup práce od prvních námětů, výtvarných návrhů, přes tvorbu literárního a technického scénáře, animatiku, natáčení a samotné animace, až k finálním postprodukčním krokům. Praktickou částí je animovaný film, který byl realizován pomocí digitálních technologií (tablet, software). Majoritní část zastává kombinace kreslené animace a kamerou nasnímaného prostředí, někdy také technika rotoskopie.

Klíčová slova: krátký animovaný film, 2D digitální animace, Křídla mrtvé můry

ABSTRACT

The theoretical part of this thesis describes a preparation and realization of animated short film called „Dead moth wings“. In the chapters there is a complete description of the procedure from the first ideas, art concepts, technical and literary screenplay, animatika, shooting, animation to final post production steps. Practical part is anmated short movie, that was realized with a use of digital technology, such as tablet, software. Major part consists of a combination of a cartoon animation and camera shots of real scenes, sometimes rotoscoping.

Keywords: animated short movie, 2D digital animation, Dead Moth Wings

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| ÚVOD..... | 5 |
| I TEORETICKÁ ČÁST..... | 6 |
| 1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE..... | 7 |
| 1.1 OČEKÁVÁNÍ..... | 7 |
| 1.2 KLÍČOVÉ ZDROJE..... | 8 |
| 1.2.1 Nekonečná, téměř průzračná modř..... | 8 |
| 1.3 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE..... | 9 |
| 1.3.1 Diego Fernandez..... | 9 |
| 1.3.2 The Pub..... | 10 |
| 2 SCÉNÁŘ..... | 11 |
| 2.1 CHARAKTERIZACE A PSYCHOLOGIE POSTAV..... | 11 |
| 2.1.1 Hlavní postavy..... | 11 |
| 2.1.2 Vedlejší postavy, symboly..... | 12 |
| 2.2 VÝVOJ PŘÍBĚHU..... | 14 |
| 2.3 BODOVÝ LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ..... | 15 |
| II PRAKTICKÁ ČÁST..... | 19 |
| 3 STORYBOARD, ANIMATIK..... | 20 |
| 3.1 STORYBOARD..... | 20 |
| 3.2 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ..... | 21 |
| 3.3 ANIMATIK..... | 21 |
| 4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ..... | 23 |
| 4.1 VLIV TECHNOLOGIE VÝROBY FILMU..... | 24 |
| 4.2 VIZUÁLNÍ CHARAKTERIZACE POSTAV A PROSTŘEDÍ..... | 25 |
| 4.2.1 Postavy..... | 25 |
| 4.2.2 Prostředí..... | 26 |
| 5 REALIZACE..... | 30 |
| 5.1 NATÁČENÍ..... | 30 |
| 5.2 ANIMACE..... | 36 |
| 6 POSTPRODUKCE..... | 38 |
| 6.1 NAHRÁVÁNÍ VOICEOVERU..... | 38 |
| 6.2 STŘIH..... | 38 |
| 6.3 ZVUK A HUDBA..... | 39 |
| 6.4 OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE..... | 39 |
| ZÁVĚR..... | 40 |
| SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY..... | 41 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| SEZNAM OBRÁZKŮ..... | 43 |
| SEZNAM PŘÍLOH..... | 45 |

ÚVOD

Rozhodla jsem se, že se má diplomová práce bude dotýkat tématu očekávání. Je všude. Každý pořád na něco čeká, na lásku, na štěstí, na úspěch, na krásný život, na milosrdnou smrt, na konec pracovní doby, na to, až bude pátek, na sních, na slunce, Estragon a Vladimír čekají na Godota, ... Rodina od vás očekává tohle, společnost zase tamto, všichni toho spousty očekáváme od časů budoucích, i když možná nic uspokojivého nepřinesou. Možná se teď nabízí trefná otázka. Co lze očekávat od této diplomové práce? Skryté poselství? Kdoví.

Touto psanou formou bych ráda zprostředkovala celý zrod krátkého filmu Křídla mrtvé můry. Doufám, že se mi podaří čtenáři přiblížit, co vše se za tímto krátkým audiovizuálním dílem skrývá, co zůstalo jen naznačeno, či zcela nevyřčeno. Od zoufalých počátků s naivními náměty, přes úskalí netradičního zpracování a výroby, až po konečné postprodukční a zvukové ladění.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE

Po přečtení knihy Čekání na Godota (Beckett, 1953), jsem začla pátrat po dalších interpretacích tohoto díla. Až jsem narazila na absurditu lidského údělu - Jediným možným smyslem života je nesmyslné očekávání. A jediným způsobem, jak si tenhle svůj úděl ulehčit, je zabíjet čas, jenž je mu vymezen. Jde vlastně o jakýsi bizarní koloběh - člověk žije život zabíjením, ač abstraktním.

Začátek. Konec. Nový začátek. Touha. Touha po samotě, touha po společnosti, trávit čas s někým, anebo naopak vypadnout daleko od všech a od všeho. Očekávání spřízněné duše. Očekávání.

1.1 Očekávání

Očekávání, též anticipace, je jedna z lidských emocí, duševní stav, který se objevuje, když se člověk ocitne před neznámou situací, v novém prostředí apod. Anticipace je spojena s určitými fyziologickými změnami, jejichž smyslem je připravit člověka na zjišťovací aktivity, orientaci v neznámém.

Očekávání může být pocíťováno jako negativní, pak se označuje jako starost, nebo pozitivní, pak mluvíme o naději; může být také indiferentní. Starost je jedna ze složek úzkosti. V určité míře provází očekávání člověka v podstatě po celý život. (Chudobová, 2011).

Tato definice pojmu očekávání potvrzuje, že tvrzení v úvodu je pravdivé. Samozřejmě záleží na postoji člověka, může tomu být zcela jinak. Očekávání nás provází po celý život, už od počátku zrození – při těhotenství se často říká, že budoucí maminka je v očekávání – až do konce, který ovšem může přijít i něčekaně.

Někdy se také můžeme setkat s jakýmsi zákonem očekávání, i když jde spíše jen o babskou pověru či výmysl fantastů – když si něco opravdu, ale opravdu přejeme, nakonec se to vyplní.

Ve svém absolventském filmu jsem se rozhodla nepřímou konfrontovat dva nenásilně pojaté protiklady. Chlapce, který už tak nějak rezignoval a vydává se cestou jakéhokoliv zabíjení

času, a dívku, jenž je ve skrytu duše plna obvyklých morálních hodnot a od chlapce čeká to, co se většinou od chlapců očekává.

1.2 Klíčové zdroje

Dlouho jsem nedokázala objevit nic, co by mě zaujalo natolik, abych měla chuť se tomu věnovat posledních několik měsíců svého studentského života. Snažila jsem se inspirovat ve spoustě literárních počínů, lámala si hlavu plnou svých nemístných nápadů. Až na jedné internetové stránce jsem narazila na povídku mladého, v poslední době oceňovaného, českého autora Marka Šindelky. Příběh byl víceméně prostý. Mladý pár se jednoho letního, parného večera shodou náhod ocitne v botanické zahradě, kde momentálně všichni prahnou po květu vzácné rostliny, která má co nevidět vypučet z nafouklého lusku. Tato rostlina bohužel kvete jen jednou za spoustu let. Dlouhé čekání se zvrhne v dusný, upocený ovíněný večírek. V ranním deliriu však vyjde najevo, že lusk během noci prasknul. Ta velká sláva se odehrála, aniž by ji kdokoliv spatřil. Ale to nebylo to nejdůležitější, na co všichni pouleli své nevyspalé oči. Lusk sice prasknul, ale nic z něj nevykvetlo. Byl prázdný. Úplně a dokonale prázdný. A právě to mě přivedlo na vítěznou ideu. I kdyby člověk na něco čekal věky, může se však stát, že se ničeho nedočká.

Hlavní téma jsem konečně měla, chyběl kontext, ve kterém bych jej mohla rozvést.

1.2.1 Nekonečná, téměř průzračná modř

Dá se říct, že už mi trochu teklo do bot, když se mi do rukou dostala kniha od Rjú Murakamiho, japonského spisovatele, filmového scénáristy a režiséra, kterého chválí i jeho známější kolega, jmenovec a současník Haruki Murakami. Rjú se zdá být typickým představitelem japonské autorské generace, jenž je podstatně ovlivněna amerikanizovanou městskou mládeží, a která se rozprostírá na pomezí populární i umělecké literatury a brakové pornografie. V knize Nekonečná, téměř průzračná modř je spousta drog, sexu a nespoutaného života mladých nihilistických japonců. Samotný příběh je dost ponurý, plný deziluze, cynismu, bezohlednosti, násilných scén či drogových orgií a totální absence pudu sebezáchovy. Vše je popisováno syrově, beze studu a bez příkras. Kniha ve skutečnosti ani tak nenabízí souvislý příběh, jedná se jen o sled volně propojených scén, které mají ilustrovat, v čem a jak hrdinové žijí. Tento způsob vyprávění se mi natolik zalíbil, že jsem se jím nechala volně inspirovat, a některé méně zavádějící situace jsem si od Murakamiho vypůjčila.

Z knihy vzešel také samotný název mého filmu – Křídla mrtvé můry, jednoduše podle jednoho z úryvků, který jsem použila i ve svém filmu.

1.3 Další inspirační zdroje

Co se týče ostatních inspiračních střípků, čerpala jsem především ze svého okolí, momentálních situací a čerstvých zážitků. Některé z nich budou objasněny v následujících kapitolách, u konkrétních detailů příběhu či postav.

Okrajově na mě při vymýšlení scénáře zapůsobila také kniha anglického ilustrátora a spisovatele Edwarda Leara – A Book of Nonsense. Vliv na celý můj přístup, nejen u tohoto filmu, měly animované skeče Terryho Gilliana, například ty z filmu *And Now for Something Completely Different* z roku 1971, seskládaného na bázi televizní komediální série *Monty Python's Flying Circus*.

