Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Tomas Bata University in Zlín

Tvorba, ponaučení a reflexe z natáčení filmu "Král Mor"

Jonáš Vinš

Bakalářská práce
2008

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Tuto písemnou bakalářskou práci pojímám jako popis technologických postupů při tvorbě loutek, a plnění své tvůrčí role v týmu. Najdete zde popis mých aktivit při realizaci projektu od prvního kroku- zařazení do projektu, přes přípravné fáze, scénáristické fáze, výtvarné návrhy, tvorbu loutek, natáčení, až po postprodukci. Hovořím zde také o spolupráci v týmu, a to jako doprovodný text ke každé jednotlivé kapitole.

Klíčová slova: bakalářská práce, zařazení do projektu, přípravné fáze, scénáristická fáze, výtvarné návrhy, tvorba loutek, natáčení, postprodkce

ABSTRACT

This writen bacalar word aim to describe the technological steps for creating stop-motion animation puppets, aswell i as fulfilling my creative role in a team. The thesis contains detailed descriptions of my activities throught realisation of our animated film project- joining the team, storyboarding, visual design, puppet creation, shooting, and postproduction. I wiil also evalate and discuss working as a team throughout the invidual stages of the project.

Keywords: joining, storyboarding, design, puppets, shooting, postproduction

PODĚKOVÁNÍ

Rád bych poděkoval Michaelovi Caringtonovi za spolupráci a cenné rady při realizaci mé písemné bakalářské práce.

OBSAH

ÚVOD....6
REALIZAČNÍ ČÁST....8
SCÉNÁRISTICKÁ FÁZE....9
1.1PITCHING....11
REALIZAČNÍ ČÁST....13
VÝTVARNÉ NÁVRHY....14
1.2E. A. POE....14
1.3SPORNÉ STOLETÍ....17
1.3.1Pitching 2 18
DÍLENSKÉ ZPRACOVÁNÍ – TVORBA LOUTEK....20
1.4HLAVIČKY LOUTEK....21
1.4.1Modelína....21
1.4.2Modurit....21
1.4.3Dřevo....22
1.4.4Keraplast....22
1.5RUČIČKY:....24
1.5.1Kostry ručiček:....24
1.5.2Měděné drátky....24
1.5.3 Žíhané ocelové drátky....24
1.5.4 Hliníkové dráty....25
1.5.5Naše varianta....25
1.5.6Povrch ručiček:....25
1.6KOSTRY LOUTEK:....27
1.6.1Vytvoření kostry s pomocí olověného drátu....28
1.7ŠITÍ KOSTÝMŮ A DOKONČOVÁNÍ LOUTEK....30
NATÁČENÍ....33
POSTPRODUKCE....42
ZÁVĚR....44
PROHLÁŠENÍ....46

ÚVOD

Po dvou letech studia animace se dostávám do závěrečné fáze. Přichází čas mého závěrečného-bakalářského filmu. Jako snad každý student toužím na závěr svých studií předvést celému světu jak jsem vyzrál, jakého ze mě studia udělala profesionála. Připraven vyrazit do světa se chci ukázat se svými pracemi. Oslnit. A závěrečný projekt je nejlepší formou pro presentaci. Mám na tvorbu filmu dost času. Toužím po velkolepém filmu, s kterým oslovím každého diváka. Je to má poslední šance k podstatně snadnému natočení animovaného filmu. S možnostmi, které vybavený atelier nabízí, mám skvělou příležitost natočit film, kterým se mohu v budoucnu prezentovat-a to je nutno řádně využít!

Ovšem jak se pomalu blíží termín k odevzdání námětů, synopsí nebo aspoň sepsaných vizí na závěrečný projekt, dochází mi, že většina vizí se stává pouze mlhavou iluzí. Těch pár námětů, které jsem skladoval do šuplíku se náhle zdají jen jako chabé pokusy o nějaký film. Nalézám samozřejmě také pár vcelku propracovaných projektů z minulých ročníků. Jsou sice připraveny k realizaci, ale mé představy o dobrém snímku se již za ty roky poněkud změnily. Že bych se uchýlil ke kompromisům, na to nemám povahu. Dále tedy tápu, přemýšlím, vymýšlím. Den střídá noc, a mě chybí veškerá inspirace. Veškeré pokusy končí na skladu zavrhnutých nápadů.

V té době, kdy už je člověk psychicky doopravdy na pokraji sil, kráčel jsem tou dobou zasněně prostorami školy, mě potkala ve dveřích spolužačka Vendula Šafránková. Tato osoba mi je dobře známa. První snímek, který jsme na filmové škole natáčely se uskutečnil k přednáškám týmové práce. Věřte že pro nás, jako pro nepopsaný list papíru, byla ohromnou zkušeností každá chvilka při realizaci tohoto projektu. V prvním ročníku- a ihned spolupráce s filozofickou fakultou v Brně. Na téma Systémová dynamika, které nám začínajícím animátorům nic moc neřeklo, jsme se pustili do pokusu o dokumentární neanimovaný film, který hovoří o tom zda jsou lidé zodpovědní za stav naší planety (film NULA, c2006, universita Tomáše Bati, Zlín). Jako tým jsme byli opravdu nezkušení filmaři, ale bojovali jsme za náš projekt jak jsme uměli a mohli. Byl jsem vedoucím tohoto týmu. Avšak z šesticlenného týmu byl na závěrečné projekci tříčlenný. Stalo se totiž, že po vzoru právě

Venduly Šafránkové, se na spolupráci se mnou- jakožto neshovívavým režisérem nadále nepodílela ještě celá polovina týmu. Jako lídr skupiny jsem se tedy úplně neuplatnil, I když snímek jsme dotočili, a jako tým se nakonec usmířili.

Je to důležité zmínit pro tuto práci závěrečnou. Bylo pro mě tedy opravdu překvapivé, když sem od této osoby (Venduly Šafránkové) obdržel nabídku na spolupráci u závěrečného, bakalářského filmu. A nabídka to byla opravdu lákavá!

Povídka od Edgara Alana Poe- Král Mor. Povídku jako takovou, jsem sice neznal, ale Poeovy básně i jiné povídky jsem měl rád. Když jsem se zeptal, jakou úlohu bych v projektu měl, odpověděla Vendula s pompézní nadsázkou- art designer! Tedy výtvarné návrhy loutek. Scénu by totiž prý měl na starost Petr Geňa Šenkýř. To znělo ovšem ještě mnohem lákavěji! Petr byl také součástí onoho prvního týmu, který se svoji šikovností, byl jedním z přeživších- tedy v týmu vydržel. A pokud by se náš nový tým skládal s této trojce, dal se vněm tušit velký potencionál.

Za ty dva předešlé roky setkávání jsme se stali dobrými přáteli, a v mnoha věcech jsme si skvěle rozuměli. Na druhou stranu jsme však každý jiný, a je jisté, že pokud bychom se do spolupráce pustili, nebude to jen procházka rajskou zahradou. Ale co, řekl jsem si. Lehké to v životě nebude nikdy. Jako problém jsem vnímal jinou překážku. Svoji touhu po autorském díle- tvořit a budovat své představy. Nevěděl jsem, zda budu ochoten pracovat pod vedením jiného režiséra, podstupovat kompromisy, řešit situace, problémy, prosazovat své názory v klidném duchu-zklidňovat svou horkokrevnou povahu? Podrobovat se většině? A co má touha na vytvoření svého filmu-na můj námět, podle mých představ? Nechal jsem si čas na rozmyšlenou. Nejprve sem si chtěl povídku přečíst, i když hrubý náčrt příběhu,který mě zaujal, jsem již vyposlechl.

Doma jsem vyhledal sbírku Poeových povídek, začetl se. Byl jsem vlastně okamžitě rozhodnut. Povídka byla úžasně ponurá, temná, přesto velice vtipně podaná. Procházela mnoha prostředími, a hraje v něm mnoho charakterních postav. Byl to námět, který jsem si mohl jen přát. Nabídka na tvorbu tohoto filmu splňoval veškeré mé požadavky na bakalářský projekt, kterému jsem byl ochoten věnovat svůj čas. A spolupráce s Petrem a Vendulou? To byla ohromná výzva. Já miluji výzvy, obzvlášť takové, které se opakují možná jednou za život. Po kratší debatě s Petrem jsme Vendule přikývli. Úlohy byly rozděleny, nadšení i napětí nás popo-

háněli k dalším činům. Rozehrála se spolupráce týmu, který měl před sebou nelehký úkol. Práce na filmu Král mor se dala do pohybu.

REALIZAČNÍ ČÁST

SCÉNÁRISTICKÁ FÁZE

Ve chvíli, kdy jsem odsouhlasil, že se budu na projektu Král Mor podílet, jsem měl za sebou první přečtení předlohy. Už v té chvíli jsem si byl jist, že je to námět vhodný pro loutkové zpracování. Ale na řadu přišel mnohem komplikovanější proces. Z předlohy bylo nutné utvořit scénář pro film. Jak se později ukázalo, jedná se o činnost mnohem komplikovanější, než jsme si kdo uměli představit. Zpětně viděno- nejslabší na celém příběhu byl samotný příběh! Všichni jsme unešení z prostředí, atmosféry, i charakterů postav. Ale jedno není stále jisté. Jaká je vlastně pointa toho příběhu? Samotný děj není nijak komplikovaný, ale o to více je nutné nalézt v něm-když ne uzavření, tak aspoň otevřený konec, který by diváku nabídl prostor pro zamyšlení nad samotnou pointou- oním zakončením.

Podívejte se semnou teď na příběh, jak se dá ve zkratce shrnout. Naši dva hrdinovénámořníci Bidlo a Vratiplachta, připlouvají kolem 14tého století do Londýna, města postiženého morem, aby zde přečkali noc. Jsou to námořníci, jak se patří- opilí, drzí a bez peněz. Přesto jdou do hospody, aby se zde ještě utvrdili ve své opilosti, a následně utekly z podniku bez placení. Před rozzuřenou hospodskou utíkají dále do hlouby města, až se dostanou k barikádám morové čtvrti. Neváhají, a barikádu přeskakují. Na morem zamořeném místě objevují v obchodě s pohřebnickými potřebami skupinku přeživších. Skupině předsedá podivín samo řečený Král Mor. Skupinka sjednocená svou ošklivostí a poslušností ke svému králi pozve naše námořníky, aby se s nimi pohostili. Ti si nedělají servítky, a pijí co jim je po chuti, a ještě mnohem více. Pomalu narušují poklidné bytí skupiny, až je rozeberou zcela. Dojde k bitce, námořníci vítězí, a jako úlovek z nočního tahu si odnášejí jediné dvě ženy, které se ve skupině nachází. Nalodí se a vyplovají na moře za dalšími dobrodružstvími.

Tento něžně drastický příběh o nevybíravých námořnících se jeví nekomplikovaný, pro vyprávění jasný. Ovšem z filmového hlediska se nám stal jednoduchý příběh noční můrou. Bylo nutné uzavřít příběh nějakou pointou.

Pokusím se Vám teď přiblížit potíže s kterými bylo nutno se vyrovnat. Jako první bylo nutné z příběhu vystihnout to hlavní. Tedy eliminovat nepodstatné pasáže. To z důvodu metráže filmu.

S tímto problémem jsme se vyrovnali vcelku hravě. Prostředí, situace a akce v jednotlivých scénách hravé, svižné, a mnoho zdlouhavých pasáží jsme tedy vynechávat nemuseli.

Z animačního hlediska jsme si ulehčili práci tím, že jsme částečně paralyzované postavy z příběhu převedli do jakýchsi aktivních rekvizit. Animace se tím o něco zjednodušila, samotné postavy však nezanikly, ale staly se nedílnou součástí podtrhující charakter závěrečné scény.

Spíše pro zajímavost zmiňuji vynechání scény s převrhnutím obřího sudu, který následoval po bidlově bitce s Morovou družinou. Tato pasáž se nám nezdála příliš důležitá, zato obtížná ano. Komplikovanost scény nás tenkrát zaskočila, a po společných debatách jsme ji vynechali. Při pozdějších konzultacích s pedagogy jsme byli informováni, že trik není nikterak komplikovaný, a na jeho provedení se jistě dá vymyslet mnoho animačních triků- od scénických triků (např. s gelem na vlasy, igelitem, atd.) až po post produkční počítačové triky. My byli však stejně rozhodnuti pasáž vynechat, a tak se stalo.

