

Šli dva a byli jinak

Michal Kocourek

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Michal Kocourek**
Osobní číslo: **K11042**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

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

2. praktická část:
Šli dva a byli jinak – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního

díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

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

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

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

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

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

Seznam odborné literatury:

Umění filmu. Česká republika: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

Základy animace. Česká republika: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. Česká republika: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-010-4.

Timing for Animation. United Kingdom: Focal Press, 2010. ISBN 978-0240521602.


Základy střihové skladby. Česká republika: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-230-5.

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Jan Živocký
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 2. prosince 2013
Termín odevzdání bakalářské práce: 16. května 2014

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka





Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 20.1.2011

MICHAL KOCOUŘEK 
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 disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či 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 užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdětku 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 přihlídnou k výši výdětku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tématem mé práce je výroba krátkého animovaného filmu Šli dva a byli jinak. Zabývám se zde průběhem získávání informací, na jejichž základě film následně vznikl. Práce obsahuje i úvahy nad problematikou drog v Čechách, což je téma, které s filmem velmi úzce souvisí. Následně popisuje výrobu filmu s jejími jednotlivými aspekty a problémy, které jsem během práce musel řešit.

Klíčová slova: drogy, animace, halucinace, dealer, malba, město

ABSTRACT

The aim of this project is to make a short animated movie called Šli dva a byli jinak (Two went and they were different). In this paper I describe the process of acquiring information that the movie is based on. The paper also contains reflections on the problematics of drug addiction in the Czech Republic, which is the topic closely related to the movie. Then I proceed to describe the making of the movie with all its aspects and all the problems I had to deal with.

Keywords: drugs, animation, hallucinations, dealer, painting, city

Poděkování patří každému, kdo mi byl schopen během práce konstruktivně poradit a pomoci. Především tedy Romanu Kejkličkovi, Lukáši Kladníčkovi a Zuzce Horákové. Určitě chci také poděkovat Janu Živockému, jakožto mému vedoucímu práce. Díky za rady a za pomoc s nahráváním monologu.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně a použil odbornou literaturu jen z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

Datum: 15.5.2014

Michal Kocourek

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 INSPIRACE	11
1.1 JAK TO ZAČALO	11
1.2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	13
1.3 ROZHOVORY	13
II PRAKTICKÁ ČÁST	18
2 PŘÍPRAVA	19
2.1 ŘEŠENÍ DĚJE.....	19
3 REALIZACE	22
3.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY	22
3.2 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	28
3.3 ANIMATIC	29
3.4 PRŮBĚH ANIMACE.....	29
4 POSTPRODUKCE	32
4.1 MONOLOG.....	32
4.2 STŘIH.....	33
4.3 ZVUK	33
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35
SEZNAM OBRÁZKŮ	36
TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	37

ÚVOD

V této práci je popsán proces výroby bakalářského filmu Šli dva a byli jinak z pohledu autora námětu, výtvarných návrhů, animace a části postprodukce. Popisují jednotlivé části postupu při výrobě filmu od námětu přes animaci až po konečný výsledek. Zaznamenávám zde i vývoj svých úvah a možností, jež výrazně formovaly tento film.

Film vznikl na základě mých subjektivních úvah a pocitů nad daným tématem. Vložil jsem do něj určitá poselství, která pravděpodobně pochopí jen určitá sorta lidí. Chtěl jsem zde vyzkoušet navození zvláštní, až tajemné atmosféry a s tou pracovat

Pro ztvárnění tohoto příběhu jsem zvolil techniku digitální malby, jelikož odpovídá mé momentální výtvarné poloze a přišla mi vhodná pro vyjádření určeného děje.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRACE

1.1 Jak to začalo

Příběh ve filmu “Šli dva a byli jinak“ je z velké části inspirován skutečnými událostmi. Informace, které ve filmu využívám, jsem sbíral zhruba od roku 2009, kdy mě též poprvé napadla myšlenka na zpracování filmu takového ražení (i když vidina z těchto časů se samozřejmě od momentálního výsledku značně liší). A za jakých okolností se tedy tato idea zrodila? Inu, je logické, že člověk pohybující se v “uměleckém“ či “pseudouměleckém“ prostředí se musí dřív nebo později nutně potkat s drogami a světem kolem nich. To není v České republice nic těžkého. Ostatně, s užíváním omamných látek (od alkoholu po tvrdé drogy) mezi mladými lidmi se držíme na prvních příčkách Evropských i světových grafů. Dostupnost je prakticky neomezená. Jen trochu výřečný člověk bez jakýkoliv kontaktů či zkušeností si ve větších městech sežene do pár hodin takřka cokoli. Podobná situace se začíná rýsovat i v maloměstech a vesnicích. Je tedy velmi jednoduché dostat se ke zdroji a začít se získáváním informací. Celá situace tedy vykristalizovala k ideální orné půdě pro vznik filmu.

Čtenář jistě pochopí, že zde píšu o celkem ožehavém tématu a tudíž nemohu jmenovat konkrétních lidí a míst. Proto budu často používat výrazy “kamarád X“ a podobně.

Ve svém filmu se nesnažím moralizovat. Rozhodně nechci, aby vyzněl jako „Drogy jsou špatné, áno.“, nebo naopak. Ve svém filmu se zaměřuji speciálně na skupinu mladých lidí (zhruba 20-25let), kteří si přivydělávají (ač toto není zrovna nejlepší výraz, protože dokáží touto cestou zpravidla získat i několikanásobek platu svých rodičů) prodejem drog všeho druhu. Dostal jsem se k i dealerům zbraní či artefaktů z druhé světové války a podobně (podrobnosti v kapitole 4. Rozhovory). To už by se ale do krátkého animovaného filmu sotva vešlo, a tak jsem se rozhodl ušetřit tyto zkušenosti na některý z dalších projektů. Původně jsem zamýšlel se dostat i do organizovanějších skupin a k určitým „bossům“ v oboru. Ovšem celá ta věc kolem dealerů v mém věku byla natolik obsáhlá a zajímavá (a hlavně jsem jí ze své polohy jejich vrstevníka mohl nejlépe porozumět), že jsem se v konečném závěru nikam “dál“ nepouštěl...

Dealerská rovina však není v mém filmu jediná. Příběh se pohybuje ve dvou časových úsecích, přičemž jeden se sice zabývá čistou “dealeřinou“, druhá je však o poznání jiná. Zde jsem se nechal inspirovat samotnými stavy a jejich působení (jednorázovým i

dlouhodobým) na člověka. Na jeho psychiku, chování a vnímání světa. Jak uvidíte, tato část se vizuálně jeví velmi surreálně a bizarně (a nepopírám, že jsem svoji fantasiu popustil otěže), ovšem vnímání člověka pod vlivem různých látek už je značně pokřivené samo o sobě. Také záleží na tom, co si člověk vezme, a jaký je on sám. Nálada, vůle, události z blízké i vzdálené minulosti, fyzická zdatnost... To vše hraje ve výsledku zásadní roli a značně se to podepisuje na psychickém stavu a viděných halucinacích (v případě halucinogenních látek). Každá droga nám sice nabízí určitý základní typ prožitku (halucinace, zklidnění, euforie), avšak podrobnosti jsou již silně individuální a pokaždé jiné. Snažil jsem se tedy získat výpovědi co nejširší škály lidí, užívajících co možná nejširší škálu drog v různě silných dávkách. Tyto výpovědi jsem pak chtěl ve filmu převést do grafické podoby v jednotlivých postavách a změnách jejich výtvarna - např. ze začátku více méně realisticky zobrazenému charakteru se po požití pervitinu začne značně klepat obrysová linka, postavy pod vlivem kokainu začínají levitovat, uživatelé extáze světélkují v neonových barvách a podobně... Nakonec jsem se ale rozhodl vtělit tyto výpovědi do postav "Dvou". Rozhodl jsem se také soustředit se nakonec na působení pouze jedné látky a to lysohlávek. Zprv jsem narazil na stejný problém, jako u dealerů – tedy příliš mnoho informací na příliš krátký film. Zadruhé mi stavy vyvolávané touto látkou přišly nejzajímavější. A zatřetí jsem se v tomto případě seznámil s velmi zkušenými uživateli (ano, už se dostáváme ke kamarádům X a Y) a dostal se tak k opravdu barvitým a zajímavým popisům různých zážitků. Na základě těchto výpovědí (barvitěji v kapitole 4. Rozhovory) jsem tedy postavil jak vizuální stránku těchto dvou postav, tak rysy jejich chování... Nakonec se tedy tato část může zdát sebezvláštnější, ale stejně prakticky jede po realistických kolejkách. A to je právě ta věc, která mě na tomto téma velmi baví a přijde mi jako stvořené pro animovaný film, kterým se dá vizuálně vyjádřit naprosto vše a to bez větších technických komplikací (tedy pro studenta rozhodně přijatelnějších než složité efekty v hraném filmu). Dostávám se tím do prostoru, ve kterém mohu poukázat na určitou společenskou situaci a k tomu se ještě dostatečně "vyřadit" na věcech kolem a neustále tak držet diváka v očekávání a té zvláštní, nejisté náladě, kterou celá tato záležitost silně vyzařuje, ale většina nezúčastněných lidí ji vůbec nevnímá a nezná (což je, na jednu stranu, samozřejmě v nejlepším pořádku)...