Inspirací mi byl bezpochyby i francouzský snímek *The Rubber*, jehož režisér Quentin Dupieux je známý spíš jako elektronický hudebník Mr. Oizo. Tato hororová komedie o vraždicí pneumatice, kde se vše děje bez důvodu, mě okouzila natolik, že jsem si nemohla odpustit vložit její odkaz i do svého magisterského filmu. Dovolím si citovat úvodní řeč z tohoto díla: *Jaký je důvod proto, aby bylo Spielbergovo E.T. Hnědé? Žádný... Proč se do sebe ty dvě postavy v Love Story bezhlavě zamilují? Bez důvodu. Ve Stoneově JFK, proč prezidenta zavraždí nějaký neznámý chlap? Jen tak... Ve skvělém Texaském masakru motorovou pilou Tobeho Hoopera, proč si tam žádná z postav nezajde na záchod nebo si umýt ruce, jak se to v životě normálně dělá? Úplně bez důvodu...A co huř, v Pianistovi od Polanskiho, proč se ten chlap musel schovávat a žít jako divoch, když hrál tak skvěle na piáno? Odpověď opět zní: prostě jen tak. Mohl bych další příklady uvádět celé hodiny, do nekonečna... Napadlo vás někdy, že ve všech skvělých filmech, hraje "bezdůvodno" důležitou roli? A víte proč? Protože život sám je plný "bezdůvodna". Proč nevidíme vzduch kolem nás? Žádný důvod. Proč pořád o něčem přemýšlíme? Žádný důvod. Proč někdo klobásy zbožňuje, zatímco jiný je nesnáší? Žádný zasraný důvod. Dámy, pánové, film, který teď uvidíte, vzdává hold "bezdůvodnosti", nejmocnější součásti stylu.*

1.3.1 Diego Fernandez

U tvorby postavy Coco mě inspiroval hlavně Argentinec Diego Fernandez. Tento ilustrátor, žijící a tvořící v Buenos Aires, se zabývá hlavně vyobrazením žen, velký důraz klade na hravost vlasů, jakousi čistost, lehkost až nevinnost. Je autorem nekonečné série jemných ženských portrétů, aktuálně je u čísla 299. Pracuje digitálně, za pomoci Adobe Photoshopu a tabletu Wacom Intuos 4.



Obr. 1: Diego Fernandez - portréty dívek

1.3.2 The Pub

Silný dojem ve mě zanechal krátký animovaný film angličana Josepha Pierce, *The Pub*. Tento snímek, který mapuje večer v jednom londýnském baru, v roce 2012 sklídl úspěchy na festivalech po celém světě. Už na první pohled zaujme svým zpracováním, základem je natočená akce v reálném prostředí s reálnými herci, kteří jsou následně zakresleni, překresleni, zanimováni. Mladičká barmanka se ocitá mezi hosty měnící se v neukázněná zvířata. Tento film měl velký vliv na mé rozhodování při výběru finální techniky a výtvarna pro můj diplomový projekt. Za zmínku stojí určitě i jeho předešlá díla, *A Family Portrait* a *Stand Up*, které mě také moc baví svou výraznou stylizací, lineárností a různými deformacemi. V jednom z rozhovorů jsem se dočetla, že tento autor se po hereckých začátcích vrhl na druhou stranu kamery po objevení Švankmajerovy filmové tvorby.



Obr. 2: Joseph Pierce - *The Pub* (animovaný film)

2 SCÉNÁŘ

Původním záměrem byla práce se třemi či čtyřmi hlavními postavami, které jsem nakonec zredukovala jen na stěžejní pár. Od začátku mělo jít o ne zrovna narativní lineární příběh, několik krátkých úryvků, scének, situací, na sebe nepřímo navazujících, lehce odkazujících jedna na druhou. Mapují vztahy mezi jednotlivými hlavními postavami, všechny dohromady dají divákovi nějaké prapodivné poselství. To, na co všichni čekají? Nic? Jedním z důležitých výrazových prostředků, který jsem chtěla do své práce zapojit, je mluvený komentář. Podle mého názoru velmi napomáhá vykreslení děje, situace, a zdá se mi, že i pro diváka je pak film srozumitelnější i příjemnější. Je tak trochu dokumentárního rázu, jakýsi vnitřní monolog postav, především hlavního hrdiny, jeho výpovědi. Postavy komunikují s divákem bez lipsyncu, pouze pohledem, řečí těla.

2.1 Charakterizace a psychologie postav

V tomto krátkém filmu se objevují víceméně jen dvě hlavní postavy. Zbytek má spíše symbolický význam, nebo jde čistě o komparz.

2.1.1 Hlavní postavy

Celý příběh se odvíjí od všedních, občas až rutinních zážitků hlavního hrdiny, kterého jsem pojmenovala Lolek. Toto pojmenování pro mě bylo jasné už před samotným vznikem námětu. Kdekomu se u tohoto jména mohou vybavit vzpomínky z dětství a polský animovaný seriál *Bolek a Lolek*, avšak postava mého příběhu nemá s těmito kreslenými dobrodruhy nic společného. Vychází z osobních zkušeností. Lolkem totiž mohou být nazýváni všichni chlapi, kteří se vůči nám holkám (v našich očích, samosebou) chovají jako naprostí hlupáci, blbečci. Prostě ti, kteří s námi nehorázně zametají. Je to takové mé malé osobní zúctování se všemi Lolky, kteří mi kdy vstoupili do cesty.

Na první pohled se tato postava může pozdávat jako vcelku běžný, naoko zamindrákovaný barový povaleč, který neví co se životem. Pravda je ale taková, že tenhle člověk je tak komplikovaný, že by mu to málokdo záviděl. Trochu nihilistické, trochu sebedestruktivní sklony, ve skrytu duše se v tomto sebezničujícím procesu přímo vyžívá. Ze svých pseudohalucinací nikoho konkrétně neviní, nepřipisuje je žádným drogám, alkoholu, ač se těmto věcem nevyhýbá. Může za ně být zodpovědná třeba jen jeho velká fantazie, nervová porucha či nezvratná nehoda. Ale to pro něj v tuto chvíli není podstatné. Jeho představy

mohou být důsledkem stylizace se do své vlastní oběti, ví, že ho zevnitř ničí, nereaguje na ně, jen je rezignovaně a cynicky přijímá. A tohle všechno mu dodává ten správný opar tajemna a přitažlivosti.

Lolkův protějšek, Coco, je mladá, obyčejně neobyčejná holka, která se sice tváří, že je svá, nezávislá a výjimečná. Ve skutečnosti však touží po jakési jistotě, pozůstatky tradičních životních hodnot jsou v ní zakořeněny nadobro. Z prvotního nevýznamného zakoukání do mladíka v baru se vyklube touha po společnosti, po plnohodnotném vztahu. Tím je její úděl v životním okamžiku Lolka dokonán.

2.1.2 Vedlejší postavy, symboly

Významným symbolem, který se objevuje i v samotném názvu filmu, je můra. Křídla, ať už jakákoliv, mohou představovat jakousi naději. Naději na lepší konec, možná. V kombinaci s mrtvou mûrou dostaneme jakýsi rébus, znamená to snad naději na smrt? A jsme zase u toho. Čekání, očekávání. Interpretací může být mnoho. A já našla tu, která mi s celkovou vizí této práce krásně koresponduje. Obecně se pod pojmem můra skrývá označení drobnějších nočních motýlů, nesmíme však zapomenout i na další shodu, tzv. noční mûru, vyjadřující nejčastěji zlý sen, s nímž měl asi každý tu čest. Smrtihlav je často používán a vyobrazován v umění, filmu, například na přebalu filmu *Mlčení jehňátek* režiséra Jonathana Demmea s Jodie Foster a Anthonym Hopkinsem v hlavních rolích. Mûra je často viděna jako zlo, podobně jako třeba smrtka, co je ale málo známo, může také symbolizovat samotný význam života a zdůrazňovat, jak je důležité žít přítomností. Poslední dobou se motiv mûry objevuje často i třeba v tetování.

Dalším prvkem, který nás provází skoro po celou dobu, je delfín. Delfín je v první řadě symbolem svobody, volnosti, inteligence, dobra, spásy, nebo například štěstí. Jejich symbolika může mít spoustu významů. Tato zvířata byla uctívána už ve starém Řecku a Římě jako symbol božské ochrany a vedení osudu. Ono tvrzení později převzali námořníci po celém světě, věřilo se, že delfín pomáhá nalézt ztraceným lodím cestu k domovskému přístavu a pevné, rodné zemi. Delfín se tak stal symbolem naděje, průvodce, záchrany. Jejich mýtická moc se navršila až do nositele léčivé moci, kdesi v Austrálii se dokonce sami lidé považují za potomky delfinů a věří, že v delfínech žijí duchové jejich předků.

Siamská dvojčata jsem do scénáře zařadila jako dokreslení lidských anomálií. Inspirací pro mě byla americká děvčata Abby a Brittany, mé vrstevnice, které jsem jako malá viděla

v nějakém televizním pořadu. Tehdy to na mě velice zapůsobilo, uvědomila jsem si, že nemusím být nešťastná, člověk se může narodit i s horšími věcmi, než je deformovaná ruka, a žít plnohodnotný život.

Podobně má působit i zahrada neurčitého ústavu, kde si hrají děti upoutané na invalidní vozík. Měla jsem tu možnost nahlédnout do některých běžných situací v životech postižených dětí, a většině z nich stačí k bezelstnému momentálnímu štěstí opravdu maličko, například pinkání si míčem mezi sebou. To může figurovat jako přímý protiklad k Lolkovu životnímu stylu.