Mnohem závažnější byla práce na další překážce. Dlouhou dobu jsme nebyli rozhodnuti, zda užít mluveného slova- dialogů. Závěr povídky je totiž na mluveném slově zcela závislý. E.A.Poe totiž závěrečnou část věnuje monologu Krále Mora. Ten přechází do dialogu s Bidlem, který si vzpomíná, že onoho krále zná- a že to žádný král není. Že se jedná o starého herce, který si na krále pouze hraje. Celá společnost Krále Mora se tím již definitivně rozpadá a v té chvíli dochází k oné bitce. Od samého začátku jsme se s týmem přikláněli spíše ke klasickému, Trnkovskému pojetí loutky- tedy bez lipsynku- klasicky němé loutce, po vzoru starých loutkových animátorů. Z tohoto důvodu jsme se dostali do potíže největší. Nakonec jsme si totiž tímto rozhodnutím uzavřeli cestu k samotnému závěru příběhu. Jak se tedy vyrovnat s touto ztrátou? Rozhodování o konečné pointě se nakonec stalo první zatěžkávací zkouškou našeho týmu. Návrhy byly různé. Atmosféra napjatá. Rozhodování bylo nekonečně dlouhé. Několik dnů úvah, ale vcelku bez výsledku. Ani konzultace s pedagogy nepřinesly tížený výsledek. V té době se naštěstí pro nás, do konzultací aktivně vložil Pan doktor Štorch, který nám připravoval přednášky dějin animovaného filmu. Jakožto kapacita se jevil nejochotněji, a podílel se aktivně s námi na vývinu pointy. Režisérka Vendula Š. ho nakonec požádala, aby se

s panem Martinem Kublákem podílel na supervizi. Pan Štorch pak naštěstí pro nás nakonec souhlasil.

1.1 PITCHING

Rád bych pohovořil o výběrovém řízení pro projekty, které usilovali o získání školního grantu (tzv.pitchingu).Probíhal právě v té době, kdy jsme se o konec filmu dohadovali nejvíce. Pitching měl dvě kola. V prvním kole jsme nastoupili jako nováčci neznalí potřebného vystupování při podobných akcí, a porota naši obhajobu shledala za nedostatečnou. Nutno říci, že jsme byli připraveni velmi sporadicky, a na něco tak důležitého jsme byli dosti nepřipraveni. Porota hodnotila naopak velice profesionálně. V porovnání s ostatními projekty jsme měli velkou nevýhodu- nepřipravenost, tři lidé při presentaci, skákali jsme si do řeči, a nikdo jsme netušili, o čem vlastně hovořit. Naše roztržitost se projevila v hodnocení porotců. Z toho se ovšem dobře ponaučili následující obhájci ostatních projektů. Výsledkem bylo ohrožení dotací pro náš projekt. Naštěstí bylo vyhlášeno druhé kolo. Před tímto kolem jsme již prošli všichni zájemci lekcí presentace projektu na hodinách přednášek herecké gestiky, která nám velice pomohla, a dodala odvahy. Překonali jsme také nástrahu v podání nesourodosti mých expresivních výtvarných návrhů a čistě grafických návrhů kulis od Petra Š. Pro toto kolo jsme již měli zhotovené makety kulis a loutek. Ty jsme již odprezentovali cílevědomě, s velkým nadšením, a naštěstí úspěšně. To byl naopak první triumf našeho týmu. Ovšem zmiňuji zde tento fakt hlavně z toho důvodu, že již v tomto důležitém bodě-důležitém pro náš projekt, nám ještě stále byla vyčítána nespokojenost s uzavřením děje. S pointou našeho příběhu. Avšak i tento háček jsme nakonec překlenuli. Uzavření této scénáristické fáze se přiblížil ve chvíli, kdy naší přípravě nasadil korunu zkušený a řemeslu zasvěcený Pan doktor Storch. Ve chvílích, kdy jsme ještě stále tápali(já prosazoval do popředí vyzvednutí únos 2 žen, a mnoho různých nápadů strhávalo děj do více a více zapeklitých konců), objevil se v ateliérech Pan doktor Storch, a přinesl osvětu do našeho projektu. Rozhodnutí bylo na světě. Nakonec jsme usoudili, že tento nápad je od našeho prokletí osvobozující. Do filmu bylo nutné vetknout fakt, že námořníci únosem dvou žen dále do světa rozšiřují morovou nákazu! Již jsme déle neváhali, a projekt se mohl pohnout vpřed. Námořníci se naloďují na kocábku, a odplouvají na širé moře. Scénáristicky jsme zapracovali tento konec do příběhu. Veškerý závěr hovořící o nákaze posádky, která vyplouvá na širé moře, je zjevena na detailu

vlajky, kdy se britská vlajka začerní, a z červeného kříže se stane kříž symbolizující morovou čtvrť-bílý kříž napříč černé vlajky. Možná až příliš nenápadný konec je určen hlavně pro pozorného diváka, což nám bude později téměř nejspíš vyčítáno. Z pozice výtvarníka jsem se ale s tímto závěrem prozatím uspokojil, a věnoval se dál práci na storyboardu. Vcelku ale byl již náš příběh kompletní, a já si mohl v poklidu pokračovat na práci se svými výtvarnými návrhy. Spolupráce na scénáři se dále konzultovala mezi mnou, a režisérkou- a to přímo při zhotovování storyboardu v konfrontaci s návrhy. Usnadňovalo to práci jak mě, tak režisérce Vendule, které jsem ještě dále pomáhal s jednotlivými scénami v prvních verzích nadále konzultovaného storyboardu. Scénáristická práce se tedy od fáze literární přesunula do fáze tvorby storyboardu. Každý krok jsme pečlivě promýšleli. Spolu s mými návrhy jsme porovnávali každou scénu, možné rozmístění kamery a zaznamenávali jsme je do okének storyboardu. První verze scénáře se konzultovala stejně pečlivě, jako mnoho a mnoho dalších, propracovanějších verzí. Po desítkách verzí se před námi na stole objevila odsouhlasená verze. Z hlediska týmu, jsme si vzájemnou spolupráci doposud pochvalovali. Při vymýšlení jednotlivých scén se uplatnila naše povahová rozdílnost, i smysl pro humor. Každý jsme si do filmu dosadili své, a nikdo nestál druhému v cestě. Stavba jednotlivých gegů se pomalu rýsovala v humorné scény. Všichni jsme si společnou práci tou dobou velice pochvalovali. Usazovali jsme gegy na vhodná místa na dějové linii příběhu, a u jejich vzniku jsme se velice dobře bavili. Veškeré dohady probíhali ve veselém duchu, a závažné věci se také řešili s příjemnou lehkostí. Dařilo se tvarovat příběh, a ze psaného textu se pomalu rýsoval filmový scénář. Večery v komorním duchu, konzultace s režisérkou, paralelně mé první výtvarné návrhy, vše se zatím dařilo dobře, a v naší společnosti vládl klid a příjemné nadšení ze společné práce.

REALIZAČNÍ ČÁST

VÝTVARNÉ NÁVRHY

Upřímně řečeno, jedna z mých nejmilejších částí přípravné fáze. Hravé, inspirativní prostředí, v kterém tužka sama ladně klouže po papíře, aby zjevila mé nejniternější představy o charakterech postav, kterým se budu věnovat celý rok.

Od režisérky jsem na charaktery dostal volnou ruku. Byl jsem blahem bez sebe. První skici jsem nanesla na papír už u prvních čteních. Humorné byly mé představy o snímku ještě před prvním čtením. První návrhy postav tak, jak jsem je vyslechl z úst režisérky, jsem stylizoval do té míry, že jsem byl konfrontován jako šílenec, který kreslí ufony. Opravdu vtipná a přehnaná stylizace nebyla na místě. O tom jsem se měl přesvědčit s prvním čtením povídky. Ponurý středověk se z povídky přímo valil na čtenáře. Byl jsem pomalu vtahován do temného děje. Před očima se mi míhali obrazy morového města, i opuštěných pohřebnických potřeb. Byl jsem nadšen.

1.2 E. A. Poe

E. A. Poe se velice dobře pohyboval v popise jednotlivých scén, prostředí, nálad. A ještě více si užil popis postav, které příběhem procházejí. Jsou tajemní, nebo humorní? Drsní, i něžní? Se zvláštní lehkostí se Poe rozepsal u každého charakteru do té míry, že vlastně všechna váha příběhu leží na bedrech stylových aktérů tohoto příběhu. Postavy námořníků, tak proti sobě vykonstruovaných charakterů, které nás doprovází příběhem, skupina Krále Mora, samotný Král Mor! To je slast pro výtvarníka loutek. E.A. Poe si s popisem postav bravurně pohrál. Já se mohl pustit do práce. Tedy už první čtení mi ukázalo, že práce na návrzích bude příjemná, a hravá. K druhému čtení jsem měl už při sobě tužku, papír, a každý jednotlivý nápad na ztvárnění postavy jsem okamžitě zaregistroval tužkou na papír. S režisérkou jsem konzultoval návrhy od prvních skic, až po konečnou podobu. Pozoruhodné mi přišlo, jak různě jsem se k jednotlivým postavám choval. Některý měl mé pozornosti od začátku tvorby více, jinému se nedostala snad ani při konečných fázích návrhů. Zcela jistě to bylo zaviněno rozmanitostí postav tak, jak je E. A. Poe vyjevil. Ohavnosti, tedy spíše charakteristické deformace u každého jednotlivce by mohli přispívat k mému zájmu, ale zjistil jsem, že jde také o postavení ve společnosti, úlohu v příběhu, i náročnost zpracování postavy. Zdálo se mi, že mě některé postavy (a 9různých charakterů není málo) vlastně nezajímají, jiným jsem okamžitě propadl,a

jejich osobnosti jsem se věnoval radši. Když nad tím dnes přemýšlím ,je to zřejmě proto, že jsou opravdu tak rozliční už v Poeových popisech. Ten přisoudil každému ve společnosti jiné postavení, s každým si pohrál vždy tak, aby byla jeho role jeho charismatem dobře určená. Já se věnoval při navrhování každé postavě tak, aby si u mě vybudovala můj zájem, a já si k ní udržel náklonnost. A to i později při animování.

Různorodost jednotlivců bych Vám nerad popisoval. Doporučuji proto si povídku Král Mor přečíst, nebo shlédnout náš film. Jak jsem se již zmiňoval, první návrhy vznikali ve chvíli, kdy jsme s režisérkou pracovali na scénáři, a to bylo velice nápomocné i při zhotovování návrhů. Některým postavám jsme udělili status aktivních maket, které byli do scény zapojeny převážnou dobu jenom svoji přítomností. Snažili jsme se tedy tyto postavy oživit vtipnými detaily. Poe například popisuje paralyzovaného člověka se svázanýma rukama, který má ohromné uši. Věnoval jsem tedy pozornost především uším. Z něj samotného byla v té chvíli jen dekorace. Vymyslel jsem ale detail pohyblivých uší, kterými zaplácel vždy, když ho Král Mor uhodí kostěným žezlem. A rázem jsme měli rekvizitu jedinečnou- paralyzovaný člověk, sloužící jako gong. Stylizované, humorné. Při navrhování jsem to zkonzultoval s režisérkou, a rázem jsme věděli, že je to Ušákova role. Víc toho splňovat nemusel, a tím pádem nebylo vzhledem k jeho pozici u stolu nutné navrhovat jeho vizáž ze zadní části těla, a ulehčila se pak i samotná výroba loutky (viz. Dílenské práce-výroba loutek). Další ,,živou rekvizitou“ se stal Rakváč- paralyzovaný malomocný uložený ve zvednuté rakvi. Jemu sem navrhnul pohyblivé ruce, ostatní části těla se nehýbali, a veškeré další jeho projevy jsme se rozhodli nechat na zvukových ruších. Nakonec, ve chvíli animace se nám tento nápad projevil jako opravdu povedený, neboť jsme tak nebyli vázáni komplikovanou animací osmi charakterů, ale mohli jsme se věnovat pohodlněji kvalitnější animaci už tak náročné animaci charakterů šesti, plus našim živým rekvizitám, které se animovali s minimálním úsilím.

