

Skříňostroj doktora Steina

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

BcA. Gabriela Plačková

Magisterská práce
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Gabriela Plačková**

Osobní číslo: **K14367**

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: Skříňostroj doktora Steina - loutkový 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 ("historikám 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).

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...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě - musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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.

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

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

Seznam odborné literatury:

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

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. Faber and Faber, 2012. ISBN 9780571238347.

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 1. Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-252-7.

WILKIE, Bernard. FEASIBLE FANTASY: HOW TO CREATE CONVINCING SCI-FI ON A LOW BUDGET. Videomaker Magazine [online]. 1994, (December 1994) [cit. 2015-11-01].

Dostupné z: <http://www.videomaker.com/article/1017-feasible-fantasy-how-to-create-convincing-sci-fi-on-a-low-budget>

GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animované filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

BLOCK, Bruce. The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. 2. Elsevier Inc, 2008. ISBN 978-0-240-80779-9.

Vedoucí diplomové práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **4. prosince 2017**

Termín odevzdání diplomové práce: **11. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017


doc. Mgr. Irena Armutidisová
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 užit 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 26.4. 2018

GABRIELA PLÁČKOVÁ 'Slavová'
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 nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační 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.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich části, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu 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 užit 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

Diplomová práce pojednávající o výrobě krátkého animovaného filmu Skříňostroj doktora Steina, animovaného technikou stop-motion. Zaznamenává postupy použité při přípravě, natáčení a postprodukcii tohoto loutkového filmu, dále poukazuje na záludnosti vázající se k této technice, na tipy získané v průběhu natáčení a shrnuje celý proces a všechny složky výroby do jedné kompaktní práce.

Klíčová slova: krátký, film, loutkový, stop-motion, animace, studentský, Skříňostroj, doktora, Steina, pohádka, animovaný

ABSTRACT

A thesis discussing the process of making a short animated film The Incredible Wardrobegadget of Dr. Stein, animated by stop-motion technique. It is mapping the processes used in a preproduction, production and postproduction of the puppet movie, pointing out problems, tips and tricks and summarizing the whole process to a written form.

Keywords: short, movie, film, puppet, stop-motion, animation, animated, student, Wardrobegadget, doctor, Stein, fairy-tale,

Děkuji všem, kteří se na projektu podíleli a pomohli mu ke vzniku.

Díky hlavně Robertovi, Martinovi a mé trpělivé rodině.

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

8. 5. 2017

Gabriela Plačková

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ PŘÍPRAVA	10
1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	11
1.1 SCÉNÁŘ.....	11
1.1.1 Námět a povídka.....	11
1.1.2 Vývoj scénáře.....	13
1.2 TÉMA, SYNOPSE A ANOTACE	15
1.3 OBRAZOVÝ SCÉNÁŘ.....	15
1.4 SHOOTINGBOARD	17
2 TEORETICKÁ PŘÍPRAVA NA REALIZACI	18
2.1 SAMOSTUDIUM	18
2.2 STÁŽE A EXKURZE	19
2.3 ANIMACE	20
3 FINANCOVÁNÍ	22
II PRAKTICKÁ PŘÍPRAVA	26
4 VÝTVARNÁ ŘEŠENÍ A VÝROBA	27
4.1 LOUTKY	28
4.1.1 Hlava	28
4.1.2 Telo.....	30
4.2 SCÉNA A REKVIZITY.....	32
III REALIZACE	36
5 NATÁČENÍ	37
5.1 PŘÍPRAVA HLAVNÍ SCÉNY.....	37
5.2 TECHNICKÁ PŘÍPRAVA.....	40
5.3 KAMERA A SVÍCENÍ.....	41
5.3.1 Svícení.....	45
5.4 ANIMACE A REŽIE	46
5.4.1 Režie.....	47
5.4.2 Animace	48
6 POSTPRODUKCE	53
6.1 STRÍH	53
6.2 TRIKOVÁ POSTPRODUKCE.....	54
6.3 HUDBA	57
6.4 ZVUK.....	57
6.5 DISTRIBUCE	57
ZÁVĚR	59
SEZNAM CITACÍ	60
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	61

ÚVOD

Výroba tohoto stop-motion filmu mi zabrala dva a půl roku tvrdé práce, která se koncentrovala do výsledného patnáctiminutového snímku o profesorovi, který sestrojí vynález Skříňnostroj, omylem stvoří nechtěné monstrum, kterým opovrhuje, ale v závěru pochopí, že krása každého tvora nespočívá jen ve vnější schránce, ale také v tom, co je uvnitř. Je to pohádka pro děti i dospělé se šťastným koncem, s humorem a trochou ponaučení.

Od začátku pro mě bylo důležité, aby byl film dostupný všem generacím diváků, byl příběhově narativní, srozumitelný, animačně plynulý a vizuálně čistý a zajímavý, blížící se světové úrovni stop-motion, spíše než odkazující na tradiční českou loutkovou animaci. Cílem této diplomové práce je zmapovat jednotlivé fáze výroby loutkového filmu, které je nezbytné provést poctivě a s tvůrčí vizí, aby pak mohly společně fungovat komplexně jako filmové dílo.

I. TEORETICKÁ PŘÍPRAVA

1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

1.1 Scénář

„Respect your audience. It's not their job to “get it”; it's your job to communicate it to them.“¹

1.1.1 Námět a povídka

Film vznikal původně jako povídka pro děti, která měla být plně ilustrovaná a vyžadovala tedy fantaskní a hravé téma. Na prvotním příběhu jsem spolupracovala s Marikou Zupkovou.

Doktor si v krátkém příběhu měl sestrojil mechanického zvířecího přítele, který by však byl nepovedeným a nezvladatelným nezmarem a dostával by sebe i profesora do tragikomických situací, přičemž každá z těchto situací časem získala svou kapitolu. I přes problémovost příšery by si k ní doktor vybudoval láskyplný vztah a všechno by dobře dopadlo. Zde je první úvodní kapitola do příběhu:

„Byl jednou jeden vědec, celé noci bádával, celé dny snil o svých velkých budoucích vynálezech. Takový byl už od malička, kamarádů měl málo, ale za to snů měl víc než dost.

Jednoho rána se mu náhle zachtělo společnosti. Najednou zjistil, že okolo nikdo není, žije sám, z okolních domků se všichni odstěhovali, kvůli blízké chemičce, která jeden večer v týdnu barví oblohu do zelena a tvoří tak zdánlivou iluzi polární záře.

Začal uvažovat nad tím, že by si sestrojil přítele, někoho koho by mohl párkrát do roka zapnout, aby si s ním popovídal, případně oslavil Vánoce. Začal tedy pracovat na přístroji, který by mu takového přítele sestrojil. Celé dlouhé noci strávil proto v laboratoři, kde propočítával velikost stroje na budoucího kamaráda. Uvažoval o robotu člověkoví, nebo o psovi. Počítal, kolik ozubených koleček bude potřebovat, kolik žároveček, tlačítek a drátků takový robot člověk, případně mechanický pes spolkne, a další drobnosti, které bude přístroj pro sestavení robota kamaráda potřebovat. Když konečně po dvou týdnech přišel na to, kolik součástí bude potřebovat, málem to vzdal. To by se ale vědec nedostal nikdy nikam, kdyby všechno hned vzdával a tak se pustil do sestrojování. Během tvoření dvakrát postavil něco, co se podobalo myčce na nádobí a jednou kávovar, než se mu povedlo sestavit přístroj tak, aby byl schopný vytvořit mechanického robota člověka nebo psa. Přístroj na kamaráda vypadal trochu jako velká skříň na oblečení, dokonce si do ní vědec dvakrát odložil svetr, tak moc se podobala obyčejné skříni na oblečení. Zezadu skříně byla ale zá-

strčka do elektriky, kterou u normálního nábytku běžně nevidíte. Zástrčku vědec zapnul a čekal, co bude ten kus nábytku dělat. Chvilku se kymácel a kolíbal, skřípal dveřmi o sebe a pak se zastavil. Vědec usoudil, že to je ten správný zvuk, který má přístroj dělat. Vědec ale pořád nevěděl, jestli chce robota člověka, nebo robota psa, tak dlouho váhal, až se rozhodl, že to nechá na přístroji, ať se rozhodne sám. Nastavil tedy přístroj „skříň na kamaráda“ jak jí říkal, aby sestavila, co uzná za vhodné. Zmáčknul velké červené tlačítko a čekal, co se stane. Skříň začala poskakovat kymáčet se, vrážet do stolu, vrtat a skřípat až si vědec myslel, že se úplně rozpadne. Najednou se zastavila a cinkla, jako když se Vám dopeče kuře v troubě. Všechno ztichlo dokonce i ptáci zůstali potichu a všichni čekali, co ze skříně vyjde. Dveře se pomalu otevřely a skříň se zapískáním vypustila trochu páry jako varná konvice, když je voda na čaj hotová. Zvírátko, které skříň vytvořila, určitě nebyl člověk, jak mohl vědec zpozorovat. Bylo to malé sotva po kolena a mělo to čtyři nohy, ale pes to k jeho překvapení také nebyl. V tom momentě vědci došlo, že když nastavil skříň na zvírátko, případně člověka, podle toho, co uzná za vhodné, skříň vzala v potaz všechny druhy zvířat a sestrojila to, které se jí líbilo. Hlavu to mělo malou, ale uši velké, tělo mohutnější asi tak jako malé medvěd, ovšem pořád celkem obratné jak se zdálo a na mosazném těličku to mělo oblečený jeden ze svetrů, který tam vědec omylem uložil. Zvírátko trochu podobné fenkovi se pomalu vyplížilo ze skříně na zem, sedlo si zvedlo hlavu, mírně ji natočilo na stranu a kouklo na vědce.

Po pokoji se rozlilo příjemné ranní slunce, které se odráželo od mosazného strojku, pokoj najednou působil útulněji a přátelsky.

„Vítej“ řekl vědec trochu rozpačitě, protože nevěděl, jak má reagovat.

„Píp pip pip“ řeklo zvírátko.“

Jak můžete z příběhu vidět, je plný hravých odkazů a slovních a vizuálních hříček, které by se vyjímalý v plnobarevných ilustracích, jelikož podněcují dětskou fantazii svou absurdností, kterou ne každý „dospělák“ dokáže vymyslet. Styl Mariky se mi tedy velice líbil, ačkoliv jsem časem zjistila, že psané slovo je občas velmi těžké převést do filmového vyprávění tak, aby zůstaly zachovány veškeré hříčky a přitom zůstaly pochopitelné a diváka nemátly. Například vtip se svetrem, který se mi velice zamlouval, musel být ze scénáře odstraněn, protože jeho použití by sice přineslo do filmu jednu rozkošnou rekvizitu, ovšem exponování této „nehody“ by zabralo drahocenný čas. Spousta jiných rekvizit však zůstala nezměněná, například Skříň, neboli Skříňostroj, jak se jmenuje v poslední verzi scénáře, se

stal figurujícím motivem v názvu celého filmu a uchovává v sobě hravost a fantastičnost vycházející z první verze příběhu.

1.1.2 Vývoj scénáře

S touto povídkou se tedy začalo dál pracovat, už v létě 2014 mi bylo jasné, že ji převedu do filmové podoby. Velice rychle se po konzultacích o námětu s lidmi objevila hlavní kostura příběhu, ta původně vypadala takto- 1) zrození Příšery ve skříni pomocí ostatků (kostí)- 2) smrt profesora- 3) znovuzrození profesora ve skříni pomocí ostatků. Tato příběhová linka se zdála být velice silná a úderná, díky opakování a také díky emocionálnímu dopadu událostí na diváka. Že se bude jednat o loutkový film, jsem si stanovila již dříve a tento příběh seděl do konceptu, jelikož se děj odehrával v jedné místnosti a se dvěma postavami.

Asi každý, kdo kdy budoval scénář, ví, že věci se často vydají trochu jiným směrem, zvětší se, zkomplikují, film se prodlouží a pak se tzv. „zabíjí děťátka“ - vyškrtávají původní části příběhu, přepisují a mění. To všechno se povedlo tomuto scénáři. V první fázi vývoje měl film 240 záběrů, 4 postavy, 6 zvířat, 1 interiér, 1 noční scénu na hřbitově a 2 exteriéry. Co se týče rozsahu produkce, stal se ze mě zastánce názoru, že studentské loutkové filmy by neměly být špatné jen z toho důvodu, že se lidé zaleknou stavění více než jednoho setu rekvizit a násilně cpou celý děj mezi 4 stěny. Řeknete, kolik strhujících příběhů, co jste kdy viděli, se odehrálo beze slov v jedné místnosti? Jak je asi jasné, jde o velice omezující prvek, který navíc i brzdí vývoj děje a znemožňuje zábavným a zajímavým věcem, aby se odehrály. Pokud je děj minimalistický a ne příliš „záživný“, musí pak tak či tak nastoupit bohatá dech beroucí výprava, což studentskému filmu také moc nehraje do karet. Ve výsledku nám z toho vyplývá, že není žádná cesta, kterou bychom to obešli. To je jako kdybyste chtěli vytvořit skvělou kreslenku, ale nechtěli animovat víc než na 6 fps. Jde to, ale těžko.

Samotný scénář se vyvíjel způsobem, jakým se to dá nejspíš očekávat pod taktovkou jednoho člověka, a navíc ještě studenta. Napsala jsem první verzi, poslala ji lidem, se kterými ráda konzultuji, a kteří byli do projektu zasvěceni. Ti mi sepsali nějaké poznámky a já nad nimi dále uvažovala a příběh rozvíjela. Vývoj se bohužel nedá uspěchat, vždy je co zlepšovat a někdy je pro člověka nejtěžší vzdát se představ, které si předem v hlavě vytvořil, a vydat se s příběhem jinou cestou. Hodně často se může stát, že se „zaseknete“ a nevíte, jak dál pokračovat. Jde o hodně svízelnou situaci, protože člověk musí najít způsob, jakým získat inspiraci, ať už vnitřní či vnější a pohnout se scénářem dál. Všemi těmito fázemi jsem si prošla a někdy stačí opravdu málo, aby se práce, která vážla tři měsíce, narázově,

díky přívalu inspirace, udělala za dva dny. Ovšem pokud je člověk „zaseklý“, uspěchání scénáře ničemu nepomůže, důležitý je čas a odstup.

Abych to shrnula- každému, kdo na scénáři pracuje a chce, aby výsledek co nejlepší a funkční, mohu poradit pár věcí: 1) Přečtěte si literaturu o výstavbě scénáře, příběhu, charakteru postav, střihu, dramaturgii. Tento vhléd je zásadní pro pochopení základních principů, je to důležitý základ pro další práci. 2) Mějte vizi a věřte jí, rozvíjejte ji, ale nebraňte se feedbacku a berte ho vážně. 3) Feedback vyhledávejte, posílejte svůj „progress“ lidem, kterým věříte a respektujete, a pokud se vám dostane připomínek, velmi důsledně zvažte, proč je ten feedback takový, jaký je- zda poukazuje na reálné problémy v scénáři, či se s oním člověkem nepotkáváte v oné vizi. Je důležité nepředpokládat případ číslo dvě pouze kvůli egu či lenosti. Mít lidi, na které se můžete obrátit a důvěřovat jejich radám, je celkově ohromně důležité. 4) Přepisujte, měňte, „zabíjejte děťátka“ vaší práce, tedy scény, představy, vysněné vize a tak dále. Je to nutné, i když to někdy bolí. 5) Dejte si načas, uspěchaný scénář má větší pravděpodobnost, že nebude dobrý/dotažený. Dobré věci se nedají uspěchat a scénáře už vůbec ne. 5) A ačkoliv všechno tohle dodržíte, neznamená to, že jste stvořili základ pro dobrý film. Je možné, že budete muset ještě hodně zasáhnout v průběhu, když vám začne vznikat reálný výsledek pod rukama, či pak později ve střihu.

„You are the slave of your story, not its master. You don't make decisions, you make discoveries.“²

Já si tím posledním osobně prošla. Jev nastal v průběhu natáčení filmu, kdy jsem si začala natočené záběry stříhat na sebe a zjišťovala, které scény nefungují. Začala jsem tedy dodávat záběry, později celé scény, později některé už natočené scény vyhazovat a přetáčet a ještě později rušit celé části filmu. Tak z něj vypadla celá závěrečná událost se smrtí profesora. Zajímavé je, že film zůstal stejně dlouhý, tedy jsem natočila dohromady přes 240 záběrů, i když se film o třetinu „zkrátil“. Důvodem byly doplňující záběry, které se v průběhu točily, protože nám chyběly pro správné vyprávění a emoci ve scénách, případně záběry, které se dodatečně přetáčely, protože po vložení do sekvencí nefungovaly často i animačně. Proces byl nakonec velmi organický a poučný, protože to byla nejlepší škola režie, scénáristiky a animace, jakou jsem si mohla přát. Každá chyba se mi vymstila a vytrstala mě. To, že jsem byla svým vlastním štábem a mohla na nové problémy okamžitě reagovat a vyškrtávat, přetáčet a přeanimovávat, byla ohromná výhoda.