Indiánský motiv se letmo objevuje už v detailech mezi nepořádkem po bujarém večírku, v podobě rozpatlaných krémových zákusků, známých jako „indiánci“. Naplno je však rozveden až o něco později, u koupelnové scény. Hlavní hrdinka si kreslí na tělo různé ornamenty, zatímco její druh se vydává na imaginární lov do sprchy, s čelenkou plnou peří na hlavě. Tyto věci souvisejí s toužebným návratem do bezstarostných dětských let. Na zajímavé tvrzení, související s touto symbolikou, jsem narazila v knize Sergeje Michajlovičeve Ejzenštejna - Kamerou, tužkou i perem, ve které se Ejzenštejn zabývá pohledem na život skrz oči Charlieho Chaplina a jeho infantilnosti. Vychází z knihy H. A. Overstreeta - Influencing human behaviour. *Návyk hrát si (dovádět). Ale proč by se měl člověk pyšnit tím, že je hravý? Ze dvou příčin! Předně, hravá dovádivost je spjata s dětstvím a mládím. Je-li člověk hravý, dovádivý, znamená to, že v něm přece jen ještě něco zbylo ze síly a radosti mládí. A ten, kdo přestal být dovádivým a hravým, se už sám zařadil mezi stárnoucí. Nikdo, i kdyby byly jeho klouby prolezlé revmatismem, nechce sám sobě přiznat, že je stár nejen tělesně, ale i duševně! A tak se stařec holedbá hravostí ducha a je přesvědčen, že v něm dosud nepohaslo mládí!*

Ale má to i hlubší smysl. Být hravým a dovádivým – zároveň do jisté míry znamená být svobodným. Člověk, hraje-li si, zbavuje se naokamžik okovů svazujících jej povinností – pracovních, morálních, domácích nebo společenských ...

...Život, toť samé omezení. Ve hře jsme svobodní! Děláme, co se nám zlíbí...

A člověk patrně nemá toužebnějšího přání, než být svoboden.

Ale tato touha není jen touhou být osvobozen od čehosi. Je zároveň i mnohem hlubší touhou být osvobozen pro cosi. Život nám otravuje vědomí, že jeho ustálené způsoby nám překážejí utvářet si život v oné podobě, v jaké se nám chce jej vidět. A nejvíce ze všeho si přejeme utvářet svůj život tak, jak jej chceme vidět. Jakmile se nám to povede, třeba jen v nepatrné míře, jsme šťastní. Hrou si vytváříme svůj svět ... (Ejzenštejn, 1959)

Ve stejné kapitole mě zaujal i výrok Charlieho Chaplina o kresleném filmu, který, toužíc po svobodě, na něj poukazuje jako na jediný dokonalý umělecký prostředek, který je s to zbavit umělce všech omezení.

V nynější době je kreslený film jediným pravým uměním proto, že v něm a pouze v něm je umělec absolutně svoboden ve své fantazii a může ve filmu dělat vše, co se mu zachce. (z interview Ch. Chaplina v revui „Intercine“, r. 1935)

Dalším prvkem, objevujícím se opakovaně, je mýval. Mývalové vypadají velmi miloučce a roztomile, částečně i díky černé masce přes obličej, která vypadá jako maškarní škraboška, zároveň jsou ale také drzí, dotěrní a neodbytní, dá se říct, že spadají mezi oportunisty – přizpůsobují se okolnostem a využívají jejich výhod, ostatně jako mnoho jiných zvířat. V něčem však jsou jako mnozí lidé, podáte mu prst a sežerou vám celou ruku, zkrátka se jich už nezbavíte.

V návaznosti na mývala jsou v jeho těsné blízkosti perzonifikovány i odpadní kontejnery. Mají oči a sledují každý mývalův pohyb. Ve městech, jak je známo hlavně v Americe, jsou odpadky mývalím rájem.

2.2 Vývoj příběhu

Celý letmý příběh, který lze v mém absolventském filmu najít, se víceméně dá lehce popsat slovy, jako jsou opakování nebo koloběh. Příběh stejně začíná, jako končí. Vidíme v něm mladého muže, který bojuje se svými depresivními stavy, způsobenými každodenní nudou, rezignací. Semtam ještě stále čeká, že konečně potká někoho, kdo by jej z toho dostal, na druhou stranu však vedle sebe nikoho nechce. Tyto dva protipóly se v něm neustále bijí, Coco je zde vlastně jakýmsi archetypem Panny, případné partnerky, která by ho mohla vytáhnout z jeho nekonečných splínů. Kdykoli ale dojde na lámání chleba, Lolek bere nohy na ramena a vyhýbá se zodpovědnosti, všechno nechá na pospas osudu a stahuje se zpět do své sobecké ulity. Dělá to vědomě, ale nemůže si pomoci. A příběh se opakuje, v každém novém opakování potkává jinou, novou Coco.

Určitě nejde o typickou lovestory, jak by se mohlo zdát. Většina scén slouží jen k vykreslení atmosféry, k pochopení či nepochopení skrytého mikropříběhu. Nejde sice o typickou vyprázdňenou naraci, jakou můžeme vidět například ve tvorbě režiséra Bruna Dumonta, ale akce je zde poskrovnu. Tento pojem blíže přibližuje Zdeněk Holý v článku pro filmový časopis Cinepur. *Jedná se o poměrně mladý, málo pojmenovaný kinematografický fenomén, ale také proto, že vyprávění v tomto případě nesděluje mnoho*

podstatných příběhových informací, a neposkytuje nám tak žádný hmatatelný význam, kterého bychom se mohli přidržet. Ostatně to je jeden z příznačných rysů filmů s vyprázdněnou narací – sdělují toho tak málo, že doslovnou interpretaci dělají nemožnou a otevřenou interpretaci, kvůli "nekonečnému" významovému poli nabízenému diváku k zaplnění, nepřiměřenou. (Holý, 2005). Dá se sice vysledovat jakési lineární vyprávění, scény na sebe nepřímo navazují, co se časové postopnosti týče, netkví v nich ale podstata vyobrazovaných situací.

Zároveň jsem se jen utvrdila v tom, že očekávání je opravdu všude. Třeba i při obyčejném koukání z okna. Mýval na střeše sleduje projíždějícího delfina. Kontejnery, stojící o kus dál, zase sledují mývala. Z okna to vše sleduje Lolek. Všichni očekávají, co se stane, co se vlastně bude dít. A pomyslnou korunu tomu nasadí bezvýznamně se kutálející pneumatika. Tempo celého příběhu je spíše pomalejšího rázu. Určitě nejde o akční, epický snímek, je složen spíše z atmosférických, pocitových situací. V první části filmu se divák seznámí s hlavním hrdinou, je mu letmo představen také jeho ženský protějšek. Dále jsou pak jen ukazovány běžné úryvky jejich životů, doprovázeny různými symbolickými náhodami.

Lolkův vnitřní monolog se povětšinou skládá z mých vlastnoručně napsaných myšlenek, několik vět pochází z již zmíněné knihy *Nekonečná*, téměř průzračná modř.

Řekla bych, že tento krátký film nemá konkrétního cílového diváka. Beru ho hlavně jako svůj osobní autorský film, něco, co jsem chtěla vytvořit, a pokud si najde své publikum, bude to milý bonus.

2.3 Bodový literární scénář

- úvodní záběr - detail na měru na zemi.

Lolek: *Strčil jsem si do pusy křídla mrtvý měry, ležící na koberci.*

měra už ztuhla a zelená tekutina, která jí vytékala z břicha, skoro zaschla.

Na prstech mi svítil zlatej prach.

- Lolek sedí v baru na baru, popíjí, vedle u stolu sedí siamská dvojčata (dvě hlavy, jedno tělo) s velkým psem (pes má děsivý lidský úsměv) a další hosté, mluví si sám pro sebe, občas „promlouvá“ do kamery

záběr na ostatní lidi v baru, po chvíli vchází Coco, prochází, nevšímá si ho. On jí kouká na

zadek, otáčí se za ní, mluví.

Lolek: *Jo, tohle je mi docela podobný. Takovej běžnej večer, se sklenkou čekám, jak se to dneska vyvrbí.*

Ne, nenudím se. Dyť je to fajn, mám to rád. Čekám na tu pravou, haha.

No, třeba by to mohla bejt tahle? Cojávím. Minimálně pro příštích několik hodin by mohla, to zas jo.

Z whiskové skleničky vyskočí delfín, udělá nějaký vrut, spadne do moře. Vidíme pláž, opalující se další delfíny, vlny omývají břeh, voda stéká do odtokových kanálů, které jsou v písku na pobřeží, šumění moře, začne sněžit.

Sněží i v následujícím záběru.

- Pokoj, na zemi matrace. Lolek a Coco leží na matraci, ona spí, on je vzhůru. Po chvíli se zvedá, stoupne si k oknu, kouká ven, venku se dějí prapodivné věci, které se mísí s jeho kocovinovými představami. Mluví si sám pro sebe, koutkem oka koukne na spící Coco.

Lolek: *Něco sem čekal. Ale tohle? Tohle asi předčilo mý veškerý očekávání. Heaven is a place on earth with you, Coco. Možná je to téma vitamínkama, co mi šoupla do pití, možná je to sen, ráj, pocit nekonečného štěstíčka. Možná je to nemožný. A za tím oknem tolik šedivý reality. Čas zvednout kotvy, kapitáne, plavit se na týhle lodi bude určitě děsně zrádný. V nejlepším přestat. Měj se, kotě.*

Lolkův obličej se najednou rozpadne do hroznových kuliček. Kuličky napadají na talíř, talíř je na stole. Mýval sedí za stolem, a packama si strká do pusy hroznové víno z talíře. Najednou má dvě hlavy, z dvouhlavého mývala se stávají siamská dvojčata.

- Siamská dvojčata sedí na lavičce v parku i se psem, jedna kouká do země, druhá vyhlíží, vypadají znuděně. Po chvíli záběrem projde Lolek, telefonuje. Po celou dobu slyšíme voiceover.

Lolek: *....nevím... cože?...ne, promiň, dneska se mi to nehodí, už něco mám. ale to víš, že se ještě uvidíme. ... ne, dneska prostě ne. heled', jestli budu mít čas, ozvu se, jo?*

Hlava psa dvojčat se začne zvětšovat a kroutit přes celý obraz, metamorfózy zvířat s lidským úsměvem a s party čepičkama.

Coco se otočí z profilu, z vlasů ji vyběhnou jednorožci, jejich hřívy a ocasy jsou spojené

s jejími vlasy.

