

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Eduard"

Iveta Stehlíková

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Iveta STEHLÍKOVÁ**

Osobní číslo: **K08019**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Eduard"**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Eduard".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Eduard"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé

jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD

v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský

film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči:-1 ks kompletně

vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední

i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto

z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho

bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné

návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)


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

Seznam odborné literatury:

Scenáristika animovaného filmu, Edgar Dutka, ISBN 80-7331-069-4
Úvod do estetiky animace, Jiří Kubíček, ISBN 80-7331-019-8

Vedoucí bakalářské práce: PhDr. Zdeněk Storch
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2010
Termín odevzdání bakalářské práce: 20. května 2011

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010


doc. MgA. Jana Jáníková, ArtD.
děkanka




doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 11.5.2011

.....
TIVETA STEHLÍKOVÁ
Škola Bato
.....
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 nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Práce se zabývá problematikou a popisem tvorby krátkého loutkového animovaného filmu. Proces vzniku je dokumentován od samotné počáteční myšlenky, přes výtvarné návrhy a následné výtvarné ztvárnění, až po řešení technického zpracování a konečnou postprodukcí. Ve svém obsahu také rozebírá psychologii a vztahové charakteristiky různých druhů osobností v souvislosti na prostředí, ve kterém se vyskytují.

Klíčová slova: animace, loutkový film, kolečkové křeslo, vztahy, dalekohled

ABSTRACT

The theoretical work deals with creating a short puppet animation. Formation process itself is documented from the initial idea, through creative design and visual representation to the solution of technical processing and the final postproduction. The work is focused on observation relational psychology examines the characteristics of different personality types in relation to the environment in which they occur.

Keywords: animation, puppet film, wheelchair, relation ships, telescope

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

"Pouze život, který žijeme pro ostatní, stojí za to."

"Only a life lived for others is worth living."

Albert Einstein

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 NÁMĚT A INSPIRACE	12
1.1 DRAMATICKÝ ZÁKLAD.....	13
1.2 FILMOVÁ ŘEČ	15
1.3 SOCIÁLNĚ PSYCHOLOGICKÉ POVĚDOMÍ.....	16
1.3.1 Psychologie	16
1.3.2 Sociální jevy.....	18
2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE	20
2.1 Animovaný film.....	20
2.2 Loutkový film.....	20
3 SCÉNÁŘ A VÝVOJ PŘÍBĚHU	22
3.1 Vývoj příběhu.....	22
3.2 Výsledná literární forma.....	23
4 VÝTVARNÉ ZTVÁRNĚNÍ	26
4.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	26
4.2 VÝVOJ VÝROBY	28
4.2.1 Výroba loutek	28
4.2.2 Výroba prostředí.....	31
II PRAKTICKÁ ČÁST	32
5 TECHNIKA	33
5.1 ANIMACE.....	33
6 POSTPRODUKCE	36
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	39
SEZNAM PŘÍLOH	40

ÚVOD

Bakalářská práce pojednává o výrobních principech tvorby audiovizuálního díla. Zahrnuje v sobě teoretický přehled používaných výrobních technik v kontrastu s praktickou částí výroby.

Práce se konkrétně zaměřuje na podrobný popis tvorby loutkového animovaného filmu a to ve všech jeho fázích vzniku. Zabývá se tedy chronologicky zpracováním daného tématu a to od původní myšlenky či nápadu, přes samotnou výrobu až po hotové dílo.

Z tematického hlediska polemizuje o rozdílnosti lidského chování ve snaze porozumět jeho principům. Postavy zde nepředstavují reálné bytosti ve všech detailech, ale naopak znázorňují pouze charakterový základ jedince.

Využité motivy jsou vnímány jako metafory či symboly lidského bytí poukazující na jejich vzájemnou rozdílnost.

Cílem práce je popsat výrobní a technologické postupy tvorby z hlediska její problematiky a následně se poučit z výsledného díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRACE

Inspirací vedoucí ke vzniku námětu bylo postupné uvědomování si rozdílnosti lidských osobností v závislosti na prožitých zkušenostech a snaha o pochopení jejich jednání. Samotným impulsem pro vznik tohoto námětu byla tíživá potřeba pochopit způsob myšlení nemocných lidí. Hlavním hrdinou se tedy stal handicapovaný muž, který díky svému vnitřnímu bloku, odmítá dál prožívat a uzavírá se do svého světa.

Při prvotním sestavování scénáře automaticky vyplynula otázka, zda není příliš troufalé znázorňovat ochrnutého člověka, jakožto zcela asociálního jedince se sklony k alkoholismu. Nicméně je nutno podotknout, že pojetí "vozičkáře" není doslovné, ale jedná se pouze o formu jakéhosi symbolu. Přesnější formulací tohoto symbolu je nepodstatnost vnímání invalidního vozíku jako takového. Má za úkol znázornit druh duševního bloku, který sice značně komplikuje život a je nelehké se s ním vypořádat, ale pokud mu člověk podlehne, je pak o mnoho těžší ho znovu překonat.

Všeobecná charakteristika postav má být skutečně ironická a od počátku formování díla bylo na prvním místě dodržení tohoto cíle. Základ postav byl vybrán dle životních zkušeností a lidí, se kterými se člověk může setkat, nicméně zbytek jejich charakteru je dokreslen právě již zmíněnou měrou ironie a nadsázky.

Nejdůležitější postavou je postava vozičkáře Eduarda, jehož charakter byl vytvořen z vlastností člověka, kterého jsem měla tu čest poznat. Nejedná se o přímou kopii jeho osobnosti, ale o její zpracování dle množství asociací, které se mi s ním spojují. Představuje osobnost, která, díky svému zdravotnímu stavu, odmítá lidskou pozornost, a po každé kdy je na něj upřena ji považuje za přesně mířenou či vynucenou.

Již v průběhu stavění příběhu nastaly obavy, zda jeho osobu divák nebude vnímat jako akt lítosti a nebo odsuzování. Nakolik se mi podařilo udržet neutrální postoj již nemohu ohodnotit sama. Vnímání každého člověka je subjektivní. Nechci sdělovat jasný začátek ani jasný konec. Sděluji pouze fakt.

1.1 DRAMATICKÝ ZÁKLAD

Každé audiovizuální dílo by mělo být stavěno na základních principech tvorby dramatu. Tyto principy, jako první, zformuloval řecký filozof Aristoteles a to ve své knize s názvem *Poetika* [1]. A právě zmíněná kniha se stala jakousi "Biblí" všech tvůrců dramatického umění ,a to jak v divadle, tak i ve filmu či literatuře. Je tedy nad míru důležité, a to především u začínajících tvůrců, aby si tyto pravidla uvědomovali již v počátcích stavby příběhu nehledě na zvolenou techniku filmu.

Aristoteles ve své knize píše : *"Dobře sestavený děj nesmí začínat odkudkoliv a končit kdekoli, nýbrž se musí řídit uvedenými zásadami."* [1] Zásadami je tedy myšleno to, aby příběh obsahoval začátek, střed a konec.

Tyto principy jsem se snažila dodržovat i ve svém díle, nakolik se mi to podařilo zjišťuji teprve po shlédnutí hotového filmu. Pokud se pokusím polemizovat nad mým chápáním stavění děje, dostanu se do poněkud nebezpečného bodu, kdy přemýšlím nad fakty, které nemusí zcela odpovídat faktům odborným.

Skutečné započetí filmového vyprávění je jasné, bavíme se totiž o jasně viditelném jevu. Pokud se ale opravdu snažíme pochopit důvody lidského jednání zjistíme, že začátek je vlastně někde zcela mimo děj filmový. V těchto momentech se mi často stávalo (a musím podotknout, že právě díky psaní této práce), že jsem se zamotala do nekonečného kruhu myšlenek s těžko naležitelnou odpovědí. Nejsem odborníkem na psychologické jevy. Pracuji pouze se svými vlastními pocity a myšlenkami.