Zpět k samotným návrhům. Ty jsem realizoval na několik fází. Při prvních náčrtech jsem se věnoval především zachycení okamžitého nápadu. Každý jasný charakteristický prvek, který by určil tu kterou postavu příběhu. Ženy ze skupiny Krále Mora, to byl veliký nos, a ústa prořízntutá od ucha k uchu, pánové s velkým čelem, nepřirozeně velkými tvářemi, veliké uši, mrtvolný pán v rakvi. S prvními skicami jsem došel za režisérkou, ta provedla kritiku nejasností, vybrala podařenější a naopak za-

mítla nepodařené skici. Výběr se tedy zúžil, a já mohl věnovat pozornost špatně zachyceným postavám. Nemusím tedy dodávat, že ona slíbená volná ruka při realizaci návrhů nikdy nakonec není tak volná, jak by se mohlo zdát. S tím se ovšem počítalo, a já pokračoval ve zlepšování dalších verzí. Rád bych prozradil, že již v této fázi jsem si tříbil oblíbenost jednotlivých postavy tak, jak jsem zmiňoval. Větší oblíbenci se mi vykreslili z hlavy rovnou na papír, zato už v prvním vracení návrhů se mezi skicami objevili ti, které jsem byl nejméně schopen zachytit. Další a další kola schvalování postav se protáhlo. V některých chvílích jsem již s klidem byl v koncích. Z největších problémů jsem vnímal postavu ženy s velkým nosem. Přišla mi až na svůj nos a nadměrnou hubenost jako obyčejná „anorektyčka“ z dívčího časopisu, a i když jsem měl velkou snahu ji nakreslit, s její podobou režisérka nebyla spokojena až do samotné výroby loutky. Její typické charisma se nakonec usídlila až v hotové loutce.

Další neposlušný byl Bradáč- muž s nadměrnými tvářemi, kterému jsem nemohl přijít na kloub už ani při výrobě loutky. Nutno podotknout, že souboj o lepší návrhy těchto dvou loutek vzdala nakonec i režisérka, která mě loutku Bradáče málem třikrát nechala předělávat, dokud jsme si neuvědomili, že to s našimi zkušenostmi za krátkou chvíli lépe nedokončíme. Nakonec mu jeho charisma vnukla až samotná animace. Mezi mé favority se ovšem řadila jednoznačně dáma s prořízntutými ústy od ucha k uchu – pracovně -„Kozatka". Je to ten příjemný příklad, kdy se povede postavu vizuálně zachytit už při první skice. Práce s takovými jedinci byla pak opravdu zábava. Ihned jsem se věnoval propracování detailů, přiřazoval jí do ruky možné rekvizity, upravoval ošacení, zkrátka pohodlná práce. Král Mor se stal také mým oblíbencem. Na přípravných skicách jsem svým oblíbeným charakterům nemusel věnovat víc, jak dvě A4, naopak se mi ovšem mnoho papíru ztratilo pod náčrty např. Hospodské. Práce na Rakváči- paralyzovaném, uvězněném v rakvi, či Ušákovi, to byla pro mě také vděčná záležitost, kterou jsem si při kresbě příjemně užil.

Kupodivu se mi ale dlouhou dobu nechtělo do navrhování postav obou hlavních aktérů Bidla a Vratiplachty. Námořníci se i přes Poeovy detailní popisy nestali právě středem mé pozornosti. Možné také je, že v tom hrála úlohu zodpovědnost, kterou jsem oběma postavám přikládal. Ani po několika kresebných zkouškách jsem nebyl spokojen. Skici postav byly toporné, a kresba byla notně křečovitá. Do dnes mi není jasné, jakým způsobem se mi náklonnost k jednotlivým charakterům budovala.

1.3 Sporné století

Další potíž přišla ze scénáristické části příprav- problém období, ve kterém se náš příběh bude odehrávat. Od začátku jsme si byli jisti, že se nebudeme pokoušet o historickou výpověď ze středověku. To proto, že samotné hledání dobového oblečení pro námořníky bylo přes všechnu snahu marné, písemná zmínka o nich také. Doba 14. století byla obtížná i pro scénografa Petra, který se měl věnovat tvorbě kulis Londýna, který ovšem právě ve 14. století vyhořel. Dochovalo se proto jen velmi málo historického materiálu s obrazy městského života, z kterého by mohl čerpat. Po konzultacích s pedagogy jsme usoudili, že pro nás bude výhodné přesunout děj ze čtrnáctého do konce šestnáctého století, kdy byly již námořní výpravy zaznamenávány jako umělecká díla například na mědirytinách, či dřevorytech. Pro mě se stalo navrhování kostýmu malou noční můrou, neboť jsem měl námořníky už oblečené do středověkého oblečení z dob gotiky. Nakonec se i to vyřešilo klidnou cestou domluvy, a já mohl pokračovat v práci s tím, že se kostýmy pro loutku budou navrhovat zvlášť, na speciálních před skicách, připravených pro šacení. Já se zatím mohu dál věnovat zachycování jednotlivých charakterů. Když byly skici odsouhlasené, začal jsem s překreslováním na velký formát A3, také tužkou, ale na čisto. Zhotovené kresby jsem si nechal okopírovat, aby nedošlo k jejich poškození při další manipulaci. Kopie kreseb jsem kolorizoval, a dodal popisky. Hotové kousky jsem spínal do desek, které se poté odevzdali společně s výtvarnými návrhy scén, a obrazy ošacení. Spolupráce se scénografem- Petrem byla také důležitou součástí našeho projektu. Co se týmu týkalo, všechno šlo dobře. S Petrem jsme si naprosto důvěřovali. Věděli jsme, kde jsou naše přednosti, i kde jsou naše hranice. Je až s podivem, jak jsme si při navrhování porozuměli! Když jsem s Vendulou u nás na privátu tvořil scénář, Petr u toho většinou nebyl, ale zato když získal potřebné informace, byl okamžitě v obraze, a hbitě ne nová fakta reagoval. Dokázali jsme spolupracovat i za minimálních konzultací. Hlavní fakta jako rozměry loutek, výš-

ka, pohledy kamery, a už tvořil. Bylo báječný vědět, že okolo sebe mám lidi, kterým se dá důvěřovat.

1.3.1 Pitching 2

Jak jsem ale již říkal, přišla ta chvilka nejistoty, kterou bylo první kolo Pitchingu. Pedagogové zmiňovali především nesourodost našich společných návrhů. Naše zmatené obhajoby projektu, a pohled na Petrovi rýsované návrhy, a proti nim mé kresby expresivních postav, to porota nemohla nezkritizovat. My se ovšem nevzdali. V druhém kole jsme dokázali, že jsme jeden tým, a že si dobře rozumíme. Při výrobě maket do druhého kola jsme spolupracovali na úrovni profesionálního týmu bojujícího za svou věc. Zní to sice přehnaně, ale já myslím, že to byla první velká zkouška pro náš projekt, v které jsme uspěli. Stále jsem však neměl kompletní návrhy pro každý charakter. Pral jsem se s postavou Hospodské, kterou sem nakonec modeloval z hlavy. Je zvláštní, že jsem za tu dobu zjistil, že se mi lépe vyjadřuje v reálném 3D prostoru, například modelací hlíny, moduritu,než na samotný papír. Jako svoji inspiraci pro tvorbu loutek jsem bral vlastně veškerou uměleckou kulturu, s kterou jsem se za život setkal. Pro tento projekt mi byly inspirací díla takových velikánů, jako byl Goya, se svými hrůznými výjevy z pekel, či Hieronimus Bösh, se svou zahradou slastí a neřestí. Nebo také Brüechelovi hříchy, a žranice. Přímo jsem se pak snažil najít nějakou inspiraci od někoho, kdo již výtvarně zpracovával tuto povídku. K mému úžasu jsem ale nikoho takového nenašel. Jediný komiks Krále Mora, který jsem nalezl na internetu, byl přesný opak tomu, jak jsem cítil já výtvarnou polohu svých návrhů. Komiks byl ve stylu cartoonových animací, a pro mě naprosto nevhodný. Pokračoval jsem se tedy s výtvarným projevem, jak jsem uměl. Nutno podotknout, že většina návrhů se nakonec ujala v podobě, která byla velice blízko mým prvotním návrhům, a vím proto, jak je důležité dbát na první dojem, první pocit.

Do třetice se ještě vracím do doby, kdy probíhala výběrová kola pro zájemce o dotaci. Jako nikdo z našeho ročníku jsme měli svoji presentaci komplikovanou právě proto, že jsme byli tříčlenný tým. Naše jednotlivé úlohy byly při presentaci rozdílné, ale museli jsme vystupovat jako celek. Dnes už vím, že nám velice dobře pomohly dvě věci, které jsme v prvním kole opomenuli, a protáhli tak naše napětí, kterému jsme se mohli hravě vyhnout, kdybychom se na náš projekt podívali jako

nezávislí pozorovatelé. První věcí, která nám zkomplikovala presentaci, byla nejasnost rozsahu našeho filmu. Náš projev uvedl porotu do pochybností, zda jsme se nepustili do příliš komplikovaného díla. Jméno E.A. Poa jistě vyvolalo v porotě základní otázku, zda se nejedná o film určen spíše pro studio profesionálních filmařů,spíše než pro bakalářský film. Neměli jsme ani jasnou představu o metráži snímku. Loutkový film, je také velice finančně náročný, a mé návrhy se jevili snad příliš výpravně, se zmíněnými rozměry loutek a kulis. My opomněli zmínit i fakt, že si většinu věcí jako scény, rekvizity, atd. chceme zhotovovat sami. Také jsme se nezmínili o tom, že hodláme užít jen kloubových koster, které nám škola bude moci poskytnout, a zbylé si obstarat vlastní prací. Problém byla tady i otázka finanční, kterou jistě například vedoucí výroby nemohl opomenout. Naším dalším nedostatkem byl také fakt, že jsme tak jako všechny projekty, neobdrželi žádnou produkční! S tím jsme měli velký problém do chvíle ,než se nám na výpomoc nenabídla již vystudovaná produkční Dáša, která nám napomohla s papírováním , tabulkami, a součty za materiál potřebný k realizaci dílen. Do druhého kola jsme již nastoupili s jasnou předběžnou vizí, kolik náš projekt bude stát, s jasnou zprávou o tom, že si mnoho věcí, které od profesionálů stojí mnoho peněz, chceme udělat sami(např. jednoduché drátové kostry, animační ručičky,atd.), a na kolik vyjde potřebný materiál na dílny, s kterým hodláme pracovat. Za druhý dobrý krok, který nám pomohl na cestě k úspěchu považuji chvíli, kdy jsme nastoupily před porotu přichystáni s projekcí fotek maket scény a loutek k porovnání, aby bylo porotcům jasné, že není nutné se obávat rozkolu mezi návrhy loutek a scény. A stálo to za to. maketa interiéru obchodu s pohřebnickými potřebami vyvedlo okamžitě porotu z pochybností o našich schopnostech. Na konci presentace našeho projektu nám byl vzdán drobný hold za připravenost v podobě malého aplausu kdesi z řad poroty. Proto řadím i výrobu maket do fáze před samotnou dílnou, neboť ujistí i samotné výtvarníky v mnoha otázkách, které nejsou na papíře tak lehko rozpoznatelné. Ve chvíli, kdy jsme v druhém kole uspěli, byli již i výtvarné návrhy ve finální fázi. Po posledních konzultacích a úpravách jsme se pustili do další fáze- dílenského zpracování.

DÍLENSKÉ ZPRACOVÁNÍ – TVORBA LOUTEK

Na tvorbě loutek i scény jsme začali nezávisle na sobě pracovat s Petrem už v době letních prázdnin, které jsme si tím o pár týdnů zkrátili. S danými údaji o rozměru loutek a tím i odhadované velikosti scény nám byli základními údaji pro první práce. Já jsem z hlediska materiálů v té době spíše experimentoval, ale naštěstí jsem měl při výběru velice šťastnou ruku, a s některými materiály jsem byl natolik spokojen, že jsem je užíval po celou dobu dílen. Už při dokončování výtvarných návrhů jsem byl nucen konzultovat možné potíže při výrobě některých specifických částí těla, které byly pro klasickou loutku neobvyklé. Jednalo se například o tělo otylé ženy,té s ústy rozřízlými od ucha k uchu, které jsem chtěl utvořit hruď z elastického povrchu, který by se tvaroval podle pohybu hlavy loutky. V tomto směru mi velice pomohl Michael Carrington. Mnoho takových záludností jsme museli konzultovat u většiny loutek. Na druhou stranu jsem si musel s většinou podobných technologických potíží poradit sám. Po domluvě se scénografem Petrem jsme se rozhodli jít v mnoha takových otázkách vlastní cestou. Šlo nám v té chvíli hlavně o to, abychom si dokázali poradit s výrobou sami, bez nutnosti svěřovat některou z prací jinému člověku, i kdyby se jednalo o většího profesionála, než jsme byli mi. Jak jsme presentovali náš projekt při pitchingu, tak jsme chtěli realizovat. Náš záměr byl jasný. Mnoho technologických postupů, které používají profesionální studia, nebo tvůrci loutek nám byla známa. Našim problémem se ovšem stala finanční stránka některých postupů, nebo příliš dlouhá doba než by se k nám některé materiály, které nejsou dobře dostupné, dostali. Musím zde vyzvednout práci Petra Šenkýře, který dobrým smyslem pro vyhledávání informací na internetu objevil materiály vhodné pro naše záměry. Nutno říci, že jsme se k mnoha technikám výroby různých částí loutek dostali vlastně náhodou, i když takovou tou cílenou náhodou typu pokus, omyl.