- celek, pokoj, na rámu dveří můra. Uprostřed nepořádku v pokoji sedí Lolek. Kouká se směrem na můru. Mhouří oči, můra se rozostřuje, zaostřuje, nepatrně se pohne.

Lolek: *Pokaždý, když všichni odejdou, uvědomuju si, jak proklatě je tenhle bejvák nudnej. Jakoby s nima odešlo i veškerý světlo. Všude samej bordel, hlavně na podlaze. Do klubka ušoulanej chuchvalec vlasů, čípak asi jsou? Papír z cukrárny se zbytkama krémových indiánek, červeně nalakovaný kousky nehtů, prázdný dýleráky, špinavý papírový kapesníky kdoví od čeho, zmuchlaný ponožky, nedopalky, skleněný střepy, kousky staniolu, lahev od kečupu, obaly od gramofonových desek, roztahány filmy z tub, kniha,.....kniha. haha. Ani nevim, kde sem k ní přišel.*

Detail na knihu, je v ruce Lolka. Pomalu přitiskne knihu na můru, rozmáčkne ji. Když knihu odlepí od můry, pozoruje, jak z ní vytéká podivná duhová kašovitá hmota. Ozve se slabé naříkání.

Z můry vytéká tekutina, kape do hrnku s kávou, ve kterém sedí Coco, obří cukřenka ji zasype cukrem a lžička zamíchá dovnitř. Lolek má obrovskou hlavu, snaží se o krkolomný kousek, odvalí se ze záběru.

- Koupelna, Coco stojí před zrcadlem, na sobě má jen kalhotky. V ruce má rtěnku, kreslí si s ní na tělo a tvář různé ornamenty. Detaily na tělo, na kresbu. Za ní je vidět sprchový kout zatažený závěsem, za kterým se po chvíli objevuje Lolek s indiánskou čelenkou na hlavě. Poté Lolek vyskakuje z druhé strany vany a s takovým tím indiánským pokřikem, při kterém si člověk přikrývá pusou dlaní, vybíhá z koupelny.

V záběru se objevují labutě z kolotoče, krouží kolem hlavy Coco.

Pokoj, detail na Coco, stojí zády k oknu.

Coco: *Tak teda kakao? Nechceš prostě vyzkoušet všechno? Dyť já vlastně ani nevim, co ty chceš...*

Záběr na Lolkův obličej, který stojí naproti Coco. Mlčí, kouká, po chvíli se kamera stříhne zase zpátky, ale Coco už tam nestojí. Lolek vykročí blíž k oknu, pozoruje dění na ulici.

Lolek: *To nevim ani já sám. Já fakt nemam tušení, co bych měl dělat. Ale do žádný Indie ani nikam jinam nepojedu, to ani náhodou. Mně se odsud nikam nechce. Víš, poslední dny*

se často koukám z okna. Jo, čumim jen tak z okna. Na déšť, na ptáky, na lidi, co právě jdou po ulici. Když se člověk dívá hodně dlouho, je to doopravdy zajímavý. Tohle jsem myslel, když jsem říkal, že stačí rozhlídnout se kolem. Nevim, čím to je, ale všechno mi teď připadá, jako by to pro mě bylo nový.

Měl bych zase začít hrát na flétnu.

Nahá Coco drží v náruči delfína, smutně kouká. Lolek nese svou obrovskou hlavu, drží ji za bradu, která sahá až k podbřišku, odchází ze záběru pryč

Zahrada nějakého ústavu, pár dětí v kolečkových křeslech si pinkají nafukovací míč. Místo rukou jen pahýly. Odrážejí míč, který jim nakonec spadne.

Lolek: *Co jste čekali, happyend?*

...Happyend nikdy nepřijde.

● Lolkův pokoj. Sedí v křesle, zapíná televizi. Znuděně přepíná kanály. Po chvíli televizi vypne. Obrazovka potemní a ve skle se zrcadlí Lolkův obličej.

Lolek: *Jo. V nejlepším přestat. Není kam spěchat, můžeš jen čekat až zakukáš. Kuku. Vyčkej kámo, vyčkej na ten správněj moment. Žádný netrpělivý krabí křepčení.*

Coco s indiánským perem ve vlasech napíná šíp do luku.

Lolek: *U can save my soul, Coco.*

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 STORYBOARD, ANIMATIK

3.1 Storyboard

Výroba storyboardu byla už od začátku mírně odlišnější než všechny předchozí, jež jsem vytvářela v rámci svých animovaných filmů či cvičení. V souvislosti s technikou, kterou jsem měla v plánu využít, bylo nutné částečně také přemýšlet o jakési realnosti prostředí, ve kterém se scény odehrávají. Zároveň se tento aspekt vykompenzoval volností u obrazů zcela animovaných, kde jednoduše ani žádného prostředí nebylo zapotřebí, nebo naopak šlo o vyobrazení v našich podmínkách nenatočitelného podkladu, jakým je například mořská pláž.

Při zachycování mých představ k jednotlivým scénám na papír jsem nepostupovala nijak zvlášť systematicky, jako spousta mých kolegů mám také onen zapeklitý problém dokopat sama sebe k tomu, abych začala. Proto, když mě napadlo něco k jedné ze scén, rozkreslila jsem si ji, a většinou jsem na to automaticky navázala pomocí spontánních asociací. Jednoduché náčrtky z ušpiněných papírů se pak pomocí grafického tabletu a softwaru dostaly do digitální podoby, kde jsem je dále rozpracovávala.

Po zevrubném ujasnění a nakreslení jednotlivých scén a záběrů, které se víceméně shodovaly s mou vizí, následovala konzultace s mým kameramanem. Spolupráci jsem měla domluvenou s mým spolužákem z audiovize, šikovným Orlinem Stanchevem. Je to můj kamarád, věci, které natočil a které jsem měla možnost vidět, mě baví, volba byla jasná. Řekla bych, že i pro něj byla tato spolupráce nějakým způsobem přínosná, vyzkoušel si něco nového, atypického. Na celkovém výsledku má veliký podíl, jsem ráda, že mi s touto stránkou filmu hodně pomohl, hlavně se záběrováním a velikostí záběrů, skrz filmovou řeč. Výsledný storyboard byl nakonec připravený více jako klasický hraný film než jako animovaný právě díky filmové řeči, byla jsem však za to ráda. Zbývalo promyslet celoanimované propojující pasáže mezi kamerou předtočenými obrazy, pro podpoření kreslené stránky mé diplomové práce. Snažila jsem se je zakomponovat tak, aby co nejlépe přecházely jeden do druhého, a aby každý obsahoval alespoň střípek surreálna.

3.2 Technický scénář

Kvůli přívavě realizace bylo potřeba mít přesně rozkreslený a ujasněný technický scénář. Vycházela jsem samozřejmě z finálního storyboardu a zároveň uvažovala, kde vlastně jednotlivé scény natočíme. Po zdlouhavém hledání vyhovujících lokací, kterými se nakonec staly tři studentské byty, bar a dva zlínské parky, jsem začala jednotlivé záběry přibližně zakomponovávat do konkrétního prostředí, většinou podle referenčních fotografií. Vzhledem k technickým možnostem jsme se rozhodli pro čistě statické záběry, i když pohyblivé záběry by byly nejspíš atraktivnější. Musela bych však většinu záběrů zcela rotoskopovat, a to kvůli ostrosti objektů.

S tvorbou technického scénáře přišel na řadu také mluvený komentář. Bylo potřeba zvážit, kde přesně voiceover využiji a přibližně odhadnout stopáž jednotlivých scén. Prozatím jsem se nezabývala přílišnou přesností a pečlivostí, zkrátka jsem si sama přeříkávala úryvky ze scénáře při pohledu na jednotlivá okýnka storyboardu, a zároveň měřila dobu trvání pomocí stopek na mobilním telefonu.

Kombinovala jsem různé velikosti záběrů, celky pro navozování atmosféry, detaily pro důraz, ve filmu se objeví i několik amerických plánů. Spoustu záběrů jsem si původně představovala delší, než ve finále jsou, nakonec jsem však uznala, že je lepší se vyvarovat přílišné utahanosti hraničící s nudou. Zároveň za každým obrazem s předtočeným pozadím následuje celoanimovaná pasáž, zčásti také kvůli oživení celého filmu.

3.3 Animatik

Následně jsem připravené záběry z technického scénáře přenesla do animačního softwaru TV Paint Animation Pro, který u vytváření různých animací využívám nejčastěji. Každá z kompozic dostala své konkrétní místo v čase, dostala jsem první náhled, jestli bude film jako celek vůbec fungovat. Přidala jsem klíčové fáze pohybu. Zase byly nutné určité úpravy v rámci záběrování, něco se přidalo, něco naopak vypustilo, něco zkrátilo, něco prodloužilo. Odhadovaná stopáž se vyšplhala až k sedmi minutám, což není zrovna málo s ohledem na zadané minimum 210 sekund, ale pořád se délka shodovala s doporučeným maximem 480 sekund.

Každý z náčrtků byl zpracován skicovitě, pomocí těch nejzákladnějších linek, vše vypadalo chaoticky, pro mou potřebu to však stačilo a Orlin se v tom také dokázal orientovat. Věděla jsem, že by bylo víceméně zbytečné ztrácet čas lepším prokreslováním animatiku, jak co se týče pozadí, tak i charakterů, protože bude nezbytné vše zakomponovat až na finální,

natočený materiál, aby animace korespondovala s konečným pozadím.