1.2 Téma, synopse a anotace

Důležitou součástí vývoje filmu je vytvoření krátkých útvarů, do kterých shrnete příběh a ověříte si, že funguje- logline, synopse, anotace. K tomu se taky váže pojmenování tématu filmu. Dokud toto shrnutí do pár vět nezní dobře, či jinak nefunguje, je dost možné, že film nebude v celkovém kontextu divácky fungovat, jelikož sám neví čím je, co se snaží říct, případně to ví, ale nedokáže to čistě podat, protože celkový scénář je příliš komplikovaný a důležité poselství se utopí v množství scén a záběrů.

Převedení do zjednodušených forem je dobrý trénink i pro autora, jak si utřídit myšlenky ohledně vlastního díla. Osobně se mi tento trénink hodil v mnoha případech- při vykládání příběhu lidem, kteří se na něj ptali. Při žádání o peníze u různých subjektů. Tito lidé chtěli slyšet chytlavé shrnutí a poselství, ne příběh scénu po scéně. Nesčetněkrát jsem anotaci, téma a synopsi použila v psaných materiálech.

Logline: Postavit přístroj k oživení mrtvého mazlíčka není pro profesora Steina žádný problém. Ale co když se experiment *příšerně* zvrtně?

*„A logline is a brief (usually one-sentence) summary of a television program, film, or book that states the central conflict of the story, often providing both a synopsis of the story's plot, and an emotional "hook" to stimulate interest.“*³

Anotace: Když nejlepší přítel doktora Steina zemře během experimentu, smutnicí profesor je připravený udělat vše pro to, aby získal svého psa zpět. Postavit přístroj oživující mrtvé pro něj není žádná věda, ale experiment se **PŘÍŠERNĚ** zvrtně. Obluda nevypadá jako jeho miláček a neustále mu způsobuje drobné nepříjemnosti - ničí dům a požírá vše, co se pohne. Doktor Stein se musí rozhodnout - zbaví se příšery nebo akceptuje, že uvnitř vůbec příšerná není?

Téma: Není důležité, jak ošklivý se jeví venek. Důležité je dobré srdce.

*„The theme is what's under the surface... kinda hidden like a secret gem, waiting to be uncovered. Themes are sometimes called a *life lesson* or a *message*, and the best ones are always subtle.“*⁴

1.3 Obrazový scénář

Storyboard byl pro mě v procesu prakticky literárním scénářem, který jsem po prvních několika málo verzích přestala editovat a zaměřila se na popisnější obrazovou část, ve které chyby vypluly mnohem rychleji na povrch.

Hlavní plus storyboardu spočívá v přímé návaznosti na animátorovu práci. Rozkresluje něco, co je velice blízké finálnímu výsledku a zhmotňuje své představy nejen, co se týče vizuálu a výtvarna, ale i velikostí záběrů, zrealizování naplánovaných akcí a pocitů postav, prostoru, stříhu, dynamiky a tak dále. Pokud má animátor-režisér v rukou hotový literární scénář, je skoro jisté, že ty pravé obrysy celý film začne vytvářet až v samotném storyboardu, jelikož sám sebe konfrontuje se spoustou chyb a nedomyšlených detailů, které vyplují na povrch v momentě, kdy je má nekompromisně zakreslit do obdélníkového okýnka. Pokud v literárním scénáři popíšeme postavu profesora jako „osamocené, toužícího po společnosti“, v samotném storyboardu nám dojde, že tuto samotu budeme muset něčím ukázat a podložit a nájezd na zasmušený výraz není úplně to pravé, protože není jednoznačným vysvětlením situace a divák si jej může nešťastně vyložit jinak, čímž si režisér celý svůj filmový počín zdiskredituje hned v první minutě. V hraném filmu máme literární scénáře bohaté na dialogy a postavy se nám představují pomocí trefných výměn názorů, průpovědek či tlachání, což je věc, které se ne jeden animátor ve svém filmu chce vyhnout kvůli technickým komplikacím. Tím získává mnohem náročnější úkol a musí namísto toho volit trefné akce, ve kterých postava představí své pohnutky, pocity a povahu divákovi.

Storyboard je pro mě velice užitečný pomocník při získávání zpětné vazby od jiných složek, které se filmem zabývají. Stříhač se na jeho tvorbě může ideálně podílet, minimálně však jednoduše opoznámkuje rozzáběrování, tempo a návaznosti, dobře také může poradit kameraman či zkušený režisér. Já jsem osobně nakloněna spolupráci s lidmi, kteří se na můj scénář dívají nezaujatým okem a velmi často přinesou so zatuchlých vod mých záběrů svěží proud nových nápadů a myšlenek.

Při práci se záběry jsem se snažila opoznámkovat každý záběr, aby čtenář, který není já, a tudíž nenosí celý příběh v hlavě, měl alespoň nějakou šanci pochopit děj. Změny byly na denním pořádku, proto jsem hodně proškrtávala a přehazovala. V poslední fázi úprav jsem se začala potýkat se syndromem přehlčení- přehlčení informacemi, změnami a seznamem příběhových poznámek, které bylo třeba přehledně do storyboardu zanést. Ovšem v tom bodě už to bylo hodně nepřehledné a zpomalující zasahovat do souborů v grafickém programu, tudíž jsem se rozhodla storyboard vytisknout, rozstříhnout a pracovat s jednotlivými okýnky, mezi které můžu libovolně cokoliv vkládat, připisovat další poznámky, a tak dále.

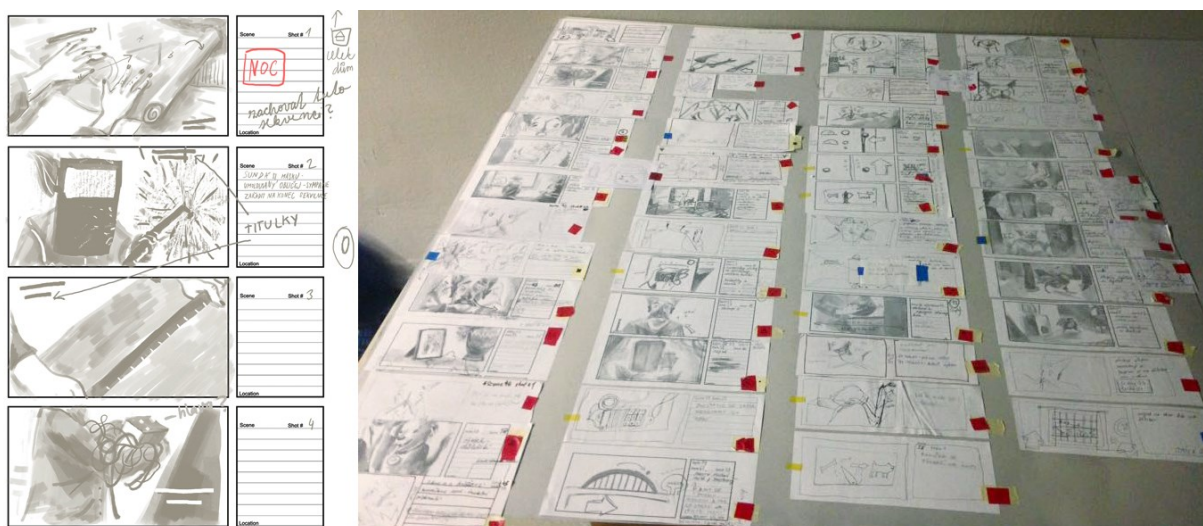
Tento krok by nebyl nejspíš nutný v případě, kdyby můj obrazový scénář neměl tolik záběrů a stran. Byla to cenná zkušenost, jak práce se soubory a okýnky ve Photoshopu a

kresbami ve vrstvách může začít být zlým pánem ve chvíli, kdy projekt dosáhne větších rozměrů, a vy nemáte vybudovaný žádný systém, který s tímto dopředu počítá. Pojmenování souborů, posunování oken a vytváření nových stran se začne mísit v chaos jako „strana_1_v2_01“ a celý proces se vyčerpávající a zpomalující.

1.4 Shootingboard

Výroba shootingboardu byla poslední tečkou za dlouhým časem literárních příprav. Jedná se o můj finální storyboard a zároveň pomocník pro mě (animátora, režiséra) a kameramana při natáčení. V podstatě jsem provedla rozstříhání storyboardu a s konzultantem jsme začali jednotlivá okýnka lepit na velké A1 papíry, měnit pořadí, vyhazovat a dokreslovat jednotlivá okýnka a dopisovat poznámky pro natáčení. Tím se rovnou odbyla i poslední revize příběhu, nápadů, záběrů a humoru. Byla to usilovná práce na tři dny, kvůli chaosu a nejasnostem ve všech mých dokumentech, způsobených věčným přepisováním.

Zajímavé je, že se vývoj scénáře prakticky do konce natáčení nezastavil. Při každém záběru jsme přehodnocovali souvislosti, záběrování, rekvizity, střih a herecké akce, skládali si scény v hlavě, uvědomovali si věci, které nás předtím nenapadly. Při téměř chronologickém natáčení záběrů, které byly velmi podobné jetím na place hraného filmu, jsme se mohli na každou scénu podívat v kontextu již natočeného materiálu a scriptu. Takže ačkoliv tady kapitola literárních příprav končí, jejich vývoj má přesah až do realizace.



Storyboard vs. shootingboard - červené štítky znamenají již natočený záběr

2 TEORETICKÁ PŘÍPRAVA NA REALIZACI

Před začátkem a v průběhu natáčení a vůbec samotné výroby jsem strávila spoustu času studiem dostupných materiálů, které pokrývaly škálu témat od sovitování, DIY projekty, konstrukci loutek, práci s materiály, výrobu miniatur, konkurenční stop-motion projekty, až po základy animování a tipy pro animování stop-motion technik. Nejednalo se z většiny o knihy jako takové, ale o online dostupné tutoriály a články.

2.1 Samostudium

Osobně mi připadá, že technika loutkového filmu je velkou výzvou už jen v tom smyslu, že člověk sotva dokáže kopírovat postupy, které někde vyčte. Vždy musí přemýšlet v měřítku svého projektu (co si film žádá, jaký je budget, kolik je času, kolik je pracovní síly). Tak, jako může člověk zvolit práci s polymerovou hlinou, tak může nábytek sestavit ze dřeva, či jej vytisknout na 3D tiskárně. Každá z těchto popsaných technik má své úskalí, ať už jde o samotný vizuální výsledek, tak i o výše zmiňovanou finanční a časovou náročnost. Každý režisér si od začátku v hlavě musí sestavit matematickou rovnici, do které si dosadí proměnné své vize a projektu a pak už jen dlouhé měsíce vypočítává, přidává další a další proměnné, které míchají kartami a mysl si zkrátka do poslední klapky neodpočine od množství rozhodování, které musí proběhnout. A ve výsledku to je to, co dělá projekt unikátním a ne jen nějakou kopií- nikdo ho od vás nedokáže do puntíku okopírovat, stejně jako vy byste nikdy nezvládli okopírovat cizí film.

Dostupné materiály jsou tedy ve výsledku něco jako útržkovité dílky skládačky, vidíte jich tisíce a pomocí nich v hlavě skládáte kompletní obraz. Nemůžu dostatečně apelovat na důležitost samostudia. Žijeme v době, kdy jsou lidé ochotní sdílet na internetu své know-how, v naprosto dokonale vizualizované video formě krok za krokem, naprosto zdarma pro všechny. Ačkoliv konkrétně pro loutky a problémy, které pálí nejednoho stop-motion tvůrce, existují pořád propastné informační díry. Opravdoví odborníci a nadšenci tu potřebu sdílení úplně nemají, takže se člověk musí prokopat spoustou amatérských paskvilů, než narazí na někoho kompetentního. Osobně to přisuzuji tomu, že stop-motion sice zažívá boom, ovšem stále to nemá na moderní programy, které letí mnohem víc a soustředí se na ně pozornost. Zkušený stop-motion tvůrce ze staré školy dost možná YouTube nemají zapotřebí a mladí jsou natolik zaměstnáni objevováním možností této techniky, že se ještě na publikování svých postupů necítí. A také, opravdu dobří lidé jakoby měli potřebu své vy-

dřené know-how chránit, případně nevidí význam v tom snažit se něco tak komplexního pokrýt pár po povrchu klouzajícími videi.

YouTube byl pro mě hlavním zdrojem inspirace v podobě videa. Při svém hledání jsem narazila na pár velmi užitečných kanálů, jako například *Guldies*, *barnabydixon*, *Michael Parks* a *Stopmotionmagazine*. Velmi užitečná byla videa ze zákulisí studia Laika z natáčení jejich filmů jako *Coraline*, *Boxtrolls* a hlavně *Kubo and the Two Strings*. Ačkoliv jsou technologicky a finančně úplně jinde, než jakýkoliv jiný stop-motion tvůrce ve světě, jenom střípky informací, které v rozhovorech uvolňují, vrhají na způsob výroby a konstrukce úplně nové světlo a vyplatí se dobře poslouchat.

2.2 Stáže a exkurze

Ještě cennější, než online kurzy, jsou osobní zkušenosti z produkce a natáčení opravdového projektu. Ideálně je začít u cizího, kde člověk načerpá zkušenosti mnohem rychleji a konkrétněji, než zprostředkovaně z videí.

Moje cesta začala v Norsku na Volda University College, kde nám dali základní měsíční kurz konstruování loutky a její následné animace, zahrnující práci s programem Dragonframe. Domů jsme dostali podrobný návod, jak loutku zkonstruovat, tudíž jsem to brala jako velké plus do startu svého vlastního filmu. Ve výsledku mi návod víc uškodil, než pomohl, protože kostra byla celodráťená a ačkoliv ta norská fungovala velmi dobře, nepodařilo se mi sehnat stejně dobré dráty i zde v Česku, tudíž se nakonec všechny tyto postupy skartovaly a začalo se pracovat s mnohem lepším a profesionálnější olověným drátem. I tak považuju znalosti utržené ve Voldě za první impuls k začátku celého mého projektu, protože bez toho sebevědomí (ač se ukázalo být naprosto lichým), bych se do stop-motion techniky nikdy nepustila.

Co mi Volda nedala, bylo povědomí o rozsahu všech povinností, které s loutkovým filmem přicházejí, protože tam jsme pracovali pouze s charakterovou animací, ne s budování scén a celého filmu. K tomu by mi lépe pomohlo být na place opravdové produkce. Mně se poštěstilo přičichnout k ní alespoň skrze stáž v pražském postprodukčním studiu MagicLab zahrnující postprodukcí loutkového krátkého filmu „Až po uši v mechu“ Barbory Valecké a Filipa Pošivače. Při práci s retušemi a klíčováním greenscreenů jsem měla víc než dost času si rozmyslet, kolik pomocných držících systému pro loutky použiju, kde jsou moje limity s počítačovými triky, kolik „fix in post“, tedy „spravit v postprodukcí“ situací ve

filmu vytvořím a co to znamená pro proces následné postprodukce, který například na *Až po uši v mechu* trval 3 měsíce a zahrnoval 4 stážisty. Také jsem měla možnost velmi detailně nahlédnout do obrazu filmu, kompozic záběrů, zpracování loutek, mizanscény a animace, a to hlavně jelikož práce každého stážisty zahrnovala „frame po framu“ retušování jednotlivých záběrů. Také jsme se osobně setkávali



Ukázka mé práce na „Až po uši v mechu“ - klíčování, compositing

s tvůrci a měla jsem tedy možnost se jich vyptat na technologické detaily, které mě zajímaly. Později, již v průběhu natáčení filmu, jsem se vydala na exkurzi do jejich studia, kde jsem měla možnost nahlédnout do produkce stejnojmenného seriálu a ptát se na otázky, které mi vrtaly hlavou už od dob právě onoho postprodukování- materiály, armatury, scény, měřítko, mechanismy, zázemí.

Téměř ke konci natáčení filmu jsme také podnikli exkurzi na natáčení celovečerního filmu *Hmyz* Jana Švankmajera, který byl také velmi poučným vhledem do světa jedné legendy. Na tomto place se věci dělaly a dělají velmi svéráznou cestou a více než ponaučení to byla velká inspirace.