V neposlední řadě jsem se inspiroval různými filmy. Jak těmi s podobnou tematikou, jako například *Enter the void*, tak třeba *Svatá hora*. V prvním případě je tento inspirační zdroj naprosto jasný – podobné téma a výrazné vizuální zpracování mě v tomto snímku naprosto

uchvátilo a inspirovalo, ač má práce se bude odehrávat ve značně odlišných kulisách. Svatá hora je skvělá svou nezaměnitelnou atmosférou a, pro mnohé, silně abstraktním a nepochopitelným dějem. Podobnou atmosféru bych rád dostal do postav Dvou.

1.2 Literární příprava

Před začátkem práce jsem si dal pravidlo, že se o celkové problematice drog v České republice nebo ve světě nebudu dozvídat z knih, ale z vlastních zkušeností. Prakticky jsem tedy knihy využil jen v souvislosti se samotnou animací, ale s dějem ani trochu. Možná jsem tak přišel o pár zajímavých statistik, ale zato mohu děj postavit čistě na vlastním pocitu. Také příběh, který vyprávím, je postaven na základě skutečných událostí. Ty jsou jen skloubené a zjednodušené, aby se vešly do krátkého animovaného filmu, a také posunuté do žánru městské fantasy. Bohužel však jsou citace povinnou součástí této práce, takže se jim nevyhnu. Upřímně řečeno je ovšem používám jen a pouze z toho důvodu (a ono to podle toho i vypadá).

Samozřejmě, že mi nikdo nezaručí, že mnou získané informace (pokud jsem je nezažíval na vlastní kůži) byly pravdivé. Samozřejmě, že se každý mohl vychloubat, něco si přimyslet a tak dále... A žádný vydavatel, ani statistický úřad tyto údaje nekontroloval... Na druhou stranu to silně patří k městskému folkloru, a tudíž je to k výrobě filmu naprosto vyhovující. Přeci jenom se nesnažím dělat dokument. Také se domnívám, že většina lidí, se kterými jsem mluvil, neměla žádný velký důvod si ke svým příběhům přidávat patinu hrdinství a častokrát jsem si jejich slova snažil ověřit z více zdrojů

Tedy. Pro mou práci považuji získání informací od zdroje za mnohem užitečnější, než ležet v knihách. Už jen to, že jsem se vyptával, mne přivedlo do dalších zajímavých situací, ze kterých jsem mohl později čerpat.

1.3 Rozhovory

Jak jsem již psal, setkávání prakticky probíhalo mnohem dříve, než jsem vůbec tušil, že se mi to bude hodit k tomuto jednomu konkrétnímu filmu. Budu se však psát o tom již plánovaném. To probíhalo ze zásady dvěma způsoby. Plánově a pak naprosto náhodně. Je

zajímavé, že z náhodných setkání jsem došel k hlavním dějovým liniím, zatím co plánovaná setkání toho kolikrát mnoho nepřinesla. Zdálo se, že se mi dealeri začali lepit na paty, jen co jsem je začal potřebovat. Probíhalo to různě. Buď jsem se v hospodě sešel s kamarádem, seznámil jsem se s jeho přáteli a v průběhu večera jsem stácel rozhovor svým směrem a na svá témata a čekal, kdo se chytne. Často jsem se tak dostal alespoň k příběhům “můj kámoš mi vyprávěl“. Ty jsem sice prakticky nepoužil, ale pomohly mi k celkovému pohledu. Postupem času jsem se sám v těchto vodách začal orientovat a lehko jsem tak odlišoval městské legendy od pravděpodobně skutečných příběhů. Poté jsem si začal vytipovávat bary a místa, kde se scházela moje cílová skupina. Občas jsem tam tedy zašel a rozhodil sítě. Tyto rozhovory však mnoho nepřinesly. Většina lidí je samozřejmě opatrných a nevěří cizím. Jeden chlapík mi poté celou situaci lépe objasnil. Vyprávěl, jak si policie platí mladé lidi (zejména romy) jako donašeče. Tito lidé nejdříve naleznou dealera, odkoupí od něj určitý materiál jako důkaz (při nejlepším ještě seženou kontakt, jméno atd.) a poté s celou záležitostí běží na policii, kde za každého dopadeného získají peněžní odměnu. Nehovořil jsem o tom s nikým z druhé strany a ani jsem osobně na žádného donašeče nenarazil. Každopádně se známými se hledalo lépe. Také jsem se soustřeďoval na lidi zhruba ve svém věku, kterým jsem lépe rozuměl, a hlavně byli o poznání sdílnější. Celkově musím říct, že pokud už došlo k rozhovoru, probíhala celá záležitost celkem hladce. K použití síly došlo snad jen v jednom případě a to ani nijak zvlášť nebezpečně. Na druhou stranu jsem měl asi prostě štěstí, jelikož příběhy a jizvy některých lidí, se kterými jsem se seznámil, vypovídaly pravý opak. Také jsem ke svému štěstí narazil i na člověka, který podobný průzkum sám nedávno provedl, a porovnání našich zkušeností pro mne bylo nadmíru přínosné

Praktické informace

Za celou dobu svého průzkumu jsem se dozvěděl o mnohých praktikách, které jsou momentálně používány v tomto prostředí. Byl jsem poučen o pašování leteckou cestou, spoluprací s policií, výrobou a tak dále. Avšak (jak už se stalo mnohokrát) se všechny tyto informace do filmu nedostaly a navíc bych musel pracovat spíše dokumentární cestou, aby to vůbec mělo cenu. Chtěl jsem tedy použít alespoň nějakých těch slangových výrazů, ale i od toho jsem z větší části upustil, neboť bych mohl diváka zbytečně mást. Došlo tak prakticky jen na celkem známe slovo “kedra“, tedy prakticky feťák, který už na tom není úplně nejlépe...

Morální stránka věci

Samozřejmě jsem se nemohl nezeptat, jak takovému dealeru je, když dobře ví, jaký bordel to těm lidem prodává a co to s nimi dělá. Co morálka! Co svědomí! Dostalo se mi několik různých odpovědí. Než se k nim ale dostanu, popíši nejprve různé typy prodejců, se kterými jsem se setkal a z jejichž vyprávění jsem si vzal nejvíce.

Dealer A – Je z bohaté a značně nefunkční rodiny. Vymýšlí spoustu způsobů, jak vydělat a kolikrát to není zrovna legální cestou. Celkově jsou v jeho hledáčku hlavně peníze. Sám je uživatel a drogy celkově vůbec nebere jako špatnou věc. Celkově by se tedy jeho vývoj a přístup k těmto látkám dal popsat ve třech stádiích:

1) Dobrodružství. Co si budeme povídat. Člověk se cítí jako frajer, dělá něco nelegálního. Jeho oblíbení filmoví hrdinové to dělají taky a poslouchá hudbu, pro kterou je toto hlavním námětem.

2) Obchod. Zjistil, že si tím jde dost slušně vydělat. Tady už mluvíme i o částkách desítek a někdy i stovek tisíc za měsíc. To je pro člověka ve věku třeba dvaceti let přeci jen silná motivace. S vydělaným kapitálem sice musí nakládat opatrně (nejčastěji jsou dealeři odhaleni podle majetku, který by určitě neměli vlastnit), ale vždycky je cesta, jak si je bezpečně užít...

3) Hledání pravdy. Náš dealer je ovšem i uživatel a to kolikrát vede k velmi zajímavým zvrátům. Začíná se vyhýbat společnosti a v drogách hledá spirituální podstatu. Když jsem jednoho z těchto lidí potkal po delší době odloučení, překvapil mě jeho neotřesnou vírou v křišťálové paprsky vysílané vesmírnou radou a galaktické sfingy chránící naši planetu. Po svých zkušenostech v "podsvětí" a dojmu nabyté moudrosti se vyvyšuje nad ostatní a tak velmi lehko ztrácí většinu přátel.

Přístup tohoto člověka k prodávání drog vs. svědomí byl plný kliček a výmluv. Hlavně byl sám uživatel a drogy za nic špatného nepovažoval.

Dealer B – Také původně uživatel. Později však obchoduje ve velkém a sám už požívá jen slabé látky. Na chvíli vydělává opravdu dost. Nechává si posílat desítky kil materiálu letecky ze zahraničí. Nakupuje z ciziny. Brzy ho začíná pravidelně kontrolovat policie.