V této přípravné fázi animatiku jsem se začala více zabírat také zvukovou složkou, primárně voiceoverem. Na řadu přišlo shánění vhodného kandidáta na post dabéra. První volbou byl kamarád a spolužák z audiovize, režisér, scénárista a příležitostný herec Martin Jašek. Jeho hlas i výraz mi k Lolkovi víceméně seděl, potkávali jsme se ve škole, takže nebyl problém zamluvit fakultní zvukové studio a za pomoci mého dvorního zvukaře Samuela Jurkoviče zkusit onen voiceover nahrát. Sice to bylo vskutku zábavné odpoledne se spoustou ginu a toniku, ukázalo se však, že Martin je sice šikovný, ale až tak úplně nesplňuje to, co jsem si od mluveného komentáře, který je jedním z podstatných prvků mého filmu, představovala. V tomto případě se očekávání nenaplnilo, já proklela svou naivitu a pomalu se srovnávala s tím, že celá realizace pravděpodobně nebude tak hladká a bezstarostná, jak jsem si ji malovala v hlavě. Nicméně pro potřeby animatiku a přibližné představy funkčnosti obrazu a zvuku jako celku tento nahraný pokus stačil. Nasadila jsem jej do animatiku, a podle něj ještě znova lehce přepracovala délku záběrů a pracovní verze animatiku byla připravena.

4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Rozhodla jsem se svůj absolventský film zpracovat trochu netradičním způsobem, a to kombinací natočeného podkladu s kreslenými animovanými postavkami. Barevná stylizace se přímo nabízela, zvolila jsem černobílý základ s občasnými barevnými prvky a akcenty. Zvolila jsem zlatou barvu. V bakalářské práci Veroniky Vedrové jsem se dočetla, že už v době antické, při využívání jakési symbolické „řeči barev“, se zlatá barva využívala. *„Zlato, žlut’ představuje nejvhodnější prostředek k vytvoření asociace Slunce. Žhnoucí, zářící, hřejivé a úctu vzbuzující Slunce přeneslo následně svůj „majestát“ a „metafyzičnost“ na tuto barvu.* (2008). Zlatá barva také dává pocit hojnosti, lesku a bohatství. Zaštiťuje jakousi univerzální lásku, zářící štěstí a hodnoty jako je idealismus, velkorysost a šlechtnost. Vyjadřuje klid a vyrovnanost. Může také pomoci při změně poznání v pochopení. Výraznou barvu Slunce jsem vybrala i proto, aby rozzářila poměrně studenou, depresivně působící, černobílou škálu celkového výtvarna. Nabízí se otázka, jestli by výtvarná stránka filmu nepůsobila lépe pouze jako černobílý celek, osobně si však myslím, že by to diváka pouze utvrdilo v beznaději, které je v Křídlech mrtvé mûry víc než dost. Chtěla jsem tam zanechat alespoň malý střípek naděje. Snažila jsem se ale také lehce napodobit vzhled filmů noir.

Samotná kresba, kterou je animace zpracovávána, se zakládá na tmavé konturovací lince. Vše je v lehké míře stylizováno pro lepší uchopení při samotném animování. Zvolila jsem kompromis mezi mým výtvarným stylem a mírou stylizace, abych zvládla bez přílišných obtíží udržet jednotný ráz animovaných charakterů. Linka je doplněna podbarvením. Krom černé a zlaté jsem používala několik odstínů šedi a bílou. Všechny kresby jsou také stínované, využívala jsem jednolitou plochu stínu, s využitím 60% černé.

Atypickým výtvarným prvkem v tomto filmu je určitě tečkovaný doplňkový stín. Toto tečkování je také lehkým oživením samotné animace, je živé, rozhybané. Použila jsem ho hlavně při doplnění vlasů, strniště, očních duhovek, a občas i při dalších vhodných příležitostech.



Obr. 3: ukázka výtvarného řešení

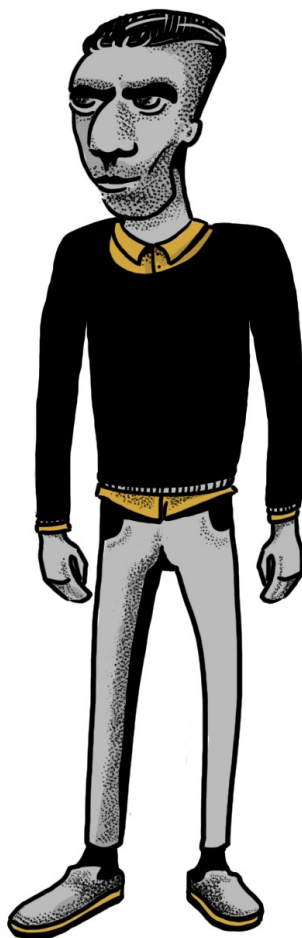
4.1 Vliv technologie výroby filmu

Původním experimentálním záměrem bylo natočení jednotlivých scén, pozadí, na filmovou surovinu, na 8mm film. Tato cesta se zpočátku zdála nákladná, kameraman však má zkušenosti s vyvoláváním tohoto filmu a následná digitalizace by proběhla poněkud netradiční cestou, a to nasnímáním projekce natočeného a vyvolaného materiálu, promítaného na staré promítače. Podklad by tím získal nezaměnitelnou autentickou patinu. Bohužel by při této staré technologii bylo nutné výsledný obraz ořezat na poměr 16:9, a výsledné záběry by měly nepříjemně malé rozlišení. Pokud bychom se rozhodli využít filmu 16mm, jehož pořízení je o něco nákladnější, narazili bychom na problém s vyvoláním, tento film už není tak snadné vyvolávat doma v koupelně, bylo by tedy nutné vyvolání zaplatit. Tato cesta se ve výsledku pozdávala jako zbytečně drahá, zvolili jsme tedy možnost přímého digitálního záznamu s následným postprodukčně uměle zašpiněným obrazem. Po importování natočeného materiálu do počítače tak bylo možné začít s ním přímo pracovat a vanimovávat charaktery skrz animační software a grafický tablet.

4.2 Vizuální charakterizace postav a prostředí

4.2.1 Postavy

Vizuální ztvárnění Lolka pro mě byl docela oříšek. Nemohl to být typický hezounek, upravený Cassanova, ale na druhou stranu musel mít své kouzlo, aby bylo vůbec reálné, že by se o něj nějaká Coco mohla zajímat. Nakonec je z něj vyšší, hubený dlouhán s výrazným nosem a utápějícím pohledem. Dneska se už na vágusovský vzhled moc nehraje, oblékla jsem ho tedy do úzkých vyšisovaných džín, ležérní košile rošťácky vykukující z podsvetru, obula do populárních slip-on tenisek a na hlavě mu stříhla trendy hipsterský pompadour sestřih. A strniště je sexy. V době, kdy jsem začla na filmu pracovat, nebyli ještě v módě zarostlí dřevorubci, je dost pravděpodobné, že dnes bych mu nadělila i pořádný knír, či rovnou plnovous.



Obr. 4: ukázka výtvarného řešení - Lolek

U Coco by ale strišně moc sexy nebylo, proto má pěknou, milou tvářičku, malý nos, velké oči, zajímavě tvarované rty. Zdůraznila jsem její dlouhé, husté, opečované zlaté vlasy. Je to drobná dívenka, módními trendy až tak úplně nežije, ale ani jimi nepohrdá.



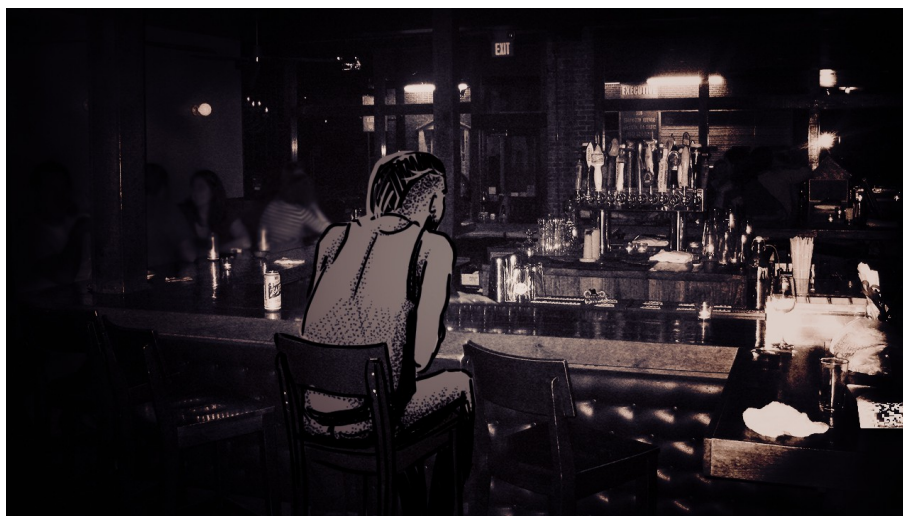
Obr. 5: ukázka výtvarného řešení - Coco

4.2.2 Prostředí

Přibližnou představu pro vizuální stránku každé scény jsem měla, bylo ovšem nutné ke všem obrazům nalézt konkrétní, existující a hlavně lehce dostupné lokace. Společně s Orlinem jsme tedy začali přemýšlet, která nám známá místa by se dala využít. Následovalo okukování zlínských parků při procházkách se psem, samozvání na návštěvy ke kamarádům, jestli třeba zrovna ta jejich koupelna není ta pravá a rozhlížení se po studentských barech. S některými nám pomohla také produkční Nikol Augustínová.

Zde jsem pocítila jeden z prvních rozdílů mezi mnou zvoleným kombinovaným postupem a typickým animovaným filmem. Vše není tak, jak si sami představíme a následně nakreslíme či vymodelujeme, přibývá starost navíc, spojená se štěstím získat to správné a vhodné prostředí. Na druhou stranu, pokud autor není moc velký puntičkář, a to já nejsem, lze ušetřit dost sil nad vymýšlením detailů a vůbec celkové stavby scén, pokud umíme přijímat a vycházet z toho, co lokace nabízejí.

Pár scén jsem si zkusila zkomponovat dohromady, použila jsem náhodné fotky nalezené a stažené z internetu.