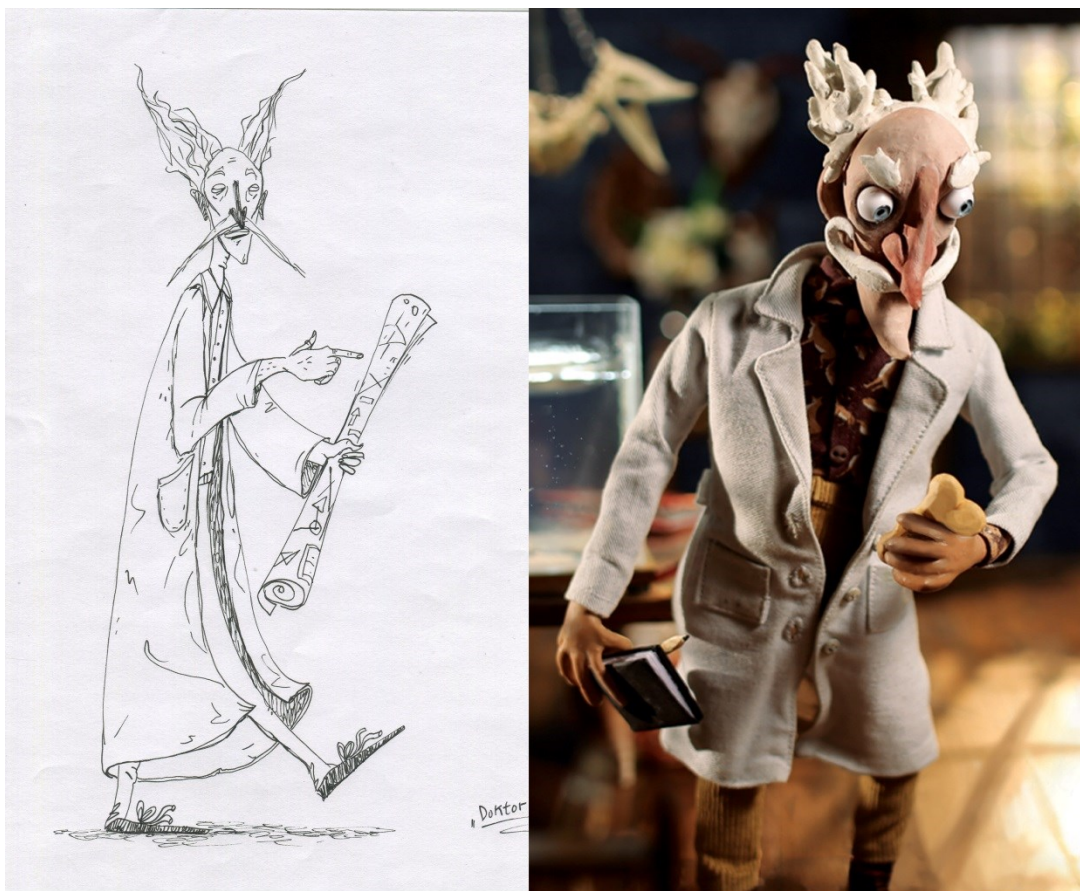
2.3 Animace

Některé z výše zmíněných YouTube kanálů se snaží nastínit principy loutkové animace (Guldies, Michael Parks). Každý tip, každá zkratka a rada, jak pracovat s předmětem svázaným gravitací, který se má pohybovat jako živý objekt a se stejnou lehkostí jako 2D nebo 3D animace, kde máte na rozdíl od stop-motion naprostou kontrolu nad tím, co děláte (loutka bohužel neoperuje s tlačítkem *zpět*), je nad zlato.

V první řadě je samozřejmě velkou výhodou být dobrý a sebevědomý animátor. Pokud jím nejste a makáte dostatečně tvrdě, loutkový film ho z vás udělá, protože bez možností

hlavních fází a následného profázování, s nutností jít rovnou po pohybu, musíte umět v hlavě plánovat počet fází dopředu, dávat výdrže na dostatečných místech, pracovat s ease in/out. Znalosti z kreslené cartoon animace někdy nestačí, s loutkou na scéně musíte být mnohem kreativnější, povýšit vaše „herectví“ na novou úroveň. Pokud se něco v průběhu záběru nepovede, musíte začít znova. Zároveň však zhotovování jednotlivých fází bývá rychlejší, než jejich kreslení, tudíž je víc prostoru na poučení se ze svých chyb.

Ačkoliv jsem na mnoho věcí přišla až časem s přibývajícím zkušenostmi, tak tipy z internetu velmi pomohly, stejně tak jako prosté studium Williamsova *Animator's survival kit*, jež jsem si důkladně studovala, protože byl dobrým odrazovým můstkem při otázce timingu fázování, tahák pro chůzi a tak dále.



Profesor Stein - návrh a realizace

3 FINANCOVÁNÍ

Vzhledem k tomu, že potřebovala na výrobu filmu větší rozpočet, rozhodla jsem se sepsat kapitolu o shánění financí na krátký film.

Že výroba filmu nebude zadarmo, bylo jasné už z povahy média - loutkový film nevzniká z nuly v počítači, nějaký základní kapitál je vždy potřeba. Náklady jdou minimalizovat, ale z vlastní zkušenosti jsem zjistila, že věci jdou buď sehnat levně, anebo rychle. Obojí najednou velmi často nefunguje. Začínala jsem s představou, že film bude levný, že se nechci pouštět do obřího projektu, ve kterém se utopí spousta peněz a výsledek na to nebude vypadat. Vycházelo to částečně z nedůvěry k sobě sama (nezkušenost s touto technikou), částečně ze strachu z nakládání s větším budgetem a částečně ze strachu z očekávání - pokud dostanu hodně peněz, beru si na sebe velkou zodpovědnost, že film dopadne přesně tak, jak jsem slibovala. Ale čím déle jsem na filmu pracovala, tím víc jsem si uvědomovala, že investice do něj je nutná a film ji potřebuje, případně že raději něco zaplatím, než bych to sháněla po známých zadarmo a ztrácela tím čas. Čas je něco, co neošidíte a utíká velmi rychle. Čas je nejcennější.

Když jsme na samotném začátku produkce s produkční plánovaly předpokládaný rozpočet, nikdo z nás neměl reálnou zkušenost s výrobou loutkového filmu a bylo velmi těžké odhadnout, co kolik bude stát. Zuzanu Dědochovou jsem si přizvala již na začátku natáčení právě proto, aby mi pomáhala s těmito odhady, ačkoliv ona sama této technice také nerozuměla, takže jsme se mohly spíše orientovat podle jednotlivých předpokládaných kategorií: 1) materiály na výrobu (loutky, kulisy, nákupy materiálů), 2) technika (externí disky, motion control, kamerový slider, ostřicí kroužky) 3) hudba 4) zvuk 5) triková postprodukce 6) distribuce. V začátcích jsme tyto složky velmi neadekvátně rozdělily a některé kategorie hrubě podcenily. Například kategorie techniky ve výsledku pomohla přesáhnout rozpočet o dvojnásobek. Kromě zmíněného motion controlu a kamerového slideru, k jehož koupi jsme se spontánně rozhodli, se objevila spousta nečekaných výdajů, jako například zálohovací disky (dohromady 8TB prostoru pro data v ceně 8 000) nebo elektrické kutilské nástroje, které byly akutně potřeba na zrealizování některých rekvizit. Rozpočet na rekvizity a materiály se taky hodně volně odvíjel podle toho, co jsem se rozhodla koupit a co shánět zadarmo. I tato kategorie byla podceněna a více než dvakrát přesáhla předpokládanou částku. Počáteční peníze, které jsme získali na pitchingu od Filmtalent Zlín, padly ve výsledném součtu kompletně na tuto kategorii. Je to však ta zkušenost, kterou je dobré získat již

na škole. Jako studenti animovaného filmu máme často negativní vztah k penězům, rádi si všechno děláme sami a zadarmo. Tento postoj je dobré trochu přehodnotit, protože po škole zadarmo už téměř nic nedostaneme a nezískáme, takže je užitečné mít přehled o ceně filmu.

3.1.1 Předpokládaný rozpočet před první žádostí o grant:

Materiál na výrobu loutek a scén _____ 13 000 Kč

Hudba a sound design _____ 5000 Kč

Pronájem kamerové techniky _____ 5000 Kč

Festivalová distribuce _____ 7000 Kč

Harddisky k záznamu materiálu _____ 5000 Kč

Celkem **35 000 Kč**

První část peněz jsem tedy získala ještě před začátkem natáčení filmu v přípravné fázi produkce. Bylo to 35 000 Kč od Filmtalent Zlín. V té době byly na světě jen koncepty, první verze scénáře a štáb. Toto je často fáze, ve které se film ocitá, když získává finance- existuje plán a vize, ovšem není tam ještě žádný reálný důkaz, že výsledek bude dobrý. V případě loutky to platí dvojnásob, protože kreslené koncepty se musí převést do podoby loutek a rekvizit a pak ještě naanimovat, přičemž samotná realizace nedopadá často tak dobře a projekt je technologicky a animačně nezávládnutý. Dobrou zprávou však je, že v podobné fázi je většina filmů žádajících o finance na pitching, animovaných i hraných, a tedy šance na získání financí je vysoká, pokud se dodrží správné postupy. Klíčem je porotu přesvědčit, že vám můžou věřit a peníze svěřit.

V prvním kole jsme odevzdávali produkční záležitosti, logline, anotaci a scénář. Poté jsme postoupili do druhého kola- na pitching s porotou složenou z lidí z oboru. Před těmito lidmi musí člověk vystoupit a prezentovat v 10 minutách svůj film a částku, kterou žádá. Způsob, jakým jsem já přesvědčila porotu, byly pěkné digitální koncepty a vizuálně vkusná prezentace. Bylo důležité, aby všechno, co jsem jim naservírovala, vypadalo dobře. Je to to jediné, co vidí před sebou a z čeho můžou vycházet. Druhá věc, co kromě chytlavé anotace prodává, je osoba prezentující projekt (většinou režisér), protože kromě vizuálů je to pro porotu nejvýraznější vjem. Ten musí být dobře připraven- umět stručně a přehledně převyprávět děj filmu, předat nadšení z projektu a získat si důvěru. Na finanční záležitosti je u prezentace často i producent. Já v době prezentací byla stále ještě na Freemove-



Ukázka slidů z pitchingových prezentací- vlevo z roku 2015, vpravo 2017; koncepty vs. pokročilá fáze projektu

ru v Indonésii, tudíž jsem nemohla být fyzicky přítomna. Za mě tedy roli prezentujících přebral můj přítel, který se mnou na filmu spolupracoval, a produkční Zuzana. Abych nebyla z rovnice úplně vyloučena, postavili jsme samotnou prezentaci na videu, které jsem sestříhala z conceptartů, ukázek a záznamů sebe, jak o filmu mluvím na kameru. Na pitchingu jsme získali plnou částku, o kterou jsme žádali, tedy 35 000 Kč.

V následujícím roce jsem se snažila získat další podporu. Hlásila jsem se například na Visegrad Animation forum či znovu do pitchingového kola Filmtalent Zlín v dalším ročníku. Bohužel jsem neuspěla. To bylo v době, kdy jsme měli postavenou většinu scén a nakoupenou novou techniku, tedy bylo jasné, že se blížíme do mínusu našeho rozpočtu. Ne každý grant či ročník je vašemu projektu souzený. Film jsme tedy začali točit a téměř dotočili z mých prostředků. Dostali jsme se na částku cca 65 000, tedy o 30 000 víc, než byly naše získané peníze.

Na Filmtalent Zlín jsem se rozhodla přihlásit znovu v roce 2017 kvůli finančním prostředkům na postprodukční práce na záběrech. Vzhledem k tomu, že jsem měla již natočenu většinu záběrů, posílala jsem souběžně s přihláškou i krátký teaser a ten toho roku padl na úrodnou půdu, stejně jako prezentace, na které jsem byla tentokrát osobně přítomna. Získali jsme tedy plnou částku, o kterou jsme dodatečně žádali, tedy 65 000 Kč a dokonce i příslib dalších peněz, pokud je bude projekt vyžadovat. Celková částka, kterou jsem na film získala, byla 100 000 korun. Na úplném začátku bych si na ni netroufla, ovšem v průběhu času jsem si uvědomila, že peníze mi pomůžou udělat film lepším a poskytnout lidem, kteří na něm dělají, ty nejlepší podmínky pro jejich práci. Nákup kameramanské techniky, počítače pro postprodukci, pronájem ručového studia, pronájem mixážní haly. Jsem vděčná za to, že koproducentem je nakonec pouze Filmtalent Zlín a že mi pomohli film kompletně zafinancovat.

3.1.2 Finální rozpočet na konci produkce:

Materiál na výrobu loutek a scén _____	35 000 Kč
Pracovní nástroje a elektro nářadí _____	16 000 Kč
Technika kamerová _____	22 000 Kč
Zálohovací disky _____	8 000 Kč
Postprodukce _____	45 000 Kč
Pronájem ruchového studia _____	2 000 Kč
Honorář hlasovým hercům _____	6 000 Kč
Studio Beep _____	10 000 Kč
Celkem _____	144 000 Kč



Návrhy a koncepty použité v prezentaci

II. PRAKTICKÁ PŘÍPRAVA

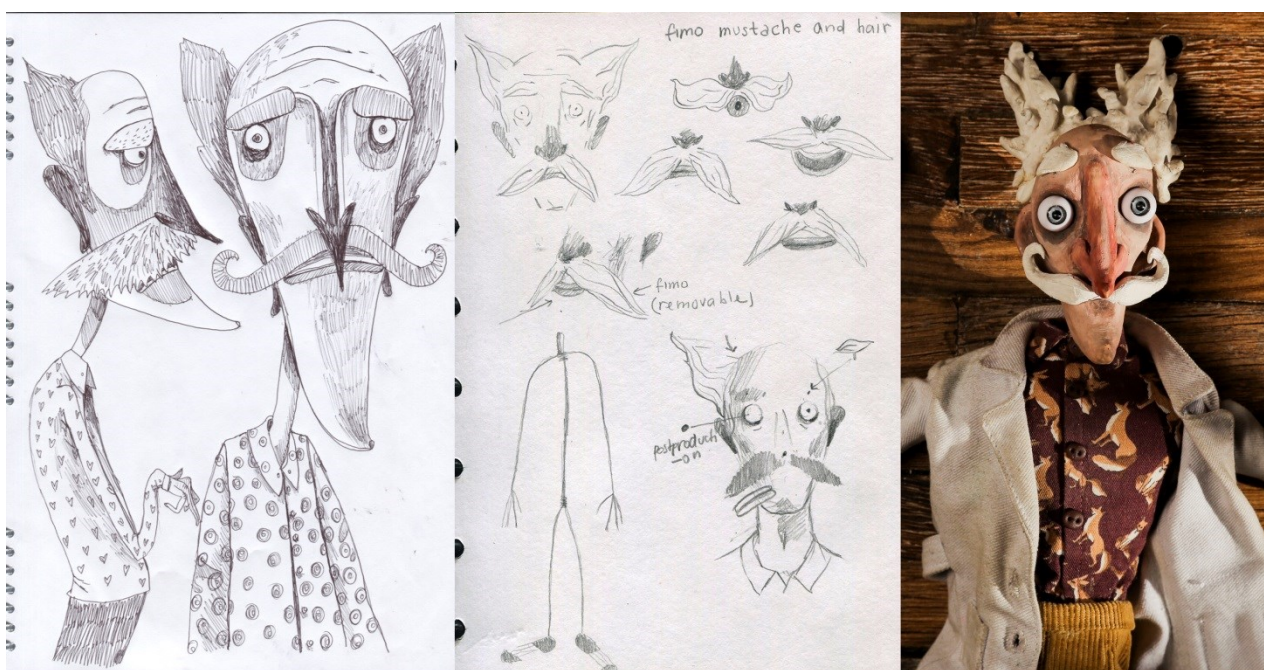
4 VÝTVARNÁ ŘEŠENÍ A VÝROBA

Vzhledem k technice loutkového filmu musí člověk od začátku uvažovat v plastických tvarech, dostupných materiálech, výpravě podléhající rozpočtu a v technologických omezeních, takže přístup se od kresleného či 3D animovaného filmu liší. „Je důležité poznat svoje ambície, odhadnúť ich a prispôbiť sa svojim možnostiam. Triezvo zhodnotiť pomer síl v okolí, vytýčiť si cieľ, nevzdávať sa a ísť za ním.“⁵

Výtvarná příprava stojí především na skicách a obrázkových referencích. Vše vychází z příběhu, u mě ze sci-fi pohádky, jenž si diktuje jak atmosféru, které je výpravou nutno dosáhnout, tak i rekvizity, které budou hrát v příběhu roli a musí se vyrobit.

Návrhy charakterů vznikly jako první, vše ostatní se začalo rýsovat až při stavbě příběhu a storyboardu, kde bylo třeba zakreslit prostor a orientaci v něm definitivně v souvislosti s akcemi postav.

Proces výroby a příprav trval zhruba 8 měsíců v první fázi výroby (bez exteriérů). Práce by se dala jistě zefektivnit, kdyby se poskládal větší tým a vše by neprobíhalo pouze v mé režii, s občasnou výpomocí mého partnera, který obstaral převážně technickou stránku věci - elektřinu, rozvody, ukotvení stěn, rigy a tak dále. Druhým zpomalovacím prvkem byla nezkušenost všech zúčastněných se stop-motion technikou a tedy nutnost objevovat postupy a procesy od nuly, často s nutností vše zahodit a začít od začátku.