Tam už má ovšem sám známé a tak se chytit jen tak nenechá. Zažije si nějakou tu přestřelku. Chytne kulku do ramene. Sjezdí značnou část světa (je bezpečnější utracet černě vydělené peníze v zahraničí než doma). Postupem času ale začne být situace příliš nebezpečná a tak zpomalí a začne prodávat jen menšímu počtu známých. Lidi jeho typu mají zajímavou vlastnost. Baval jsem se s několika jemu podobným a všichni měli v obličejí podobný výraz. Přivřené oči s jaksí samolibým úsměvem. Mnoho z nich měli pocit určité nadřazenosti. Ovšem u všech platilo i podobné schéma rozhovoru. Brzy jsem věděl, že s nimi člověk nesmí hrát tu jejich hru a nesnažit se na ně zapůsobit na jejich hřišti. Pokud jsem si měl získat jejich respekt, musel jsem je nutit hrát podle vlastních pravidel a radikálně zaujmout pozici, která pro ně nebyla známá, naopak, byla takřka překvapivá a tou je porazit. Například začít vyvracet jejich víru v sílu peněz a netvářit se ale vůbec ohromeně... Když všechno zklamalo, hrubá síla to vždycky jistí.

Musím ovšem říct, že společnost těchto lidí byla velmi zajímavá. Jejich zákazníci byli ze všech možných skupin věkových, národnostních, či společenských. Často tak rozhovory probíhaly napůl anglicky a napůl česky a člověk mohl zaslechnout arabský, nebo třeba ruský přízvuk.

A jak to tedy bylo s morálkou u těchto lidí? No. Jeden se mi dušoval, že nikdy v životě nic neprodal žádné "leklé rybě" (feťák, co je na tom ještě hůř než kedra). Prý vždy prodával jen lidem, u kterých věděl, že to zvládnou. Každopádně prodával i lidem, kteří také prodávali dál a kam se tenhle materiál poděl už nemohl mít ponětí... Inu, raději se o tom nezmiňoval.

Dealer C – Člověk, který to chce jen zkusit. Sám užívá lehké drogy a rád by si přivydělal. Ovšem základní problém je v tom, že je to přeci jen dobrá duše. Už jen při své infiltraci mezi prodejce je zhnusen, a když nakonec balík přeci jen získá, už nemá žádnou chuť v tomhle obchodování pokračovat. Nakonec tedy vše prodá/rozdá po svých kamarádech za minimální cenu.

Morální stránky tohoto člověka byla mnohem silnější, než jeho chamtivost. Sotva se dá považovat vůbec za dealera.

Dealer D - S takovými jsem se bavil čistě náhodně. Většinou už jsou v dlužích a nejsou zrovna z nejbystřejších. Každou chvíli je někdo obere a většinu materiálu spotřebují sami. Postupem času se zadluží ještě víc a to opravdu špatným lidem. Když to dopadne hodně špatně, začnou prodávat ošizené zboží a brzy se po nich začne vyptávat parta goril s ruským přízvukem. Pak najednou zmizí. Docela přesně to ukazoval jeden můj rozhovor s dealerem typu B.

„Co támhleten? Vypadá celkem... nezdravě...“

„No... Prodává asi měsíc a už dluží všem v okolí“

„Takže mu na odchodu asi rovnou můžu dát sbohem, co?“

„Měl bys...“

Na nějakou morálku tihle lidé většinou moc nepomýšlí, ať už proto, že na takové maličkosti nemají čas, nebo stejně nikdy nebyli natolik inteligentní, aby jim takovéto otázky vůbec přišli na mysl... Obecně na ně byl skoro smutný pohled.

Můj příběh je spleten zejména z vyprávění dealerů typu B a C. Ostatní však velmi dobře dokreslili celkový obrázek situace a nakonec mi to přeci jen dost pomohlo. Samostatnou skupinu pak tvoří lidé obchodující se zbraněmi, nebo nacistickými artefakty z druhé světové války. Nakonec jsem však ve filmu nepoužil ani zmínku o těchto aktivitách, a tak se o nich nebudu rozepisovat ani zde.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PŘÍPRAVA

2.1 Řešení děje

Je pravdou, že děj mé práce prošel v průběhu tvorby mnoha změnami. Původně jsem měl v plánu rozsáhlý příběh s několika navzájem se protínajícími linkami. Chtěl jsem se stejnou měrou zabývat životem dealerů, halucenogeními stavy a obchody samotnými. Do toho všeho ještě samozřejmě zakonponovat postavy Dvou. Je ovšem na snadě, že takový plán neměl zrovna velkou šanci na reálný úspěch, a tak jsem ho musel s ubývajícím časem a přibývajícím soudnostin radikálně osekávat. Tam ovšem nastaly zcela nové potíže - s ubýváním informací ubývala i čitelnost děje a hlavně... Co odseknout? Z rozhovorů jsem získal dostatek informací pro celovečerní dokument a najednou přišla chvíle, kdy jsem se měl tak 95% získaných vědomostí vzdát. Postupně jsem tak celé dílo začal odklánět od původního konceptu. Nejprve jsem zrušil dějové linky a nahradil je pouze jednoduchou linkou v současnosti a retrospektivou, které se navzájem prolínají a doplňují. Celá škála stavů, které jsem chtěl animací popsat, se stáhla do postav Dvou a to ještě silně zastřeným způsobem, aby mohli v ději nějak fungovat... Jak jsem tak osekával, celý příběh začal získávat na bizarnosti a také zlehka zaváněl žánrem urban fantasy. Poslední zlom přišel po vytvoření několika záběrů v konečné podobě. Náročnost techniky samotné mě tehdy jen utvrdila ve zjednodušení celého děje... Pak už jsem v něm ovšem nemohl udržet zamýšlený dokumentární nádech, a tak jsem se začal soustřeďovat na aspekty, které z mé práce vytanuly jaksi samovolně - bizarnost a fantastiku...

A vlastně proč ne? Když jsem se tedy nakonec přesvědčil, že opustím dokumenty a vydám se zcela opačným směrem, začal se rýsovat i celkem odlišný příběh. Obchod zůstal, ale obchodní artikl nabyl na mystice. Obchod je ohrožen, ale potmělou chodbou na scénu nevkročí policejní komando, ale neznámé nebezpečí připomínající jakousi jinou/zápornou verzi Dvou. Dealer nakonci nezůstává bezradně klečet na křižovatce, ale provede rozhodnutí, které ho katapultuje z reality kamsi jinam. Ano. Tohle všechno se určitým způsobem vejde do pohledu na realitu přes halucinace vyvolané určitými látkami (jak jsem o nich psal výše), je to však předvedeno divákovi způsobem, kde se halucinace stávají samozřejmostí a hranice mezi nimi a reálným světem je dočista smazána. Tento jev jsem chtěl zároveň podpořit chováním dealera k postavám dvou. Tím, že není nikterak vyveden z míry a klidně se s nimi dá do hovoru.

A čeho tím chci dosáhnout? Chtěl bych diváka tak trochu dostat do pozice neplavce hozeného do jezera. Ve filmu se dějí jen částečně pochopitelné věci a zatím co postavy si s tím nijak nelámou hlavu a necítí se příliš překvapeně, divák tápe. Ostatně musím říci, že jsem se tak někdy sám cítil, při získávání informací pro tento projekt. Konec filmu je pak nejednoznačný a nedává žádné jasné rozuzlení. Toto má dva hlavní důvody. Prvním z nich je, že pokud bych nechal dealera sedět postřeleného na křižovatce, vyšlu tím zprávu říkající něco jako „pokud budeš prodávat drogy, skončíš sám na ulici s dírou v rameni a nikdo ti nepomůže“, a to jsem rozhodně nechtěl. Nechci nikoho moralizovat, nechci říkat, co je správné a co ne. A nechci to dělat už jen proto, že člověk, podle kterého jsem tuto část příběhu dělal, si i s kulkou v rameni poradil velmi dobře sám. Rozhodl jsem se tedy příběh rozšířit o závěrečnou pasáž s proměnou. A jak si tedy konec vysvětlovat? Inu. To je na vás. Tak trochu mě k tomuto přístupu dostrkala přednáška Juriho Norštejna. Někdo z přítomných se ho ptal, co vyjadřuje jablko v jeho filmu Pohádka pohádek a dostalo se mu vyprávění o velkých jablcích z mistrova dětství. Ta měl malý Juri rád, a když pak vytvářel tento svůj film, rozhodl se do něj tuto nadšenost svého dětství tímto způsobem zakomponovat. Jablko nevyjadřovalo nic hlubokého a ani nemělo, jen si to tam lidi našli, pokud chtěli... S podobným systémem pracuji i já (i když se samozřejmě nechci s mistrem nějak srovnávat). V mé práci jsou věci spojené s mými zkušenostmi, zejména v oblasti dealerů, a nemusí být (a někdy ani nemají) pro všechny čitelné. Každopádně jsou ale podány tak, aby vybízely k tvorbě teorií a hledání odpovědí. Jakékoli podání je potom prakticky správné, ale v první řadě nutí diváka zamyslet se (což je věc, kterou bych rád viděl dělat lidem častěji). Sám pro sebe tomuto způsobu tvoření příběhu říkám „systém orné půdy“ a využíval jsem ho již dříve ve svých malbách i kresbách. Tam jsem se setkal s pozitivním ohlasem, a tak doufám, že to podobně dopadne i v rámci animovaného filmu. Ostatně, sám mám díla s podobným ražením rád a jen tak nezapomenu, jak jsem poprvé fascinovaně hleděl na filmy jako Svatá hora, kde jsem zdaleka všemu nerozuměl a spoustu věcí mi zůstávalo naprostou záhadou, ale možná právě proto mě toto dílo natolik přitahovalo. Uvědomuji si, že to takhle samozřejmě působí jen na určitou sortu diváků a že mnoho z nich to spíše rozčílí, ale já jsem nikdy nechtěl dělat věci pro příliš široké obecenstvo (speciálně teď, kdy si to ještě můžu více méně dovolit) a vždycky budu raději, když diváka alespoň rozčílím, než když v něm nezůstanou emoce zcela žádné...