Obr. 6: zkouška výtvarna a funkčnosti techniky - bar



Obr. 7: zkouška výtvarna a funkčnosti techniky - koupelna

Nyní bych ráda konkretizovala jednotlivé lokace:

Bar

Bar měl být vizuálně alespoň trochu zajímavý a stylový, aby bylo reálné, že se v něm večer potkají dva mladí lidé. Nemohli jsme to tedy natáčet někde v nádražní putyce, i když taková herna by měla určitě taky své kouzlo. Pokud by však Lolek seděl u rulety, pravděpodobně by to diváka jen svádělo k nemístné generalizaci, že má hlavní hrdina problém s hazardem. Žhavými kandidáty byly dva zlínské podniky, jeden zakouřenější než druhý. Maličký Pštros a prostornější Loft. Nakonec jsme se rozhodli pro druhý z nich, nejen pro větší rozlohu, ale také hlavně pro umístění baru – z pozice barmana lze vidět nejen do tváře lidí, sedících na barových židličkách, ale také na skoro celý lokál a další hosty, což u Pštrosova není možné – za barovými stoličkami je jen úzký prostor pro volný průchod, zeď a věšák na kabáty. Loft také nabízel více možností u ostatních záběrů z této barové scény, bylo zde dost místa na vše, co bychom jen mohli potřebovat. Produkční Nikol Augustínová už také měla dobrou zkušenost s majiteli podniku, a tak nebyl problém domluvit a zarezervovat si tuto lokaci na dopoledne, kdy je oficiálně zavřeno. V Loftu je také příjemný, kontrastní interiér, což se velmi hodilo pro naši černobílou stylizaci.

• *Pokoj Coco*

V ložnici hlavní hrdinky Coco byla nejdůležitějším prvkem postel, či matrace. Důležité bylo také okno s uspokojivým výhledem, ke kterému Lolek přistupuje a následně se z něj dívá ven. Nechtěla jsem se vzdát ani nápadu k úvodnímu záběru, kdy hlavní pár sledujeme skrz otevřené dveře. Původně mělo jít o balkón, zjistili jsme však, že najít vhodnou místnost, splňující všechny tyto požadavky, je mezi pronajatými studentskými byty našich kamarádů víceméně nemožné. Jako nejúspěšnější se v tomto výběrovém řízení jevil pokojíček kameramana Orlina v legendárním baťovském domečku na Lesní čtvrti. Zde jsme také využili koberečku k natočení detailu koberce pro úvodní záběr.

• *Park*

Kritéria pro správnou lokaci parku byla asi nejmenší ze všech. Podstatná byla cestička, po které měl kráčet Lolek a u ní lavička, na níž bych usadila siamská dvojčata a jejich psíka. Vybrali jsme park, rozprostírající se u Zlínského zámku. Blíží bychom to sice měli do většího městského parku, sousedícího s naší fakultou, v době realizace byl však tento park

stále ve zdoluhavé rekonstrukci.

• *Pokoj Lolka*

Pro pokoj po bujaré spontánní oslavě se zdálo být nejjednodušší využít byt, ve kterém jsem v té době bydlela. Prostor to byl vcelku velký, spousta rekvizit se taky našla, a i když jsme stávající nábytek kompletně přestavěli, stále to byla nejméně náročná možnost.

• *Koupelna*

Sehnat vhodnou koupelnu bylo bezesporu nejtěžší. Nosným prvkem měla být vana se závěsem, a umyvadlo nad zrcadlem. Kvůli svícení jsme nejdříve také hledali koupelnu s oknem, časem se tento požadavek ale ukázal jako moc náročný a při našich omezených možnostech nereálný. Takřka za pět dvanáct se na nás ale usmálo štěstí, Orlin v bytě kluků z audiovize na Dlouhé ulici objevil naprosto vyhovující koupelnu, dokonce s bonusem v podobě závěsu s motivem delfínků.

• *Zahrada*

V původní představě o zahradě ústavu pro postižené děti byla starší, chladně působící budova, vysoké oplocení a dětské hřiště. Nakonec jsme museli spíše improvizovat a ústavní zahradou se stal parčík mezi bytovkami v centru Zlína.

• *Lolkův obyvatel*

Lolkovým obyvatel se shodou náhod stal také náš starý byt. V jednom z pokojů jsme mohli využít kontrastní tmavé výmalby, měli jsme televizi a křeslo po mrtvé sousedce také posloužilo. Ve stejném pokoji se odehrává také scéna s oknem, ze kterého je výhled na centrum Zlína.

Příprava k realizaci byla víceméně dokončena, mohla jsem se posunout k dalšímu kroku.

5 REALIZACE

V této kapitole se budu věnovat samotné výrobě celého filmu od začátku natáčení, přes následné animování, střih, nahrávání komentáře a celkové ozvučení, až po finální obrazovou postprodukcí.

5.1 Natáčení

Nikdy předtím jsem nebyla u přípravy k realizaci hraného filmu, měla jsem tedy o celém natáčení trochu zkrleslou a naivní představu. Do té doby jsem si asi ani pořádně neuvědomovala, že je veliký rozdíl mezi režijí animovaného a hraného filmu. Byla jsem zvyklá zpracovávat si všechno víceméně sama a najednou na mě padla úloha kočírovat celý štáb, ač vcelku minimalistický. Post kameramana byl obsazený od začátku Orlinem Stanchevem a produkce se ujala Nikol Augustínová. Orlin si vyžádal pomocného asistenta, nabídl se Pavel Jakeš, taktéž student z audiovize. Bylo jasné, že kontaktní zvuk z placu není zapotřebí, Samuel Jurkovič souhlasil s tím, že vše udělá v rámci postprodukcí. Zbýval už jen komparz do barové scény, ráda bych tedy zmínila všechny kamarády, kteří byli tak ochotní a věnovali mi jedno dopoledne: Eliška Chytková, Adéla Kovářová, Martin Kukul, Viktor Svoboda, Iva Škrbelová, Petr Vaněk, Barbora Vigárová a v roli barmana asistent kamery Pavel Jakeš.

Natáčení bylo naplánováno na dva dny, v den první šlo o barovou scénu v Loftu a následně obraz s postelí v domečku na Lesní čtvrti. Druhý den pak dvě scény na našem tehdejší bytě, a nakonec také záběry z koupelny. Dva exteriérové záběry jsme museli odsunout až na jaro kvůli počasí, na ty však nebylo potřeba celého štábu, zvládli jsme je pouze s kameramanem.

Hned prvním překvapením pro mě bylo, když se Orlin zmínil, že by bylo vhodné, kdyby měl k dispozici auto na převoz techniky. Některá jsem tušení, kolik si toho navybíral, seznam na vypůjčení techniky totiž dával přímo produkční Nikol. Naivně jsem si říkala, že všechny lokace jsou poměrně blízko, a že ve třech lidech přece ten stativ a jedno světlo pobereme do rukou. Nikol ale tedy na Orlinovu žádost zajistila auto. Užasle jsem pak koukala na tu hromadu světél, kabelů, stojanů a dalších, pro mě neznámých věcíček.

Orlin natáčel na svůj vlastní foťák Canon 550D za pomoci stativu, ve formátu 1080p, 8bit H.264. Veškerý záznam byl černobílý. To se také odrazilo na svícení scén, snažil se vše nasvítit stylizovaněji, než je obvyklé, pro dosažení většího kontrastu. I na malé prostory

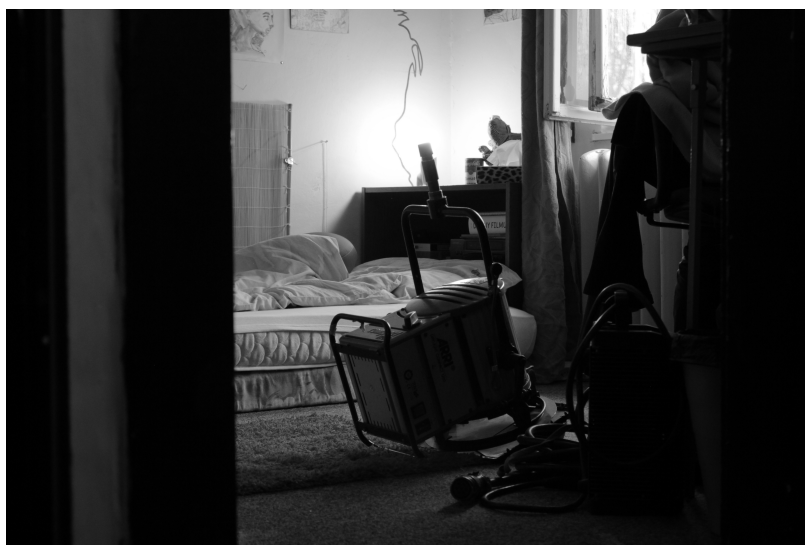
bylo namístě využít silnějších světel pro toto kontrastnější svícení, je totiž oproti barevnému kontrastu založen na jasových hodnotách, nikoli na barevných, jako tomu je u natáčení barevného materiálu. Na svícení byly použity lampy typu 1,2 kW HMI, 2kW, 1kW– Fresnel, dále také čtyři až pět světel typu 500 W.