Návrhy hlavy profesora Steina vs. realizace

4.1 Loutky

Loutky byly předmětem prvních skic a také první realizovanou součástí. Vytvořila jsem hodně barevných i lineárních návrhů, kterými jsem se chtěla řídit. Každý, kdo prošel výrobou 3D modelu či objektu z 2D návrhu však ví, že 100% převoditelnost veškerých informací a detailů je velice obtížná, někdy i nemožná a výsledek může snadno působit trochu jinak.



Příšera - od návrhů po realizaci

4.1.1 Hlava

Hlava má základ z ručně tvarovatelné pěnové hmoty, kterou jsem vyřezala pomocí řezáku a samotvrdnoucí hlína přišla na povrch jako vrstva kůže, čímž se díky své „dutosti“ odlehčila oproti celohliněným hlavám. Povrch hlíny je nezbytné pečlivě obrousit a zarovnat drobnou ruční bruskou, poněvadž jakákoliv nerovnost se pod světly na scéně zviditelní. Hlava je natíraná namíchanou temperou a stínovaná jako make-up, čímž se rysům dodá víc definice, hloubky a pleťovka se oživí.

Když se přesunu od lebky dál, hlava taktéž obsahuje dvě plastové bulvy, obočí, 3D print vousy, vlasy a ústa. Krom očí je vše vytvarováno z též hmo-



Systém magnetů v hlavě

ty a je pomocí magnetů umístěných uvnitř hlavy upevněno k tváři a vše lze vyměňovat a animovat, což je při animování neuvěřitelně zjednodušující a efektivní prvek. Tato část výrobního procesu a finálního vzezení byla pro mě jedna z nejdůležitějších věcí, na které jsem stavěla celou výzvu děláni loutkového filmu. Jedna z věcí, která mě na studentských loutkových filmech odpuzuje, je nepropracovanost obličejů a mimiky loutek a jakási neotesanost až tzv. „uncanny valley“, což je nepřírozená lidská -nelidská stylizace vyvolávající v člověku nepříjemné pocity, vyvolávající podvědomou obavu z „nemrtvých“. *“This is why robots like Pixar's Wall-E and Eve would look cute to most people and robots that are meant to be extremely human-like but not quite are very disturbing – for example the Showa Hanako dental training android and the CB2 child robot – they fall on the uncanny valley region on the graph. These robots are ones that have very human-like faces but have off proportions or off skin color and texture that looks to rubbery, or has a blank stare in its eyes“*⁶ Nedílnou součástí tohoto je mrtvolnost obličejů, či v nejhorším jeden konstantní neutrální výraz, který má loutka po čas celého příběhu. Tomuto jsem se chtěla vyhnout a najít způsob, jak dodat obličejům co nejvíc života za co nejmíň práce. Nabízí se některé možnosti, počínaje vícero hlavami, výměnnými částmi obličejů a tak dále. Každý animátor si hledá cestu, která je jemu nejvíce přirozenější či technologicky dostupná.

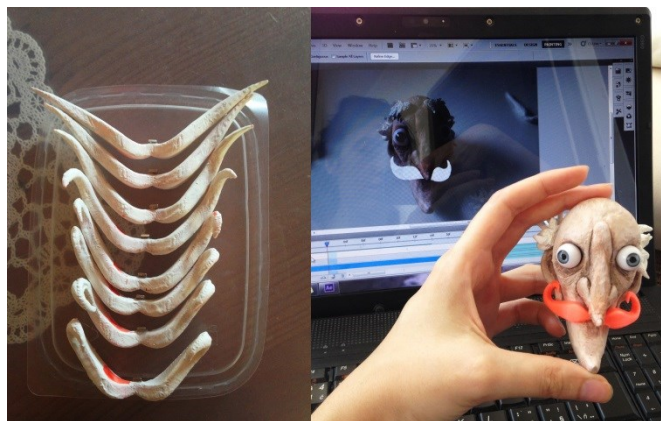
Moje metoda se odvíjí také z faktu, že jsem se chtěla maximálně vyhnout jakýmkoli mačkávkým měkkým materiálům, které při manipulaci s loutkou mezi jednotlivými framy působí animační ruchy a šum, který diváka podvědomě ruší, takzvaný „boiling“. Tyto ruchy nejsou nic špatného, je to zkrátka specifikum, které k loutkovému filmu patří, ovšem musí se nacházet v míře, což například načepýřené vlasy a vousy mohou přestat být, pokud je velice nenatučíte (osobně se domnívám, že tento efekt může působit velmi dobře, pokud je animace a stylizace velmi dobrá - působí to poté jako záměr a přiznání techniky, ne jako chyba). Proto jsem zvolila pevné jednotlivé části obličejů, které jsou pouze rozfázovány, aby se daly animovat a nenastala tak již výše zmíněná ztuhlost a mrtvolnost. Experimentovala jsem s materiály (hlína, 3D print, latex, fabrikované součástky) a kombinovala je, abych dosáhla potřebných textur.

Zajímavé taktéž je, že jsem se v průběhu času rozhodla zrušit profesora ústa a zaměřit se na mimiku pomocí deformace vou-



3D print vousů před vytvarováním a nabarvením

sů. Jednak pusa na hlavě působí navíc, ale také lze využít netradiční absenci úst nahrazenou zajímavou animací vousů jako charakteristické plus pro film i postavu. Byl to pro mě technologický i finanční oříšek, který jsem úplně tak nerozlouskla. Kdybych měla více peněz, lidí a času, vypadalo by to úplně jinak. Najala bych si profesionálního 3D modelátora/ animátora, tiskaře a udělala to ve stylu větších studií. Ovšem produkce filmu musela šlapat dál, tlačilo se na začátek natáčení a tak jsem dělala, co jsem mohla, abych to zvládla sama. Vousy jsem dostala v jednom tvaru vytisknuté ve velkému počtu, který jsem si pak modelovala teplem fěnu ručně do potřebných jednotlivých fází na kameře s onion skin, což byl neuvěřitelný hazard a mravenčí práce. Proto je sad pohybu vousů tak málo, na produkci dalších nezbyl čas.

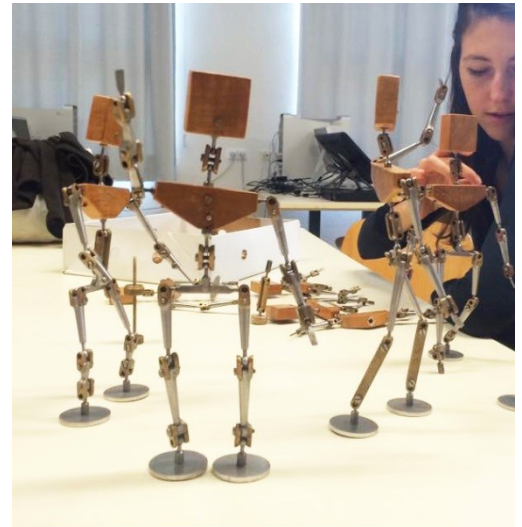


4.1.2 Tělo

Hlavní dvě postavy jsou tvořeny profesionálními kostrami, které jsem si zapůjčila ze školy. Jedná se o velmi dobře pohyblivé kovové konstrukce s utahovatelnými klouby na všech důležitých místech, což animaci nesmírně pomáhá a dá se díky nim dosáhnout naprosto profesionálního výsledku. Kdybych měla vypíchnout negativa koster, šlo by o:

- 1) jejich velkou váhu, která znemožňovala některé animace loutek, poněvadž bylo v celku složité je dostat do vzduchu a udržet je tam bezpečně dlouho pro několika-hodinové animování;
- 2) o velikost (30 cm), která určila velikost všech rekvizit (což je výhoda i nevýhoda- rekvizity v měřítku se mnohem snáze shánějí, vyrábějí, avšak materiály stojí mnohem víc, scéna je mnohem větší a může dojít k horší dosažitelnosti loutek na scéně při animaci. Samotná animace je spíše snazší, protože manipulace s detaily je díky velikosti jednodušší). Také jsem se u výšky a stavby těla postav podřídila velikosti koster, jelikož jejich pohyblivost, a tudíž animace, byla nejpodstatnější, ovšem musela proto ustoupit nadsázka proporcí- pavoučí nohy u profesora a celá tělesná konstituce příšery, jejíž například velikost byla tím pádem finálně stanovena, i když by si třeba scénář a koncept žádal trochu jinak.

- 3) Nemožnost do koster vrtat, pevně na ně lepit či jinak do nich invazivně zasahovat, aby nedošlo k jejich poškození- spousta spojů jednotlivých vrstev a komponentů jako například uchycení externích chodidel ke kotníkům byla díky nemožnosti pevných spojů nefunkčních a dělala při animaci spoustu problémů a zrazovala. Každý nedodělek na rekvizitách a hlavně loutkách se vrátí jako bumerang v animaci a podepíše se na její kvalitě.



Dvě z těchto profesionálních koster ve filmu figurují

Tělo profesora se kromě hlavy a kovové kostry, která byla dodána bez komponentů chodidel a rukou (byla vybavena kloubem zápěstí, na který byl napojený malý plíšek), skládala samozřejmě ze spousty dalších vrstev, které přetvořily kostru na jedinečný charakter. Stavba těla se dala ovlivnit vyřezanými kusy dřeva, které tvořily hrud', do které se upevňovaly ruce, hlava a spodní část těla. Zbytek tělesné hmoty se vystavil z molitanu, na který bylo žádoucí ušít co nejlépe padnoucí oblečení, aby se zamezilo mačkavosti. Navíc krása mizanscény je v detailech, a pokud by postava vypadala nehezky oblečená, pokazilo by to celý dojem. Mezi detaily, na které je třeba myslet, jsou i vybrané materiály, jejich struktura, tloušťka, měřítko vzorku a barva. Všechny tyto věci hrají velkou roli v mnoha aspektech, vizuálních, logických i animačních.

Mně oblečení šila Katarína Chválová z oděvního designu a stálo jí to hodně zkoušení a

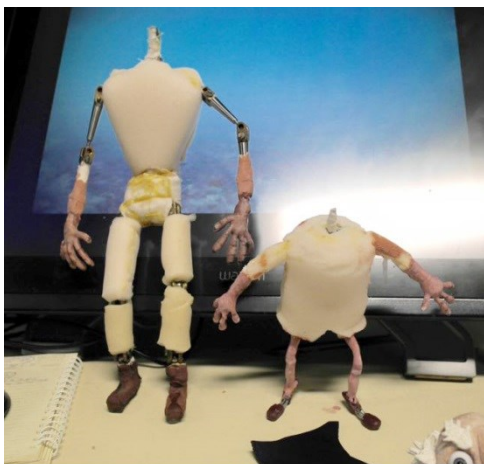


Katarína šila jak prototypy, tak různé verze oblečení do různých scén

prototypů, než vypilovala šicí postupy, které budou co nejbližší těm reálným, ale v miniaturním měřítku, kdy najednou švy a sklady materiálu vypadají moc mohutně a nereálně. Bylo nutné vytvořit několik prototypů, ale nakonec do toho pronikla a její oblečení není jinak šizené, jde

v podstatě o reálné, avšak miniaturní kopie opravdového oblečení včetně poutek, podšívek, knoflíků a švů, což dodává postavám jejich důležitý charakter, detail a uvěřitelnost.

Těla vedlejších postav jsou ruční armatury, vytvářené improvizací podle charakteru loutky (psi, slepice a chlapec mají každý úplně jinak technologicky a stavbou těla pojatou kosturu). Pokud by se mělo jednat o profesionální kostry, musely by se nechat vytvořit na zakázku (velmi drahé), případně objednat ze zahraničí (to by mohlo fungovat u psa, protože



Vlevo - kloubová kostra; vpravo - celodráťená

psi kostru měli v nabídce, ne však u ostatních, protože například kostru malého dítěte neměli v nabídce, takže v některých případech byla vyrobená kostra s vlastním mechanismem nezbytností. Vše se řešilo na bázi FIMO, dřeva, olověných drátů a magnetů, kdy se různé kovové součástky a magnety použily například pro výrobu animovatelné čelisti, krků a někdy dokonce i nohou. Tyto armatury nefungují na 100%, mají omezenou pohyblivost, životnost a mohou snadno zradit v průběhu natáčení záběru. Pokud by šlo o hlavní dvě

postavy, měla bych velké obavy, že takové množství záběrů neutáhnou.

4.2 Scéna a rekvizity

Většina příběhu se odehrává v profesorově laboratoři, která je jeho domovem i pracovnou. Jde o takový mix domácího nepořádku a sci-fi přístrojů a gadgetů, což odráží i roztěkanou a zároveň prací posedlou profesorovu povahu. Prvotní myšlenka, které jsem se dlouho držela, byla, že doktor bude vědec čistě technického rázu, obklopený nejmodernější a nejpodivnější sci-fi technologií, roboty, nerezem a kovem. Ovšem s vývojem příběhu a také hlavně s postupujícími přípravami mě osvítilo - prostředí, které se k příběhu mnohem víc hodí a bude i mnohem zajímavější a jednodušší na výrobu, je laboratoř a pracovna biologa, který spojuje techniku a přírodní materiály a pracuje s novým životem. Fascinace ožíváním, kosti, piraňa, spousta lahvíček s podivnými kapalinami, všechno to začalo dávat mnohem větší smysl. Referencí pro tento druh vintage prostředí bylo navíc nekonečně mnoho na serverech jako Pinterest.com, takže jsem měla kde čerpat inspiraci, když přišlo na vybavení místnosti, nábytek a tapety.

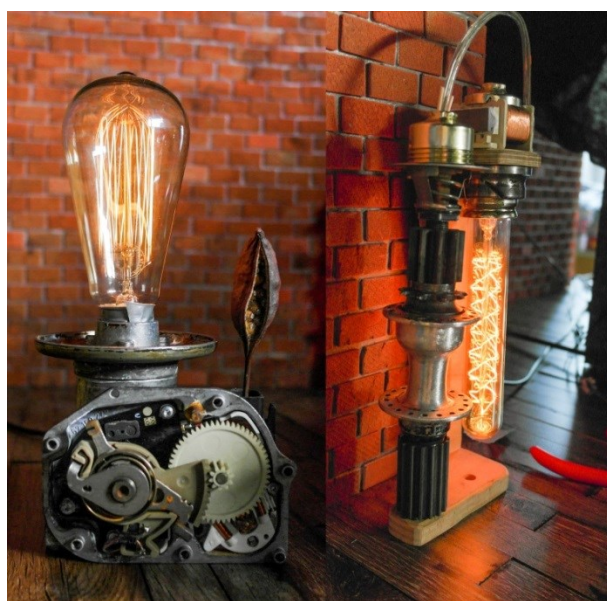
Také se ustálila barevná paleta, která byla předtím míněna spíš do sterilní lesklé šedé, nyní začaly převažovat hnědé barvy s barevnými akcenty v podobě doplňků. Prostředí se stalo domáctějším, teplejším a příjemnějším, což jistě ovlivnilo i způsob vnímání profesorky povahy v rámci příběhu. Barevné akcenty byly zvoleny do hořčicovo žluté, mint a zelené v podobě živých rostlin. Zbytek barevné palety je jinak doplněn neutrální šedou, případně barev, které jsou desaturované, aby nerazily. Snažila jsem se zůstat v barevném spektru při zemi a dát všemu určitou „patinu“ a akvarelový feeling.

Kromě dřeva, které figuruje nejen v nábytku, ale už i v podlaze, je stavebními kameny vizuálu mnou navrhovaná tapeta a cihlová zeď. Obzvlášť cihlová zeď nebyla úplně jednoduchá zrealizovat, a kdybych mohla, ráda bych se jí úplně vyhnula, ale od začátku bylo jasné, že pro dobro vizuálu je dobré její výrobu přetrpět. Bylo to o natírání falešným „cementem“ a skládání stovek cihliček do řad.



Při plánování celkového prostoru jsem si kreslila „vizualizace“, abych měla představu, jak bude fungovat dohromady s rozmístěním nábytku a rekvizit. Velmi jsem řešila, právě strukturu stěn, aby působily zajímavě, členitě a napomohly divákovi orientaci v prostoru. Tím, že všechny stěny nebyly totožné a jejich styl byl téměř v komplementárním barevném kontrastu, je mnohem jasnější, ve které části místnosti se nacházíme, kam zrovna míří kamera.