Vrátím se nyní na úplný začátek mé práce na loutkách. V době, kdy se ještě dodělával technický scénář,a většina studentů si užívalo prázdninovou náladu, rozhodnul jsem se k objevování matriálů, které bych mohl užít pro hlavy loutek. byl sem obeznámen s klasickými materiály , které se používají při výrobě amatérských filmů, ale znal jsem také jejich nevýhody. Tvárnost, váha, chemické i fyzikální vlastnosti. Nutno přiznat, že do tajů plně profesionální loutkové dílny jsem asi nahlédnout měl, avšak s tím, že jsem si při prvním výběru materiálu našel tak vhodnou hmotu,

byl jsem rozhodnut, že budu dále tvořit s ní. Takto se nám s Petrem povedlo objevit pro nás v té době téměř výjimečně vhodný materiál na výrobu ručiček, s dobrou cenovou dostupností, použitelný i pro hruď dámy s velkou pusou.

Abych nemátl čtenáře, pokusím se tuto kapitolu rozdělit do tří podkapitol, které budou odkazovat na jednotlivé postupy u jednotlivých částí loutky tak, jak jsem na jejich zhotovování postupoval.

1.4 HLAVIČKY LOUTEK

Hlavičky loutek byly první fází v mém postupování při zhotovování loutek. Ještě o letních prázdninách jsem se rozhodl hledat materiál vhodný pro tento účel. Už od samého začátku jsem věděl, že se chci vyhnout práci s některými materiály, které jsem považoval za nevhodné. Jednalo se především o modelínu, modurit, a později i dřevo.

1.4.1 Modelína

Pro záměr utvořit loutky ve starém duchu, které se budou samy tvářit jako kdyby přišli ze středověku, se záměrem konstantní vizáže, pevného vzhledu, bez lipsinku, tedy bez pohybu úst, zkrátka loutku pevnou, s expresivním, ale statickým výrazem, že jí netřeba po dokončení dalších doplňků, jsem nad modelínou ani neuvažoval. Její snadná tvarová deformace, které jsem se chtěl vyhnout, špatné, nebo žádné možnosti povrchové úpravy, to byl důvod, proč jsem ji zamítl.

1.4.2 Modurit

Náš záměr ponurosti loutek, scény, to vše v prvních chvílích nahrávalo moduritu, nebo dřevě. Modurit jsem ovšem vždy vnímal jako materiál, s kterým se mi těžko pracuje. Jeho tvárnosti jsem nikdy moc neporozuměl. Jeho vysoká hmotnost také hrála proti němu, protože jsem věděl, že kloubových koster, s kterými jsme na natáčení počítali, nebylo dostatek pro všechny naše loutky,a bylo tedy jasné, že budu nucen dělat některé kostry z drátů, které by váhu moduritu mnou zpracovaného ne-

musela udržet. Pravdou je, že jsem viděl profesionálně tvořené loutky z hmoty na bázi moduritu, a precizní zpracování jsem vnímal velmi pozitivně. Ale i takové se mi jevily příliš uhlazené, a svým výrazem vhodné spíše do jiného žánru. Mohl jsem se jistě pokusit o podobné zpracování moduritu s vlastní tvůrčí invencí. Pravda je ale taková, že v té době jsem již našel materiál, pro který jsem byl rozhodnut.

1.4.3 Dřevo

O dřevě jsem dlouho uvažoval ve chvíli, kdy jsem si povídku přečítal, a tvořil první skici. Jako materiál je z mých velice oblíbených. Jeho krásná surovost, kterou sem chtěl užít při zpracování v podobném výtvarném pojetí, jakým jsou tvořeny například výborné Bártovi loutky ve filmu Krysař, se mi nakonec stala spíše překážkou. Mé vlastní výtvarné návrhy se velice lišily od takového pojetí, a to především s detailností propracování tváří, a výrazem v nich. Při představě, že do hlavičky 6cm veliké vyřezávám tvář plnou vrásek, zákrutů, s jeho pokřiveným, expresivním výrazem například Krále Mora, jsem si to velice rychle rozmyslel. V prvních pokusných hlavičkách jsem ještě uvažoval o pohyblivých očních bulvách, ale ty jsem také zamítl, s rozhodnutím, že se raději bodu věnovat propracování samotného výrazu v obličeji. Rozhodovalo se tedy o tom, který z materiálů, s kterými jsem neměl doposud zkušenosti, bude tím pravým. Na našem trhu se dají v dnešní době sehnat různé materiály z domova i ze zahraničí, které mají tu vlastnost, že jsou samo schnoucí na vzduchu, a které tím pádem není nutné po vymodelování více tepelně, či jinak zpracovávat, což je výhodou. Nevýhodou je dlouhá doba schnutím. Mezi nimi jsme objevili dvě základní rozdělení. První je na bázi drceného papíru, který je spojen lepidlem. Po vymodelování požadovaného tvaru se nechá lepidlo uschnout, a papír ztuhne. U tohoto materiálu jsem byl ovšem nespokojen s křehkostí v místech, kde je papírová drť hůře nasycena směsí lepidla. V takových místech docházelo k prasklinám, a často poškození křehčích, tenčích částí modelovaného objektu. Nejlepším materiálem, který sem objevil pro své účely, byl materiál velice podobný keramické hlíně.

1.4.4 Keraplast

Keraplast se mi osvědčil především svou příjemnou tvárností, která byla podobná tvárnosti keramické hlíny. Byl dobře modelovatelný, neměl přitom takovou hustotu jako modurit, a byl tím pádem lehčí. Jeho tvárnost se dala dobře ovlivnit vlhkostí

prostředí, ve kterém se skladoval. Při tvarování se choval velice poddajně, a neměl na rozdíl od první zmiňované hmoty paměť, která by se musela překonat k dosažení tíženého tvaru. Hmota se opracovávala jako klasická hlína, což mi udělalo radost, protože s keramikou mám již větší zkušenosti. Materiál jsem zpracovával klasickými nástroji na modelování keramiky- špachtle, rydla, drátěná oka, ale užila se i obyčejná špejle, nebo lžička.Tvarování nebylo nijak složité. Do očí jsem vždy umístil skleněné korálky, které perfektně oživovali výraz tváře. První hlavička, kterou jsem vymodeloval se mohla začít sušit. Doba schnutí Keraplastu je 12-24 hodin, což je poměrně dlouho. Naštěstí práce okolo bylo dost, a já se mohl věnovat dalším charakterům. Keraplast je k sehnání asi v každém lepším papírnictví, a balení o hmotnosti 250gramů mi vystačila asi na dvě až tři hlavy. Cena materiálu se pohybuje ve slušné cenové relaci. Po zaschnutí první hlavy pro loutku jsem začal zkoušet možnosti povrchové úpravy. Keraplast dobře přijal většinu barev které jsou vodou ředitelné. Pro dosažení tíženého efektu jsem nanesl jako podkladovou vrstvu bílou akrylovou barvu, která je po zaschnutí vodou nesmytelná. Poté co akrylová barva zaschnula, jsem míchal různé vodové, temperové i akrylové barvy, kterými jsem hlavu maloval. Musím říct, že se tento postup dobře osvědčil, a s výsledkem jsem byl spokojen. Další na řadě byly detailní úpravy- obohacení loutek o vlasy, vousy, atd.

K tomu účelu jsem použil od umělých kožešin z bot, přes rozpletenou bavlnu, až po vlastní vlasy. Zpevňovali jsme je pro animaci ředěným lepidlem na bázi PVC-Herkulesem, který jsme na ochlupení nanášeli fixírkou.

Opravdové chlupy, a vlasy byli perfektní oživení loutek pro detailní záběry. Zdálo se, že vše bude probíhat bez obtíží. Poslední úpravou bylo nanesení Cirínu (leštidla na podlahu), smíchaného s tmavě hnědou olejovou barvou. Po nanesení se nechal uschnout, a následně se setřel. Zanechal po sobě povrchovou úpravu, která dodala loutkám patinu podobnou, jako u dřevěných marionet, kterým dlouhá doba bytí vnukla kouzlo jedinečnosti. Protože jsem nevěděl, jak budou hlavy loutek na kostrách připevněny, nechal jsem jim v zátylku díru, která měla sloužit jako otvor pro krční klouby. Při první animaci jsme měli s připevněním hlav dost problémů, a tak jsem se poradil s panem Petrem Janotkou- dílenským ateliérů. Poradil mi vyvrtat do hlavičky otvor o velikosti deseti milimetrů. Poté jsme uřízli stejně široký bukový kolík. Tomu se vyvrtal svisle na skrz otvor o průměru šesti milimetrů. V něm

se potom malým dlátkem vyřezal šestihran. Kolík se do otvoru v hlavě připevnil dvousložkovým epoxidovým lepidlem. Šestihranný otvor potom přesně padnul na šestihran krku, a hlava byla perfektně zafixována na kostru loutky.

1.5 RUČIČKY:

Výrobě ručiček jsem dlouhou dobu věnoval velkou pozornost. Informoval jsem se o možnostech, technikách výroby. Ale téměř až ve chvíli, kdy se kompletovali některé loutky, vznikaly první ruce. Nutno poděkovat mé přítelkyni Veronice Červené, kterou jsem v době, kdy jsem pracoval na prvních loutkových hlavách, poprosil o pomoc. Věnoval jsem se modelování, a poprosil jsem ji, zda by mi k první nehybné kostře loutky paralyzovaného Rakváče nezkusila z měděného drátu udělat ručičky. Její pokus byl obtížný, protože jsem na to v té době doma neměl správný materiál, a měděný drát byl velice tuhý. Výsledný pár se pak nakonec přeci užil u druhého paralyzovaného- ušatého, svázaného, pro kterého nehybné ruce nebyly při animaci žádnou překážkou. Ovšem z principu první ručky jsem už pak vycházel v upravené verzi u tvoření všech ostatních.

1.5.1 Kostry ručiček:

Prvním velkým úkolem pro tvorbu bylo nalezení vhodného matriálu na výrobu kostry pro ručičku. Zkušenější animátoři z naší školy mi poradily více verzí.

1.5.2 Měděné drátky

Jejich vlastnosti jsem přisuzoval dosti kladného. Když se více drátků(min.3) o malém průměru smotá dohromady, je to dobrá možnost, hlavně ověřená od mnoha předchůdců, jak kostru zhotovit. Jeden, nebo dva drátky se mohou zlomit, ale stále ještě zůstává jeden záložní.

1.5.3 Žíhané ocelové drátky

Mají dobrou ohebnost, při úpravě ve stylu měděného drátku mají ještě tu výhodu, že nemají paměť. Ta měděné drátky staví do nevýhody, protože se vrací zpět k výchozí pozici.

1.5.4 Hliníkové dráty

Jsou také možnou variantou, užívanou hlavně v zahraničních animačních studiích. Hliník má dobré vlastnosti, co se týká ohybnosti, paměť materiálu je nulová. Problémy s tímto materiálem jsou hlavně pro jeho vyšší lámavost.

1.5.5 Naše varianta

Já jsem však žádnou z těchto variant doma při práci neměl, zároveň jsem se ale jejich přípravě už chtěl věnovat. Proto mi přes všechny zkušené rady znovu napomohla milá náhoda. S nedostatkem drátů na ručičky jsem se obrátil na přítele, který měl vždy po ruce kus starého kabelu, nebo starý spotřebič, v kterém se vždy nějaký vodič najde. Bohužel, nemohl mi tenkrát s takovým materiálem pomoc. Jednoho rána mi ale zaklepal na okno, a do ruky podal smotek měděného drátu v bužírce. Nutno podotknout, že jsem tomu na první pohled mnoho nevěřil, ale jak sem drátek ohnul, věděl jsem, že je to možný adept k užití.

Jednalo se o měděný drát o tenkém průměru, obaleného dosti masivní bužírkou. Jeho vlastnosti se mi zdály natolik dostačující, že jsem z něj zhotovil kompletní potřebné osazení ručiček pro loutky hrající v první scéně filmu. Matriál byl natolik kvalitní, že ručičky vydržely u obou hlavních hrdinů celé natáčení, a stejně tak i u ostatních postav příběhu. Samozřejmě měl materiál i své nevýhody. Měď při používání tuhne, a celistvý drát uvnitř bužírky byl ke konci natáčení již hůře ovladatelný, oproti klasicky tvořeným ručičkám se s těmito animovalo trochu komplikovaněji, co se týká pohyblivosti. Na druhou stranu byly prsty natolik pevné, že odpadala nutnost rekvizity do rukou přichytávat, nebo lepit. Další nevýhodou, která se ovšem dala překlenout pečlivou animací, byly masivní a tedy výrazné prsty, s kterými bylo proto nutné aktivněji hrát. Na druhou stranu, i rozdílnost vzhledu rukou oproti např. rukou Pata a Mata, byl důvod, proč jsme se vývinu vlastní techniky výroby věnovali.