Po příjezdu na první lokaci, kterou byl podnik Loft, jsme přemýšleli, odkud bude nejlepší jednotlivé záběry snímat. Několikrát jsme přesunuli stolky a židle, zkoušeli různé pohledy. Po chvíli bylo jasno a začalo se svítit. Celou tuto technickou část scény jsem mileráda nechala na Orlinovi a Pavlovi, abych se přiznala, ve svícení se nijak zvlášť neorientuji. Stavění stolanů se světly trvalo docela dlouhou dobu, kamarádi komparzisté začínali být mírně nervózní, jelikož jsem je vytáhla od jejich vlastní práce a povinností, snažila jsem se jim promrhaný čas alespoň trochu vynahradit ve formě kávy, pečiva a zákusků z nedaleké pekárny. Po konečném rozestavění světel přišla na řadu otázka správného umístění foťáku. Komparzisté byli rozesazeni na příslušná místa coby popíjející hosté a Orlin začal cvakat různé varianty. Když se nám zdály esteticky pěkné a zajímavé, zbývalo posoudit umístění hlavní, prozatím neexistující figury Lolka. Nabízela se možnost, zdali natočit jetí s prázdným místem, anebo místo něj dosadit reálnou postavu a následně ji překreslit, přeanimovat. Nakonec jsme u většiny z barových záběrů zvolili čistou cestu, tedy tu s vynechaným místem pro kresleného hrdinu. U každého jsem si však udělala referenční fotografie, abych věděla, kde a hlavně v jakém poměru postavu Lolka umístit. Před každým jetím bylo také nezbytné postavit na pozici budoucí pozice animovaného charakteru reálného člověka a nastavit fotoaparát dle něj, kvůli ostrosti záběru. Této role se povětšinou zhostil také Pavel Jakeš. K několika situacím jsem si pro jistotu celou akci také předtočila, kdybych nakonec přece jen chtěla využít reálných klíčových fází, nakonec jsem ale u této scény žádnou z nich nevyužila, pohyby zadku při chůzi hubeného Petra Vaňka s ladným houpavým krokem Coco neměly moc společného. Za zmínku také stojí využití reálné whiskové skleničky, která se stala pomyslným kotevním bodem k umístění Lolka. Po dokončení všech plánovaných záběrů nezbývalo nic jiného, než poděkovat komparzistům, sbalit techniku a vyrazit na další lokaci.



Obr. 8: referenční fotografie z natáčení - bar

Po přesunu na Lesní čtvrť a vnošení potřebné techniky do patra, ve kterém se Orlinův malý pokojíček nacházel, nastaly první malé komplikace se světly. Museli jsme přesunout postel, sundat záclony a provést další drobné úpravy interiéru. Kluci jsou ale šikovní a vše se ve výsledku povedlo. Využili jsme hlavně orámování záběru pomocí otevřených dveří, pokoj to byl opravdu velmi malý. Přikládám i jednu jedinou fotku, na které je i technika, ve všem tom stresu a pro mě naprosto nových zážitcích v kůži režiséra, jsem na fotografickou dokumentaci úplně zapoměla. Na této fotce jde vidět poměr jednoho světla a velikosti, nebo spíše maličkosti této lokace.



Obr. 9: fotografie z natáčení - pokoj Coco

Druhý den už vše probíhalo o něco klidněji, nepotřebovali jsme komparzisty a také už jsme přibližně věděli, co nás čeká. Po přestavení velkého pokoje a rozmístění všech rekvizit, techniky a natočení počátečních nekomplikovaných záběrů, zbývalo vymyslet, jak zrealizovat poslední dva, ve kterých se objevuje kniha jako prvek, se kterým operuje animovaná postava. U prvního z nich to nebylo až tak obtížné, stačilo, aby někdo popotahoval knihu ve slepém místě kamery, plynule ji odtáhl ze záběru pryč a nasimuloval tak pohyb knihy, jakoby ji Lolek chytil do ruky a vzal. S tímto nám znova pomohl Martin Kukul. Následoval pohyb knihy v ruce Lolka, kterak pomalu kráčí ke dveřím. Na dveřní zárubni sedí můra, která upoutala jeho pozornost a kterou se chystá pomocí knihy přimáčkout a rozmáznout. Tohoto problému jsem si byla vědoma od začátku přípravy natáčení. Spolu s Orlinem jsme uvažovali, jak tuto situaci co nejlépe zvládnout. Proběhlo několik testů, při kterých jsme zkoumali nabízené možnosti. Jednou z nich bylo i natočení postavy s knihou v ruce, následné vymaskování postavy a získání výsledného pozadí

s vznášející se knihou. Do takto připravené kompozice už bylo možné doanimovat Lolka. Tato zkouška dopadla poměrně dobře, plánovali jsme tímto způsobem natočit i finální záběr. Nakonec ale zvítězila jiná cesta, Martin Kukal se této role zhostil tak dobře, že jsem následně pracovala i s jeho postavou přímo v koncovém natočeném materiálu. Jde tak o jediný záběr z celého mého filmu, který je rotoskopován. *Rotoskopie je primárně animační technika, kterou vynalezl Max Fleischer roku 1915 (patentováno roku 1917). Princip rotoskopování: animátor překresluje filmové rámečky, které obsahují hranou stopáž.* (Rotoskopie. 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2015-05-10]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Rotoskopie>)

Specifická u této scény byla také kompozice můry na dveřní zárubni a hlavního hrdiny Lolka v pozadí. Chtěla jsem využít přestřžení z Lolka na můru, museli jsme tedy natočit ono přestřžení v reálném čase a nastavit správnou hloubku ostrosti jak na nepřítomnou postavu, tak na pomyslnou můru.

Další obrazy, natáčené na našem bytě, se obešly bez komplikací, šlo jen o čisté statické záběry pozadí. Po přestavění interiéru šlo vše hladce.

Co se realizace týče, ke složitějším patřily určitě koupelnové scény. Koupelna nebyla úplně velká a pro naše potřeby poměrně tmavá. Orlin ale vymyslel pohled skrz pootevřené dveře, čímž nejen dosáhl zajímavého orámování, ale hlavně se dalo jedno z velkých světel schovat za dveře. Přikládám testovací fotku zatím nenasvícené scény.



Obr. 10: referenční fotografie z natáčení - koupelna

Největším oříškem však ale byla práce s reálným závěsem. Měla jsem jasnou představu, že se závěs musí shrnovat a odhrnovat, zpoza něj vykukuje a následně i vyskakuje Lolek. Po několika ne příliš dobrých nápadech se ukázalo, že nejlépe vyhovující je schovat někoho do vany za závěs. Ten pak zevnitř uchopí závěs a odhrne jej tak, aby vzniklo potřebné místo pro animovanou postavičku. Musela jsem tedy počítat s reálným časem i pro následnou animaci.

Natáčení exteriérových obrazů bylo vcelku nenáročné. Vytipovali jsme vhodná místa, vyfotili referenční fotky, abych věděla, v jakém poměru pak animovanou postavu umístit do prostředí, a pak už jen nahráli prázdné záběry. U scény v parku jsem si ještě nahrála i referenční video, jak Lolek prochází před kamerou, ze kterého vznikly klíčové fáze pro finální animaci.

Ráda bych vypíchnla jednu ze zajímavostí, a to snahu o co nejlepší souhru animace s reálným prostředím. V majoritní části všech scén si může divák všimnout práce s několika obrazovými plány, záběry byly přizpůsobovány a komponovány tak, abych mohla dále v rámci animace s plány pracovat, a přidat tak na uvěřitelnosti obrazu. Jako příklad uvádím scénu s postiženými dětmi, kdy míč spadne za rozostřenou hranu betonového obrubníku, který je v popředí.

Často jsem využívala kompozičních prvků, hlavně principu hlavní role, a to u detailů na obličej, ruce a podobně. *Postava, o níž se ve filmu právě hovoří, stojí přesně v centru filmového obrazu. Divák se má soustředit jen a pouze na ni. Důležitost hlavního prvku je podtržena využitím malé hloubky ostrosti, takže okolí je jen jakousi šmouhou. Jde o případ jednoho jediného – hlavního – prvku.* (Gregor, 2011). Všechny tyto aspekty jsem musela mít na paměti při samotném natáčení, aby byly záběry prostředí dobře připravené pro následnou animaci. Bylo nutné mít ujasněno, jak a kam se bude postava pohybovat, někdy s pomocí předtočené akce, jindy pouze s prázdným místem.

Nejznatelnější novinkou pro mě byla, jak už jsem se zmínila, samotná režie více lidí. Doposud jsem si vše týkající se obrazu zpracovávala sama. Nemusela nikomu nic vysvětlovat, interpretovat své představy, prostě jsem je nakreslila, napsala. A u tohoto případu bylo nutné komunikovat i s ostatními, abychom se dopracovali k ucházejícímu výsledku. Tato zkušenost měla také však spoustu kladů, spolupráce s kameramanem tento film pozvedla o několik úrovní.

5.2 Animace

Prvním krokem bylo vybrání nejlepších natočených video souborů, každý z nich jsem si pak otevřela v softwaru Adobe After Effects a vyexportovala jako sekvenci obrázků. Záběry jsem si po jednom rozdělila do očíslovaných složek a naimportovala do animačního softwaru Tv Paint Animation Pro, ve kterém jsem realizovala veškerou kreslenou animaci.

Do každého projektu jsem si natáhla krom sekvence s pozadím také příslušnou vrstvu z animatiku. Podle této vrstvy jsem následně vytvářela finální kompozici charakterů s pozadím, prozatím v podobě skicovitě linky a klíčových fází. Jeden z úvodních záběrů, zvolený jako zkušební, jsem začala animovat načisto se vším všudy. Od nosné linky, podbarvení, stínování a tečkování, až po detaily a hříčky v prostředí. Stínování postaviček bylo potřeba přizpůsobovat svícení natočených scén a charakteru světla, pro lepší souhru obou složek. Zkušební záběr fungoval, bylo na čase naanimovat i všechny ostatní. Dohromady jich bylo něco málo přes čtyřicet.

Zpočátku jsem pracovala na školním Wacom cintiqu, na tom se kreslí jedna báseň, víc než polovinu záběrů jsem však dokončovala doma, na svém vlastním grafickém tabletu Wacom Intuos 4.

Jelikož se video materiál natáčel jako 25 fps, logicky bylo namístě záběry také animovat na 25 fps, oproti obvyklým 12 obrázkům za sekundu, při kreslené animaci. Ne vždy bylo možné každý frame duplikovat, a to znamenalo více práce. Celoanimované vsuvky mezi obrazy s natočeným pozadím však nebyly omezeny frameratem videa, mohly tedy být animovány na poloviční fps. Bohužel jsem si to sama vůbec neuvědomila, upozornil mě na to spolubydlicí Matěj Piňos, který se na výrobě mého filmu také podílel, až když už zbývalo jen posledních pár záběrů. Proklela jsem svou hloupost a několik animovaných částí je tedy na poloviční framerate.

V těchto pomyslných mezihrách jsem se snažila povětšinou o různé metamorfózy, které by měly celý film odlehčit jak scénáristicky, tak vizuálně. Zároveň některé z nich také nahrazují střih, za jejich pomoci přechází jeden obraz ve druhý.