A jak to tedy, po všech těch úpravách a osekání děje a významů dopadlo? Skončil jsem u bizarní urban fantasy s nejednoznačným koncem a nevysvětlenými charaktery. Od takřka dokumentárního snímku jsem se dostal ke krátkému příběhu, založenému čistě na mých subjektivních pocitech a zážitcích... Na jednu stranu je to určitě úspěch, protože (jak už jsem jednou psal) přesně takhle se budete cítit, když se jednou ponoříte do kolotoče drog. A pro ty z nás, kterých je doufám většina, tu bude alespoň krátká exkurze skrz můj film.

3 REALIZACE

3.1 Výtvarné návrhy

Nejprve jsem se rozhodoval mezi kresbou a malbou a nakonec došlo na digitální malbu. S tímto médiem už nějakou dobu pracuji a mám tedy i určitý vlastní projev. Pokud bych měl jmenovat určité malíře, jež mě v tomto směru ovlivnili, byl by to jistě Jason Manley a (speciálně pro tento film) James McNeill Whistler. Ideální by byla samozřejmě práce olejem na sklo, avšak vzhledem k omezeným časovým a finančním možnostem jsem zvolil právě její digitální simulaci.

Základní rozhodnutí spočívalo v množství detailů a barev, které chci použít. Již od začátku jsem vyloučil nějakou velkou stylizaci postav a chtěl jsem se držet více méně reálu. Pokud bych se ale chtěl držet opravdu detailní realistické malby a větší škály barev, jistě by na tom velmi utrpěla animace (což se ostatně stalo tak jako tak) , neboť s takto náročnou technikou bych jistě nestíhal vytvořit dostatečný počet fází. Nejdříve jsem se tedy vzdal barevnosti. Veškerou barevnou škálu jsem prakticky omezil pouze na odstíny zelené a žluté, jež se mění v závislosti na příběhu. Takto osekaná barva však působila spíše potíže a tak jsem nakonec došel až k černobílému ztvárnění. Poté se ve filmu samozřejmě vyskytují modré, zářící hlavy Dvou. Barva měla původně sloužit k rozlišování času ve filmu (přítomnost x retrospektiva), avšak po jejím zrušení jsem musel vymyslet něco jiného. Řešení se dostavilo ve formě různých druhů stříhů, využívajících právě techniku digitální malby, takže nakonec věc dopadla ještě lépe, než kdybych barvu zachoval. Poté přišlo na řadu zjednodušování malby. Rozhodl jsem se potlačit detaily a většinu obrazu lehce rozmlžit. Propracovával jsem pouze důležité části záběru. Malbu jsem zároveň prokládal větším množstvím textur. Pracoval jsem tedy následovně – nejdříve jsem vytvořil základní kostru animace, přes ni jsem maloval v černé a bílé – od nejhlubší černě k nejzářivějším světlům. Nakonec jsem používal textury s lehce modrým nádechem.

V původním plánu měl být zobrazen větší počet různých stavů rozmanitými způsoby. Základ postav měl být vždy realistický a následně se mělo silně stylizovat. Stylizace byla podřízena určitému průměru stavu, jež mi byl popsán větším počtem uživatelů. Tedy např. po použití pervitinu se měla celá postava nepřírozeně rozklepat a zostřit. Uživatelé extáze

zase začnou svítit neonovými barvami a jejich tvář se roztáhne v umělé grimase úsměvu... Nakonec se ale tyto záležitosti do filmu nevešly a já tedy vyjádřil jen jeden stav v postavách dvou. Tedy - stavy na lysohlávkách jsou různé a velmi se liší, vzal jsem tedy jen několik základních rysů. Většina lidí po požití hub ztrácí schopnost rozlišovat pro ně důležité a nedůležité vjemy. V praxi to vypadá tak, že pokud stojíte v davu lidí a kolem vám probíhá dejme tomu pět různých dialogů, vnímáte všechny stejně. Stejně tak šustění listů na stromech, projíždějící auta atd. Celkový dojem si poté smícháte do zcela nových souvislostí a příběhů. Toto jsem chtěl vyjádřit v hlavách dvou. Září, a jejich šlahouny sahají do širokého okolí. Jaksi ohmatávají prostor kolem sebe. Druhou charakteristikou bylo cítění pohybu. To bylo silně individuální. Mně se líbily zejména dva případy. Oba se shodovaly v tom, že celá akce probíhala buď velice pomalu, nebo naopak závratnou rychlostí. V jednom případě uživatel cítil veškerou práci a pnutí jeho svalů při každém kroku. V druhém se děl pravý opak a člověk jakoby levitoval. Osobně mě zaujal spíš první případ, ale pro animaci byl vhodnější druhý. Levitace podpořila jakousi mystičnost celé události a také mi přeci jenom velmi pomohla při animaci. Postavy jsou celou dobu v pohybu a animovat čtyři minuty levitace, než chůze, je přeci jenom příjemnější záležitost. Posledním důležitým bodem bylo chování Dvou. O tom však později.

Halucinace

I zde nastala klasická situace velkých plánů na začátku projektu a postupného odsekávání v průběhu. Halucinogení část mého filmu bohužel prošla tímto vývojem natolik razantně, že se v konečném závěru do snímku ani nevešla... Poslední naděje byly různé anomálie v okolí Dvou (levitující dlažební kostky, rozhýbání pouličních lamp atd.), ale i od těchto hravých detailů jsem musel, znovu z důvodu času a náročnosti, upustit... Rozhodně je pro mě ale důležité, že jsem tuto možnost alespoň zvažoval a promyslel, jelikož jí (jako spoustu dalších věcí z tohoto projekt) budu moci použít v mé další tvorbě. V některém z mých dalších projektů. Ostatně je tohle docela silná charakteristika celého tohoto díla. Na jednu stranu je to sice škoda, ale tyto investice do budoucna se mi zatím vždy vyplatily.

Kresba a malba

Tady mi působil základní problém fakt, že jsem ještě nikdy před tím pořádně malbou nezkoušel animovat a trochu jsem se bál riskovat. Na druhou stranu jsem chtěl tvořit práci

digitálně a v tomto médiu už jsem měl zkušenosti právě s malbou. Po několika animačních zkouškách se ukázalo, že mi je malba přeci jen mnohem bližší a zároveň působí mnohem zajímavějším efektem než má kresba (speciálně s ohledem na námět). Tady ovšem vyvstává otázka, zda-li je lepší propracovaný styl nebo animace, jelikož jedno prostě muselo jít z kola ven. Já se tentokrát rozhodl pro animaci (během studia jsem zjistil, že mi je klasická malba asi přeci jen o něco bližší než animace, a tak to podle toho dopadlo), ale v průběhu práce jsem toho často skoro až litoval. Každopádně mi přijde, že jsem malbou dosáhl pár zajímavých efektů, které bych si zase musel odpustit při práci s linkou. Například malbu zářivě nasvícených ploch na povrchu postav nebo světélkující hlavy Dvou bylo vyloženě zábavné malovat a navíc ve filmu (čas od času) působí opravdu dobře.