Pro vysvětlení, úvahy nad vlastním postojem zmíním příklad, který by ho snad mohl alespoň částečně osvětlit.

Kupříkladu náš děj se odehrává od bodu, kdy už je hlavní postava postižena. To, dle předchozího zamyšlení, není začátkem jako takovým, ale pro pochopení začátku filmového děje nám musí nutně stačit symbol.

Pro vysvětlení psychického rozpoložení postavy tedy není nezbytné, aby byl znázorněn děj tomu předcházející. Právě znázornění invalidního vozíku by mělo hovořit samo za sebe.

Pokud se bavíme o tzn. středu děje, můžeme vzpomenout dva pojmy, a těmi je zápletka a rozuzlení. Aristoteles tyto dvě formy popisuje následovně: *"Zápletka vzniká často spojením událostí, k nimž došlo mimo vlastní hru, s některými věcmi uvnitř děje; vše ostatní je rozuzlení."* Zápletka se tedy dá vysvětlit jako všechny události probíhající až do bodu zvratu. V našem příběhu se tedy jedná o část, kdy život hlavního hrdiny se začne přeměňovat z důvodů nastalých událostí (návštěvy dívenky). Rozuzlení je tedy pak zbytek děje až po konec díla.

Konec díla, čili jeho završení, je samozřejmou součástí dramatu. Je to v podstatě vyvrcholení pointy, na kterou jsme celý děj diváka připravovali.

1.2 FILMOVÁ ŘEČ

Po pochopení dramatického základu přichází na řadu jazyk specifický pro filmové vyprávění. Tato forma v podstatě pracuje na stejném základu, ale dále se řídí zcela jinými pravidly, než-li divadelní dramata. Jednou z nejvýznamnější knih napsaných k danému tématu je kniha s názvem *Jak číst film* [2] od amerického historika a teoretika mediální kultury, Jamese Monaca. A jestliže hovoříme o Aristotelově Poetice jako o "Bibli" divadelních tvůrců, pak stejně můžeme nazvat i knihu "Jak číst film" pro tvůrce či teoretiky filmu.

Byť se filmová řeč, jako taková, formovala především ve filmu hraném, nutno podotknout, že ve filmu animovaném by její principy a zákony měly pracovat stejným způsobem.

Ne, že by se jednalo o samostatný inspirační zdroj. Nicméně již prvotní myšlenky doprovázela obrazová představivost, která korespondovala s teoretickým chápáním obrazového vyprávění a pocitů z něj vyvolaných.

Uvědomuji si, že právě z hlediska filmové řeči film obsahuje mnoho chyb. Ovšem za podstatné považuji fakt, že právě na těchto chybách jsem se do budoucna poučila nejvíce.

1.3 SOCIÁLNĚ PSYCHOLOGICKÉ POVĚDOMÍ

Tato práce není v žádném případě věnovaná rozboru psychologie jako takové a ani se nepokouší o její odborný rozbor. Ovšem snaha o pochopení vnitřní podstaty člověka při ztvárnění díla takového charakteru, je nad míru důležitá, a pro jakousi formu samostudia je i teoretické povědomí o základech psychologie nutností.

Bavíme-li se o psychologii člověka, žijícího ve společnosti, neunikne nám i základní pojem zvaný sociologie. Pokud nás tedy zajímají vnitřní pochody člověka, jakožto jednotlivce, musí nás, se samozřejmostí, zajímat i sociální struktura jeho jednání. Zmíněné obory spolu tedy velice úzce souvisí.

1.3.1 Psychologie

Věda zabývající se duševními jevy na všech úrovních rozvoje života, tj. člověka i živočichů. Zabývá se složkou objektivní, na venek zaznamatelnou, i složkou subjektivní, prožitkovou. Studuje jednotlivé jevy (funkce) duševního života (např. vnímání), celek těchto jevů (osobnost) i začlenění jedince do sociálních vztahů. Zkoumá duševní jevy v jejich vývojové dynamice u živých bytostí vůbec (ve fylogenezi) a u jednotlivce (ontogeneze, psychologie životního běhu). Původně byla součástí filozofie (v tomto smyslu se zakladatele psychologie považuje Aristoteles – spis „O duši“). Tak definuje psychologii Velký slovník naučný [3].

Psyché nás, tedy živá stvoření, doprovází celý život a je naší samozřejmou součástí. Ovšem psychiku má každý z nás zcela jinou a taktéž myšlení. Pokud se snažíme porozumět lidskému přemýšlení nejspíš velice brzo narazíme. Bavíme se totiž o tak nepochopitelné záležitosti, která je srovnatelná s nevědomostí chápání samotného života.

Důležitým faktorem je uvědomovat si lidskou individualitu a především se navzájem nesrovnávat, což se tak často děje. Ačkoli, jak jsme již zmínili, má každý z nás myšlení a psychickou rovnováhu jinou, vycházíme společně ze stejného modelu.

Erich Fromm ve své knize *Cesty z nemocné společnosti* [4] popisuje lidskou existenci velmi výstižně. Píše v ní, že člověk přicházející na svět " *Je vržen do světa v nahodilém místě a v nahodilém čase, a stejně tak nahodile jej opět opouští. Ale protože si uvědomuje sám sebe, poznává vlastní nemohoucnost a hranice své existence. Hledí do tváře konci - smrti. Nikdy se neosvobodí od dichotomie* vlastní existence: nedokáže se zbavit vlastního ducha, i kdyby chtěl; nedokáže se zbavit ani vlastního těla, dokud žije, a toto tělo v něm vyvolává touhu uchovat si život. Rozum, toto požehnání člověka, je zároveň také jeho prokletím. Nutí ho neustále se zabývat úkolem, jak nalézt řešení této neřešitelné dichotomie*.*"

Pokud budeme souhlasit s tímto výrokiem, vyzní život poněkud depresivně. Nicméně překonávání překážek je lidským údělem a také, jak se domnívám, nezbytností k lidské existenci. A právě zmíněné překonávání je i zároveň pomyslným mottem mého příběhu.

Hlavní hrdina sice boj se životem dávno vzdal, ale nový impuls ho měl přimět k "nakopnutí" zpět do hry. V každém případě i tohle je pouhé individuální uvažování, které nemusí platit na nikoho, kromě mne samotné. Pokud bychom chtěli zajít ještě hlouběji k osvětlení rozdílné lidské psychiky, můžeme zacitovat jeden ze sebraných spisů Sigmunda Freuda [5], populárního a stále uznávaného rakouského lékaře a psychiatra, zakladatele tzn. psychoanalýzy.

"Příčiny všech forem duševního života člověka je přece třeba hledat ve vzájemném působení vrozených dispozic a náhodných prožitků. A může se stát, že určitý pud je u někomu zastoupen příliš silně nebo příliš slabě, určitá schopnost může být zakrnělá anebo se v životě dostatečně nerozvinula - na druhé straně mohou vnější dojmy a zážitky klást na jednotlivé lidi různé silné požadavky, a to, co výbava jednoho člověka ještě dokáže zvládnout, může být pro druhého příliš těžkým úkolem."

Aplikujme si, prosím, toto tvrzení na každého jedince. Nepotřebujeme informaci o přesném průběhu života hlavního hrdiny. Stačí nám pozorovat stav, ve kterém se nachází nyní, v tento okamžik. Ve chvíli, kdy si uvědomíme tuto skutečnost, můžeme se zamyslet nad dějem tomu předcházejícím, nad životem, který prožil před samotným filmovým dějem. Nechci divákovi předkládat jasně danou minulost postavy. Poukazuji na situaci viditelné a z ní čerpám. Necítím nutnost vytvořit jasnou formu. Chci jen meziřádky docílit k zamyšlení se nad variantami, které mohly předcházet ději.