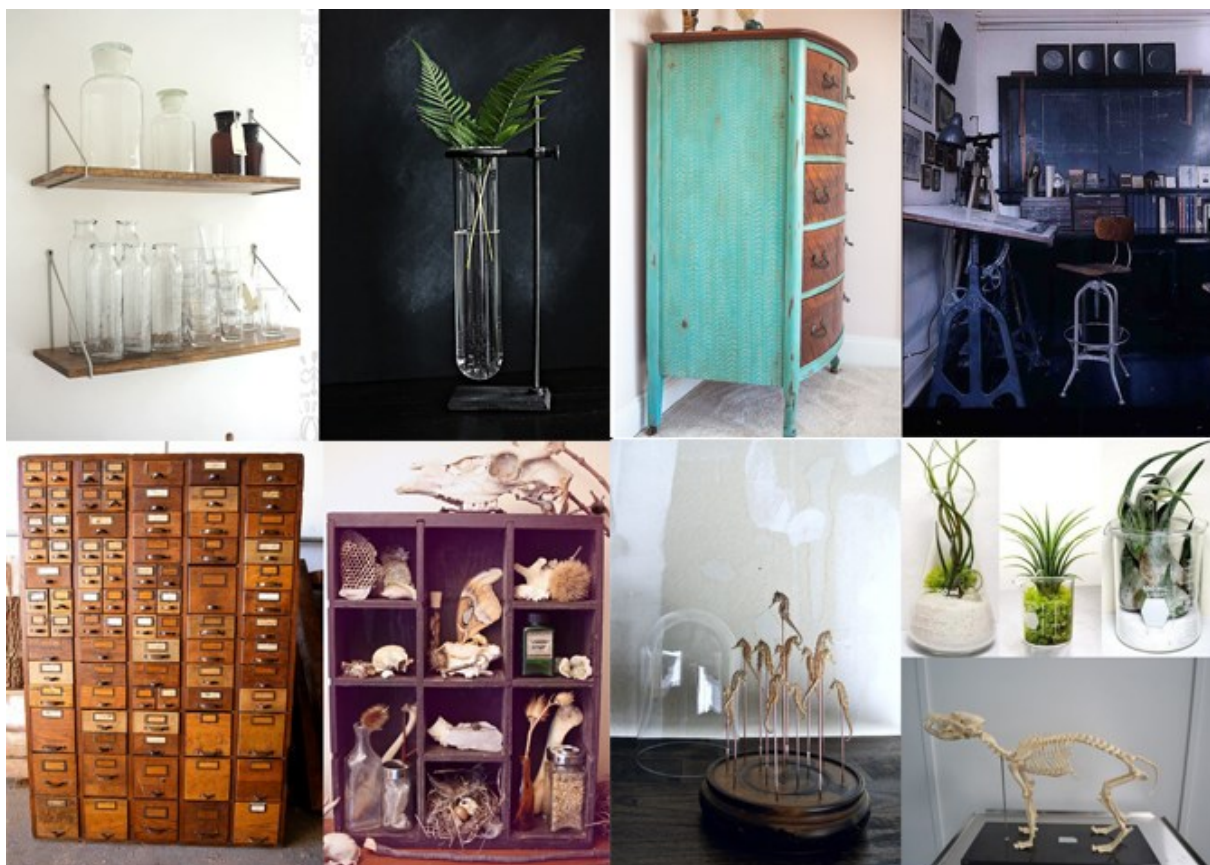
Důležitým detailem interiéru byly sci-fi přístroje a udělátka, různé „gadgets“, které tvoří neodmyslitelnou část doktorovy laboratoře. Dávají mu technický nádech a podvědomě na diváka fungují jako ujištění, že doktor je technicky zdatný a tudíž je celá dějová zápletka reálná. Mimo to dávají celému prostoru snad nejvýraznější charakter, a to převážně ve večerních scénách, kdy svit edisonových žárovek vytváří mystickou atmosféru. Při výrobě



„Gadgets“ - technické předměty sestavené ze součástek ze sběru

stroječků, pokud mají jakkoliv překvapovat a být invenční, musí člověk improvizovat. Byli jsme tedy ve sběrných dvorech kovu sbírat součástky, které pod šikovnýma rukama mého přítele dostaly výsledný tvar. Pomocí pájení různých, do sebe nijak nezapadajících kusů, různých žárovek a LED diod, vytvořil unikátní přístroje neurčité funkce, které si navíc zachovávají svou „smetištní“ patinu, která mi skvěle zapadá do celkové umolousané stylizace všech artefaktů.

Jakousi umolousanost je velice důležité zdůraznit, jelikož je to spojující prvek všech předmětů v místnosti skrze všechny materiály. Od kupovaných věcí, přes loutky, až po ty ručně vyráběné rekvizity. Již na začátku jsem zmiňovala, že v mém případě jde o akvarelový „look“, který je nadřazený oné ušpiněnosti a dost naráží na to, že člověk by měl zvolit stylizaci dle svých technologických možností. Ve dřevu, které jsem nakonec zvolila, jsem viděla nebezpečí vzezření jako by z „domečku pro panenky“. Chybí mu dostatečně odvážná stylizace a design k tomu, aby dřevěná skříňka působila jako unikátní kus rekvizity a zmenšeniny a ne jako hračka pro děti. Bylo důležité vnést do věci vlastní vizi a invenci a tu jsem našla v akvarelové textuře, zajímavých barevných a materiálových kombinací a hlavně jakési nahodilosti a asymetričnosti. V průběhu jsem to popisovala jako „musí to být křivé“, což je asi nejlepší popis toho, jak se nábytek navrhoval. Dokonalé pravoúhlé spoje



Můj Pinterest moodboard

jsou nežádoucí, desky jsou schválně špatně odměřené, uštipnuté rohy a kazy jsou to, co dává každému kusu nábytku duši. Paradoxní je, že udělat takto „křivě“ kus nábytku je mnohonásobně těžší, než držet se v rovinách přesnosti a rozvážnosti. Každá vyboulená deska a asymetricky uříznutá stěna pak mnohem hůř pasuje na těch zbylých pět, které k sobě musíte smontovat.



Vzualizace iteriéru pracovny před samotným začátkem vyrábění

III. REALIZACE

5 NATÁČENÍ

“There’s an energy with stop-motion that you can’t even describe. It’s got to do with giving things life.” Tim Burton ⁷

Přípravy interiéru jsme dokončili koncem srpna 2016 a cca 1. září se začalo natáčet. Naplánováno bylo 200 záběrů v interiéru, časový plán byl záběr na den, aby bylo možné film stihnout. Na konci natáčení bylo natočeno cca 270 záběrů a scénář se dosti pozměnil. Sety zahrnovaly 1 interiér a 5 exteriérů. Proces samotné realizace, tedy natáčení, by vystačil na jednu samostatnou práci. Zahrnuje tolik jednotlivých složek a proměnných, že je těžké pokrýt všechny, aby vše zůstalo přiměřeně dlouhé a přehledné. Od konceptu samotné stavby a jejích technických řešení, přes natáčecí plán, workflow, nezbytnou použitou techniku, režii, triky, animaci, herectví, scénáristiku, až po velmi důležitou kameru a svícení. Tohle vše bylo součástí procesu, který byl zábavný a rozmanitý, ale zároveň velmi náročný. Vzhledem k tomu, že pro mě téměř všechno bylo úplně nové, trvalo vše déle a působilo dramatičtěji a objevněji, než by se mohlo zdát komukoliv, kdo už má alespoň jeden projekt za sebou.

5.1 Příprava hlavní scény

Při stavbě hlavní scény bylo důležité myslet na to, jakým způsobem bude třeba zabírat jednotlivé části interiéru, aby nebyl problém se do klíčových částí dostat s kamerou a objektivy. Vzhledem k tomu, že se v tomto setu natáčelo 200 záběrů, chtěli jsme předvídat všechny možné zákeřnosti (stejně tak jako při práci s rekvizitami, jejich rozmístěním a funkcemi v rámci příběhu, aby nedocházelo ke skriptovým skokům).

Hlavními body byla elektřina (vývody drátů, rozmístění světel, praktické a přehledné vypínače), stěny (výška, materiál, uchycení, rozpůlení jednotlivých stěn), podlaha (design a metoda uchycování loutky) a stropy. Prvním krokem, který se ve fázi plánování stavby scény nabízel, byla kamerová deкупáž, tedy zanesení směrů a úhlů kamery do plánu. Tedy se zjistí, kterým směrem nejvíce míří kamera a kde bude případně výzva kameru nastavit a zároveň v onom místě animovat. Tu je samozřejmě možné dělat pouze v případě, že existuje storyboard a ten jsem já už měla. Také je samozřejmě třeba mít finální návrh interiéru. Zpětně vidím, že deкупáž byla hodně nepřesná a vlastně ničemu tolik nepomohla, ale alespoň jednu věc mi rozhodla - ukázalo se, že kterého směru mám navržených nejvíc záběrů, a ta stěna se pak rozdělila na dvě a spoj zakryl knihovnou. Tím pádem se v této části

daly jednoduše stavět záběry jak kamerově, tak pak byla i lepší manipulace při animování, protože stěna nebyla plná, a já se nemusela natahovat přes ni.

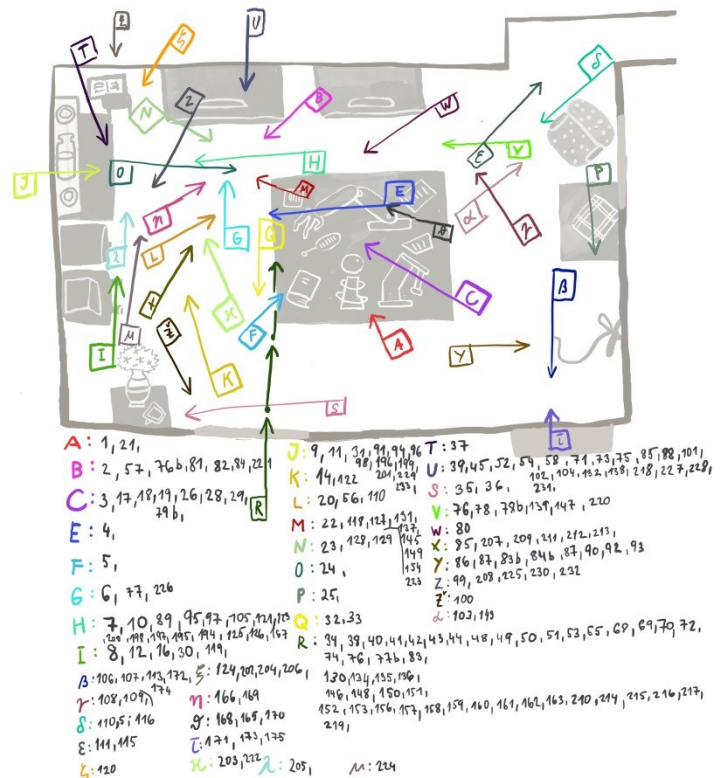
Jedna jediná stěna tedy šla rozdělit, zbytek zůstal v plné délce a vždy bylo třeba nakombinovat počet stěn tak, aby ta nejvhodnější pro animaci byla pryč a já se tak dostala k loutkám. Většinou se to povedlo, někdy ne, ale nikdy to nebylo nemožné, bylo to větší o fyzické náročnosti a komfortu. Kdyby se scéna měla zvětšovat, už by bylo nutné podniknout další kroky, protože by nebylo možné dosáhnout z jednoho konce na druhý – stůl by se musel rozpůlit skrytým spojem uprostřed, případně by se muselo změnit měřítko loutek.

Výška stěn byla pro pohodlné animování klíčová. Pokud jsem se přes ně mohla nahnout a animovat, všechno bylo v pořádku. Moje měřily 52 cm.

Úplný základ scény byly pevné dřevěné kozy, které se strategicky rozmístily do klíčových bodů scény, aby pevně podpíraly stavbu a scéna se při animování a zátěži nehýbala. Na kozy se přivrtaly desky již kopírující půdorys místnosti.

V tomto momentě mi v jedné části zůstal zbytečný kus přesahující desky, cca 25 cm od samotné stěny scény, a kvůli tomu jsem z této strany nemohla často animovat, jelikož vzdálenost byla zbytečně velká. Ten odkládací prostor za to nestál.

Podlaha byla tvořena nařezanými plastovými vzorky podlahových krytin. Jednotlivé parkety se daly kdykoliv odlepit, takže pokud bylo třeba uchycení do podlahy, nebylo třeba destičky ničit. Můj systém uchycování loutek však v drtivé většině případů stál na pomocných stojanech, které držely loutky, aby se daly pohodlně animovat – říká se jim rigy. Vzhledem k tomu, jak těžké byly loutky díky své výšce a pevné kovové kostře, bylo téměř nemožné počítat s tím, že by se loutka udržela na jedné noze pouze při uchycení jedním šroubem skrze chodidlo. Veškeré rigy zasahující do záběru bylo třeba připravit na postpro-



dukční odstranění, ideálně je umístit tak, aby nebyly vůbec vidět. Tomu hodně pomáhal cinemascope ořez, který skryl velkou část obrazu, takže byl prostor komponovat do užšího „filmovějšího“ pruhu, zatímco pod pruhy se mohly skrýt pomocné nástroje.

Důležitým prvkem bylo samotné uchycení stěn jedna na druhou systémem magnetů. Hezky se do sebe zacvakly



a nebylo těžké je od sebe oddělit, takže manipulace s jednotlivými díly byla velmi snadná. Systém vydržel celé natáčení a velmi se mi osvědčil.

Ve chvíli, kdy byla vyřešená podlaha, postaveny stěny, vyřezány do nich otvory na okna a dveře, tak začala ta pravá práce. Stěny se musely vytapetovat, vyskládat „cihlami“, okna potřebovala vytvořit okenní tabule a rámy v industriálním stylu, bylo třeba udělat futra a dveře, podlahové lišty, navrtat police a pokračovat ve vyplňování pracovny a dodělávání rekvizit tak, aby se prostor zaplnil a zůstal věrný návrhům podle storyboardu. Ačkoliv scénna fungovala zbytečně jako pokoj pro panenky, tedy byla pohledově dokonalá a dotažená ze všech úhlů, což se ukázalo docela zbytečným, protože při samotném chystání záběru se se vším hýbalo a rekvizity se přesunovaly podle záběru v kameře, jejíž optika velmi zkresluje. Ovšem veškeré detaily se časem vcelku vyplatily, protože jsme měli možnost komponovat záběr a nebát se žádných úhlů - například když zaberete dolní kraj místnosti a víte, že je skrytý předěl mezi podlahou a oddělovací stěnou pomocí lišt. Například však na scéně dokonale padnoucí stropy byly řešeny až příliš poctivě a nikdy se ve své plné podstatě nepoužily, ale pokládaly a otáčely se volně podle toho, jak vypadaly na kameře a aby nezakrývaly moc prostor, aby se pod nima dalo natahovat při animaci a neblokovaly nasvícení



Systém spojování stěn magnety

scény. Místo nich stačila obyčejná deska položená na kraji.

V této fázi se začaly řešit důležité zdroje světla uvnitř scény- logicky bude mít profesor dost lamp a „gadgety“ budou svítit. V praxi to znamená, že se musí navést elektrický rozvod skrze podlahu

místnosti pod ní, kde se nainstalují přehledné vypínače. Problémem je, že některé zdroje světla jsou připevněné a závislé na pohyblivých částech scény, jako na stěnách, nebo se můžou dostat do cesty kameře a je třeba je v záběru odstranit pryč. Je tedy nutné celý systém promyslet a připravit na různé situace, aby se jednotlivé obvody daly přerušovat, stroje odepínat a odstraňovat, ale poté je pohodlně zpět připnout a spustit tak, aby člověk nic nezkratoval. K tomu se nám nejlépe osvědčily barevné štítky a wago svorky na propojování drátů.

Většina světel tedy byla napájena elektrinou- tři edisonovy žárovky (oranžová vlákna) napájené 220V, poté malé žárovky na vršku Skříňstrojů, které byly napájené 220V a s přidaným potenciometrem, který dovoľoval regulovat/animovat intenzitu světla, žárovky z vánočního řetězu uvnitř modrého Skříňstroje napájené 3V a 12V led pásy v černém Skříňstroji, ve zbývajících svítících gadgetech a všech podsvícených panelech. Drátů bylo opravdu docela dost. Jediný svítící předmět, který byl napájený baterií, byla lampička na profesorově stole, která byla zakoupena již jako funkční lampa na baterii. Ovšem velmi brzo se v ní přerušil kontakt a přestala fungovat.

Do místnosti se poté nastěhovaly všechny rekvizity, nábytek a řešily drobné estetické detaily jako zdobení stěn, závěsy, zkrátka kompletace prostoru, aby se mohlo začít ve scéně natáčet.

5.2 Technická příprava

Se samotným natáčením přichází spousta technických záležitostí, které se musí vyřešit, ujasnit a připravit, aby proces probíhal hladce. Základem je dostatek vybavení, aby všechny profese mohly provádět svou práci, jak nejlépe dovedou.