Dealer

Postavu dealera jsem sestavil podle skutečné podoby několika lidí, jež si prodejem drog vydělávají a s nimiž jsem se setkal osobně. Rozhodoval jsem se mezi několika základními charaktery. Od “tvrďáka“ vyznačujícího se např. mohawkem a mohutnější stavbou těla, po hošíky s lehkou nadváhou, do kterých by to jeden vůbec neřekl. Promyslel jsem tedy dealerovo vystupování v průběhu filmu a na základě toho jsem vybral. Náš dealer si většinou snaží udržet ironický nadhled a určitou formu frajerského chování. Také je celkem důležitý fakt, že je během většiny příběhu nesen mezi Dvěma pár čísel nad zemí. V téhle pozici by pravděpodobně nepůsobila dobře ani mohutná postavy s vyrýsovanými svaly a ani obtloustlý hošík. Přiklonil jsem se tedy k podobě nějakého floutka dnešní doby. Měl by evokovat nějakého městského flákače a takovou podobu jsem mu nakonec určil. Má bradku (což je všeobecně znamení pro lidi, co chtějí mít vousy, ale nejsou dostateční frajeři na to, aby si nechali narůst pořádný plnovous, nebo jim to prostě ještě neroste) a zakroucené delší vlasy. Tenhle účes vám vznikne, pokud dostatečně dlouho nosíte svou kšiltovku i do sprchy a do postele. Vzniká tak určitý kontrast mezi více méně zanedbaným vzhledem navlečeném v cool oblečení. Dalším důvodem byl fakt, že děj filmu je založen na vyprávění zejména dvou lidí, kteří by spíše zapadli do škatulky hodného chlapce a tvrďáka a vyprávění “hoperů“ jsem prakticky nevyužil. Přišlo mi tedy osobně férové (ač jen na jakési symbolické úrovni) dosadit je do svého filmu alespoň tímto vizuálním způsobem a tím lehce vyvážit rovnováhu mezi získanými zkušenosti a výsledným filmem. Na jednu stranu jsem měl strach, aby jeho vizáž jaksi “klasického hopera“ nevyzněla příliš stereotypně, ale na druhou stranu, takhle většina těchto mladých dealerů opravdu vypadá.

Celkově jsem zvolil co nejjednodušší oděv. Došel jsem tedy k nějaké univerzální uniformě, jež se v podobném prostředí často nosí. Původně se mělo na dealerovi vyskytovat několik nápisů, které ještě více odkazovaly na dané prostředí, avšak když jsem srovnal jejich důležitost a náročnost jejich ztvárnění... No... Jak se zdá, je tento problém jeden ze základních rysů průběhu práce na mém filmu. Zmíněné nápisy jsem nakonec použil ve formě tagů a „bomb“ na zdech města a interiérů, ale o tom později...

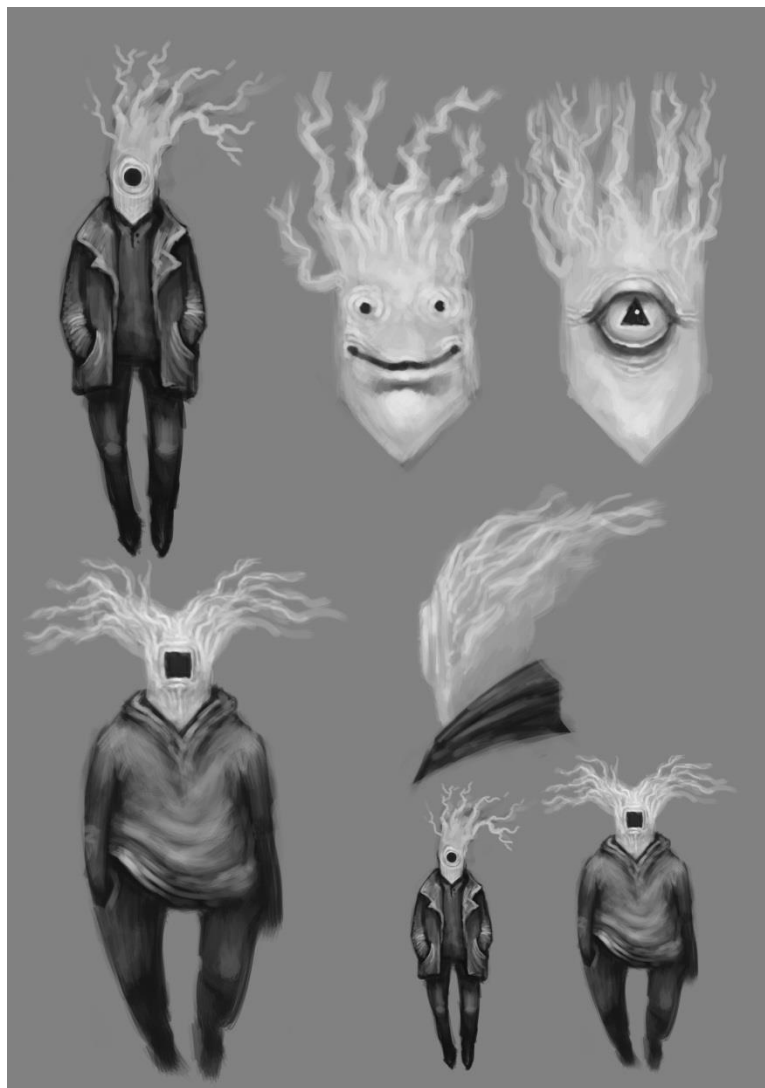


Obr. 1 Původní návrhy tváře dealera a jeho konečná podoba

Dva

Postavy Dvou si od začátku práce také prošly určitým vývojem, nebyl však natolik zásadní jako u spousta jiných aspektů projektu. Tito jsou také inspirováni skutečnými lidmi a tak jsem měl již od začátku danou jejich velikost a oblečení. Také jsem věděl, že něco zajímavého provedu s jejich hlavami. Původně se mělo jednat o barevné skvrny, které svou dvourozměrností měly popírat okolní prostor a být v neustálém napětí a pohybu. Velmi rychle jsem však dospěl k oněm zářícím “plamenům“, které tam nakonec jsou. Původně jsem vycházel z tvarů a rozvětvení korun stromů, ale však postupem animace došlo k jejich zjednodušení a z prvotních návrhů jsem pro ně převzal i onu neposednost. Poslední vzhledová úprava byla v oblečení. Kožená bunda, ve které je oblečený menší ze Dvou byla zbytečně náročná při animování určitých záběrů a vzhledem k dosti jednoznačnému rozlišení Dvou pomocí hlav, nezastávala ani nijak důležitou roli. Proto jsem se nakonec

rozhodl nahradit jí neforemnou, pytlovitou mikinou, jakou už byl vybaven větší z nich. Úplně poslední změna přišla v animaci. Dva měli původně naprosto obyčejně chodit, avšak pak jsem zažil krátký okamžik osvětlení, ve kterém mě napadla právě levitace. Ta má na rozdíl o chůze několik velmi zásadních výhod. Přispívá k celkové bizarní atmosféře filmu, shoduje se s popisem určitých stavů vyvolaných halucinogeními látkami a také, buďme upřímní, se animuje mnohem jednoduším způsobem než chůze...



Obr. 2 První návrhy Dvou

Město

Město je přímo inspirováno nočním Libercem a historickou částí Prahy. Většinu jsem ho zahalil do mlh a oparů. Je to přímý odkaz na Liberec, kde je mlha a zima pořád. Taky jsem tím chtěl filmu lehce dodat atmosféru filmu noir, jež mám rád a také se mi k tomu hodil.

Nechtěl jsem celkovou scénu rušit neony a září výloh, ač k prostředí dnešního nočního města neodmyslitelně patří. Doufal jsem, že to podpoří celkovou liduprázdnou atmosféru, které ve filmu panuje. Chtěl jsem se zaměřit hlavně na postavy a ne na okolní architekturu. Nakonec tak stěny města slouží spíš jako plátna pro graffiti, které většinou tématicky sedí situaci v daném záběru. Samozřejmě zde nastal jistý předpokládaný problém. Takto stylizované nápisy nejsou zrovna hned a na první pokus čitelné. Speciálně v rychlých záběrech animovaného filmu, kde se odehrává ještě další děj a nápisy samotné jsou překryty texturou zdi a hrou světla. Nakonec se tak stávají jen jakýmsi doplňkem, který si divák může užít až možná při opětovném shlédnutí snímku. Každopádně se ale domnívám, že přesně tyto detaily jsou pro film velmi důležité a efektivně podtrhují atmosféru města a filmu celkově.



Obr. 3 Návrhy nápisů

Nápisy většinou buď dávají pokyny pro postavy v záběru. Např. když dealer vyráží do doupěte překupníků, je vedle něj na stěně vidět velký nápis GO!. Stejně tak si ve scéně, kdy ze dveří v doupěti vylézejí rudé šlahouny, můžete všimnout nápisů jako DANGER, BAD GUY, DAEMON atd. Občas se na stěně vyskytne i podpis některých lidí, se kterými jsem se v rámci zjišťování informací setkal... Tyto odkazy jsou tedy takřka to jediné, co se na prázdných, betonových zdech mého města (nepočítáme-li několik svítících oken v dostatečně odtažené výšce) nachází. Doufám, že jsem tak ve městě vytvořil dostatečně stísněnou až klaustrofobní atmosféru, která podtrhuje osamocení hlavních postav a jaksi nereálné vyznění snímku.