* Dichotomie - (z řeckého *dicha* = na dvakrát a *tome* = řez) rozlišení dvou kvalitativně odlišných stavů jevu nebo vlastnosti.

1.3.2 Sociální jevy

"Sociologie, věda o společnosti (společenských jevech, společenských vztazích) o zákonitostech jejího vývoje. Ve zkoumání společnosti se sociologie prolíná s dalšími společenskými vědami (etnologie, historie, politologie, ekonomie), avšak jejím specifickým rysem je, že se soustřeďuje zejm. na poznávání pravidel života sociálních skupin a kolektivů."
[3]

Z toho tedy vyplývá, že sociologie obecně zahrnuje především větší skupiny, komunity. Existuje ovšem i tzn. sociální psychologie, která se zabývá i studiem sociálního chování jednotlivců.

Každý člověk má tedy své vlastní sociální chování, které je logicky spojeno s jeho psychikou. E. Fromm [4] se k tomuto faktu vyjadřuje následovně:

"Člověk je vytržen z jednoty s přírodou, jakou se vyznačuje živočišná existence. Ale protože disponuje rozumem a představivostí, uvědomuje si svou samotu a vyděděnost, svou bezmoc a nevědomost i nahodilost svého zrození a smrti. tento stav by nedokázal ani na okamžik unést, kdyby nedokázal navázat nové vztahy se svými bližními, jaké mu nahrazují ty staré, instinktivní. A i kdyby dosáhl uspokojení všech svých fyziologických potřeb, přesto by vnímal svůj stav osamělosti a ojedinelosti jako žalář, ze kterého se musí dostat ven, má-li zůstat zdrav. Duševně chorý je skutečně ten, komu se ani v nejmenším nezdařilo dosáhnout alespoň určitého stupně sjednocení, a kdo vězí v zajetí, přestože nemusí sedět za zamřížovaným oknem. Sjednotit se s jinými živými bytostmi, navázat s nimi vztah, to je imperativní potřeba, na jejímž uspokojení závisí duševní zdraví člověka. Tato potřeba se skrývá za všemi projevy široké palety intimních lidských vztahů, za všemi vášněmi, jakými je v nejširším smyslu označována láska."

Tato citace přesně vyjadřuje motiv příběhu v rámci uvědomování si sociálního odklonu jednotlivců. Jak z textu vyplývá, člověk má skutečně potřebu navazovat vztahy, nicméně pravdou je, že ne vždy, je to snadné. Pokud si k tomu všemu přičteme psychický stav, který už tak balancuje na hranici se zdravím, výsledkem může být dobrovolné vyčlenění se ze společnosti.

Psychický blok, který se dostavuje do našeho nitra se k nám sice dostavil nechtěně, nicméně mu i tak podléháme. Tento sociální úkaz a s ním spojená studie E.Fromma byla hlavním nosičem inspirace k vytvoření hlavních charakterů filmu.

2 DALŠÍ INSPIRAČNÍ ZDROJE

Tak jako dílo každého začínajícího tvůrce i tento film měl své ovlivnění v tvorbě již tvořících filmařů. Oněch filmů, které formovaly myšlenky ještě před započatím tvorby bylo určitě více než jeden. Zaměřím se ovšem pouze na dva takové filmy. První z nich mne ovlivnil ještě v průběhu přípravy a ten druhý až po daném scénáři.

2.1 Animovaný film

Animovaným filmem, který dozajista ovlivnil tvorbu tohoto díla, by kreslený film *Fish with a smile* (Ryba s úsměvem) s dílny Taiwanského režiséra Poliang Lina.

Příběh je o muži utápějícím se ve smutku z osamění, který si jednoho dne koupí rybičku. Ona rybička si ho vlastně sama časem vybere, když muž pravidelně popíjí u velkého akvária. Jeho charakter se díky novému společníkovi začne příjemně měnit, avšak jen do doby, kdy si uvědomí, že rybičku v akváriu vlastně izoluje od světa, a že si zaslouží svobodu jako každý živý tvor. A tak i přes to, že ho to velice mrzí, pustí ji na svobodu.

Důvodem proč tento snímek takovým způsobem zapůsobil na vytváření mého filmu není ani tak samotné téma, ale spíše atmosférické ladění.

Ve filmu nejsou použity žádné dialogy a psychika příběhu je orientována na zvukovou složku a obrazové vyjádření. A právě tímto způsobem mne tento film pomohl nasměrovat ke spíše klidnějšímu tempu vyprávění.

2.2 Loutkový film

Celková fascinace loutkovým filmem byla jistě hnacím motorem, proč se do něj pustit. Na rozdíl od kreslené animace má loutkový film, dle mého, mnohem větší *genius loci*. Přece jenom se bavíme o reálně hmotě, kterou vytváříme vlastníma rukama. Existuje v určitý moment na určitém místě, přetváří se ze surového neživého kusu materiálu, který se postupně mění a stává živým. Je hmatatelný a po jeho přetvoření setrvává v onom stavu.

Dalším faktorem, který jistě dopomohl k této tvorbě je fakt, že v naší zemi žilo a tvořilo mnoho tvůrčích a řemeslných osobností. Nemusíme snad zdůrazňovat tvorbu Jiřího Trnky, jehož filmy se potýkaly s naprostou, a dovolím si říct, genialitou. Panu Trnkovi si nikdo jeho prvenství nedovolí upřít, nicméně je nutné vzpomenout i další zakladatelské osobnosti české animace. A myslím, že po zásluze mohu zmínit, svoji oblíbenkyni, paní Hermínu Týrlovou, první dámu českého animovaného filmu, která byla schopna oživit hračky a dát jim skutečný charakter.

Současnejším inspiračním zdrojem z oblasti loutkového filmu byla tvorba režiséra Adama Elliota. Tento filmový tvůrce se narodil v Jižní Austrálii v rodině vysloužilého akrobatického klauna, který vynikal v mnoha uměleckých oborech. Při studiu animovaného filmu na Univerzitě The Victorian College of the Arts, natočil svůj krátkometrážní snímek s názvem *Uncle* (Strýček), za který obdržel několik ocenění, a po ukončení studia natočil další dva filmy, kterými uzavřel trilogii o rodině. (*Cousin* 1998, *Brother* 1999).

Jedním z jeho největších úspěchů ho čekal ve formě Oscara za půlhodinový film s názvem *Harvey Krumpet*, kterým převálcoval i takové studia jako je Walt Disney.

Následoval celovečerní film uvedený na festivalu Sundance film festival, *Mary and Max* vyprávějící příběh o starším muži a malé dívce, kteří spolu naváží vztah pomocí dopisů. A právě tento film se stal pro mne velkou inspirací pro tvorbu loutkového filmu. Max je starší osamělý muž, žijící ve velkoměstě, který se formou dopisů spřátelí s dívkou z maloměsta. Navzájem si jsou jedinými přáteli.

3 SCÉNÁŘ A VÝVOJ PŘÍBĚHU

Při psaní scénáře bylo nutné soustředit pozornost na smysluplnost děje. A to především proto, že v dějové lince se odehrává pravidelné opakování určité akce a její nesrozumitelnost by mohla vést k absolutnímu chaosu. Obávala jsem se, že se právě do tohoto chaosu vyprávění nakonec dostane.