Kameraman byl zodpovědný nejen za svícení, ale také za technickou kvalitu výstupu. Již



na začátku jsme se domluvili, že film budeme točit do podlouhlého formátu cinemascope, on pak navolil velikost jednotlivých fotografií 4K s exportem do jpeg formátu a RAW formátu. Takovéto soubory mají větší objem a v rozsahu, v jakém jsme my věděli, že budeme točit, bylo nutné zakoupit externí disky (5Tb a 3Tb). Jeden byl konstantně připojený k počítači, na který se natáčelo a přímo na něj se exportovala veškerá data ze softwaru Dragonframe, na druhý se pravidelně zálohoval materiál a ukládaly postprodukční a střihové projekty.

Projekt se animoval v programu Dragonframe, který má své specifické požadavky pro kompatibilitu softwaru s fotoaparátem. My operovali s Canonem 5D. K němu jsme sehnali USB prodlužovačky, které byly důležité pro pohyb kamery na scéně. Při nastavování kompozic záběrů byla vždy potřeba trocha kreativity, jelikož dostal se na detaily věcí, které mají rozměr 3 centimetry, vyžaduje zanoření hluboko do scény. Velmi často tedy foťák nestál bezpečně upevněný na stativu, ale byl upevněný k různým dřívkům, podložkám, přilepený tavnou pistolí. Pro tyto účely jsme vyráběli dokonce dřevěné komponenty pro zavěšení foťáku vzhůru nohama a podobně.

Z techniky, co jsme se dopředu rozhodli nakoupit, bylo nejnákladnějším rozhodnutím pořízení kamerového slideru a motion control ovladače. To nám umožňovalo dělat malé základní jízdy ve scéně, což obraz v mnoha případech oživilo. S kameramanem jsme dále nakoupili spoustu drobných rozšíření pro kamerovou techniku, jako lyžiny na stativy, úchopy, malé stativy, LED lampičky a nespočet dalších drobností, jejichž důležitost nedokážu ani dost podtrhnout. Čím víc komponentů člověk má, tím méně se může stát, že mu v průběhu natáčení něco pochybí, nebo se dostane do situace, kterou nebude umět vyřešit. Často je potřeba něco uchytit v nestandardním úhlu, něco přidržet, zasvítit, podložit a podobně. Čím lepší vybavení na to člověk má, tím méně riskuje, že se to sesype uprostřed natáčení záběru.

5.3 Kamera a svícení

Na svícení a chystání záběrů jsem měla kameramana Martina Kubalce. Součástí jeho role bylo udat vizuální směr obrazu celého filmu, ať už se to týkalo nálady, barevné tonality, úrovně světla, kontrastu, šířky záběru, pohybu kamery a kompozice. Vše toto hrálo roli ve výsledném působení záběrů. Ty si musely zachovat konzistenci v průběhu nejen celé scény, ale i celého filmu. Na to se musí brát zřetel, protože rozestavení světel nezůstalo nikdy

stejně, ačkoliv se točila sada podobných záběrů za sebou. Kladli jsme důraz na každý záběr a každý se tedy částečně přesvědčoval, aby působil obrazově co nejlíp. Tedy nikdy se scéna plošně „nepolila“ světlem a nepohybovalo se pouze foťákem při nastavování záběru.

Role kameramana je velmi důležitá, protože zde pracujeme s reálnou optikou a umělým světlem. Vychází se z úplné tmy, ve které postupně vrstvíte světla tak, aby to působilo jako noc či slunný den. Je třeba do obrazu vnést trochu odvážné, barevné stylizace, aby to nepůsobilo příliš nudně, ale zároveň stále reálně. Tato schopnost vyžaduje zkušenost. Každý filmový set má zároveň své specifikum, a pokud na place hraného filmu pracujete s živými herci, většími světly a dynamičtější kamerou a všechno musí fungovat, aby se nic nekazilo, tady je ta rutina úplně stejně přísná. Vše se musí nachystat správně, jinak se záběr může snadno sesypat. Kamera musí být pevně uchycená, aby se nehýbala a pokud o ní někdo zakopne, aby to pokud možno udržela a nepohnula se. Scéna musí být nachystaná tak, aby byla animátorovi co nejlépe dostupná a měl v cestě co nejmíň věcí, které by mu překážely. Světla by neměla být v cestě natolik, aby nemusel ustupovat příliš daleko, aby v obraze nestínil. Světla musí stát pevně a nesmí z nich padat barevné gelové filtry, protože každá tato chyba může pokazit záběr. Vše to zní velmi banálně, ovšem v praxi, pokud se kolem třetí hodiny animování záběru začne sesouvat filtr na světlo či kamera, ač jen o milimetr za hodinu, ve výsledném sedmivteřinovém záběru složeném z fotek to půjde poznat. Jako dívka musím taktéž podotknout, že kamera se často dostávala do šílených poloh, jako například topshot, případně těžká světla bylo nutné nasadit na tzv. C-stand a vytáhnout vysoko nad scénu. Byla to chvílemi velmi fyzicky náročná práce, a proto je dobré mít pomoc. Pro člověka bez zkušeností je taktéž velmi snadné techniku špatně upevnit či něco upustit, protože kameramanské a osvětlovačské upevňovací mechanismy jsou často malé hlavolamy.

Ze startu natáčení jsme pracovali kromě záběrů s Martinem hlavně na tom, abychom si vytvořili funkční workflow, abychom rozuměli, co jedna profese od druhé potřebuje a očekává a co jsou výzvy a rizika jednotlivých profesí. Pokud já od něj režírně očekávala nějaký druh svícení, musela jsem počítat s tím, že mi například lampa bude zasahovat do mého animačního prostoru a že s ní budu muset počítat, případně pokud on experimentálně uchytil kameru, byl zodpovědný za to, že se nezačne sesouvat, jakmile s ní začnu ostřit, že doostří na pohybující se loutku v průběhu záběru atd.

Konzultace mezi námi se dále točily při přípravách záběru kolem hledání kompozice nejpodobnější té, co jsem zakreslila do storyboardu. Pracovali jsme totiž s objektivy 35mm, 50mm a 70mm a v kameře mají tato skla a svou vlastní optiku a specifika a dochá-

zelo tedy k přirozenému posunu vůči kresbě. Obecně byl problém trefit přesnou šířku, většinou byly záběry natočený trochu širší, než jsme je navrhovala a to z důvodu, že dostat se na opravdový detail je větší výzva, případně objektiv už nedoostří, nebo se tam se samotným foťákem nedostaneme. Občas se stávaly případy, kdy jsem pomocí stylizace a deformace byla schopna do kresby dostat kombinaci prvků a kompozici, která nebyla s naším set-upem proveditelná. Toto se nám stávalo téměř neustále, avšak spíš v měřítku posunu záběru směrem k jiné kompozici, nešlo tak často o neřešitelný problém. Avšak byly záběry, které byly tak problémové na provedení, že jsme téměř nevěděli, jak je do filmu dostat, ačkoliv jsou jedny z nejpodstatnějších. Jedním z nich je první odhalení dostavěné skříňe, kdy v záběru měl být i profesor a kamera měla najíždět na skříň přes něj. Ve storyboardu to jaksi dávalo smysl, v reálu bez jakéhokoliv zakřiveného objektivu ve stylu rybího oka nebo složité jízdy nebylo, jak to elegantně zachytit. Nakonec jsme museli kameru dát z velkého nadhledu, aby se pod ni vlezl profesor i skříň a kamera mohla jet směrem ke skříni. V jiném záběru jsme byli nuceni skutečně půjčit objektiv typu rybí oko, aby se dal zachytit druh záběru, o jaký jsme stáli.

Při komponování záběru jsme většinu rekvizit posunovali do nelogických prostorových vztahů čistě kvůli kompozici záběru. Přistupovali jsme k mnoha kamerovým trikům, kdy věci, které v kameře vypadají normálně vzdálené, jsou neuvěřitelně blízko či daleko, loutky se předmětů vůbec nedotýkají, ačkoliv s nimi přicházejí do styku, použili jsme absurdní rigy, mechanismy a předměty, abychom dosáhli kýženého efektu. Film je o iluzi a důležité je, jak působí výsledný záběr a ne to, jestli jsme opticky „podváděli“. Interiér jako takový, který byl prostorově nějak navrhnout a rozmístěn, zůstává podstatou celého filmu a snažili jsme se jej v širším hledisku zachytit věrně, aby se divák dokázal orientovat v prostoru, avšak v jednotlivých kompozicích se skříňky i stoly posunují do záběru nebo mimo něj podle potřeby, tedy scéna nezůstává v módu „domu pro panenky“, do kterého se jen vloží na potřebné místo kamera a jede se. Takzvaný script, tedy logická a prostová návaznost rekvizit, loutek a akcí ze záběru na záběr je stále velmi důležitá a pokud netočíte chronologicky, je nutné se skriptem počítat. Blíže se k tomuto problému dostanu v kapitole o animaci a režii.

Že bylo při natáčení záběru použito minimum stěn a zbytek bylo odloženo pryč, případně se scéna celá podivně otočila a přemístila, bylo úplně běžné. V pozdější fázi natáčení byl set tolikrát rozložený a věci ztratily řád natolik, že bylo úplně běžné sestavit jenom jeden

koutek, ve kterém se děj odehrával, přičemž věci se tam umístily velmi náhodně a po paměti a po skončení záběru se celý set opět sbalil a rozmístil v jiném koutku.

Můj důležitý poznatek, který jsem si z celého projektu odnesla, byl ten, že se musí improvizovat. Není nutné ubíjet se tím, že nevíte, jak něco uděláte a vytvoříte, a tedy není možné začít záběr dělat. To vede pouze k tomu, že se snažíte neustále v hlavě hledat přehnaně komplikovaná řešení a kreslíte na papír možné cesty, o kterých si stejně nejste úplně jistí, jestli budou fungovat. Mnohem jednodušší je před sebe postavit problém, tedy výslednou scénu, postavit kameru a začít před ní stavět a zkrátka improvizovat. Ten moment, kdy začnete konat, vám dá nějakou jasnou představu, před čím stojíte a pokud je nutné něco sehnat, jdete a seženete to, protože ten problém řešíte teď a tady. Pokud budete pouze v teoretické rovině „brainstormovat“ možnosti donekonečna, ztratíte tím mnohem víc času.

Snažila jsem se mít vše dobře naplánované a vyrobené, ale pokud se váš tým skládá pouze ze dvou stálých členů, kterým jste vy a kameraman, přičemž nikdo z vás nemá žádné předchozí zkušenosti s tímto typem filmu, existuje určitá míra toho, co dokážete produkčně pokrýt dopředu. Zajišťovala jsem pokud možno klíčové rekvizity, materiály, které jsem tušila, že se mohly hodit a nad věcmi přemýšlela, ale veškeré exteriéry vždy nakonec z obrovské části vznikaly spontánně pomocí kousků molitanu, větývek nalezených venku, snadno sehnatelných zdrojů a převážně optických triků. V ateliéru nebyl prostor na žádné obrovské exteriérové scény, tak jsme je zmenšovali, co nejvíc to šlo. Používali jsme hlínu (kopce na hřbitově), alobal (hory), karton (domečky), čerstvě natrhané přírodniny (keře, textura, iluze flory v dálce), montážní pěnu (koruny stromů), izolepu (asfaltová cesta) atd. Téměř nic z toho, co lze vidět v obraze, nebylo dopředu plánováno. Jednou z našich nej-



větších brzd byla obloha, kterou nikdo z nás nedokázal pořádně naplánovat. Nakonec jsem rozhodla použít nalezené velké modré desky, kterým se dodal gradient pomocí světla. Spousta lidí z oboru vám bude doporučovat jiné způsoby, jako např. prosvícené plátno, ale pokud nemáte celý tým lidí, je důležité pracovat s tím, co vám je dostupné a pak pomocí vaší píle a vize udělat maximum proto, aby to do sebe zapadlo a fungovalo to, jak nejlíp to jde.

5.3.1 Svícení

Nechci se jím zabývat příliš technicky, protože ačkoliv svícení tak 20% záběrů z filmu je moje práce, nejsem doteď schopna pojmenovat veškerou použitou techniku a metody. Svícení jsem se postupně učila sledováním Martina a jeho postupů a je to pro mě hlavně otázka citu, zkušenosti a vize, ne nějakých konkrétních metod. Společně jsme vždy vyvíjeli svícení u záběhu, přičemž on na něm aktivně pracoval a já jako režisér přicházela a dávala mu feedback, který mu pomohl získat odstup. Svícení zabralo vždy od půl hodiny až do dvou hodin, podle složitosti záběru. Pro Martina bylo natáčení velmi časově náročné, jelikož ve výsledku mohlo být tak 270 natáčecích dní a on musel každý den 1-2x přijít do studia a nachystat záběr. Ke konci natáčení už se stěhoval ze Zlína pryč, tedy jsem po něm štafetu přebrala já a nebyl pro mě v té době problém dosáhnout podobného efektu, jako dokázal on. V průběhu toho roku, co jsme spolu spolupracovali, jsem čas od času na světla sáhla také a zkoušela, co udělá změna tady a támhle, takže to byl posun. Svícení mě hodně bavilo i z pohledu režiséra i osvětlovače. Je to kreativní práce a je stejně tak důležitá jako dobrá animace a výprava. Bez dobrého svícení bude film vypadat nekvalitně a neživě a zbytek práce přijde vniveč. Rozdíl mezi prací režiséra a osvětlovače je ten, že režisér přichází a nabízí možnosti, řešení a vylepšení, ale je v rukou osvětlovače, aby si toto všechno přebral a fyzicky podnikl kroky, které opravdu naplní přání a vizi režiséra. Je rozdíl mezi tím vědět, že někde chcete světelnou kontrou na loutce, ale jít a reálně ji tam správnou lampou vytvořit, je věc druhá. I kdybyste však osvětlování a ovládání kamery dokázali sebelíp, není nad to se na hodinu mezi záběry posadit a odpočinout si, zatímco kameraman záběr chystá. Tím, že u záběrů stojíte x hodin denně a nahýbáte se nad něj často v pozicích podobným cvikům z jógy, může to způsobit bolest či únavu. Pokud musíte další záběr kompletně chystat vy, znamená to, že si ani na chvíli nesednete.

K použité technice je dobré říct, že čím víc lamp má člověk k dispozici, tím menší šance je, že se mu nepodaří záběr nasvítit. V některých složitějších záběrech náš počet lamp do-

sahoval maxima. Jindy zase stačily dvě Dedolights a odrazka a záběr byl hotov. Méně bylo někdy více a je třeba vědět, kdy je scéna opravdu složitá a potřebuje všechna světla, a kdy je akorát špatně zvolený postup umístění lamp a odrážení světla z nich tak, aby se scéna zasvítila.

Důležitým prvkem, který chci velmi zdůraznit, jsou integrované zdroje světla, které jsem již dříve zmiňovala. Svítící panely, svítící lampy, regulovatelné žárovky - to vše vytváří atmosféru, barevný a světelný akcent, dodává to na zajímavosti, uvěřitelnosti a kameramanovi to velmi pomáhá, hlavně u nočních scén. Je mnohem jednodušší najít stylizovanou polohu, ve které budeme záběry představovat, tedy vytvořit nějakou úroveň světla a zbytek doplnit lampičkami na stole a zářícími body v interiéru, než se snažit o obyčejnou realističnost, tedy zvolit jeden zdroj „z lustru“. Takhle nevzniká žádné dobré filmové svícení, vždy je třeba realitu posunout dále k estetičnosti a integrované zdroje světla jsou jednou z těch pomůcek.

Na závěr vložím výňatek z knihy, který se může hodit jako skvělá začátečnická pomůcka:

„In a traditional lighting set-up you would have a key light, a fill light and a back light. The key light is the main source of light representing the sun, so set your strongest light at the position of your „sun“ or „moon“. The fill light helps to soften the shadows cast by the key light, and the back light or rim light, shining from above and behind your character, helps to highlight them and separate them from the background. [...] In order to reduce the shadows, we use fill lights, which are diffused or „bounced“. You can set a light so it's bouncing or reflecting off a white surface. A polystyrene board is often used; this creates a very soft, even light with almost no shadow. [...] You can cover lights with variety of diffusion filters (colour gels).“⁸

5.4 Animace a režie

Postup při natáčení byl hodně definovaný mojí malou zkušeností jak s režii takto rozsáhlého dějového filmu, tak s loutkovou charakterovou animací a prací v týmu. Provázanost režie a animace, kdy za obě dvě jsem byla zodpovědná já, byla nakonec pro film zásadní, protože se vše rozvíjelo za chodu a byl prostor opravovat chyby a přizpůsobovat se nastalým problémům.