Kedry

Kedry jsou snad jediní, kteří neprošli prakticky žádnou změnou od jejich prvních návrhů. Jediné, co se změnilo, byl jejich počet. Původně měli ve filmu vystupovat tři. Společně se zakuklencem a frajerem v tílku se měla v doupěti zdržovat ještě blondýna s velkými slunečními brýlemi. Každý měl určitou roli. Frajer je jasný, je to vůdce a podává obálku s matrem. Proto je propracovanější, než třeba zakuklenec a je v popředí. Zakuklenec je zlý muž vzadu. Kedry měli být rozhodně v přesile, a tak zakuklenec hraje roli jakéhosi stínu do počtu. Proto stojí v pozadí a nijak zvlášť propracovaný není. Třetí měla být právě blondýna. Měla být takovým atmosferickým prvkem. Sedět o kus dál, nezajímat se o dění a ve vlastním vesmíru si ve stínu dávat dávku. Měla reprezentovat právě tyhle trosky, které se často plouží po vlakových nádražích a čekají na svého prodejce, nebo se zdržují co nejbližší v jeho blízkosti. Nakonec se však do filmu nevešla a kedry zůstali dvě.

3.2 Technický scénář

Technický scénář je taková smutná epizoda celého průběhu tvorby mého filmu. První (a poslední) verze vznikla ještě v době, kdy nebyl úplně dořešený děj - např. byl ukončený už na křižovatce a ještě v něm nebyla zahrnuta proměna. A také to bylo ještě před velmi důležitou schůzkou s mým konečným střihačem (jež se odehrála dost pozdě), po které došlo k radikálním změnám ve stříhu mezi současností a retrospektivou a také k přidání několika dalších záběrů. Ani zvuk zde není obsažen zrovna zodpovědně, neboť velmi dlouho nebylo zcela jasné, kdo bude můj film zvučit a rozhřešení přišlo až na poslední chvíli. Každopádně i přes to zůstalo mnoho záběrů zachováno a velmi mi pomohly při promýšlení monologu dealera.

Každopádně se zde ukázala moje tendence k středovým kompozicím a párkrát jsem se i nechal inspirovat různými záběry z mého oblíbeného žánru film noir, kde se výtečným způsobem pracuje se světlem a tedy s kontrastem černé a bílé. Ve svém filmu jsem se snažil tyto aspekty také používat - a to například v záběrech ze sídla překupníků, tedy světlo lampy, které osekává rohy záběru, nebo třeba s průletem dvou a dealera temným tunelem, který metamorfuje z obálky na stole a potom na stůl samotný. Tato práce s výraznými světly a hlubokou tmou mě opravdu bavila a rozhodně se jí hodlám věnovat i nadále. Ne, že by se stejného principu nedalo využít i v barevném filmu... Avšak

v černobílých snímcích tento kontrast přeci jenom vynikne mnohem elegantnějším a čistším způsobem.

3.3 Animatik

Animatik vycházel přímo z technického scénáře a proto trpí stejnými nedostatky... Přinesl mi ovšem několik důležitých poznatků do budoucna. Tedy. Animatik jsem tvořil černobíle. Tou dobou jsem sice ještě počítal s barevným zpracováním, avšak když se karta obrátila a já se přiklonil k černobílé formě, byl mi animatik skvělým pomocníkem. Sice jsem v něm zobrazoval hlavy Dvou zářivou bílou, což se úplně neshodovalo s modrou, kterou jsem použil později, a proto jsem musel pár záběrů lehce upravovat, ale pořád to něco znamenalo. Jeho hlavní přínos byl ovšem v délce záběrů. Když jsem animatik skládal já, ukázalo se, jak moc mě ovlivnil Tarkovskij a četba Dostojevského... Film měl silně přes šest minut a obsahoval mnoho dlouhých výdrží a významných pohledů. Když jsem tento materiál později předal svému střihači, dostala se mi od něj nazpět sotva třiminutová verze u které jsme i nakonec zůstali. Nutno podotknout, že jsem v konečném závěru tento krok ocenil, neboť jsem animaci samotnou spíš nestíhal, než abych si dělal desítky fázi různých výdrží a jemných nuancí navíc. Nemluvě o tom, že by film v mnoha chvílích spíš nudil, čehož jsem docílit zrovna nechtěl.

Jako štěstí v neštěstí se později ukázal fakt, že jsem animatik zrovna dvakrát neproanimovával. Tím jsem sice docílil toho, že jsem musel zhruba dvě scény měnit kvůli tomu, jak v pohybu nakonec vypadaly, což bych jinak jistě zjistil již během výroby propracovanějšího animatiku. Na druhou stranu jsem spoustu záběrů pozměnil, a tak by tato práce na animatiku byla prakticky jen ztrátou času.

3.4 Průběh animace

Tak. A nyní již k animaci samotné. Tento proces probíhal ve třech fázích a ve třech různých programech. Nejdříve jsem si připravil hrubou animaci v programu TVPaint. Vše krom výdrží bylo animováno ve správném čase a většinou i velikosti. Animace byla provedena ve velmi hrubé, nebarvené skice. Zpravidla jsem naznačoval vše, jak tělo postav, tak třeba i vržené stíny. Původně jsem chtěl i tuto část vytvářet už ve Photoshopu,

avšak systém průsvitek je v tomto programu s TVPaintem nesrovnatelný a tam jsem práci takto rozdělil. Program TVPaint už nějaký ten rok ovládám a neměl jsem problém se v něm orientovat a pracovat s ním. Ostatně, používal jsem jen jeho nejzákladnější funkce a tak jsem se ani neměl kde ztratit.

Inu, jak lze předpokládat, druhá část probíhala v programu Adobe Photoshop. Nejdříve jsem přes skinu nakreslil přesnější linie a poté jí podbarvil velmi tmavým tónem šedi. Na to jsem v dalších a dalších vrstvách nanášel stále světlejší odstíny různými druhy štětců. Zpravidla jsem se vystačil se třemi - jeden na textílie, jeden na kůži a jeden na hlavy Dvou. Speciální stětce jsem pak používal na tvorbu krvavých skvrn na dealerových zádech a na dopise. Nakonec jsem dodělal linie výrazných, nejvyšších světel, které se ukázali být jednoduchým a efektním způsobem modelace postavy. Musím říct, že právě animování světel mě bavilo ze všeho nejvíce. Je to přeci jenom něco, co si člověk při animaci linkou tolik neužije. Každopádně to ale byl proces vyčerpávající a v některých místech filmu je to bohužel znát. Zároveň jsem se tak omezil o spoustu animačních drobností a vylepšení, jelikož by jejich tvorba byla až příliš časově náročná. Zároveň tak došlo ke zkrácení mnoha záběrů... V tomto programu pracuji velmi často, takže funkce spojené se samotnou malbou mám v malíku a nenastaly při nich žádné problémy. Musel jsem se pouze naučit využívat právě systém animace. Ten je zde sice už použitelný, avšak i tam mě v mnoha ohledech zklamával a pravděpodobně bych se k němu znovu nevrátil. Zejména práce s průsvitkami byla zbytečně krkolomná. Každopádně se domnívám, že je zde mnohem lepší prostředí pro malbu a mnohem kvalitnější výběr a tvoření štětců než v TVPaintu.

Posledním krokem byly úpravy v Adobe After Effects. Zde jsem dodělal potřebné výdrže a dodal textury a šum, který je v mé práci celkem výrazným prvkem - Tyto jsem tvořil výhradně přes efekt Add Grain. V neposlední řadě jsem zde i dodělával efekt záře pro hlavy dvou a zároveň zář odražených světel, či rozsvícených oken. Pro tyto účely jsem používal efekt Glow, který mojí práci častokrát zachraňoval, neboť s jeho použitím vypadala většina záběru podstatně lépe. Uznávám, že nejsem zrovna technicky zaměřený člověk a tak jsem se čas od času zasekl na něčem, z čeho se nakonec vyklubal zcela banální problém - jedna zapomenutá vrstva, jeden špatně zaškrtnutý či nastavený efekt a podobně. Nakonec se však animace obešla bez výrazných technických problémů. Tedy rozhodně bez čehokoli, co by se po chvíli rozčilování nedalo v klidu vyřešit. Ostatně nakonec jsem se v tomto programu naučil používat určité efekty a funkce, které jsem ještě na začátku práce

neznal, a které značně pomohly k jejímu konečnému vyznění (právě třeba výše zmíněné šumy a záře). Takže to za to občasné rozčilování rozhodně stálo.