1.5.6 Povrch ručiček:

Kostry ručiček jsem na školní kloubové kostry navlíkal. Na kostry, které jsem sám zhotovoval, jsem je lepil přímo- dvousložkovými lepidly. Materiálu, který jsem užil, a jeho výdrži jsem dosti důvěřoval, což se mohlo velice vymstít, protože v případě poškození některé ruky bych byl nucen paži vytvořit celou znova. Naštěstí se

povedlo, a vše probíhalo v pořádku bez vážných komplikací. Drátěnou kostru jsem po upevnění na kostru loutky omotal molitanem o tloušťce asi dva milimetry, nastříhaný asi na centimetr široké pruhy, které se po napnutí vhodně přizpůsobovali ruce, kterou jsem omotal celou až po předloktí. Zde jsem se později dostal do komplikace, když se nám ruka s kostry loutky vyvlíkla. Bylo potom nezbytné, pokud nešlo ruku zpět navléct, molitan rozmotat, ruku nasadit, a znovu omotat. To se nám ale stalo jen jednou, takže jsem byl se stavem věci spokojený. Měli jsme tedy molitanové ručičky, které by sami dokázali být užitečnými. Stačilo by třeba nabarvit je nějakou barvou, a funkčnost by byla zajištěna. My jsme šli dál, a ruce jsme dotvořili do té doby neužitou technikou. Profesionálně tvořené animační ručičky se zhotovují ze šlehaného latexu. Do předem připravené sádrové formy s požadovaným tvarem ruky se vsadí kostřička ruky, forma se uzavře. Poté se zalije šlehaným latexem. Sehnat šlehaný latex určený pro výrobu animačních ručiček je ale velice komplikované, protože si tento materiál hlídají profesionální výrobci loutek, jako své výrobní tajemství, a málokdo se o něj chce dělit. Pokus jsme zpočátku uvažovali, že bychom si nechali ruce od profesionálů zpracovat, potýkali jsme se s některými komplikacemi. Tvar a velikost jednoduchých animačních rukou byla pro nás nevhodná, protože jsme ji vnímali příliš komicky, jako určené především pro zábavné pořady právě typu Pat a Mat. Nesplňovali tak náš základní požadavek- hororový vzhled. Takové ručičky, které by byli zhotovené profesionálně na míru pro náš film měli dvě další nevýhody- cena jednoho páru na zakázku zhotovených rukou se pohybuje od 300 Kč výš, a především, na dodání takové zakázky se čeká i několik týdnů. Pro náš devítičlenný sbor loutek se tedy stala cena, i další překážky natolik zásadní, že jsme byli rozhodnuti pro jiná řešení. Naše hledání po nové, rychlé, a levné technologii výroby rukou jsme úspěšně ukončili ve chvíli, kdy se k nám dostala informace o otrokovickém chemickém závodě, kde prodávali ve velkoobchodu přírodní i syntetický kaučuk. Ten jsme použili namísto šlehaného latexu. Zhotovené molitanové ručičky jsme máchali do tohoto kaučuku, zbarveného do požadovaného odstínu pomocí temperových barev nebo tuže. Způsob zpracování- několikrát máchané ruce do připravené kaučukové „barvy“ dostali svou morbidnější, či jemnější barvu podle toho, komu byl pár rukou určen. Jednou z nevýhod bylo bílé zbarvení kaučuku před zaschnutím, které mátlo při jeho barvení. Po zaschnutí se Stal čirým. Bylo proto nutné před nanesením barvy vždy nechat zaschnout vzorek. Ovšem za konečný výsledek to byla minimální cena. Během natá-

čení jsme dostali praxi i v míchání barvy v kaučuku, a dá se říci, že jsme v tomto výrobním postupu už téměř profesionálové.

1.6 KOSTRY LOUTEK:

Kostrám loutek je také nutno věnovat zvláštní podkapitolu, protože při jejich zhotovování a později i animaci došlo k řadě nepříjemností. Rád bych se zmínil o projektu, na kterém jsem se spolupodílel. Tento projekt byl bakalářský film Barbory Urbánkové. Pro ní jsem tak jako pro projekt svůj, zhotovoval animační kostry. Zde se víc než v našem projektu ukázalo, jak nevhodný byl výběr materiálů určených k výrobě koster. Na rozdíl od našeho projektu byly totiž všechny Bářiny loutky aktivní v průběhu celého filmu, a podléhaly mnohem náročnější animaci. Velké pohybové nároky se na kostrách projevily velikou lámavostí v místech ohybu, a často k tomu docházelo v nejméně vhodném okamžiku- tady při samotné animaci. Během Bářina natáčení jsem se snažil být vždy k dispozici v případě, že dojde k poškození, ale to mě poté velice zdržovalo při realizaci vlastní práce. Spolupráce na filmu mě ale těšila, a byl jsem rád za možnosti, které mě obohatili o zkušenosti, které jsem pak využil při výrobě loutek pro vlastní film. I přes náročnou údržbu loutek jsem se rozhodnul, že naše loutky vyrobím stejnou technikou, protože naši aktéři se převážnou část filmu pohybují v sedě u stolu, a není jim proto tolik kladen nárok na pohybovou zdatnost. Pojďme se nyní podívat, jak jsem se postupem času dopracoval ke zhotovení koster pro lehčí animaci loutky. První pokus jsem započal už o letních prázdninách v roce 2007. Stejně jako jsem vymodeloval první hlavu Rakváče, tak jsem mu také hned zkoušel utvořit kostru.

Má první kostra byla na loutku nehybnou, takže jsem mohl užít jakýkoliv materiál, a vyzkoušet si upevňování keraplastové hlavy na kostru. Ze střední školy bižuterní, kterou jsem studoval, jsem doma nalezl vhodný měděný odpad, který jsem zpracoval na páteř kostry. Keraplastovou hlavu jsem napevno umístil na tuto páteř, a následně nechal zaschnut. K páteři jsem pak namotal drátěný trup, z kterého jsem vedl ruce z měděného drátu, který jsem kolem trupu omotal. Byl to první pokus o zhotovení kostry, a hledání možných variant, jak postupovat dál.

Druhou kostru už jsem se pokusil zhotovit částečně pohyblivou. Jednalo se Ušáka-paralyzovaného, svázaného, sedícího u stolu. Ani pro touto kostru jsem ale nenalezl ten správný postup práce. Našel jsem tvrdý ocelový drát, asi milimetr tlustý, dva

obdélníkové kusy dřeva. Z jednoho kusu jsem zhotovil hrudní koš, z druhého pánevní kost. Drát jsem omotal kolem hrudi, pak kolem pánve. Tím jsem získal pohyblivou páteř.

Při zhotovování třetí kostry, určené korpulentní dámě s prořízntou pusou, jsem postupoval jako u kostry druhé, s tím rozdílem, že jsem více dbal na řádné zpracování ocelového drátu, který jsem již správně smotal ze dvou hubenějších, kterými jsem mohl lépe hýbat při pozdějším animování. Výrobě těchto loutek jsem věnoval veliké úsilí, ale dá se říct, že výsledek nenabyl dostatečné funkčnosti, které jsem potřeboval pro zhotovování zcela pohyblivých loutek. Na nedostatečnou pohyblivost jsem pak sám doplatil při animaci, kdy nás nepoddajné kostry zlobili při každém pokusu o animační pohyb. Ocelové dráty s velkou pamětí se navraceli téměř bez problému na místo, z kterého se měl pohyb začínat. Měli jme ale mnoho práce s animací ostatních loutek, takže s dráty těchto dvou kousků (Ušáka- paralyzovaného, svázaného,a Kozatky-ženy s prořízntou pusou) jsme si nedělali takové starosti, a jednoduše je animovali tak, jak jen bylo možné. Tyto kostry vznikali také ještě u mě doma v Liberci, s omezenou kapacitou materiálů a nástrojů. Více pozornosti jsem už věnoval přípravě koster pro projekt Barbory Urbánkové.

Její dílenská příprava probíhala v měsíci Říjnu, kdy jsme se už věnovali dohotovování dílny pro první scénu (viz. kapitola Natáčení), ale naše dílna ještě kompletní nebyla ani zdaleka. Ze zhotovování jejích koster jsem potom vycházel i u chybějící loutky ženy s velikým nosem, kterou jsem chtěl mít také kompletně pohyblivou. Při realizaci této loutky a loutek pro Barboru Urbánkovou jsem se již nechal inspirovat zkušeností Petra Štěpánka-hlavního technika školy. Ten mi v době, kdy jsem získával informace o tom, jak snadno a rychle zhotovit pohyblivou kostru, nabídl možnost práce s olověným drátem, který měla škola k dispozici. Souhlasil jsem.

1.6.1 Vytvoření kostry s pomocí olověného drátu

Postupoval jsem podle rady tak, že jsem si ze dvou dřevěných špalíků vyřezal požadovaný tvar pro hrudník a pánev. Pracoval jsem nejdříve se smrkovým dřevem. Jako materiál se ale pro tuto práci hodilo lépe lipové dřevo. Lípa lépe vydrží obrábění i vrtání, když smrkové dřevo se při vrtání štípalo. Máme tedy dva kusy dřeva,

která nám poslouží jako nosníky pro drátěnou kostru. Do hrudní části jsem navrtal na kříž dvě díry. Jednu vodorovně, pro dráty rukou, druhou svisle, pro drát tvořící páteř. Otvory jsem vrtal vrtákem o stejném průměru, jaký měl i drát, s kterým jsem pracoval. V mém případě o průměru 5milimetrů. Do pánevní části jsem navrtal tři otvory vedle sebe ve svislé poloze. Prostřední otvor sloužil pro drát páteře. Okolní byly určeny pro dráty nohou. Jednotlivé dráty jsem do připravených otvorů natěsnal, a tím jsem dostal hrubou kostru, připravenou na osazení ručičkami.

Chodidla loutky jsem také vyřezal do požadovaného tvaru, a do každé vyvrtal dva otvory ve svislé poloze. Jeden sloužil pro drát nohy, druhý pro matku šroubu, který pak držel loutku přivrtanou k animační desce. Na konec jsem všechny dráty i matky ke dřevu připevnil kanagonovým lepidlem, které mělo zabránit drátům ve vyklouznutí. Na připravenou hrubou kostru jsem dvousložkovým epoxidovým lepidlem připevnil kostřičky rukou, které jsem stejně jako tělo louky tvaroval molitanem. Pro objem břich jsem užil tlustší molitan. Pro drobné modelační úpravy jsem použil 2mm tenký molitan. Dosáhnul jsem tak vytvarování jednotlivých figur, typických pro každý charakter. Měl jsem tedy připravené kompletní kostry, určené k finálním dokončovacím pracím. Zhotovoval jsem celkem sedm koster tohoto typu. Z toho šest pro film Barbory Urbánkové. Jedny jediná byla určena pro náš projekt, který se dostal do fáze, kdy jsme se s námořníky dostávali do morové čtvrti. Bylo tedy nezbytné, abychom se dali do kompletního dokončení loutek. Za hotové se daly považovat kostry námořníků, které měli za sebou už dvě, nebo tři scény natáčení, a hospodská, která je pronásledovala. Tyto tři loutky byly kloubové, zapůjčené školou. Další kloubovou loutkou byl Král Mor. Těmto loutkám jsme nemuseli věnovat tvůrčí pozornost, dokud nedošlo ke kompletizaci loutek ručičkami, přidělávám hlaviček, omotávání molitanem, a ošacování.

Zdálo se, že budou mnou zhotovené kostry dobře funkční. Pro naše účely bylo tělo dobře pohyblivé, a kostra se tvářila bytelně. Ale co u nás bylo dostačující, se však nezdálo dostačující pro film Barbory Urbánkové. Její nároky na loutky se projevili na kostrách téměř okamžitě, při první animaci.