Mám sklony přiklánět se k lineární animaci, v některých místech jsem proto postavičky oživila skrz různé deformace. Inspirací mi byly nepovedené panoramatické fotografie ze smartphonů, kterých je v dnešní době plný internet.

Ve filmu se nachází také pár míst, při jejichž animování jsem musela být o dost obezřetnější vůči natočenému pozadí kvůli pohyblivým rekvizitám. Šlo například o již

zmíněný sprchový závěs, či knihu, která se stane vražedným předmětem.

Samotné animování bylo velice zdlouhavé, nejvíc mi daly zabrat rozhýbané tečky a také snaha udržet jednotnou stylizaci výtvarného pojetí. Po dlouhých měsících bylo doanimováno a film se tak mohl posunout dál.

Všechny naanimované vrstvy u každého záběru jsem exportovala jako sekvence obrázků s průhledností ve formátu .png, pro další postprodukci a skládání finálních kompozic v Adobe After Effects.

6 POSTPRODUKCE

U mého filmu neprobíhala postprodukce úplně standartně. I přesto se budu snažit srozumitelně a přehledně přiblížit celý postup.

6.1 Nahrávání voiceoveru

Po ne příliš vydařené zkušenosti s prvním nahráváním jsem se rozhodla vybrat Lolkův hlas opravdu pečlivě. Chtělo to herce, profesionálního spíkra. Několik měsíců před termínem odevzdání této práce pracoval můj zvukař na filmu Vážná známost režiséra Martina Jůzy. Shodou náhod se na něm jako kameraman podílel i Orlin Stanchev. Postavu Jakuba v tomto filmu ztvárnil mladý Vladimír Polívka, vycházející herecká hvězda. Jeho hlas mi přišel velice příjemný, pěkně zbarvený, zkrátka, dokázala jsem si představit, že zrovna takhle nějak bude znít můj Lolek. Když jsem pak v únoru na pražské premiéře Vážné známosti Vladimíra potkala, neváhala jsem a poprosila ho, jestli by se nezaprodal pro tento můj krátký animovaný film. Vláša byl moc milý a příjemný, dal mi na sebe kontakt a souhlasil s tím, že se zapojí. Po několika vyměněných emailech a telefonátech jsme naplánovali datum nahrávání. Naneštěstí je tento herec pracovníě dost vytížený, a tak se naše spolupráce uskutečnila až při třetím domluveném termínu, takřka za pět dvanáct. Nahrávalo se ve studiu Beep v pražských Holešovicích, kde můj zvukař Samuel Jurkovič momentálně pracuje. Pro mě to byla premiéra co se týče práce s hercem, Vladimír už však se Samuelem jednou nahrával, oba jsou ve svých profesích zběhlí, takže nahrávání proběhlo bez problému, zvládli jsme to tentokrát i bez ginu a toniku. S výsledkem jsem byla velmi spokojena, Vláša ze sebe dostal přesně to, co jsem si představovala, ať už šlo o výraz nebo barvu hlasu. Vše bylo hotovo za cca 90 minut.

Jsem si vědoma, že obvyklejší bývá obrácená postoupnost – nejdříve se nahraje voiceover a až na ten se animuje. V mém případě se to sice nepovedlo, nakonec jsem však ráda, že jsem za své lajdáctví a vlastnost nechávání věcí na poslední chvíli byla odměněna hlasem Vladimíra Polívky.

6.2 Střih

Jakmile byl hotový voiceover, mohla začít střihová práce. Termín odevzdání se blížil a nastaly obvyklé problémy s exportem hotových záběrů. Jelikož měl každý naanimovaný záběr v sobě také stopu se sekvencí videa, konečné kompozice, které jsem tvořila

v softwaru Adobe After Effects, byly větší, a tím pádem také náročnější na renderování. Po několika dnech s minimem naspaných hodin byly ale všechny záběry připraveny na stříh.

Původně se stříhu měl ujmout David Lorenz, bohužel mu do termínu, který jsem měla vyhrazený na stříh, vlezlo jiné natáčení. Finální podobu, co se stříhové skladby týče, tak vytvořil Matěj Piňos. Se stříhem se počítalo už od samého natáčení, Matěj se tak primárně snažil doladit hluchá místa a hlavně synchronizovat obraz s mluveným komentářem. Krom přímých stříhů je ve filmu použito i několik zatmívaček a roztmívaček. Z osmi minut syrového materiálu jsme se dostali na něco málo přes šest. Film byl stříhán v softwaru Adobe Premiere Pro.

6.3 Zvuk a hudba

Export s finálním timingem jsem předala dál, ač jen o pár metrů, k vedlejšímu pracovnímu stolu. Jelikož má Samuel veškerou nezbytnou techniku pro zvukovou postprodukcí doma, byla jsem tak přítomna celé zvukové postprodukcí. Jeho styl tvorby znám moc dobře a baví mě, nechala jsem mu tedy naprosto volnou ruku a většinu jeho nápadů odsouhlasila a přijala. Díky bezprostřední blízkosti jsme se vyhnuli zbytečné práci, pokud jsem zaslechla něco, co se mi nepozdávalo, měla jsem možnost okamžitě zareagovat.

Nejvýraznější zvukovou složkou je bezpochyby voiceover. Ten Samuel vyčistil, trochu dobarvil, až jsem se divila, jak moc se dá studiově nahraný hlas posunout ještě o několik levelů výš. Jelikož je ale komentář jen v určitých pasážích, bylo namístě nějak kreativně využít zbylých míst. Ve filmu se tak krom voiceoveru objevuje kombinace atmosfér, originálních, Samuelem nahraných a stylizovaných ruchů a také jeho autorské ambientní hudby. S výsledkem jsem byla velmi spokojena, film dostal zase nový rozměr.

6.4 Obrazová postprodukce

V rámci obrazové postprodukce zbývalo už jen vychytat mouchy v kompozicích. Hlavně šlo o synchronizování černé barvy animovaných prvků a natočeného prostředí. V některých místech se také ladila souhra ostrosti a rozostření. Tyto úkony si vzal na starost kameraman Orlin Stanchev. Ve stručnosti by se dalo říci, že cílem obrazové postprodukce byla snaha o co nejvěrnější propojení animované a hrané složky.

ZÁVĚR

V této diplomové práci jsem se snažila trochu přiblížit vznik mého absolventského filmu. Je dost pravděpodobné, že se tento snímek od mnohých diváků nedočká pozitivní odezvy, nejsem si však jistá, že je to jeho údělem. Pravda, moc pozitivních věcí k vidění v něm není. Bohužel, nebo možná bohudík, nějak neumím zpracovávat veselá témata pro široké publikum, které se těší na šťastný konec. Proto také tento konec nechávám otevřený. Ačkoli jako většina tvůrců, které tlačí deadline, nejsem s tímto dílem stoprocentně spokojena, i když jsem film dokončila až k opravnému termínu, jsem ráda, že vznikl. Dost možná je to můj poslední autorský film a je pro mě uspokojivou tečkou za vysokoškolským studiem.

Tímto bych také ráda poděkovala všem, kteří na filmu spolupracovali.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BECKETT, Samuel. *Čekání na Godota*. Překlad Patrik Ouředník. Brno: Větrné mlýny, 2005, 150s. Repertoár, 1. ISBN 80-861-5192-1.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu*. 1. vyd. ISBN 978-80-7331-217-6.
- EJZENŠTEJN, Sergej Michajlovič. *Kamerou, tužkou i perem*. 1. vyd. Překlad Jiří Taufer. Praha: Orbis, 1959, 370 s., ca 100 s. Obr. Příl. Filmové publikace.
- GREGOR, Lukáš. 2011. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. První. [cit. 2015-05-10]. ISBN 978-80-7454-112-4.
- CHUDOBOVÁ, Irena. 2011. *Zapojení seniorů do programu Senior Akademie* [online]. Brno [cit. 2015-05-11]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/273498/fss_b/bakalarska_prace.txt. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita.
- LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1.vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9.
- MURAKAMI, Rjú. *Nekonečná, téměř průzračná modř*. Vyd.1. Překlad Jan Levora. Praha: Argo, 2011, 131 s. Současná světová próza, sv. 41. ISBN 978-802-5704-196.
- NORŠTEJN, Jurij. *Sníh na trávě*. NAMU – Nakladatelství Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.
- OVERSTREET, H.A. 1925. *Influencing human behaviour*. ISBN 9780766161351.
- VEDROVÁ, Veronika. 2008. *Barva a její významy* [online]. Brno [cit. 2015-05-10]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/189358/pedf_b/Barvy_a_jeji_vyznamy.doc.pdf. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita.
- WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.
- Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu*. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku. ISSN 0015-1068.
- Animation now!*. Editor Julius Wiedemann. Koln: Taschen, 2004, 573 s. ISBN 38-228-2588-3.
- 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2015-05-10].

SEZNAM OBRÁZKŮ

| | |
|---|----|
| Obr. 1: Diego Fernandez - portréty dívek..... | 9 |
| Obr. 2: Joseph Pierce - The Pub (animovaný film)..... | 10 |
| Obr. 3: ukázka výtvarného řešení..... | 24 |
| Obr. 4: ukázka výtvarného řešení - Lolek..... | 25 |
| Obr. 5: ukázka výtvarného řešení - Coco..... | 26 |
| Obr. 6: zkouška výtvarna a funkčnosti techniky - bar..... | 27 |
| Obr. 7: zkouška výtvarna a funkčnosti techniky - bar..... | 27 |
| Obr. 8: referenční fotografie z natáčení - bar..... | 32 |
| Obr. 9: fotografie z natáčení - pokoj Coco..... | 33 |
| Obr. 10: referenční fotografie z natáčení - koupelna..... | 34 |

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: Návrh plakátu

Příloha P 2: Technický scénář (na CD v .pdf)

PŘÍLOHA P 1: NÁVRH PLAKÁTU