4 POSTPRODUKCE

4.1 Monolog

Monolog dealera je jedna z nejzásadnějších pasáží celého filmu. Jako jako taková sebou přinesla předpokládanou nálož problému a ještě nějaké navíc jako bonus. Dokud jsem ještě počítal s tím, že se můj film ponese v dokumentárním duchu, byl určitý hlasový doprovod takřka nevyhnutelný a já se mu nijak nebránil. Ono by to bez něj asi stejně moc nefungovalo. Když se pak celá práce přesunula do jiné roviny, monolog už tam jaksi zůstal... Ono to ničemu vlastně neškodilo. Nepochybně to zjednodušilo orientaci v ději a zároveň to film přiblížilo k mému oblíbenému noiru, což určitě nebylo na škodu. Napsat monolog také nebyl až takový problém. Takřka první verze již byla konečná. Jediné, co prošlo změnami, bylo vyškrtání většiny slangových výrazů, aby byl monolog srozumitelnější, a pak samozřejmě několik logických chyb, které určoval průběh práce na filmu (původně tak třeba mluvil o třech kedrách, místo konečných dvou atd.). Až potud bylo všechno v pořádku. Pak ovšem přišla chvíle, kdy se měl monolog namluvit. První pracovní verzi jsem si namlouval sám a po jejím přeposlechnutí jsem došel k závěru, že by to určitě měl dělat někdo jiný. Pak jsem byl ale natolik zasypán prací na samotné animaci, že jsem tuto problematiku neřešil tolik, jak by si jistě zasloužila a potenciální herci, kteří zprvu s nahráváním souhlasili, se z toho začali velmi úspěšně vykrucovat. Jedna z posledních nadějí se vyskytla ve chvíli, kdy se můj text oběvil na setkání amatérských načítačů audioknih. Odtamtud se mi sice dostalo kvalitního namluvení monologu, avšak načítač naprosto fatálně netrefil hlasem a projevem charakter dealera, takže jsem nakonec tuto nahrávku nemohl použít... Samozřejmě je moje vina, že jsem nebyl přítomen a nemohl jsem tedy herce vést a popisný text, který jsem k monologu napsal, evidentně nebyl popisný dost. Nezbylo mi tedy nakonec nic jiného, než si, se značným zpožděním a za výrazné pomoci vedoucího mé práce, namluvit text sám. Mělo to sice tu výhodu, že jsem mohl podat dealera tak, jak jsem chtěl, avšak přeci jenom žádný herec nejsem a domnívám se, že se to na monologu projevilo. Každopádně jsem se ale naučil něco více o práci s hlasem a o namlouvání samotném, což zcela jistě naní na škodu.

4.2 Střih

Na střihu jsem společně se svým střihačem pracoval průběžně takřka od animatiku, takže jeho konečná verze vznikla již během animace samotné. Závěrečný střih pak tedy nepředstavoval žádný problém, ani výrazný zásah do stopáže či animace. Jen snad ve dvou případech se stalo, že záběry plynule nenavazovaly a musely být přeanimovány první či poslední vteřiny záběru, avšak s tím se počítalo.

4.3 Zvuk

Ozvučení filmu byla celkově dobrodružná záležitost. Mým prvotním záměrem bylo celý film podkreslit hlubokými, klidnými tóny s využitím elektronické hudby. Sluchové vjemy jsou sice po pozření drog také výrazné a v nazvučení se tak skrýval silný potenciál, ale na druhou stranu se v průběhu takřka celého filmu mluví a monologu musí být rozumět. Nechtěl jsem ho tedy nechat rozbít příliš výraznou hudbou. Prostor pro hru se zvuky byl tedy pouze při scéně s výstřelem v doupeti (a to velmi krátký), a pak v závěrečné sekvenci. S rozvržením zvuku by tedy problém nebyl, otázka byla, kdo ho vytvoří. Jako jeden z velkých problémů při tvorbě celého mého filmu se ukázalo to, že jsem si hned na začátek nesehnal nějakého produkčního... A tento nedosatek se nejvíce projevil právě na poli zvuku. Teoreticky se nad mojí prací tedy vystřídalo několik zvukařů a samotný zvuk byl dokončen takřka nouzově až na poslední chvíli.

ZÁVĚR

Film Šli dva a byli jinak je krátká, bizarní urban fantasy volně inspirována skutečnými příběhy, které jsem slyšel (nebo zažil) od českých dealerů a uživatelů tvrdých drog. Speciálně lidí zhruba v mém věku. Ve filmu je upřednostněno výtvarno nad animací. Celá práce je zpracována digitální malbou, která sice podtrhuje atmosféru filmu, ale je to příliš náročná technika pro zpracovanou animaci. Chtěl jsem tento krok vyzkoušet úmyslně a poučil jsem se z něj. Významnou roli ve filmu hraje monolog, jež jsem namlouval sám a naučil jsem se při této příležitosti něco nového o práci s hlasem a jeho použití ve filmu.... Film, ač se zabývá zrovna tématem drog, rozhodně nemá nijak moralizovat, ani drogy propagovat. Ve filmu je použito různých situací a symbolů, které útočí na důvtip diváka a nebádajího k zamyšlení se na jejich významy. Celá atmosféra má působit nevšedním, až znepokojujícím dojmem.

Kdybych měl na filmu začít pracovat znovu, mnoho věcí bych udělal jinak. Samozřejmě. Beru to ovšem jako dobré znamení a důkaz, že jsem se při výrobě naučil mnoho nového a někde jsem se zase posunul, což je, dle mého soudu, to nejdůležitější.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] MRAVČÍK, PH.D., MUDr. V. a Mgr. L. GROLMUSOVÁ. *Výroční zpráva o stavu ve věcech drog v České republice 2012*. Praha: Úřad vlády České republiky, 2013. ISBN 978-80-7440-077-3.
- [2] DOLEŽAL, X. J. *Jak se berou drogy*. Praha: FORMÁT, 1998. 174 s. ISBN 80-86155-11-0
- [3] NEŠPOR, K. *Vaše děti a návykové látky*. Praha: PORTÁL, 2001. 157 s. ISBN 80-7178-515-6
- [4] JANÍK, A., DUŠEK, K. *Drogy a společnost*. Praha: AVICENUM, 1990. 344 s. ISBN 80-201-0087-3
- [5] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. 1st pub. London: Faber and Faber, 2001, x, 342 s. ISBN 05-712-1268-9.
- [6] THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions, c1981. ISBN 07-868-6070-7.
- [7] NÁRODNÍ MONITOROVACÍ STŘEDISKO PRO DROGY A DROGOVÉ ZÁVISLOSTI. *Výroční zpráva o stavu ve věcech drog v České republice v roce 2007*. Praha: Úřad vlády České republiky, 2008. 135s. ISBN 978-80-87041-46-80

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Původní návrhy tváře dealera a jeho konečná podoba





Obr. 2 První návrhy Dvou

Obr. 3 Návrhy nápisů

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

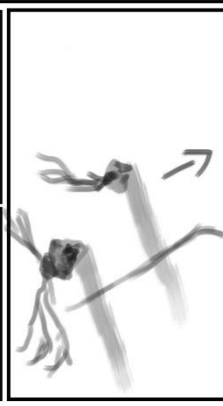

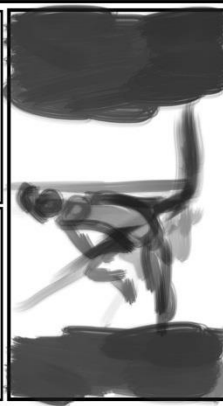

HUDBA	ZVUK	POZN.
	Ruchy - vítr a pod.	
	Hluboký tón, později charakteristický pro pohyb Dvou.	

ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		<p>Kamera přejíždí přes chodník nakreslený dětskými kresbami (k tomu titulky). Zastaví se na kresbě dvou postavíček, (záběr) na které dopadnou dva stíny.</p>
		<p>Postavy levitují na kresbami.</p>
		
		

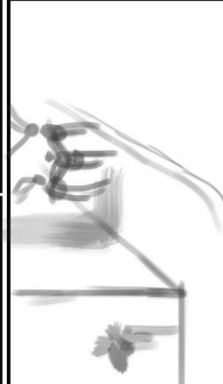

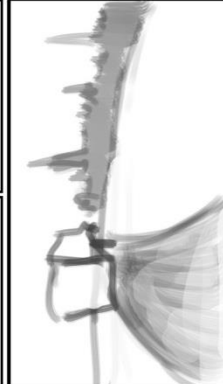

ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		Dva se dívají dolů, pak na sebe a poté po směru ťípkající postavy.
		A tím směrem se také vydají.
		Odlétají do temné ulice (mizí ve tmě).
		Slétají po schodech. Když minou lampu, tak drkne jako struna.