3.1 Vývoj příběhu

Původní námět příběhu se poněkud lišil od výsledné verze. Upřímně řečeno, příběh byl mnohem více depresivní a negativní. Jednalo se pouze o příběh samotného hlavního hrdiny, který má spíše potřebu svůj život ukončit, než aby ho nadále přežíval. Postupem času se však dostavil pocit určité potřeby dát mu další šanci a nechat na něm, jak s ní naloží. Postava malé dívenky byla vybrána jako nejvhodnější možnost dostavení nového impulsu, a to z důvodu jasného a čitelného kontrastu mezi dítětem a starým mužem.

Takto velký generační rozdíl nabízí dostatek prostoru pro vytvoření právě požadovaného znázornění jejich vzájemné rozdílnosti, ale zároveň blízkosti.

Další důležitým aspektem byla emoční stránka vyprávění a snaha o rozřešení otázky jakým způsobem obrazově vyjádřit psychický posun hlavního představitele. V původní verzi se uvažovalo dokonce i o dialogovém zpracování, od kterého se upustilo a přešlo se k nápadu s vypravěčem. Avšak i z toho nápadu ve výsledku sešlo a motiv zpracování zvukové složky zůstal tedy bez mluveného slova.

Díky tomuto rozhodnutí bylo nutné, co nejlépe zpracovat emoční výraz a gestiku postav. Z tohoto důvodu byly loutky vyrobeny do velkých detailů s charakteristickými obličejovými rysy.

Výsledný příběh se nám tedy nakonec přetransformoval z různých útržků do několikrát změněného celku.

3.2 Výsledná literární forma

Při konečném zpracování příběhové linie byl tedy nejprve zpracován bodový scénář z důvodu ujasnění si přehlednosti děje a až poté dokončena a přesně zformulována literární forma. Tuto formu bylo nezbytné v některých částech zkrátit a zrychlit tempo vyprávění. V jistých bodech se dosti liší od storyboardu, a to protože já sama považuji literární zpracování a zpracování filmové za dvě rozdílné formy. Povídku беру pouze jako nutnost pro komplexní odevzdání práce.

Eduard

Pokojem se, téměř nehybně, vznášel hustý těžký dým. Nedopalky cigaret ležely ledabyle všude možné, ačkoliv popelníků zde bylo nespočet. Hrobové ticho přerušoval jen tikot starých hodin a kapání nedotaženého těsnění radiátoru. Celkově zde nebylo příliš čisto, ale obyvatel tohoto prostředí si s tím nejspíš příliš hlavu nelámá. Snad jen starý gramofon, velká knihovna plná knih či rozehraná partie šachu, dodávali tomuto dekadentnímu prostředí alespoň špetku jakéhosi intelektu.

Eduard často sedával u okna poslouchajíc rádiové stanice a s dalekohledem přiloženým o oku. S pitvořivě zašklebeným obličejem přejížděl okno po oknu, a když našel střed svého zájmu, zvláště se zachichtal. Pravdou je, že se nejednalo jen o nějaké "hledání", moc dobře totiž věděl, co a ve kterém okně ho může zajímat. Nejen, že věděl, co se kde děje, ale také si o tom vedl deník. Lidem dával smyšlená jména a některá tedy nebyla ale vůbec hezká.

Dokázal takhle sedět celé dny. Nic jiného vlastně ani dělat nemohl. Křeslo, ve kterém trávil svůj čas totiž bylo kolečkové. Často ho rád nazýval "kriplvozík". On byl Eduard vlastně dosti ironickou osobou. Nikdo ho neměl rád, nikdo neměl rád jeho a mu to vůbec nevadilo. Naopak snad i vyhovovalo. Jediný život, který prožíval byl ten, který se odehrával za okny cizích lidí. Jeho vlastní podstata se zdeformovala pod vlivem upřímné sebelítosti. Kopal kolem sebe, jak jen mohl a zatrpkllost mu ulpěla na jazyku nastálo.

Bohužel jen z rumu, kterého byl schopen vypít litry, se nedá tak zcela nasytit a byl tedy nucen, jednou týdně, zvládnout krátkou komunikaci. Pokud se tedy podstrčení peněz pod dveřmi dá nazvat komunikací. Jídlo mu nosila mladá tichá paní z vedlejšího domu. Obvykle si vzala peníze a nákup nechala před dveřmi.

Zvonek zvonil vždy v přesnou dobu. Eduard však vždy ještě v předstihu poznal, kdo jde k jeho dveřím. Od bouchnutí domovních dveří až po kroky na schodech. Jednou se však příliš zahleděl do okna postarší dámy, kterou si vedl v deníku pod jménem "lehká paní", a kroky přeslechl. Ze zahledění ho vytrhlo prudké zabušení. Odložil dalekohled, prohlédl na hodiny a nedůvěřivě přijel ke dveřím. Po chvilce tichého naslouchání opatrně pootevřel záklopku díry na dopisy. Zahlédl pouze červené puntíkové šatičky osoby ne větší než metr třicet. Ve chvíli, kdy osoba chtěla zvědavě nakouknout do škvíry, záklopka zapadla. Eduard se vyděsil, avšak stihl postřehnout, že vedle postavičky stála nákupní taška paní od vedle. Za okamžik ho vylekalo opětovné bouchání a tak, jako vždy, sáhl po penězích a strčil je pod dveře.

Za nimi stála malá zrzavá holka s křivými zoubky. Za sebou táhla na šňůrce vycpaného kocoura a neustále se divně usmívala. Vytáhla peníze z pod dveří, prohlédla si je, a pak znovu zabouchala. Vylezla ještě jedna bankovka. Tahle hra se jí začala moc líbit. Zkusila zabušit ještě dvakrát či třikrát, a když se nic nedělo napadlo jí, naopak, strčit něco dovnitř. Vytáhla z kapsy velké kulaté lízátko a vhodila jej do schránky. Přitiskla ucho ke dveřím. Během chvilky se však ze spodu ozvalo ženské volání. Naposledy zabušila, zasmála se a se smíchem utekla.

Těžce to Eduard rozdýchával, co však netušil bylo, že mu dívenka bude nosit nákup pravidelně. Pokaždé přinesla nějaký nový předmět, se kterým by se dala hrát hra, a který by se vlezl do poštovní schránky. Od kamene až po svůj vlastnoruční portrét, na kterém byla mimochodem vyobrazena se svým nejlepším kamarádem, vycpaným kocourem Pepou. Pepa je černý a má skleněné oko, tak napsala do obrázku.

Eduardovi se podstrčené věci začali množit a časem se dokonce ze špinavé krabice přesunuly na stolek. Snažil se udržet si svoji roly zatrpklého, seč mohl. Dívenka byla však tak neodbytná a časem pojal podezření, že se s ní začíná sblížovat. No přátelství to tedy bylo rozhodně podivné. Avšak rozhovor s člověkem jen skrz předměty a skrz tiché nejasné zvuky, měl své zvláštní tajemství. Eduardovi se ta hra vlastně začínala taky líbit. Nejen, že

předměty dostával, ale také je začal posílat. Nervozita z něj začala opadávat víc a víc, až se tato komunikace stávala poněkud nedostačující.

Jednou ráno si Eduard opral košili, nažehlil límec a z krabice vytáhl ušmudlanou čajovou soupravu. Postavil vodu a hledíc na hodiny nervózně poklepával prsty o stůl. Rozhodl se, že svému novému a jedinému příteli otevře dveře. Několikrát se ještě pokusil zabavit se pohledem z okna, avšak jeho myšlenky mu utíkaly zcela jiným směrem. Když se konečně ozvalo známé bouchnutí domovních dveří, horlivě se rozjel do chodby. Tiše se zatajeným dechem naslouchal přichozím krokům, které se však již tak známými nejevily. Zazvonil zvonek a osoba opět pomalu odkráčela. Vyčkal než kroky zmizí a pak opatrně pootevřel dveře. Když na chodbě spatřil pouze nákupní tašku, otevřel dveře dokořán. V tašce byl nákup a mezi ním nasypané všechny předměty, které daroval té malé dívence. V přibaleném dopisu stálo : Od příště vám nosí jídlo paní Nováková. V.K. Eduard plný zlosti prudce zabouchnul dveře, až se mu dalekohled skutálel ze stolku a rozbil se.