5.4.1 Režie

Jak už jsem zmiňovala v kapitole literární přípravy, naší malou biblí byl shootingboard. Nejen že díky němu jsme měli neustále realisticky na očích, kde se v natáčecím plánu nacházíme, jelikož jsme hotové záběry označovali, ale také jsme mohli připínat nová okýnka a zaznamenávat změny, které se za chodu provedly. Bez něj by navíc nebyla absolutně možná spolupráce mezi mnou a kameramanem, který potřeboval přehledně vidět mou vizi a rozplánovat pořadí, jakým záběry v jednotlivých scénách natočíme. Tím se trochu odkazují na dříve zmíněnou deкупáž - náš proces při natáčení jednoho shootingboardu (bylo jich 6) byla taková malá deкупáž, kdy jsme si označili všechny záběry, u kterých kamera mířila podobným směrem, a dal se využít stejný objektiv případně podobný set světel. Téměř nikdy se tedy netočilo čistě chronologicky, ale po scénách. Ve chvíli, kdy byla scéna hotová, teprve v tu chvíli bylo vidět, jestli funguje a navazuje.

Tady se dostáváme k mému přístupu k režii. Výše jsem psala, že jsme s Martinem úzce spolupracovali na přípravách záběrů, dávala jsem mu pokyny, co od záběru chci a jak by měl vypadat, aby se kompozičně, světelně i mizanscénou hodil do příběhu. Zatímco světelná a kompoziční návaznost byla zodpovědnost Martina, mým úkolem bylo, aby script, tedy návaznost rekvizit, akcí a pohyb loutek navazovala správně, ačkoliv natáčíme záběr vytržený z kontextu scény. K tomu mi velmi pomáhalo začít si natočené záběry skládat za sebe do hrubého stříhu. Toto jsem začala provádět kolem 25. záběru filmu a neskončila jsem s tím, dokud nebylo dotočeno, pracovalo se na něm rok. Střihač dostával do střížny již hrubý stříh a mně to neskutečně pomáhalo vidět, co točím v širším kontextu celého filmu, ne jen ze záběru na záběr a scény na scénu.



Loutka při natáčení záběru, kde byla vidět pouze hlava.

Nutno podotknout, že točit loutkový film se mnohem víc podobá natáčení hraného filmu, než animování kresleného. Potřebujete k jeho realizaci drahou techniku a štáb, točíte v blocích nechronologicky a tlačí vás čas. Script je zásadní pro plynulost filmu, existuje milion úhlů a poloh, do kterých můžete postavit kameru, a velmi často se může stát, že záběry nerespektují pravidlo osy, která je při chystání záběrů vaší alfa-omegou. Animační přesahy akcí jsou něco, co vás sice bolí na place, ale ve stříhu vám to může dost dobře zachránit film.

„...consider the editor. They can always use a little extra at the beginning and the end of each shot so that they can get the cut in exactly the right place for the rhythm and pace of the piece. If you are walking puppet on, start it right off screen.“⁹ V čem se to od hraného filmu liší a blíží se to kreslenému, je časová náročnost výroby. Na jednu stranu je třeba hereckých přesahů jednotlivých záběrů (akce ze záběru 2 se na začátku překrývá s dohranou akcí záběru 1 a na konci s akcí na začátku záběru 3, tedy střihač má možnost stříhnout v různý moment a není omezený animací přesně na okýnko, například useknutou v půlce kroku. Krok se tedy naanimuje v záběru 1 na konci a i na začátku záběru 1), na druhou stranu úroveň náročnosti výroby těchto přesahů se od hraného filmu liší vteřinou při provedení hercem a třeba hodinu na dva kroky loutky, kterou frame by frame musí animátor naanimovat. To stejné se vztahuje na počet „takes“, tedy jetí. Ve filmu je běžné jet jednu akci několikrát, než je režisér spokojený se zahraniou akcí, v loutce je take 2 raritní případ, pouze pokud se záběr opravdu nepovedl.

Tím se nabízí otázka - operovala jsem s animatikem? Ne, animatik jsem nevypracovávala. Animatik k loutce si může dovolit někdo s kratším filmem, větším týmem a delším časem. Narozdíl od kreslenky naanimovaný materiál nijak nevyužijete ve výsledném filmu. Můj pocit nakonec byl, že chybování, přesahy a organický vývoj v průběhu natáčení dal celému filmu víc, než animatik, který by mohl a nemusel odhalit ty stejné chyby. Při samotném natáčení nás napadaly nové a nové záběry, které přidají na dramatičnosti, nové přístupy a nová řešení, která přirozeně vyplynou při převodu 2D kreseb do loutkového 3D a při práci s reálnými předměty. To je něco, co kreslený animatik jen tak nenahradí. Scénář filmu se dramaticky změnil v průběhu natáčení a pak i ve střižně. To je něco, co se stává na place a ve střižně spousty hraných filmů a bez otevřenosti a natočených přesahů a dostatku materiálu to není možné. Ve výsledku nelituju jediného „zbytečně“ naanimovaného záběru a scény, protože každá tato věc mi přinesla nejen posun ve schopnosti animace, ale i ponaučení, jak režie, stříh a scénáristika (ne)funguje.

5.4.2 Animace

Film jsem se rozhodla animovat na 24 FPS kvůli plynulosti a kvůli osobní výzvě. Ačkoliv jsem měla téměř nulovou zkušenost a nikoho, kdo by mi poradil, časem jsem pozorovala obrovský posun ve schopnosti udržet pohyb plynulý, zábavný, snížit procento selhaných záběrů v průběhu animování a udržet čistou celou scénu, aniž by se hýbaly okolní rekvizity

či blikalo světlo. Ta zkušenost je něco, co nejde slovně předat, člověk se naučí kolem scény a loutek lépe pohybovat a znát jejich limity.

Podle váhy loutek člověk poznává zvýšenou náročnost manipulace, jelikož gravitace je něco, co hraje silně proti vám, obzvláště v pohybově expresivních záběrech. Lehčí loutky byly mnohem snazší na manipulaci například při chůzi, na druhu stranu pokud měly v sobě dráty a ne kloubovou kostru, při drobnějších pohybech bylo náročnější udržet pohyb čistý a pomalý. Také se často uprostřed záběru rozbily, například se jim ukroutily dráty na ruce apod. Kovové kostry tento problém neměly ani jednou, loutce profesora se toto stávalo pouze na ruku, což je běžné, protože prsty jsou tvořené miniaturní drátěnou armaturou, která po určitém počtu záběrů praskne, většinou v palci, takže je důležité mít odlité záložní ruce.



Rig, přidržující při animaci loutku

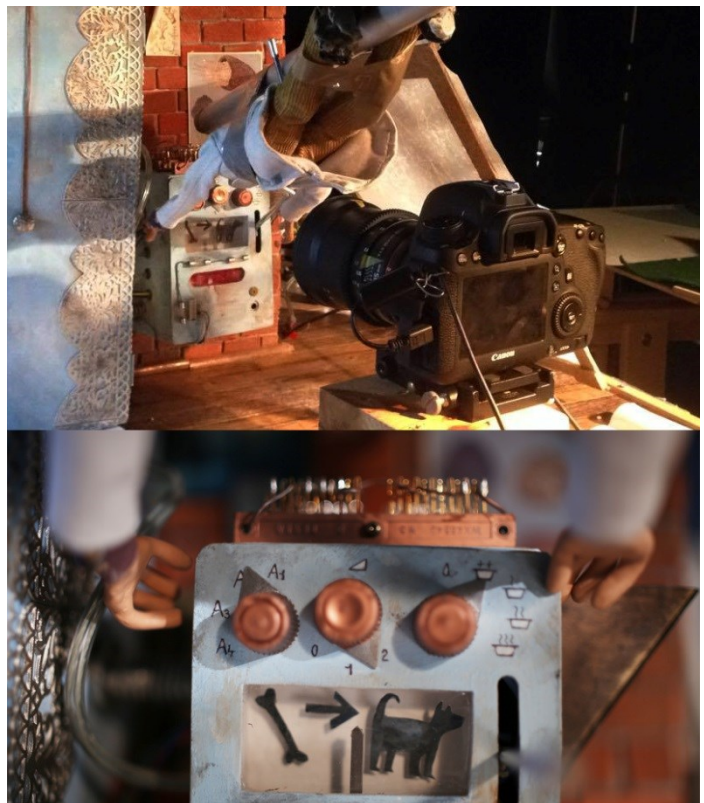
K animování jsem téměř ve všech případech používala kovové rigy, které měly malé ramínko se závitem, jenž se zašrouboval do pánve nebo zad loutky. Rig měl klouby v ramínku a nastavitelnou výšku ramínka, takže se s ním dalo dobře pracovat. Posloužil výborně k podpírání těžkých loutek, bohužel je třeba počítat, že všude, kde je vidět, je třeba jej postprodukčně umazávat. U takovýchto, a nejen rigových záběrů, ale všech, kde se nachází nějaký trik, chyba, či drát, je třeba dobře zvážit, zda bude později možná snadná postprodukce. Například u záběrů, kde jsem záměrně rozdělila akce tří loutek do samostatné animace, animovala je zvlášť a jejich akci spojila v postprodukci, nebo v záběrech, kde jsem se kvůli příběhu rozhodla nechat záběr otevřený a nedokončený a atributy přidat postprodukčně později, kvůli možné změně střihu. I toto je součástí práce režiséra a animátora, vyhodnotit, zda záběr, který je hezký, ale přebývá v něm drátový rig, půjde později vyčistit. Pro mě, s mírně pokročilou znalostí retuší, to naštěstí nebyl tak velký problém vyhodnotit, a pak i provést.

U samotného animování jsou věci, u kterých se člověk časem poučí ze svých vlastních chyb, vytrénuje si na ně smysly, a které pak umožní hladší a rychlejší průběh při animování:

- 1) Chůze v technice loutky je ta nejšílenější, jakou můžete zažít. Člověk se časem naučí ji trochu ovládat, ale je to natolik nevyzpytatelná věc, že je dobré jí mít ve filmu co nejmíň. Hlavně s velmi těžkou a komplikovanou loutkou.
- 2) Ohledně pohybu očí a mrkání z knihy *Craft Skills for Model Animaton*: „It’s programmed into us to watch eyes. Thoughts and intensions are first expressed in how eyes move, and the eyes almost always move first. [...] Basically, good eye animation will make the character come alive.“ „Think about the focus of puppet vision; whether they are gazing into the distance or at something close-up, the focus will change. If it’s very close, the pupils will be slighty crossed.“ „How often to blink? It’s quite a good idea to blink on a head move.“ „The eyelids can convey different moods by being heavy.“¹⁰
- 3) Čím víc prvků se dá na loutce animovat, tím těžší je udržet pozornost a na žádný nezapomenout. Tím, že se animuje frame by frame a nic jako hlavní fáze neexistuje, člověk musí být schopný vytvořit si systém, ve kterém nezapomene pohnout žádnou z těchto věcí (oči, hlava, jazyk, uši, nohy, tělo, ocas, toto všechno se musí pohnout v každém framu)
- 4) Věci musí udržovat svůj směr (trajektorii), který v pohybu jednou začaly a jelikož jsme ve 3D prostoru, počítá se do toho i rotace a náklon. Je jednoduché zapomenout, jaký směr jsme nastavili, pokud musíme zároveň pohybovat spoustou jiných prvků a od loutky odcházet. S postupujícími záběry si člověk však cit pro toto značně vypiluje a dokáže rozeznat drobné odklony od úhlů čistě při překlíkávání framů mezi sebou.
- 5) Ease in a ease out jsou důležité, stejně tak jako ve 2D animaci, ani tady se animovaný předmět nezastaví z rychlosti do nuly. 3D stylizace tomu odpouští ještě míň.
- 6) Spacing jednotlivých fází je dalším základním pravidlem pro plynulost. Pokud si představíte pomyslné čáry na křivce letu balonu, které symbolizují vzdálenost fází mezi sebou, a které se vzdalují a smrskávají podle rychlosti a kinetiky, toto pravidlo je ve 3D prostoru nutné ctít jako příkázání.
- 7) Jednotlivé prvky loutky, které se zároveň ve vztahu k sobě animují, jsou nezbytné pro živost. Čím víc se toho najednou hýbe, tím líp. Je však třeba, aby každý z těch prvků dodržoval vlastní spacing, ease in, ease out, kinetiku a aby se vše toto konzistentně udrželo v průběhu záběru a nepokazilo ho to (je snadné zapomenout něčím pohnout).

- 8) Kamera má vlastní optiku a vzdálenosti a chování loutky se v obraze kamery často chová úplně jinak, než kdybyste hýbali loutkou pouze v reálu. Tzn. při nastavování další fáze je nutné hlídat live view ve foťáku a kontrolovat, že výše zmíněná pravidla ctíte. Jelikož kamera vsutku zkresluje, je možné, že se loutkou musí pohnout do úplně jiného směru, který v reálu působí zle, ale na kameře působí plynule. Toto skoro určitě vzniká v detailu, kdy věc, jako třeba ruka, jde od kamery. Tam je zkreslení velké.
- 9) Celé tohle probíhá frame by frame, tedy žádný krok zpět, žádné načrtávání hlavních fází. Na toho si zvyknout je asi největší oříšek. Člověk si musí zhruba naplánovat akci, rozvrhnout rekvizity, a pokud se něco pokazí, je nutné umět improvizovat, případně začít znova. Krása, co s tímto procesem přichází je ta, že člověk při hodinách animování jednoho záběru dokáže vymyslet akci, která by ho předtím vůbec nenapadla, případně ho loutka sama navede nějakým směrem. Dobré je se tomu nebránit a sledovat, co z toho může vzniknout.

Program Dragonframe, který se používá jako pomůcka pro animování, je nenahraditelným pomocníkem při provádění všeho výše zmíněného. Má v sobě zakomponované ovládání pro kameramana, který v něm nastaví veškeré experty jednotlivých fotografií, lze v něm kontrolovat ostrost, která se musí měnit v každém framu, pokud je nastavena nízká clona a loutka se hýbe a existuje k němu externí klávesnice, kterou člověk může natáhnout na místo, kde stojí a animuje a focení ovládat na dálku. Díky němu se dá udržovat vysoký standard a preciznost pro animování drobných pohybů.



Making of - detail rukou, které nasazují panel

Plynulost byla pro mě důležitým faktorem. Jak jsem popisovala v kapitole o designování loutek, vše, co se dalo uchytit na magnety a rozpohybovat pomocí nich, to jsem uchytila. Oční bulvy v sobě tedy měly magnety a daly se volně otáčet. Obočí mělo taktéž magneticou trajektorii, po které se mohlo pohybovat volně bez lepení jen pouhým posunutím. Ústa a vousy se připevňovaly taktéž magnetem. Všechny výměnné komponenty jsem skladovala v přihrádkách, často číselně označených, aby se nepomíchalo pořadí, odkud jsem brala další fáze. Spoustu dalších animovaných předmětů, které bylo třeba hodně deformovat, jsem vyráběla z animační plastelíny. Příkladem tohoto je vyfouknutý míč nebo pískací kost. Při designování jednotlivých rekvizit jsem se nažila předvídat dopředu všechny animace, které budou nuceny vykonávat a přizpůsobit tomu jejich konstituci. Hodně různorodých činností musely vykonávat modely Skříňostrojí, počínaje podsvícením, přes pohyby šipek, pák, simulování chodu, rozevírání dveří po samotný rozpad.



“Co kamera nevidí.” Realita scény mimo záběr

6 POSTPRODUKCE

Postprodukční část obnášela mnoho různorodých složek, přičemž velká část již nezahrnovala pouze mě, ale další členy štábu, kteří na filmu odvedli kus práce a povýšili jeho úroveň. Kromě trikové postprodukce jsem už dále film vedla pouze z režijního hlediska a tvůrčí zodpovědnost padla na lidi, kteří jsou mistři ve svých oborech. To filmu pomohlo nebýt pouze nedokonalou „one man show“.

6.1 Střih

Prvním krokem byl střih. Předcházel trikové postprodukci z toho důvodu, že film se zásadně zkrátil a začistil, čímž se zmenšila i délka a objem trikových záběrů, což znamenalo méně práce. Střiháčem filmu byl David Lorenz a přistoupil k hrubému střihu a materiálu, který jsem mu dodala, s čerstvým pohledem a film zásadně zkrátil a přestříhal jeho strukturu. Původní hrubý střih měl přes osmnáct minut, jemu se podařilo jej o 4 minuty zkrátit a vystříhnout dokonce i celé scény. Jedna z postav, ZOOkeeper, která byla vyrobena a natočena, šla z filmu kompletně pryč, protože bez ní začala být příběhová linka méně komplikovaná. Došlo také k přesouvání scén, jako přehození scény s oživením slepice, která byla původně před polovinou filmu, na začátek a scény s flashbackem, která byla původně na začátku, před polovinu.