Její loutky se už po prvním náročném dni animace projevili jako nedostačující. Docházelo k uvolňování jednotlivých končetin, protože lepidlo nedostatečně udržovalo pevnost ve spojích. Docházelo později k problémům hlavně v okolí kotníku loutek. Olověný drát špatně snášel ohyby v místech nad lepenými částmi, a v těchto

místech se lámal. Docházelo tak k nemilé věci- loutky měli po opravě kratší jednu nohu. Naštěstí se dalo i tak animovat, protože Bára měla všechny loutky oblečené především v sukních, takže ne zcela markantní rozdíl se dal schovat. Pravdou je ovšem, že jsem byl celkově olověnou kostrou zklamán, protože jsem jí v počátku přikládal lepší vlastnosti, než s jakými jsem se seznámil. Protože jsem se ale Báře zaručil za to, že film dokončí s funkčními loutkami, naučil jsem se, jak potíže dobře zvládat, a závady napravovat. Po těchto zkušenostech jsem měl strach naší animace, z toho, jak budou poslušné mou zhotovené loutky, ale všechno dopadlo pro náš tým dobře, protože nám naše loutky vydrželi. Jistě to bylo proto, že jsme pro ně měli přichystané o mnoho jednodušší herecké výkony. Žádná chůze, většina akcí se odehrává v sedě u stolu. Olověným kostrám jsem tedy po těchto zkušenostech přiřadil jistou možnost pro další podobné užití- pro užití pouze při jednoduché animaci, která je nenáročná pohybovou zátiší. Jsou to tedy loutkové kostry především pro jednoduchou animaci nenáročných snímků. Protože jsem s kostrami zápasil po celou dobu natáčení, vím už dneska, jaké bych raději užil možnosti. Pro náročnější animaci bych volil místo olověného drátu motaný žíhaný drát, který se osvědčil při opravách namísto často poškozených olověných drátů. V podstatě bych se celému zvolenému postupu výroby nebránil, kdybych místo olověného drátu pro příště užil motané žíhané dráty. Jejich vlastnosti se ukázali jako lepší hlavně v oblasti výdrže materiálu, která je u olověného drátu skutečně malá. Ohledně otázky, jak jsem byl spokojen se svoji prací na kostrách musím dodat, že nic se nemá uspěchat, a pro každý případ je vždy dobré zvolený materiál nechat projít zátěžovým testem, než se pro něj nadchnu. Za vinu si kladu i nedostatečnou konzultaci ohledně samotné výroby, která mohla probíhat s mnohem větším množstvím pedagogů, kteří by se mohli podělit o své zkušenosti s jednotlivými materiály, a tím jsem si mohl určitě ušetřit mnoho práce, která mě při opravách zdržovala od ostatní práce na filmu. Je to pro mě ovšem velké ponaučení, a zkušenost do budoucna.

1.7 ŠITÍ KOSTÝMŮ A DOKONČOVÁNÍ LOUTEK

Kostry byly tedy již přichystány k poslední fázi dokončování. Loutkám jsme připevnili hlavy, ruce domotali molitanem, a namáčeli do barveného kaučuku(viz. Dílenské zpracováni-tvorba loutek, Ručičky). Kostrám jsme dali omotáním molitanu požadované rozměry. Byli jsme tedy s prací na výrobě loutek téměř u konce. Čekal nás poslední úkol- ošacení loutek. Je neuvěřitelné, jak pravdivé je tvrzení, že šaty

dělají člověka. Když už byly loutky před odíváním kompletní, stále jim něco velice chybělo. Připravené návrhy na kostýmy loutek byly svojí realizací pro mě moc obtížné, a tak se šití věnovala režisérka Vendula. Se zkušenostmi se šitím, i když jak sama tvrdila, ne zrovna bohatými, se pustila do oblékání námořníků. Když jsem uviděl výsledek, byl sem nadšený. Jejich oblečky jim dodaly velikou porci opravdovosti, a podtrhly neuvěřitelnou silou jejich vlastní výrazy. Byla to změna, v kterou se ani nedalo uvěřit. Loutky náhle přestali být jen loutkami, ale přiblížili se lidskosti, kterou pak ještě více prohloubila samotná animace. Nebyl pro mě potom problém se vžít do jejich rolí, které jim v příběhu náleželi, a mohl jsem tak s radostí užívat animace, která s takovými loutkami velice těšila! U některých loutek jsme byli nuceni oblečení zpevňovat, aby nedocházelo k nežádoucímu pohybu šatů při manipulaci během animace. K tomu účelu nám dobře posloužilo ředěné lepidlo na bázi PVC, např. Herkules, nanášený na šaty fixírkou. Po zaschnutí bylo oblečení pevné. Problematické byly některé umělé materiály, na které Herkules neměl žádný vliv. Ale vše bylo jinak v pořádku, a my se mohli dát do prvního animování. Zvláštní kapitola by se měla napsat o výrobě scén, které měl na starost Petr Šenkýř. Já se o této práci zmíním až v kapitole Natáčení, a pro detailnější informace odkážu na písemnou práci Petra Šenkýře, který bude o svých povinnostech a úskalích psát ve své Písemné bakalářské práci. Pro nás jako tým to byla velice náročná část dílenských příprav, protože jsme se scénografií neměli na rozdíl od Petra žádné zkušenosti. Jeho precizní realizace kulis, které se nedalo nic vytknout, co se týká výsledku, se stala i přes naší snahu být nápomocní, doprovodnou akcí během celého natáčení. Opravdu výhodné se nakonec jevilo to, že jsme byli tříčlenný tým, který mohl pracovat i v případě, že jsme byl někdo zaneprázdněn jinou činností, jakou byla právě například dílenská práce na kulisách. O tom se také více zmíním v následující kapitole Natáčení. Dílenská práce byla vzhledem k našim detailním a náročným výtvarným návrhům asi nejsložitější, a časově nejnáročnější fáze realizace našeho filmu. Zhotovení loutek jsme věnovali dohromady více jak dva měsíce čistého času práce, a práce na scénách nám zabrala veškerý volný čas, který se nám občas vyskytnul mezi natáčením jednotlivých scén, pokud nepočítám také dva měsíce, s kterými se Petr kulisám věnoval sám, bez naší pomoci. Pro informaci- například na střechu domu, která nakonec nebyla ve filmu vidět, jsme zhotovovali 400 jednotlivých došků, které jsme po jedné na střechu lepily. Nejdelší doba příprav jedné scény (morová čtvrť) se protáhla na celý jeden týden. Takto náročná realizace

se měla podílet na krásné a ponuré atmosféře, kterou jsme bohužel nakonec nemohli zachytit v plné kráse, protože školní technika, určená k natáčení bakalářských filmů je pro takové účely řekl bych mírně nevhodná. Pro realizaci našeho projektu jsme neměli zaváhat, a sehnat si kvalitnější kameru, nebo digitální fotoaparát, a snímat přes kvalitnější softwear, který by už při samotném sběru snímků sám nesnižoval jejich kvalitu. S tím bych se už v žádném dalším projektu nechtěl potýkat. Sám vnímám tento fakt jako naší vlastní chybu. Pravdou je ale to, že jsme si na nevyhovující techniku stěžovali už před natáčením. Vedení nám však nebylo ochotno dát za pravdu, a úroveň rozhovorů, které mezi námi studenty, a vedením probíhalo, bylo občas opravdu žalostné. S takovou neochotou, a neznalostí základních technických parametrů digitálního snímání obrazu jsem opravdu nepočítal. Kdo měl možnost nahlédnout do problému věci nám dal většinou za pravdu. Ale nakonec jsme se do natáčení pustili s tří čipovou digitální kamerou, která obraz snímala v nepovedené kvalitě s palovým rozlišením. Také tomu jistě přispělo to, že jsme neobdrželi pro spolupráci žádnou produkční, která by se nám o možné sponzorské přispění, nebo zapůjčení techniky mohla starat v době, kdy jsme byli nuceni se z časových důvodů věnovat dílenským přípravám. Tato nepříjemná záležitost nám z počátku velice znepříjemnila náladu, a často pak klesnulo i nadšení ze samotné realizace.

Na druhou stranu jsme před sebou měli velikou spoustu nádherné práce, a na takové sisyfovské úsilí nebyl čas. Paní režisérka nám znovu přispěla svým optimismem k nadšení pro věc, a tak jsme se věnovali raději dál realizaci našeho filmu. Dílna pro první scénu byla už připravena, a tak jsme mohli přejít k další kapitole- k natáčení.

Na konec bych dodal snad jen to, že překážka typu technika se nakonec stejně na kvalitě snímku mohla podílet jen málo, a že i u našeho projektu snad platí, že dobrá technika nezaručí pěknou podívanou.

NATÁČENÍ

Ve fázi natáčení bych rád zmínil hlavně jednu velikou výhodu, kterou jsem považoval za malé vítězství. Po dobu natáčení se mnohým týmům stává osudnou tak zvaná ponorková nemoc. Měli jsme veliké štěstí, že jsme byli tříčlenný tým. Ve chvílích veliké nervozity jsme měli možnost nechat natáčení, a ponechat zbylé dva spolupracovníky, aby se dál věnovali animaci, zatímco se třetí věnoval třeba dílenským pracím. Výhodou se nám tento počet stal i proto, že jsme byli jako tým kompaktní, a když bylo nutné se věnovat například dokončování loutek, které jsme nechávali na poslední chvíli, mohli v klidu na place dva lidi pokračovat v animaci. Tuto výhodu jsem si pojmenoval „pravidlo tří“, a byl jsem rád za výhody s tím spojené. Napomohlo to i z hlediska uvolňování napětí v týmu. Když jsme si s někým už nevěděli rady, a potřebovali jsme si postěžovat, byl po ruce třetí, nezávislý pozorovatel, který vždy připomínky s vhodnou korektností vyposlechnul, a informace potom poslal dál na místo určení, většinou tajně. Povedlo se nám tak bravurně a bez zbytečných hádek vyřešit veliké množství problémů, které se v jiných týmech řešilo velmi často hádkou. Samozřejmě i na našem stanovišti bylo někdy opravdu dusno, ale tady bych velikou pochvalu věnoval režisérce Vendule, která nikdy neztratila hlavu, a na place tak dokázala udržet poklidnou atmosféru. Protože jsme byli během natáčení pracující převážně na směny, nebylo ani nutné se na place zbytečně potkávat, a konfrontovat. U většiny scén, které jsme natáčeli, nebylo na place za potřebí všech tří animátorů, a tak se mezitím stíhalo mnoho dalších aktivit, jako práce na loutkách, a hlavně na kulisách. Pravidlo tří nám všem umožnilo i tolik potřebné vyjetí do rodného města za svými milými, což také nemálo přispělo k atmosféře poklidného natáčení. Pokud mám nějak reflektovat natáčecí fázi, byla to asi nejdelší část z celé realizace filmu. Nemalou část na tom měl také již zmiňovaný fakt, že jsme se po natočení každé scény musely dlouhou dobu věnovat dokončování kulis pro scénu další. Mezi animací jednotlivých scén nám tak vznikaly pauzy, které blokovali dalšímu natáčení. Kulisy ovšem byly opravdu skvělé, a jejich detailní dokončování mohlo být pro film jedině přínosem. Petr se tedy střídavě věnoval scénografii a animaci. Nutno říct, že jsme se navzájem dobře podporovali, a natáčení se tak neprotáhlo více, než bylo třeba.

Pojďme se podívat, jak se naše natáčecí část realizace odehrávala podle chronologického postupu. První scéna, která byla připravena k natáčení byla Hospoda, v kte-

ré se naši hrdinové dávají do latě. Tato scéna nebyla nějak dějově náročná. Zato pro nás animátory to byl na úvod pěkný oříšek. Celá scéna se animovala za pohybu kamery, která měla tvořit nájezd na polodetail hrdinů. První pokus jsem animoval, a Petr se věnoval pohybu kamery. S naší nezkušeností jsme si vymysleli příliš komplikovanou jízdu do několika úhlů, které nebylo pro nás začátečníky možné napoprvé realizovat. Věnovali jsme se proto způsobu, jak se s jízdou kamery vypořádat jednodušším způsobem. Nakonec se zvolila varianta přímého nájezdu kamery, a první záběr filmu Krále Mora se dokončil.

Jako naše první animace se jevila práce úspěšně, a první pokus o animaci více jak jedné loutky na place se zdál být úspěšný.

Záběr měl téměř minutu, a byl dost zábavný, aby nám dodal sebevědomí.

Naše první větší animace loutky na škole vůbec, pokud se nepočítala jednoloutková cvičení z předešlých ročníků, se ujala i při projekci u supervize, která záběr odsouhlasila.