4 VÝTVARNÉ ZTVÁRNĚNÍ

Při tvorbě výtvarného pojetí bylo nutno brát v potaz především charakterové vlastnosti příběhu. Jelikož každá postava, včetně těch vedlejší, podléhá vlastnímu charakteru a minulosti, bylo nezbytné, aby tomu jejich vzhled i odpovídal.

4.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY

První fází vytváření výtvarného základu jsou tzn. výtvarné návrhy. Tato forma přípravy je nezbytná pro správné vyjádření požadované atmosféry a celkového pojetí díla.

V našem případě byly některé návrhy vytvořeny ještě před tvorbou samotného scénáře, a to z důvodu prvního pocitového rozpoložení. Tím, že film je založen na psychologických proměnách osobnosti, vznikaly tedy jako první návrhy charakterů. Jako první vznikla postava hlavního hrdiny, Eduarda. Obrazu asociálního nemocného muže žijícího v osamění, jehož život je plný alkoholu, cigaret a zatrpklosti, musel tedy odpovídat i jeho vzhledu. Tupý výraz, neoholený obličej, ušmudlaná košile a vytahaný svetr by měly právě jeho osobu dostatečně znázorňovat. Zažloutlé zuby poukazují na množství vykouřených cigaret a minimum hygieny.

Obdobným způsobem byly vytvořeny i ostatní postavy ve filmu. Kupříkladu postava dívky Františky je znázorněna jako malé obtloustlé děvčátko, které nemá žádné kamarády. Zrzavé vlasy, křivé zuby a neustálý lehce přihlouplý úsměv má naznačit i její povahové vlastnosti podpořené vlastním vzezřením. Osamělost je vyjádřena v podobě vycpaného kocoura, kterého neustále dívka tahá s sebou.

V příběhu se nám také objevují postavy vedlejší. Jedná se o obyvatele protějščího domu, které Eduard šmíruje dalekohledem. Aspektem výběru charakterů byla snaha o kontrast mezi nimi. Šlo tedy o to, aby na sebe postavy nebyly nijak podobné a každá z nich znázorňovala určitý typ člověka. Jejich funkce se může zdát jako pouze doplňková, nicméně

ně má za úkol znázornit jedinou Eduardovu komunikaci se světem. Jediný způsob jak žije, je totiž ono šmírování.

Od výtvarných návrhů postav se přesouváme k návrhům prostředí. Míra stylizace těchto dvou složek musí být zákonitě přímo úměrná. Celkově vzato jsou charaktery znázorněny v pastelových barvách navozujících určitý pocit nadsázky či přehnanosti a prostředí tedy není výjimkou. Rozdílem u výtvarných návrhů prostředí je ten, že jsou tvořeny pouze v linkách a detailech. Nebyly tedy navrženy jako celek. Jednalo se o jednoduché náčrty, které měly naznačovat danou stylistickou formu obrazu a dokreslovat v detailech přesné znázornění objektu z důvodu promyšlení si přesné technické stavby kulis.

4.2 VÝVOJ VÝROBY

V okamžiku, kdy máme dokončený technický scénář díla a máme jasnou představu o výtvarném pojetí, přichází na řadu samotná výroba loutek a kulis. Prvním důležitým momentem je uvědomit si, jaký materiál bude nejvhodnější. Vhodnost tohoto materiálu je nejlépe hodnotit z hlediska velikosti daného prostředí, charakteristických vlastností filmu a finanční náročnosti.

4.2.1 Výroba loutek

Před započítím výroby loutek je nutné brát na vědomí dva nejdůležitější faktory. Mezi tyto faktory patří technická funkčnost (a s tím spojený výběr materiálu a velikost loutky) a dodržení charakterových vlastností postav.

V našem případě se bavíme o loutkách většího rozměru, než-li bývá u studentské tvorby běžné. Důvodem je možnost zpracování loutky, do co největších detailů, které jsou nezbytně nutné pro vyjádření daného charakteru postavy. Nicméně samotná výroba spočívá nejdříve ve výběru kostry loutky. Tato část je absolutně nezbytná pro její správnou funkčnost. Při výběru kostry se můžeme rozhodnout mezi dvěma používanými druhy. Je to kostra kloubová a kostra drátěná. Samozřejmostí je, že kostra kloubová je zpravidla ta více kvalitní a umožňuje tvůrci mnohem větší pohybové možnosti. Jelikož náš film obsahuje šest různých charakterů a tedy i různých loutek, je nemožné vyhovět požadavku na využití kloubových koster, které jsou časově náročné na výrobu a ještě víc na finance. Nezbyvá tedy nic jiného, než-li si vyrobit kostru drátěnou. Ve filmu bylo využito těchto koster pouze pro loutky vedlejší.

První fází je tedy výroba této kostry, která spočívá v použití drátu a základních pevných částí určených pro uchycení. Důležitým kritériem výběru drátu jsou jeho vlastnosti. Musí být především pevný, ale zároveň i dostatečně ohebný. Zpravidla se drát používá smotaný nadvakrát, jelikož se s ním v této podobě příjemněji manipuluje. Takto připravený

drát se nastříhá do požadovaných délek končetin a poté se zapouští do pevné části těla. V našem případě byly použity dřevěné hranoly s vyvrtnými otvory, do kterých se zapustil drát s velkým množstvím, co nejsilnějšího lepidla. Takto vyrobená kostra se nechá zaschnout a poté se dále formuje postava.

Formování postavy spočívá v obalení kostry hmotou, dle osobního výběru, a její následné formování. Využívaný materiál se většinou vybírá podle požadovaného tvaru postavy (molitan, látka,..). Pravidlem je, že se vždy snažíme loutku vyrobit, co nejlehčí. Váha loutky je v podstatě problémem každého tvůrce, který rád využívá loutky většího rozměru. Nicméně se tento problém ani tak nevztahuje na samotné tělo, ale především na hlavu.

Při výrobě hlaviček je nutností dopředu promyslet, jak je udělat právě, co nejlehčí. S oblibou využívaným materiálem je tzn. *styrodur*. Tento materiál, extrudovaný polystyren, je hojně využíván k tepelné izolaci, ale v našem případě splňuje podmínku, vyrábět, z co nejlehčího materiálu. Ačkoliv, mnoho tvůrců využívá styrodur jako takový, v našem případě ho využíváme pouze jako odlehčený základ.

Ze styrodurové kostky, dle požadované velikosti, vyřežeme hlavičku se všemi jejími detaily, poté na ni nanese modelační hmotu. Po zaschnutí použije smirkový papír pro vyhlazení a nakonec ji finálně natřeme barvou a natónujeme.

K dokončení takto vyrobené hlavičky nám zbývá už jen doplnit oči a vlasy. Oči je možno vyrobit různými způsoby. Často se využívají korálky nebo skleněné oči zvířat, a nebo opět modelační hmota. Taktéž výroba vlasů, pokud nějaké loutka má mít, by se neměla podcenit. Nemusí být vždy uchycení vlasu na holou lebku, tak snadné, jak se může zdát. Při výběru materiálu k vyrobení účesu je nutností aby materiál nebyl příliš tuhý a dal se po nalepení upravit do daného účesu. Pro tuto fázi výroby byly za materiál zvoleny právě lidské vlasy, které toto kritérium, na rozdíl od umělých materiálů splňují.