„Pravidlem bývá, že po dokončení hrubého střihu jste deprimovaní a zhrození, protože se jedná o ten nejméně funkční stav, ve kterém se bude film kdy nacházet. Zároveň je však vzrušující, že od toho momentu dál jste ochotni udělat cokoli pro to, abyste výsledek zachránili.“¹¹ Zásah střiháče neuvěřitelným způsobem film posunul. Bez něj byl na hranici nefunkčnosti a zmatenosti. Osoba střiháče je zásadní pro získání nadhledu nad natočeným materiálem. Je to ten člověk, který dokáže svým uměním výsledek „zachránit“. Nutno podotknout, že natočené herecké „přesahy“ byly pro jeho práci nezbytné a zásadní.

V našem případě jsme nepřistupovali ke střihu klasickým způsobem, kdy režisér sedí ve střižně se střiháčem a materiál zpracovávají spolu, ale díky mé verzi střihu, kterou jsem dodala, a tedy v ní projevila vizi a dodala již polotovar, ne nekonečno surového materiálu, jsme mohli fungovat skrze schůzky, telefonáty a poznámky. Na vývoj střihu jsme si nechali dost času a ten byl velice důležitý pro získání odstupu a čerstvého pohledu, který nám pomohl vidět chyby a najít nové cesty. První verzi Davidova střihu jsme měli v září, poslední pak v březnu. Mezi tím jsme si nechali i měsíc prostor mezi zhlédnutími. David ko-

lem druhé verze jeho střihu dodal do celého filmu provizorní hudbu a ruchy, abychom dokázali střih posoudit, protože bez zvuku bylo velmi těžké tak dlouhý a komplikovaný film sledovat, ale vůbec pochopit a vyhodnotit, jestli se zvukem bude nebo nebude fungovat.

6.2 Triková postprodukce

Veškeré triky a retuše jsem prováděla já. Dostatek znalostí jsem nasbírala za dobu studia při práci na různých projektech. Balíček Adobe programů v čele s After Effects je dostačující pro základní efekty, které se ve filmu objevují.

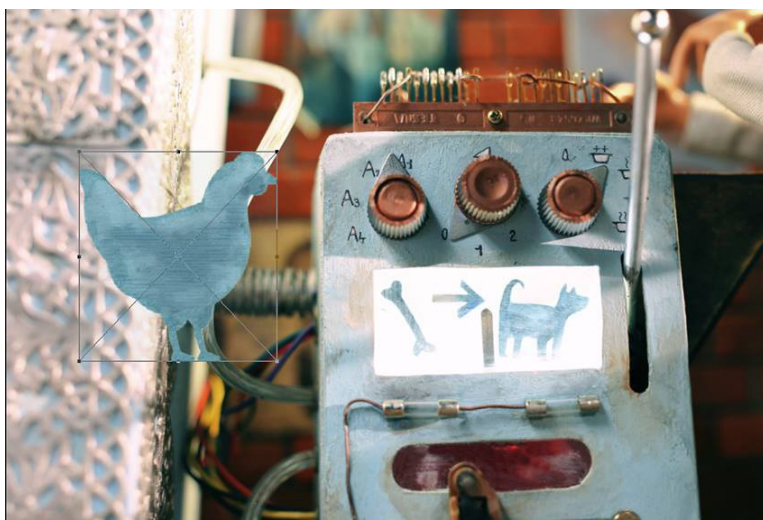
1) Retuše rigů a drátů

- všechny vznášející se předměty a loutky mají nějakou oporu, pouze v některých záběrech však zasahují do obrazu a je třeba počítat s jejich odstraněním
- do určité míry je možné podklady pro retuš připravit při animování výrobou tzv. plate. Tj. čistý frame, ve kterém vidíme místo, kde se nachází drát, který chceme odstranit, bez ostatních ruchů a bez loutky. V After Effects se pak pomocí masek místo, na kterém vidíme drát, nahradí čistou fotografií.
- tato metoda funguje jen v určitých případech, kdy nedošlo k žádné změně mezi obrazem a „platem“. Platy se většinou fotí na začátku či na konci, když je scéna bez loutek. V tom časové rozmezí se velmi často změní intenzita světla lamp, rekvizity se díky gravitaci pohnout, může se stát nehoda.
- metoda selhává také ve chvíli, když se obraz narozdíl od „platu“ pohybuje a mění, hýbe se rekvizitami, přeastřuje se, loutka vrhá výrazný pohybující se stín atd. Situací je nespočet. Je dobré rizika předvídat, avšak většina situací jde v postprodukci vyřešit (vlastní dokreslování platů, klonovací razítko, kombinování masek, roto-brush), ačkoliv je to často časově náročnější.
- Občas nastane situace, kdy rig překrývá samotnou rekvizitu či loutku. I tato místa je třeba klonovacím razítkem zrekonstruovat

2) Retuše ostatních chyb v záběrech

- při procesu animování se často nechtěně pohne s rekvizitami ve scéně, začnou vznikat odrazy na lesklých površích případně animátor v každé fotografii vrhá stín nebo fotí část ruky. Tyto chyby je často třeba v každém druhém záběru vyčistit, jinak to zbytečně tahá pozornost od centra dění - herecké akce loutek.

- 3) Spojování rozstříhaných akcí do jednoho záběru
 - u určitých náročných záběrů, kde figurovaly dvě a více loutek, jsem se rozhodla naanimovat každou loutku zvlášť a posléze spojit do jednotné akce v postprodukci. Tento postup s sebou nese určité výhody a rizika a je třeba si dobře rozmyslet, zda se vyplatí ulehčit si práci na place, když v postprodukci ztratím dalších několik hodin. Pokud se mění pozadí, světla, loutky se překrývají či mají složitou interakci, je možné, že se to téměř nevyplatí.
- 4) Dodávané vizuální efekty
 - kouře, tekutiny, jiskry, prach, lens flares a tak dále
 - je třeba najít balanc mezi vytvářením efektů in camera vs. v počítači, použitím hmatatelných materiálů versus plně digitální realistický vzhled. Některé efekty jsem se snažila udělat v záběru. Výhodou je hotový efekt, který má nejen vzhled, jaký očekáváte v loutkovém filmu, ale také odráží světlo ve scéně. Nevýhodou jsou pomocné rigy, náročnost a nemožnost tyto efekty později odstranit. V kameře jsem například vytvářela prachovou vlnu po rozpadu skříně ke konci filmu. Naproti tomu efekty vytvořené separátně je sice jednodušší v postprodukci kontrolovat a pohybovat s nimi v prostoru bez nutných rigů, ovšem je v případě praktických je nutné mít podobné svícení, v případě digitálních je třeba kvalitní zdrojové materiály a precizní provedení, ať výsledek nevypadá příliš uměle - digitálně.
- 5) Úpravy obrazu podle změn příběhu po přestříhání filmu
 - někdy se ve střížně vymyslí nový příběh, který původně nebyl vůbec natočen a obraz poté potřebuje úpravy, aby se tato nová linka podpořila. Takto jsme ve stříhu vymysleli točící se panel Skříňostroje, na kterém se objevují různé druhy zvířat, až se zastaví na slepici. Toto protáčení jsem vytvářela v postprodukci a v dalších záběrech nahrazovala pikto-gram psa obrázkem slepice. Podobně se doplňovaly „progress bary“ skříňostroju indikující ubíhající čas. S těmito efekty nebyl problém, protože i kdybych je očekávala od filmu od začátku, nejspíš



Z procesu postprodukce - nahrazování psa na panelu slepici

bych je prakticky nevytvářela tak jako tak.
- dále jsem také vyřízla profesora v chůzi a obrátila jeho směr o 180°, abychom získali o záběr navíc.

6) Příběhové indicie, které bylo moudřejší nechat na postprodukcí, kvůli pozdějším zásahům - například ve scéně, kdy profesor vytahuje knihu z knihovny a my vidíme její titul, jsem natočila knihu prázdnou bez titulu, abych si případně měla možnost ve střihu rozmyslet, jaký nápis použiju pro příběh. Podobně jsem „trackovala“ další nápisy.

7) Bluescreeny

- snažila jsem se jich používat co nejméně. V mnoha projektech jsou pozadí nahrazena bluescreeny. Je velmi snadné tuto berličku zbytečně nadužívat a fakticky nedochází k žádnému reálnému zjednodušení, pokud to samotná scéna opravdu nevyžaduje. Co se týče bluescreenu v pozadí krajiny a dalších scén, klíčováním a vytvářením onoho chybějícího prostoru strávíte podobný čas, jako když se ho snažíte vytvářet prakticky. Pokud neovládáte 3D, je pravděpodobné že jednotlivé rekvizity budete muset vytvořit případně použít pokročilé znalosti fotomontáže. Snažila jsem se prostor za okny laboratoře a exteriéry kreativně využít a dostupnými metodami a prostředky vytvořit scénu, která nebude vyžadovat velkou dodatečnou postprodukcí.

- bluescreeny jsem využila při animování ryby, u které to bylo nutné, protože plavala ve vodě. Ačkoliv nemám velké zkušenosti s přípravou a materiálu pro klíčování, tak i přes nepříliš dobře nasvícený bluescreen nebyl žádný problém rybu zpracovat a pomocí compositingu umístit do vody.

8) Ostatní

- retušování detailů na loutkách, dodatečné animace, zrychlování záběrů a vystřihávání fázi

Tato postprodukce mi trvala jeden měsíc s tím, že jsem jí dala časovou prioritu a nevěnovala se téměř ničemu jinému. Záběrů bylo



cca 100 a podle náročnosti jsem za den byla schopna dokončit mezi dvěma až osmi.

6.3 Hudba

Hudební dramaturgii řídil zvukař Pavel Vrtěl. Sepsal hudebníkovi Václavovi Tomanovi poznámky, které jej měly provádět stylem a náladou hudby jednotlivých scén. Já se pak vyjadřovala k nástřelům jednotlivých melodií a stylu, který Václav vytvořil. Zvolili jsme orchestrální styl soundtracku, ve kterém jsem já hodně protlačovala jakousi hravost a nadsázku jak v melodiích, tak v dodaných nástrojích, aby se film nebral tak „vážně“ a korespondoval s technikou stopmotion.

6.4 Zvuk

Zvuk byl v režii talentovaného zvukaře Pavla Vrtěla, který dostal volnou ruku. Tím, že byl vyhotoven provizorní zvuk ve střihu a spolupracovali jsme spolu na raném teaseru, který se vyhotovoval pro žádosti o granty, byli jsme už naladěni na podobnou notu a nemuselo se k práci přistupovat úplně od nuly. Spousta momentů vyplynula z nazvučení v hrubém střihu.

Pavel s dalšíma dvěma zvukaři také vytvářel zvuky v ruchovém studiu, kde se používají reálně předměty k nahrání ruchů, jež jsou příliš specifické či příliš banální pro snadné pro nalezení ve zvukových bankách.



6.5 Distribuce

A teď ten jeden velký důvod, proč filmy vůbec děláme – aby je viděli diváci a promítaly festivaly. S filmem plánuji festivalovou distribuci. Výroba DCP kopie, kterou větší festivaly často vyžadují, by byla dalším ideálním krokem, stejně tak jako spolupráce s mladým producentem, který by pomohl rozšířit povědomí o filmu.

„If you’re making – or have made – a short film, one thing you need to consider carefully is how you will share it with the world. How and when you decide to do this can have a very real impact on helping establish you as an artist filmmaker and significantly improve your chances of being offered further opportunities. Financially, short films are highly unlikely to ever make much money for you as an artist; in fact, most will never make a penny. Their true value is as a showcase for your talent and skills and to help convince others to give you a chance to make another one, or to progress onto something bigger. So making sure you squeeze as much value out of a film as possible is really important.“¹²

ZÁVĚR

Celý proces výroby krátkého stop-motion filmu mi přinesl tolik zkušeností, že bylo nemožné je všechny shrnout do takto krátké práce. Byl natolik bohatý a různorodý, že mě donutil vystoupit z mé komfortní zóny a zkoušet nové postupy, činnosti a obory, vše stále v rámci jednoho studentského loutkového snímku. Výběru techniky ani námětu ani po 2,5 letech nelituji a nelituji ani chyb, které jsem udělala, protože každá chyba slouží k ponaučení a dalšímu vzdělávání, což dále vede k tvoření lepších a lepších filmů. Objevená láska k loutkové animaci plane silně. Tato technika má budoucnost, potřebuje omlazení, lidi, kteří ji budou dělat moderně a poctivě a nebudou stavět jen na formě, ale hlavně na silném příběhovém základu.

Na závěr bych si přála, aby film o Příšeře, profesorovi Steinovi a Skříňostroji byl úspěšný a líbil se hlavně divákům, pro které jsem se ho snažila dělat. Udělat jej tak, aby je bavil, aby ho chápali, aby se na něj napojili a třeba to v nich na konci zanechalo i jakýsi vřelý pocit.

SEZNAM CITACÍ

^{1,2} MCDONALD, Brian. *Invisible Ink: A Practical Guide to Building Stories that Resonate*. Liberty Co., 2010. ISBN 0984178627.

³ Log line. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Log_line

⁴ MOURA, GABE. *THEME: What Ties it All Together* [online]. 1. 6. 2014 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.elementsofcinema.com/screenwriting/movie-theme/>

⁵ LABÍK, Ľudovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

⁶ *Uncanny Valley* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/31570/uncanny-valley>

⁷ Cox, David. "Stop Admiring Frankenweenie! Why Stop-motion Doesn't Move Me." *The Guardian*. The Guardian, 15 Oct. 2015. Web.

^{8,9,10} SHAW, Susannah. *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. 2.: Focal Press; Taylor & Francis group, 2008.

¹¹ HERTZFELDT, Don. REJECTED: with text commentary by DON HERTZFELDT. In: *Youtube* [online]. 31. 3. 2011 [cit. 2018-05-07]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=OjFxc75zuUE>

¹² CENTRE NORTH, Random Acts Network. *Exposure: A guide to exhibition, distribution and marketing for filmmakers and artists* [online]. In: . April 2018, s. 52 [cit. 2018-05-08].

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: Horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.
- [2] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z histórie českej animácie*. Akadémie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-252-7.
- [3] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber, 2012. ISBN 9780571238347.
- [4] SHAW, Susannah. *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. 2.*: Focal Press; Taylor & Francis group, 2008.
- [5] MCDONALD, Brian. *Invisible Ink: A Practical Guide to Building Stories that Resonate*. Liberty Co., 2010. ISBN 0984178627.
- [6] BLOCK, Bruce. *THE VISUAL STORY: CREATING THE VISUAL STRUCTURE OF FILM, TV AND DIGITAL MEDIA. 2.* UK: Focal Press is an imprint of Elsevier, 2008. ISBN 978-0-240-80779-9.
- [7] GREGOR, Lukáš. *Základy analýzy animovaného filmu* [online]. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011 [cit. 2018-05-08]. ISBN 978-80-7454-112-4. Dostupné z: http://www.itutorial.cz/uploads/ANIMACE/Zaklady_analyzy_animovaneho_filmu.pdf
- [8] RINZLER, J. W. *Star Wars Storyboards: Prequel Trilogy*. Abrams, 2013. ISBN 1419707728.
- [9] CENTRE NORTH, Random Acts Network. *Exposure: A guide to exhibition, distribution and marketing for filmmakers and artists* [online]. In: . April 2018, s. 52 [cit. 2018-05-08].
- [10] MOURA, GABE. *THEME: What Ties it All Together* [online]. 1. 6. 2014 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.elementsofcinema.com/screenwriting/movie-theme/>
- [11] KONOWALCHUK, Wade. Storyboarding Tutorial: “The Do’s and Don’ts”. *SKWIGLY: ONLINE ANIMATION MAGAZINE* [online]. [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.skwigly.co.uk/storyboarding-tutorial-pt-1-the-dos-and-donts/>
- [12] Cox, David. “Stop Admiring Frankenweenie! Why Stop-motion Doesn’t Move Me.” *The Guardian*. The Guardian, 15 Oct. 2015. Web.
- [13] NAKAYA, Rion. Laika’s Head of Puppetry explains how stop motion puppets are made. In: *THE KID SHOULD SEE THIS: Smart videos for curious minds of all ages*. [online]. 2016 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z:

<http://thekidshouldseethis.com/post/laikas-head-of-puppetry-explains-how-stop-motion-puppets-are-made>

- [14] CHANG, Merylyn. A Look at the Animation Process Behind the Stop-Motion Film *Anomalisa*. In: *Resource Motion* [online]. AUGUST 2, 2016 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://motion.resourcemagonline.com/2016/08/a-look-at-the-animation-process-behind-the-stop-motion-film-anomalisa/734/>
- [15] MATHEOU, Demetrios. 'Ken Loach for kids': the mind behind *My Life As a Courgette*. In: *The Guardian* [online]. 23 Feb 2017 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2017/feb/23/my-life-as-a-courgette-zucchini-oscar-nominated-animation-interview>
- [16] RICKER, Ko. Unpacking The Creative: Process Of 'Negative Space'. In: *CARTOON BREW* [online]. 01/05/2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.cartoonbrew.com/interviews/unpacking-creative-process-negative-space-155759.html>