S dalším záběrem jsme si už nedělali tolik starostí, a mysleli si, že bude všechno v pořádku. Ale scéna před hospodou, kdy námořníci utíkají bez placení se nám nepodařila podle představ. Proto nám bylo podivné, že když jsme ji přetočili, pedagogické vedení odsouhlasilo verzi první. Důvod? První verze byla prý živější, spontánnější. Mimo to byl druhý pokus snímán rozostřenou kamerou. Při druhém pokusu byli ale loutky opravdu ztuhlé, a jejich pohyb více neohrabaný. Z tohoto faktu jsem si odnesl jednu opravdu dobrou zkušenost. Totiž pokud se člověk při prvním pokusu o záběr na animaci soustředí, ale řídí se při tom podvědomě přirozenému vyjádření gesta loutky, je veliká šance, že se mu požadovaný záměr podaří naplnit. Nutno říci, že se nám potom tato pravda naplnila ještě mnohokrát, když jsme některé záběry přetáčeli, a na konec jsme se rozhodli zvolit jako pravý ten první záběr. Od vedení nám také bylo vyčítáno, že jsme tak často točili některé záběry dvakrát, protože takové přetáčení je také velice náročné časově. Hned druhý záběr toho byl příkladem.

Byla to scéna v přístavu, kde se oba námořníci vyloďují (podotýkám, že jsme při natáčení nepostupovali chronologicky). I tento záběr byl přetáčený. Náročné zde bylo hlavně animování houpající se lodi po jednom okénku. Loď se měla houpat celý záběr, a nebylo proto možné postprodukčně přidávat nebo upravovat okna.

Další scéna byla natáčení běhu v ulici. Jízda s animací loutek přivrtaných před kamerou přidělanou na pojezdu. Nebyl to vcelku problém, až na to, že jako u každé jízdy je nutné propočítávat rychlost s kterou se bude animace odehrávat. My jsme běh loutek nepropočítávali, a bylo potom nutné celý záběr postprodukčně zrychlovat.

Krátká příprava scény s barikádou. Tato scéna nebyla kulisovým zpracováním nijak náročná. Užili jsme si ale první trikové natáčení. Jednalo se o seskok hrdinů dolu z barikády. Jednoduché, přesto dobře ozkoušené triky se silonovými vlasci nás pobavily, a já si tuto animaci příjemně užil. Další část našeho natáčení byla už v oblasti morového města.

Dokončování rekvizit, jako třeba několik desítek kostí a lidských koster, a zhotovování vlastně celé čtvrti přímo na place, bylo tak náročné, že když jsem potom viděl použitý natočený materiál, uvědomil jsem si, kolik práce a úsilí je nutné věnovat animovanému filmu, který natáčíte rok, a který se vám pak před očima proběhne během několika minut. Po dotočení mnoha záběrů z morové čtvrti jsme se dali do dokončovacích prací pro závěrečnou scénu odehrávající se v obchodě s pohřebnickými potřebami. Na tuto část jsme byli všichni nejvíce zvědaví. Dohromady se tu mělo animovat s osmi loutkami, a my byli stále jen začínající loutkoví animátoři. Osobně jsem se na tuto část velice těšil. Pro tuto scénu jsme se sešli všichni kompletně s tím, že se nám nebude dostávat potřebné množství dovedných animátorských rukou.

Nakonec jsme se ale s animací dobře vyrovnali. Dva jsme si hlídali animaci, třetí snímal okna. Při jednotlivých záběrech jsme se s animací střídali, ale postupem času se nám vytříbil názor na jednotlivé postavy, kterým jsme se pak věnovali prvotně. Natáčení jsem si opravdu užil.

Pohyb mnoha loutek v obraze vypadal dobře, a proto z nás spadla tréma, kterou jsme z množství loutek měli. Zjistili jsme, že se při pohybu davu dá mnoho rozruchu vyjádřit společnou animací všech loutek najednou, jako by se jednalo o celistvou masu. Pohyb rozrušeného davu se nám zamlouval.

Nastali ale také chvilky, kdy jsme se museli vyrovnat s faktem, že se nám v obraze objevili dva nebo tři různé charaktery v polodetailu. Zde byla pečlivá animace nezbytná, a proto jsme si pro takové záběry rozdali úkoly, kterými se budeme u kaž-

dého jednotlivého charakteru řídit. Každý záběr určený storyboardem jsme si předem detailněji rozepsali. Každý rozepsaný záběr se tak měl stát jednoduší na animaci.

Během celého natáčení se nám pod rukama vystřídalo celkem devět loutek, a natáčelo se v pěti různých prostředích.

Jednotlivým scénám jsme věnovali detailní pozornost ve hře s rekvizitami. Nebylo proto nutné se věnovat aranžování dalších rekvizit na plac, pokud se měl točit nějaký detail, nebo polodetail. Petrova scénografická práce byla opravdu dílem zručného scénografa. Jednotlivé scény byly rozebíratelné pro různé úhly záběrů, kulisy se dobře kombinovaly.

Jestli jsme si přáli být při realizaci filmu samostatní, pak i v případě natáčení. Kameru ovládal Petr, s pomocnými konzultacemi pana Krupy- pedagoga, a zkušeného kameramana animovaného filmu. S ním jsem se radil i já. Při svícení scén jsem měl často různé nápady, ale jejich realizace byla mnohem obtížnější, než my mé zkušenosti dovolovali.

Natáčení nočních scén bylo na nasvícení i kameru náročné. Docházelo potom k tomu, že jsme natočili animačně dobrý záběr, ale světlo nedovolovalo (bez pozdějších korekcí), aby bylo možno ho použít. Jednalo se především o záběr seskoku z barikády, který byl v příliš tmavě nasvětlené scéně navíc snímaný mírně rozostřenou kamerou.

Scéna s měsícem, který měl zářit na obloze, a podobné scénické efekty jsme si také vyzkoušeli. Všechny exteriérové scény, mimo jedné, byli točeny jako noční. Málo byly platné rady pedagogů, abychom točili při jasnějším světle, které je jen noční atmosférou. Za oplatu jsme se museli vyrovnávat při střihu s mnoha temnými záběry.

Za nejzajímavější na nasvícení považuji scénu přístavu ve světle svítání, kdy se námořníci naloďují zpátky do kocábky, a odplouvají. Na této scéně jsme se opravdu uvolnili od všech povinností, a celého půl dne jsme se s Petrem věnovali jenom svícení. Výsledek byl opravdu podařený. Pan Krupa nám tentokrát ani nemusel radit. Ohromě nás práce se světly bavila. Natočení této scény se nám ale velmi protáhla, protože námořníci měli unesené ženy odnášet na ramenech. V té chvíli se nám potvrdilo, že jsme stále ještě začínající animátoři. Váha loutek žen se zdála být

nevyřešitelná. Vymýšleli jsme možnosti, jak tuto scénu obejít, a vyhnout se tak nošení na ramenech. Nakonec vše, co jsme museli pro úspěšnou animaci udělat, bylo přijít na to, že je nutno dotáhnout šrouby v kostrách našich dvou hrdinů.

Jednoduchá řešení se tak znovu projevila jako nejúčinnější. A my se projevili jako amatéři. Při natáčení jsme měli jedinečnou možnost si vyzkoušet množství animačních postupů, které se užívají už desetiletí. Naučili jsme se tak, jak jednoduché a funkční postupy usnadňují animátorům práci. Bylo úžasné zjišťovat taje samotné animace. Když se postupem času samo do našeho podvědomí dostávalo časování, když se pro výmluvnost gesta začalo s jeho zjednodušováním, když jsme si uvědomili, kolik výmluvnosti může být i v tom nejmenším pohybu. Animace se pro nás stávala jednoduší, přirozenější.

Během doby natáčení jsme se na okolí koukali jenom z okna. Okolní svět se nám vzdálil. Když jsme po deváté, nebo desáté hodině večer byli nuceni atelier opustit, nezbývala v nás už energie téměř na nic dalšího. Domu jsme jen dojížděli za účelem vyspání. Byl to kolotoč ve kterém jsme byli lapeni. Krásná doba bezmoci. Animace ve své nejčiřejší podobě.

Prvně jsme si uvědomili, co skutečně znamená animovat. Dvanáctihodinové směny s maximálním nasazením, které bylo nezbytné pro splnění termínů, které nám přesto stále unikaly. Byly to ale nejlepší okamžiky studia na universitě. Náš tým se náročnou prací ještě více scelil, a malé nesváry mezi námi se už ani neřešily.

V dílně se o práci s námi ochotně dělili přátelé, kterým bych rád za celý náš tým poděkoval. Pro nás bylo natáčení jako opravdová zkouška odolnosti. Prověřovala náš tým jako celek, a nás jako jednotlivce. Znovu bych rád poděkoval režisérce, která nás dala dohromady, a která nás také úspěšně celou dobu vedla.

Během natáčení se navíc věnovala také činnosti produkční, takže jsem byl velice rád, že jsme si jako málokdo byly schopní vést evidenci účtů za materiál, které jsme pak uplatnili k proplacení u vedení školy. Byli jsme taky poučeni, jak důležité je dobré rozložení jednotlivých prací v časovém plánu. My jsme si plán nevedli.

Byli jsme tak nuceni dohánět časové ztráty. Dlouhý den plný animace nás vždycky unavil. První pokus o zodpovědný přístup se vždy objeví až po takových zkušenostech. Ty jsou tedy také důležitou částí cesty k profesionálnímu růstu.

Pokud mám nějak reflektovat fázi natáčení, byla to nejdelší, a nejúnavnější část z celé realizace filmu.

Pojďme se podívat, jak se naše natáčecí část realizace odehrávala podle chronologického postupu. První scéna, která byla připravena k natáčení byla Hospoda, ve které se naši hrdinové usadili.

Tato scéna nebyla nějak dějově náročná. Pro nás animátory to byl ale na úvod pěkný oříšek. Celá scéna se animovala za pohybu kamery, která měla udělat nájezd na polodetail hrdinů. První pokus jsem já animoval, a Petr se věnoval pohybu kamery. S naší nezkušeností jsme si vymysleli příliš komplikovanou jízdu do složitého úhlu. To nebylo pro nás začátečníky možné napoprvé realizovat. Museli jsme přijít na to, jak se s jízdou kamery vyrovnat jednodušším způsobem. Nakonec se zvolila varianta přímého nájezdu kamery. Vendula neanimovala záběr s pomocí Petra u pojezdu, a první záběr filmu Krále Mora se konečně úspěšně natočil.

Na naši první animaci se práce podařila. První pokus o animaci více loutek na place se zdál být úspěšný. Záběr měl celou minutu.

S dalším záběrem jsme si potom už nedělali tolik starostí, a myslel jsme, že bude všechno v pořádku. Scéna před hospodou, kdy námořníci utíkají bez placení, se nám nepodařila podle představ. Proto jsme záběr přetočili. Pedagogické vedení odsouhlasilo verzi první. Důvod? První verze byla podle jejich soudu živější, spontánnější, hravější.

Při podrobnějším zkoumání druhého záběru jsme uznali, že jsou louky proti prvnímu pokusu opravdu ztuhlé, a jejich pohyb více neohrabaný, a neplynulý.

Z tohoto faktu jsem si odnesl jednu opravdu dobrou zkušenost. Totiž že pokud se člověk při prvním záběru na animaci soustředí, ale řídí se při tom intuicí, je veliká šance, že se mu požadovaný přirozený pohyb podaří zachytit. Opravy proti tomu bývají přenášením snahy o napodobení původního pohybu. Tím vzniká strnulost. Nutno říci, že se nám tato pravda naplnila ještě mnohokrát, když jsme záběry přetáčeli. Na konec jsme většinou stejně vybrali záběr první.

Od vedení nám také bylo vyčítáno, že jsme tak často točili některé záběry dvakrát. Takové přetáčení je náročné taky časově.

Scéna přístavu, kde se oba námořníci vyloďují (podotýkám, že jsme při natáčení nepostupovali chronologicky)- náročné zde bylo hlavně animování houpající se lodi, která doprovázela celý záběr, a kterou bylo třeba animovat po okénku. Nebylo tak možné žádné střihové upravování uvnitř záběru.

Další scéna byla natáčení běhu v ulici. Jízda s animací loutek přivrtaných před kamerou přidělanou na pojezdu. Nebyl s animací problém, až na to, že u každé jízdy je nutné propočítávat rychlost, s kterou se bude animace odehrávat, a my jsme běh loutek nepropočítávali, a bylo potom nutné celý záběr postprodukčně zrychlovat.