Pokud tedy máme vyrobené tělo i hlavu zbývá poslední část loutky, a tou jsou ruce. Typ rukou vybíráme podle toho, co všechno musí zvládat. Ruce totiž mohou být vyrobeny v určité neměnné póze, kdy manipulace s nimi je poměrně omezující, a nebo mohou být latexové, čili dávají možnost pohybu. První zmíněný typ rukou se dá vyrobit z modelační hmoty, tak jako v našem případě, a nebo z další alternativních materiálů. Takovým materiálem můžeme myslet například dřevo, ovšem záleží na stylizaci daného filmu. V každém

případě výroba tohoto typu rukou je mnohem méně náročnější, než-li výroba rukou latexových.

Latexové ruce se také dají vyrobit různými způsoby a záleží pouze na výtvarníkovi, jaký styl výroby si zvolí. Jelikož naše postavy mají působit jako zmenšeniny lidských bytostí, bylo nutno výrobu rukou k tomu přizpůsobit. Latex jsme tedy nalili do předem připravené formy, ve které se nechal zaschnout. A výroba této formy je tou nejdůležitější částí celé výroby rukou. Jakákoli nerovnost uvnitř formy může způsobit znehodnocení celého latexového obsahu. Mimo jiné, doba schnutí latexu je něco přes dvacet hodin, z čehož vyplývá, že i výroba jedné ruky nám může značně zpozdit výrobu. Pokud tedy máme dostatečně zaschnutý latex, vyjme ho z formy a upravíme jeho vzhled dle potřeby. Úpravou je myšleno eventuální zastříhnutí přeteklých částí do hladkého celku.

V okamžiku, kdy máme obě poloviny ruky v použitelném stavu nastává dokončení její pohybové vlastnosti. Těmito vlastnostmi myslíme vložení drátků mezi vyrobené půlky rukou. Drát používáme tenký, a co nejlehčeji ohebný. Takto si vytvoříme drátěnou kostru prstů, kterou vlepíme do latexu a necháme zaschnout. Posledním bodem dokončení rukou je jejich nabarvení. Jsou dva způsoby, jakými je možné latex barvit. První je ten, že přímo ještě do surového latexu postupně přimícháváme barvu, čímž se ovšem strukturální kvalita tohoto materiálu rapidně snižuje a také je poměrně náročné odhadnout výsledný odstín. Druhou možností je barvení hotových rukou a to nejlépe akrylovými barvami, jelikož mají vysokou krycí schopnost a při pohybu prstů téměř vůbec nepraskají.

Po vyzkoušení obou možností byla nakonec vybrána cesta barvení až v poslední fázi výroby.

4.2.2 Výroba prostředí

Po upřesnění si velikosti loutek přichází na řadu výroba kulis. Prvním důležitým faktorem, tak jako u loutek, bylo zvolit si co nejvhodnější materiál k výrobě. Právě vzhledem k velikosti loutek, bylo zapotřebí vybrat dostatečně lehký materiál, který by zároveň splňoval alespoň průměrnou pevnost. Tímto materiálem se nakonec stal obyčejný polystyren. Vlastnost lehkosti v každém případě splňoval dokonale, ale problém nastal v jeho nízké pevnosti. Tento nedostatek tedy bylo potřeba odstranit. Polystyrenové desky se natřely sádrou. Pro tuto potřebu bylo odzkoušeno několik druhů sádry, z nichž naše požadavky nejlépe splňovala sádra modelářská. Díky její pružným vlastnostem polystyren lehce hmotu nasákl a po zaschnutí povrch nepraskal. Nejen, že natření bylo důležité z hlediska zpevnění materiálu, ale také dalo povrchu požadovanou strukturu a díky měkkosti této sádry i možnost další povrchové úpravy.

Jestliže se bavíme o výrobě domů, pak byly desky natřeny jiným způsobem, než-li interiér. Použitím válečku se sádrou došlo k vytvoření povrchu podobného ke struktuře omítky. Takto zaschnutý povrch už jen stačilo nabarvit do požadovaného odstínu.

Při hotové fázi povrchové úpravy budov přichází na řadu dokončení detailního zpracování. Vyrábí se okna, parapety, záclony, střešní okap a samotná střecha, hromosvod a další individuální doplňky ke každému oknu.

Nejdříve byla tedy dokončena výroba první scény - dvou domů s okny. Druhou scénou je pokoj hlavního hrdiny spojený do chodby. Jeho výroba spočívala na prakticky stejném principu jako výroba předchozí scény. Pokoj ovšem bylo nutno vybavit veškerým nábytkem odpovídajícím charakteru hlavní postavy a celkové stylistice filmu.

Nejen, že bylo potřeba vyrobit zcela nový nábytek odpovídajícímu designu, ale také například věrohodné zmenšeniny reálných předmětů.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 TECHNIKA

Každá animace loutkového filmu začíná důkladnou přípravou. Do této přípravy zahrnujeme řešení světelné a nahrávací techniky. A právě v těchto momentech našeho natáčení nastal problém. Dlouho dobu se hledala správná kamera, která by zvládala interiérové osvětlení a zároveň byl výsledný obraz dostatečně kvalitní. Důležitým faktorem pro výběr techniky také byla možnost živého náhledu přes počítač. Právě díky technice se natáčení oddalovalo až došlo k bodu totálního zpoždění. Ačkoliv se situace dlouho jevila jako nevyřešitelná, nakonec se situace začala měnit. Ze školní techniky se uvolnil po natáčení fotoaparát, který splňoval většinu zmíněných parametrů. Nic tedy nebránilo započít samotné natáčení. Celková kombinace techniky se skládala tedy z fotoaparátu, převaděče analogového signálu na digitální a ze tří halogenových světel.

5.1 ANIMACE

"Jedinou podmínkou toho, abychom film mohli nazývat animovaným je, aby byl snímán okénko po okénku.

Animace pochází z latinského slova anima (duše). Podle toho animovat znamená dávat něčemu duši, něco oživit, a animátor je u filmu tvůrce, který oživuje kresbu nebo předmět.

K tomu, aby vznikl film, nestačí jen objektem pohybovat, ale je nutné mu dát duši, myšlenku."

Animace loutkového filmu tedy podléhá stejným principům jako ostatní animační techniky. Ovšem při loutkové animaci využíváme již vytvořený objekt, který bývá většinou neměnný, tzn. že držíme v ruce předmět podléhající svým základním pohybovým dovednostem. Výhodou, na rozdíl například od animace kreslené, je tedy fakt, že se nemusíme zaměřovat při vedení pohybu na případnou nechtěnou deformaci hmoty. Takto vykonaný pohyb bývá zpravidla více přirozený, jelikož je veden automaticky přímo z paměti.

Při samotném natáčení jsme se řídili podle jakéhosi storyboardu bez obrázků. Každý záběr byl popsán z hlediska děje i formy záběru a byl doplněn podstatnými ruchy. Natáčet jsem začali nejprve záběry ze scény bytu muže. Natočila se tedy vždy celá jedna scéna najednou, a to pro zachování jednotného osvětlení. Jak se hned první natáčecí den ukázalo nebylo to příliš platné, jelikož se zapůjčená světla příliš přehřívala, a tak se pravidelně stávalo, že uprostřed záběru praskla žárovka. Spotřeba těchto poměrně drahých žárovek byla tedy dost vysoká. Jediným možným řešením, které lehce oddálilo spotřebu, bylo vypínání světel po každém záběru.

Vzhledem k výtvarnému pojetí filmu byl zvolen i tomu odpovídající způsob animace. Cílem nebylo vytvořit dokonalé pohyby kopírující realitu, ale spíše pohybové pocitové vyjádření odpovídající svou expresivitou výtvarnému zpracování.