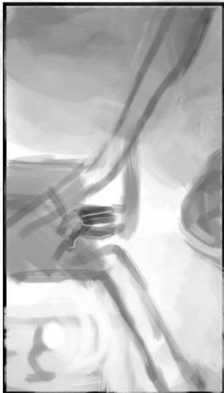
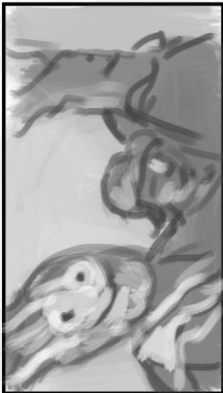
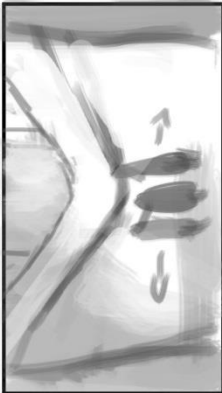
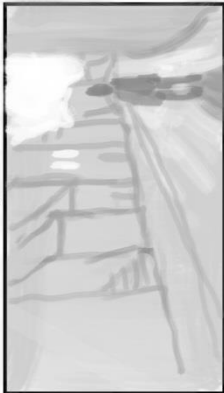
HUDBA	ZVUK	POZN.
	Zvuk struny	

HUDBA	ZVUK	POZN.
	Hluboký zvuk Dvou.	Domyslet další haluze.

ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		Dva se přezenu přes silnice.
		Kamera jede z prava do leva. První zabírá v dáli Dva, vynořující se ze tmy. Poté najede na dealera.
		Dealer těžce zvedá hlavu. „Potkat něco takovýho v noci na ulici, to člověku vždycky zvedne naladu!“ (ironicky).
		Dva vytáhnou ruce z kapes a popadnou dealera. Ruce zatmí obrazovku

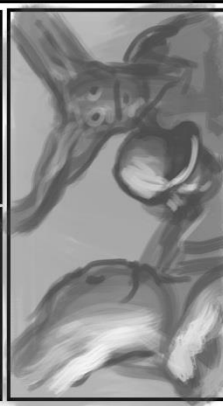
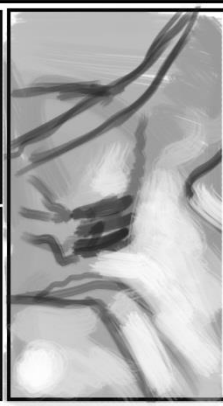
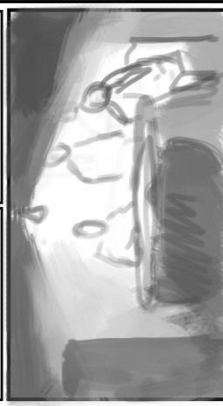

HUDBA	ZVUK	POZN.
	Projíždějící auto.	
	Ruchy auta a poté otevření dveří.	

ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		<p>Dva odnáší dealera. Kamera najíždí na krvavý flek co po něm zůstal na stěně.</p>
		<p>„Tak já teda pudu s váma, chlápci. Stejně nevím, kde sem...“</p>
		<p>„Odvezli mě sem v takový votřískaný dodávce. Hráli si na hrozně tajný borec.“</p>
		<p>„Nevím ani jaký je tohle město. Jeli jsme snad dvě hodiny, než ten krám zastavil.“ Drncání auta. Poté se zastavuje a otevřít se dveře (dealera zaplaví světlo)</p>



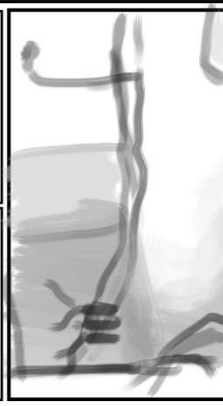
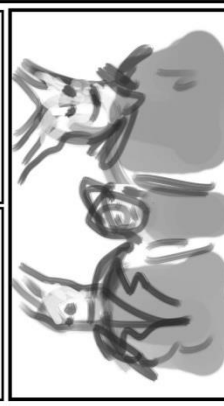
ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		Vchází na křižovatku. „Byla to taková zaprášená ulice a opustěnejma barákama.“
		Dva se dívají každý do jiné ulice. Dealer chvíli oddech a pak energicky zvedne hlavu a pokračuje. „... No“.
		Dva se ošívají na místě, jako by chtěli vyrazit každý jiným směrem. „...No a tak se ptám řidiče, kterej je to barák“.
		A on říká „Ten, ve kterym se svítí, běž za světlem“.

HUDBA	ZVUK	POZN.
	Celou dobu hluboký zvuk, jako pod hladinou.	

HUDBA	ZVUK	POZN.
	Přirozené ruchy šustění atd.	


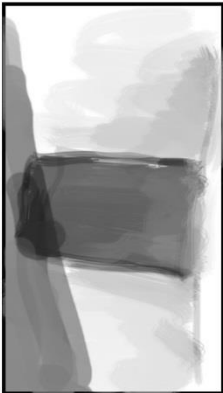


ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		Dva se na sebe podivají, jeden se přestane usmívat a pak se oba odíjí za světlem.
		Odlétají do osvětlené ulice.
		„Pak už mělo dojít k obchodu. Byli tam tři. Samí kedry, řekl bych... Už mi bylo jasné proč byli tak paranoiční.“
		„Nejzachovalejší frajer vyřádnul balík s matrem.“ Ruka nejdříve šáhne pod stůl a poté vytáhne papírový pytel a položí ho na stůl.

HUDBA	ZVUK	POZN.
	Cinknutí vystřelováku.	

ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		<p>„Tak sem to vomrknul a vytáhnul prachy, že to teda jako beru.“</p>
		<p>„A v tu chvíli začal frajer hrát na hard. Sebral prachy ale maitro mi nešel. A at' přeš vypadnu, než to začne bejt vostrý.“ Petřák za Frajerem vytahuje nůž.</p>
		<p>„Tak přemejšli, jak z toho ven a zkusim na ty smažky blafovat.“ Přilétají na další křižovatku.</p>
		<p>„Kámoš sleduje muj mobil přes GPS, říkám.“ U toho pohodí hlavou doleva, jako by tím ukazoval na člověka za sebou. „Jestli bude problém, tak vám do týhle díry zavolá bengá.“</p>

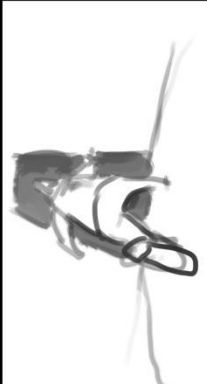
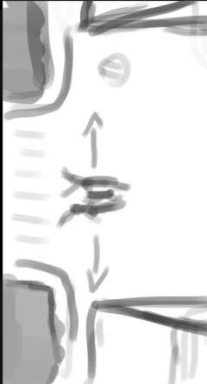
HUDBA	ZVUK	POZN.
	Šepot.	
	Kroky.	
	Hlasitější kroky, ozvěna jako ve sklepe.	

ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		„No a co myslíš, sežrali to!“ Míří do leva.
		„Pak se mezi sebou chvíli radili, ale nakonec mi to matro stejně dali... Teda skoro“
		Ruce se přibližují, ale když už má dojít k převzetí, ozvou se tlumené kroky.
		Zvuk vychází ze dveří a zúčastnění se otočí tím směrem.

ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		Hledí...
		Kamera se přibližuje ke dveřím.
		Dealer pohledem sklouzne na matro.
		Bere matro a otočí se k ritěku, v tu chvíli se ozve „Police! Stůj!“. V tom se celá scéna zastaví a chvíli tvrdě nehybná a v tichu. Poté se ozve výstřel a s ním scéna ostře bleskne v bílou.

HUDBA	ZVUK	POZN.
	Kroky.	
	Kroky...	
	Kroky.	
	Výstřel.	

HUDBA	ZVUK	POZN.

ZÁBĚR	ČAS	AKCE
		<p>Dealer utíká do druhých dveří. Kamera jede za ním a záběr pohltí temnota.</p>
		<p>Další záběr vznikne oddálením z čenoty oka jednoho z Dvou. „A pak sem zdřhal. Nevím, jak dlouho...“</p>
		<p>„Zdřhal sem na slepo. Zatačel jsem do prava, do leva... A pak zase...“ Dealer už mluví vyčerpaně. Dva se snaží vydat směrem, který říká.</p>
		<p>„A pak sem začal cítit tu bolest...“ Dva už se nesměje.</p>

HUDBA	ZVUK	POZN.

ZÁBĚR	ČAS	AKCE	
		<p>„Zastavil jsem se až když sem si byl jistý, že sem sám, úplně sám“. Dealer má hlavu skloněnou. Zdvíhne ji až na poslední dvě slova.</p>	
		<p>Dva pouštějí dealera a ten velmi ležce dopadá na zem.</p>	
		<p>Dealer zůstává sám.</p>	
		