Krátká scéa s barikádou. Tato scéna nebyla kulisovým zpracováním nijak náročná. Užili jsme si ale první trikové natáčení. Jednalo se o seskok hrdinů dolu z barikády. Jednoduché, přesto dobře ozkoušené triky se silonovými vlasci nás pobavily, a já si tuto animaci příjemně užil. Další část našeho natáčení byla už v oblasti morového města. Dokončování rekvizit, jako třeba několik desítek kostí a lidských koster, zhotovování vlastně celé čtvrti bylo tak náročné, že když jsem potom viděl užitý natočený materiál, uvědomil jsem si, kolik práce a úsilí je nutné věnovat animovanému filmu, který se vám pak před očima během několika minut promítne. Po dotočení mnoha záběrů z morové čtvrti jsme se dali do dokončovacích prací pro závěrečnou scénu odehrávající se v obchodě s pohřebnickými potřebami. Na tuto část jsme byli všichni nejvíce zvědaví. Dohromady se tu mělo animovat s osmi loutkami, a my byli stále jen začínající loutkoví animátoři. Pro tuto scénu jsme se sešli všichni kompletně s pocitem, že se nám nebude dostávat potřebné množství dovedných animátorských rukou. Na konec jsme se ale s animací dobře vyrovnali. Dva jsme si hlídali svojí animaci, třetí snímal okna. Při jednotlivých záběrech jsme se s animací střídali, ale postupem času se mezi nás samy rozložily jednotlivé postavy, kterým jsme se především věnovali. Natáčení jsem si opravdu užil. Pohyb mnoha loutek v obraze vypadal dobře, a proto z nás spadla tréma, kterou jsme z množství loutek měli. Zjistili jsme, že se při pohybu davu dá mnoho rozruchu vyjádřit společnou animací všech loutek najednou, jako by se jednalo o celistvou masu. Pohyb rozrušeného davu se nám zamlouval.

Nastaly ale také chvilky, kdy jsme se museli vyrovnat s faktem, že se nám v obraze objevily dva nebo tři různé charaktery v polodetailu. Zde byla pečlivá animace nezbytná, a proto jsme si rozdali úkoly, s kterými se budeme každému jednotlivému charakteru věnovat. Během celého natáčení se nám pod rukama vystřídalo celkem

devět loutek, a natáčelo se v pěti různých prostředích. Jednotlivým scénám jsme věnovali detailní pozornost ve hře s rekvizitami. Bylo proto možné se při natáčení věnovat i detailům, polodetailům, a nebylo nutné se při každém dalším záběru věnovat aranžování dalších rekvizit. Petrova scénografická práce byla opravdu dílem zručného scénografa. Jednotlivé scény byly rozebíratelné pro jednotlivé záběry, kulisy se dobře kombinovaly. Natáčení se nám tak stalo zábavou.

Jestli jsme si přáli být při realizaci filmu samostatní, pak i v případě natáčení. Kameru ovládal Petr, s pomocnými konzultacemi pana Krupy- pedagoga, a zkušeného kameramana animovaného filmu. S ním jsem se radil i já. Při svícení scén jsem měl často dobré nápady, ale jejich realizace byla mnohem obtížnější, než my mé zkušenosti dovolovali. Natáčení nočních scén bylo na nasvícení i kameru náročné. Docházelo potom k tomu, že jsme natočili animačně dobrý záběr, ale světlo nedovolovalo bez pozdějších korekcí, aby bylo možno ho použít. Jednalo se především o seskok z barikády, který byl v příliš špatně nasvětlené scéně navíc snímaný rozostřenou kamerou. Tak špatné snímky byly téměř nepoužitelné. Naštěstí nám digitální technika umožnila postprodukční úpravy, které záběr uvedly do použitelného stavu. Scéna s měsícem, který měl zářit na obloze, a podobné scénické efekty jsme si také vyzkoušeli.

Na nasvícení byla nejzajímavější scéna ranního svítání, kdy se námořníci naloďují zpátky do kocábky, a odplouvají. Na této scéně jsme se opravdu uvolnili od všech povinností, a celého půl dne jsme se s Petrem věnovali jenom svícení. Výsledek byl opravdu podařený. Pan Krupa nám tentokrát ani nemusel radit. Ohromě nás práce se světly bavila. Natočení této scény se nám ale pak velmi protáhla z toho důvodu, že námořníci měli unesené ženy odnášet na ramenech. V té chvíli se nám potvrdilo, že jsme stále ještě začínající animátoři. Váha loutek se zdála být nevyřešitelná. Vymýšleli jsme možnosti, jak tuto scénu obejít, a vyhnout se tak nošení na ramenech. Nakonec vše, co jsme museli pro úspěšnou animaci udělat, bylo dotáhnout šrouby v kostrách našich dvou hrdinů. Jednoduchá řešení se tak znovu projevila jako nejúčinnější. Při natáčení jsme měli jedinečnou možnost si vyzkoušet množství animačních postupů, které se užívají už desetiletí. Naučili jsme se tak, jak jednoduché a funkční postupy usnadňují animátorům práci. Bylo úžasné zjišťovat taje samotné animace. Když se postupem času samo do našeho podvědomí dostávalo časování, když se pro výmluvnost gesta začalo s jeho zjednodušováním, když jsme si uvědo-

mili, kolik výmluvnosti může být i v tom nejmenším pohybu. Animace se nám stávala jednoduší, přirozenější.

Během doby natáčení jsme se na okolní svět koukali jenom z okna. Okolní svět se nám vzdálil. Když jsme po deváté, nebo desáté hodině večer byli nuceni atelier opustit, nezbývala v nás už energie téměř na nic dalšího. Domu jsme jen dojížděli za účelem vyspání. Byl to kolotoč ve kterém jsme byli lapeni. Krásná doba bezmoci. Animace ve své nejčiřejší podobě. Prvně jsme si uvědomili, co skutečně znamená animovat. Dvanáctihodinové směny s maximálním nasazením, které bylo nezbytné pro splnění termínů, které nám přesto stále unikaly. Byly to ale nejlepší okamžiky studia ve škole. Náš tým se pernou prací ještě lépe scelil, a malé nesváry se už ani neřešily. V dílně se na práci s námi ochotně dělili přátelé, kterým bych rád za celý náš tým tímto poděkoval.

Doba natáčení se nám stala dobou nových zkušeností. Pro nás bylo natáčení jako opravdová zkouška odolnosti, prověřovala náš tým jako celek, a nás jako jednotlivce.

Znovu bych rád poděkoval režisérce, která nás dala dohromady, a která nás také úspěšně celou dobu vedla. Během natáčení se navíc věnovala také činnosti produkční, takže jsem byl velice rád, že jsme si jako málokdo byly schopní vést evidenci účtů za materiál, které jsme pak uplatnili k proplacení u vedení školy. Byli jsme taky poučeni, že je důležité dobré rozložení jednotlivých prací v pracovním plánu, který jsme si nevedli, a byli jsme potom nuceni dohánět časové ztráty až dvanáctihodinovou směnou, která nás vždy velice unavila. Ale první pokusy o zodpovědný přístup se vždy objeví až po takových zkušenostech. Ty jsou tedy také důležitou součástí cesty k profesionálnímu růstu.

POSTPRODUKCE

Do postprodukce jsem už zasahoval jen symbolicky. Větší část probíhala za dozoru režisérky Venduly, a veliká část spočívala na bedrech Petra Šenkýře, který se věnoval dodělávání obrazu za pomocí 3D animace a titulkům. Osobně jsem se podílel na konzultacích ohledně střihu, který bylo nutné po prvních pokusech přestříhat.

Obrazová část postprodukce se z velké části sestavovala hlavně z korekcí obrazu, jasu a kontrastu. Ty probíhaly ve střihových programech, a pracovali na nich hlavně Petr Šenkýř, a také Jiří Procházka, který se nabídl pro první hrubý střih. Po korekcích se začalo se střihem. Do záběru s přístavem a lodí se mezitím dokončovala 3D animovaná vlajka lodi. Komplikace se vyskytli při střihu, kdy jsme se dozvěděli, že jsou některé záběry nedostatečně výmluvné pro pochopení děje. Bylo proto nutné některé záběry dotočit. V tu dobou jsme už ovšem neměli většinu loutek k dispozici. Byli jsme nuceni dotáčet záběry na ploškovém stavu. K tomu nám byl jako rádce k dispozici pan Ivo Hejcman- režisér a animátor, který nám tou dobou už nějakou chvíli s postprodukcí pomáhal. Na plošce se s rozebranými loutkami dotočilo velké množství detailů, které bylo potřeba. Velkou pomocí nám byly u střihu rady a postřehy Michaela Carringtona, díky kterému se nám podařilo vrátit střihem děj zpět na dějovou linku, která byla narušena původním hrubým střihem.

K hudební ani ruchové složce filmu se mohu vyjádřit jen v představách, které jsme do scénáře filmu zapsali. Tento úkol spočívá na bedrech režisérky, která na zvukové složce filmu spolupracuje s lidmi z FAMU, a hudbu řeší se skladatelem Ondřejem Brzobohatým.

Naše představa o filmové hudbě by měla podtrhovat středověký ráz děje, kterému by ovšem původní hudba z dob středověku moc neprospěla. Pro náš záměr se lépe jeví možnost originální skladby určené na míru pro náš film.

V dějové linii by se měla projevit rozdílná hudba v polohách před morovou čtvrtí, za morovou barikádou, a v pohřebnických potřebách. Má se jednat o tři rozdílné motivy, které by měli podtrhovat rozdílné nálady v každé pasáži filmu, přesto se ale doplňovat.

Z původním záměrem filmu s černým humorem jsme pracovali i na ruchové hře, která by měla podléhat drobné stylizaci ve stylu klasických grotesek , v mírném kontrastu s hudební složkou. Měla by tak vzniknout atmosféra, v které nebude

chybět napětí, ale ani humor, který by měl vždy být vyvrcholením onoho napětí. Černý humor by měl být podtrhnut ponurou hudbou, která by naladila diváka k vyčkávání toho, co zrovna přichází, a naráz ho vytrhnout vtipným zakončením gegu.

Pro dotvoření atmosféry bychom rádi užili neartikulovaného slova, které by ale nemělo příliš přehlušovat ruchovou stránku, která by byla vedoucí.

ZÁVĚR

Na natáčení našeho filmu Král Mor bylo možné si vyzkoušet velké množství výrobních, animačních, i postprodukčních postupů. Ty se nám staly nenahraditelným zdrojem zkušeností, které bude možno uplatnit, pokud se nadále budeme věnovat animaci.

Pro mě to ale bylo mnohem víc. Naučil jsem se, jak se pracuje v týmu více lidí. Spolupráce s kolegou, týmová práce, to je zaručeně zkušenost pro mnoho dalších možností pracovních příležitostí. Naučil jsem se naslouchat připomínkám, kolektivnímu jednání, a ohleduplnosti, která mi v předešlých pokusech o týmovou spolupráci tolik chyběla.

Při natáčení jsem jako z žádné praxe získal bohatý zdroj informací o tom, co je animace, a natáčení animovaného filmu. Jsou to zkušenosti, s kterými budu moc disponovat při další práci na jiných projektech, které mě doufám čekají v mé profesionální kariéře. Kdyby se však nepodařilo věnovat se přímo samotnému animovanému filmu, uplatním jistě tyto zkušenosti i jinde. Rád bych se ovšem animaci dál věnoval, ať jako profesionál, nebo jen jako svému koníčku. Animování jsem si oblíbil, a pro budoucnost se mu míním tak jako tak dále věnovat. Utvrdil jsem se ale i ve svých výtvarných schopnostech, a vím, že mám možnost být kdykoliv v tomto ohledu nápomocný, a že mám možnost být někomu užitečný, kdyby se nejednalo přímo o animaci, ale třeba i divadelní loutkové představení, či spolupráci na komerční úrovni.

Vím, že mnoho animátorů se neuchytilo na postu, které mu jeho studium vyučilo. Není to lehká cesta, ale komu přeje trocha štěstí, a má snahu, snad se jednou stane tím, čím si přeje. Z objektivního pohledu bych náš projekt zhodnotil jako úspěšný, vzhledem k tomu, že jsme tak velikém filmu pracovali poprvé. Potíže nám způsobila spolupráce s některými pedagogy, kteří snad z nedostatku času nemohli věnovat naší práci dost pozornosti. Došlo tak k situaci, kdy jsme byli nuceni se k natáčení vracet po termínech určených k odevzdání.

Oproti prvním představám o svém uplatnění ve filmu coby vůdčí osobnost, jsem se ke konci realizace cítil jako důležitá složka fungujícího týmu. Má vnitřní potřeba tvořit autorské dílo se proměnila v potěšení z možnosti být užitečný pro fungující celek. Stalo se pro mě důležitější uplatňovat se jako animátor a výtvarník včetně realizace dílenské fáze.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval sám, a všechny zdroje jsem citoval.

Ve Zlíně dne 13.5.2008 Jonáš Vinš