Jelikož se vjem pohybu skládá z 24 či 25 obrázků za vteřinu (v dnešních full HD z 30), rozhodli jsme se jít "zlatou střední cestou". Není potřeba animovat nutně na výše zmíněnou rychlost, když pro ošálení lidského oka stačí pouhých 12 fps. Pohyb jsme tedy stavěli právě na této rychlosti.

Ne vždy jsme důkladně počítali, v některých záběrech je to vidět více či méně, v každém případě jsme po několika prvních záběrech cítili, že naše animace je poměrně přirozená. Živý náhled obrazu nám animaci příjemně usnadňoval. Jedinou věcí, která byla na škodu, byl fakt, že využitý převaděč signálu snímal obraz ve velmi nízké kvalitě. Proto, například u loutek snímaných z bočního úhlu, bylo nemožné kontrolovat pohyb očí. Pro pohybové akce byl však naprosto dostačující, a tak kontrola pohybu probíhala zcela bez problémů.

"Někteří režiséři improvizují svůj film více či méně přímo na natáčení. Využívají při tom na příklad náhodných vlivů prostředí a nečekaných okolností. Jiní režiséři realizují scénář záběr po záběru bez jediné odchylky od předepsaného textu, přímo doslova převádějí text do řeči obrazu." [7]

Ačkoliv se zmíněný citát vztahuje spíše k filmu hranému, pravdou je, že i u animovaného filmu je možnost jisté improvizace. Ve chvíli, kdy sestavujeme technický scénář, totiž stejně nevíme jistě, jakým dojmem bude působit námi vytvořená scéna, a když je vytvořená scéna, nevíme zase jakým způsobem bude působit v oku kamery. Pokud tedy máme ve scénáři určitý záběr, nemusíme ho vždy striktně dodržet. Při pohledu do hledáčku

můžeme zjistit, že by se nám vzhledem k prostředí hodil záběr o něco jiný a tedy jistým způsobem improvizujeme.

V našem případě můžeme vzpomenout situace, kdy jsme si po dokončeném záběru řekli, že by bylo možné vložit mezizáběr (většinou detail). Takto natočený záběr nemohl ničemu uškodit. Nebyl časově náročný a buď se použít mohl a nebo nemusel.

6 POSTPRODUKCE

Po skončení ateliérové části natáčení začíná proces postprodukce. Její počáteční fází je rozdělení fotek dle jednotlivých záběrů. K tomu mi samozřejmě značně pomohlo používání klapky a také rozdělování fotek již při samotném natáčení. Takto rozdělené záběry je nutno projít jeden po druhém, zkontrolovat je a opravit závady. Zjistíme tím, které záběry je potřeba znovu natočit anebo upravit. Další významnou pomůckou, která ulehčí a urychlí postprodukční práci je popisování chyb v záběrech již při animaci. Vyhnete se tím zdoluhavému prohlížení každého záběru a hledání chyb.

Jelikož fotoaparáty, na rozdíl od kamer, mají nižší schopnost zachovat ve všech snímcích stejnou barevnost a světelnost, je tedy nutné je upravit postprodukčně. Problémy s blikáním jsem vyřešila pomocí Photoshopu, a to funkcí sjednocení barev. Tato funkce funguje na principu výběru hlavního obrázku, podle kterého se barevně upravují obrázky zbylé. Takto si nastavíme každý záběr a poté, díky automatické akci, Photoshop zvládne zbytek sám.

Z počátku natáčení jsme neměli k dispozici dálkové ovládání fotoaparátu, a tak se několik prvních záběrů při přehrání dost třepalo. Tuto závadu jsem odstraňovala pomocí postprodukčního programu After Effects a funkcí Track motion, která dokáže díky správnému umístění bodů do obrazu, takovýto obraz stabilizovat. V některých záběrech se to podařilo úplně a některé byly náročnější bez stoprocentního výsledku.

V jednom ze záběrů jsem využila úplný efekt s minimální původní animací. Jednalo se o detailní záběr dalekohledu padajícího z parapetu na zem. Po promýšlení variant natáčení se tato možnost jevila jako nejefektivnější a nejjednodušší. Použilo se několik původních fotek animace a zbylý pohyb (pád) se vytvořil vyřezáním dalekohledu a jeho umístěním na nafocené pozadí.

Po skončení všech úprav stačí záběry samostatně vyexportovat a nic nebrání tomu je finálně sestříhat. Díky důkladnému rozdělování hotových upravených záběrů do složek, probíhal stříh rychle a bez komplikací.

Zvuk

Ozvučení filmu je závěrečnou fází postprodukce. Spolupráce se zvukařem započala ihned po finálním střihu. Nejprve se, bez mé přítomnosti, zvučily ruchy jasně viditelné. Tedy takové, které jsou doplňkem obrazu, ale jejich informační hodnota není tak vysoká. V další fázi jsem strávila část dne ve zvukovém studiu. Bylo nutné probrat důležitější ruchy, které nejsou podpořené obrazem. Jako příklad mohu uvést záběry, kdy muž vykonává určitou činnost a slyšíme přicházející kroky či zabouchání.

Po dosazení všech ruchů jsme doplnili film od dabing a v závěru o hudební podklad.

ZÁVĚR

V této práci jsem se snažila o osvětlení základních principů tvorby animovaného filmu a s ním spojenou problematiku tvorby. V mnoha ohledech jsem čerpala ze svých teoretických, ale i praktických zkušeností.

Již od počátku vytváření tohoto filmu, mne doprovázely různé problémy. Za ten největší považuji fakt, že jsem neměla možnost natáčet na potřebnou techniku, která by odpovídala úrovni absolventskému filmu. Po finanční stránce jsem zjistila, že tvorba loutkového filmu je skutečně velmi náročná. Ačkoli byl film vyráběn bez finančního zabezpečí ze strany školy, považuji za úspěch, že jsem celou výrobu dotáhla dokonce sama.

Problémy s technikou se nakonec vyřešily, i když až po termínu, nicméně jsem i za to ráda, jelikož film byl dokončen.

Na závěr bych shrnula, že celkově vzato jsem si uvědomila faktory ovlivňující vytváření takové díla, vstřebala nově zjištěné poznatky a snad se i poučila do budoucna a do budoucí tvorby.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] ARISTOTELES, *Poetika*. Nakladatelství Svoboda, 1996. Přeložil Milan Mráz.
ISBN 80-205-0295-5
- [2] MONACO, James. *Jak číst film*, Nakladatelství Albatros, 2004. Z anglického originálu (*How to read a film*) přeložil Tomáš Liška a Jan Valenta.
- [3] Velký slovník naučný, Nakladatelství Diderot, 1999, Kolektiv autorů
80-902-723-1-2
- [4] FROMM, Erich, *Cesty z nemocné společnosti*
- [5] FREUD, Sigmund, *Sebrané spisy*, DOSTUPNÉ <http://www.hellspy.cz/freud-sebrane-spisy-sigmunda-freuda-pdf/2130394>
- [6] DOVNIKOVIČ, Borivoj, *Škola kresleného filmu*, Nakladatelství AMU, 2007.
Přeložil Jiří Jaroš, ISBN 978-80-7331-105-6
- [7] VALIŠIAK, Josef, *Základy střihové skladby*, Nakladatelství AMU, 2005
ISBN 80-7331-039-2

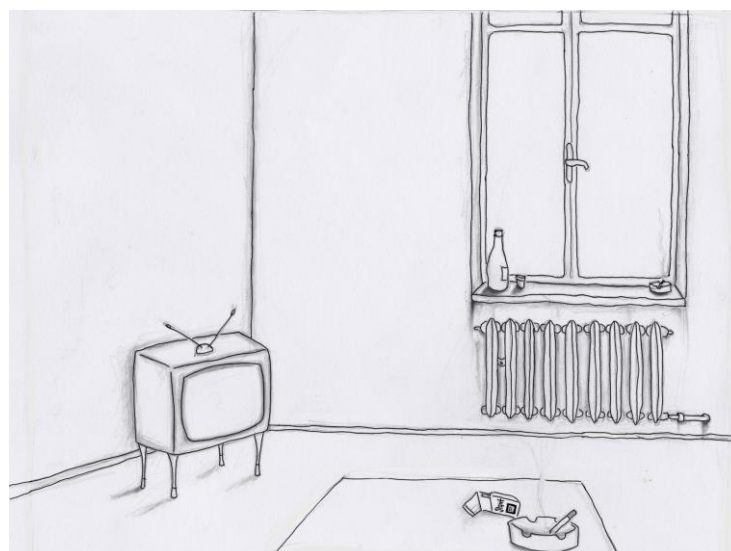
SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P1.: VÝTVARNÉ NÁVRHY

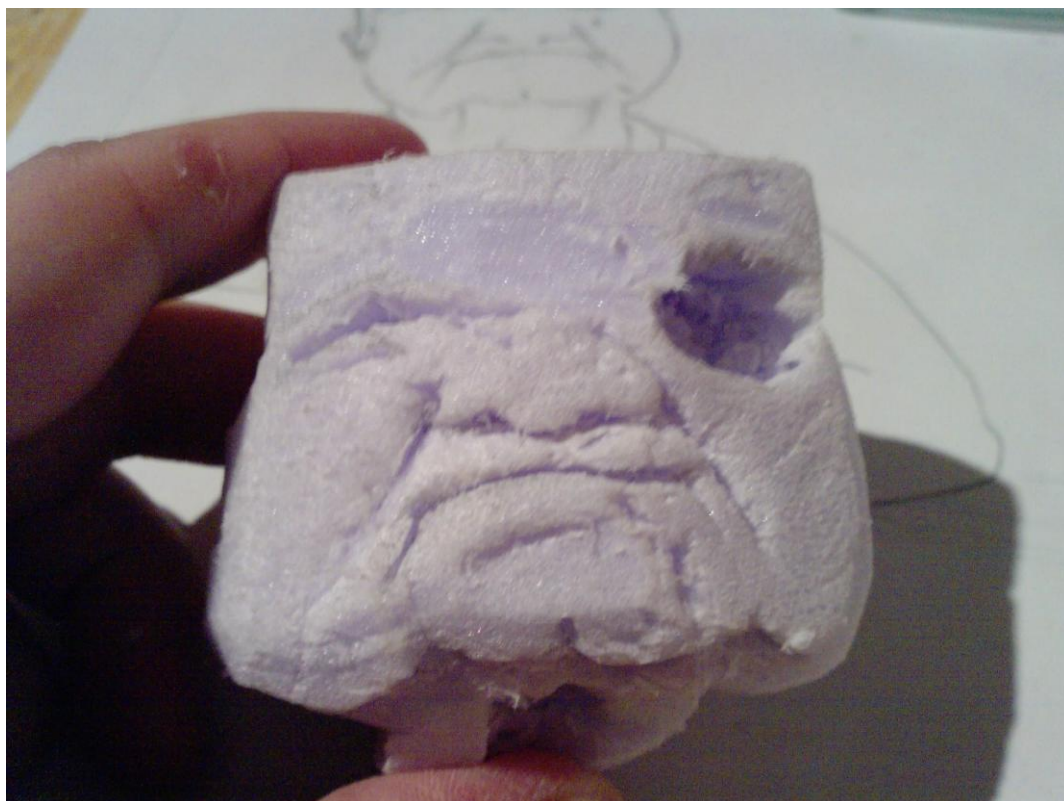








PŘÍLOHA P2.: VÝROBA

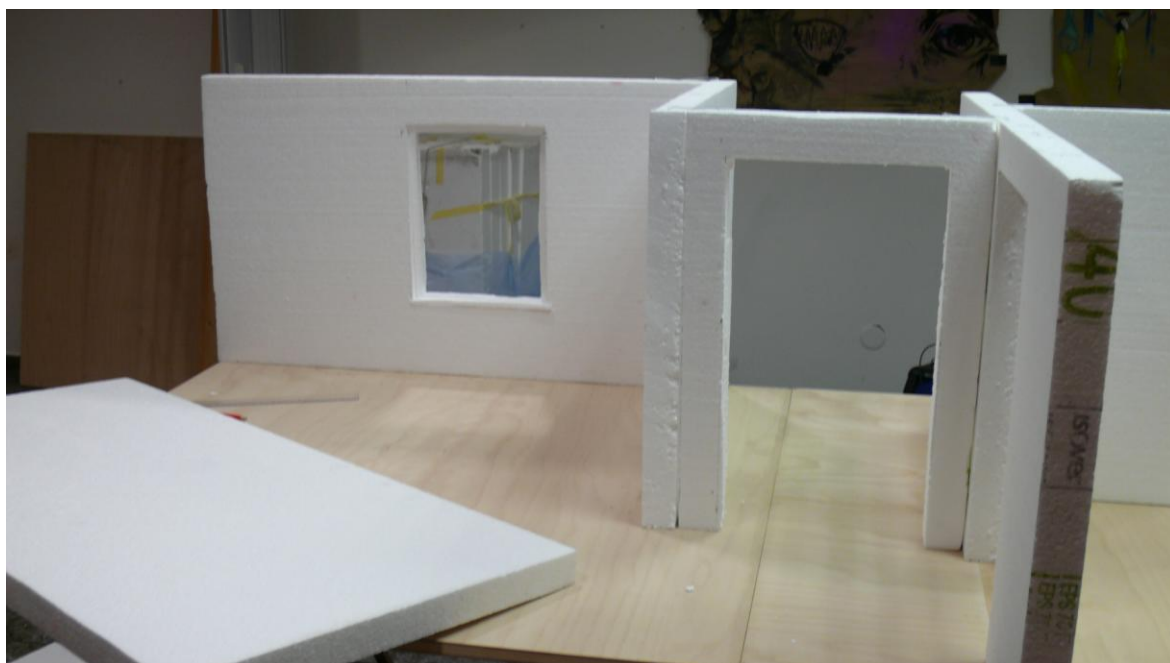








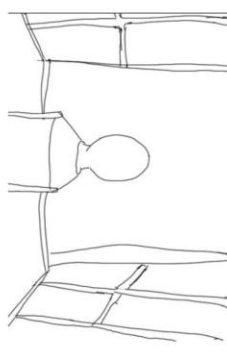
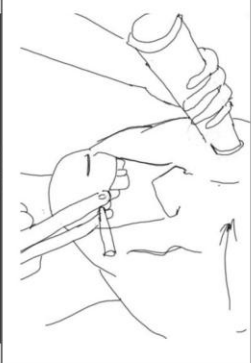
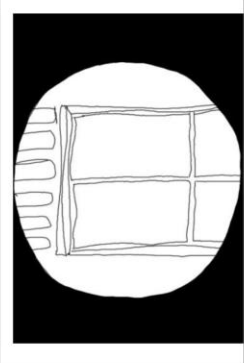
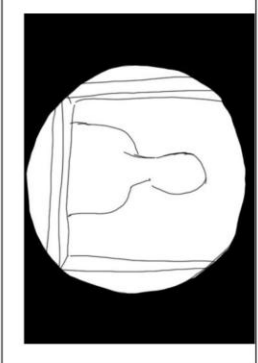


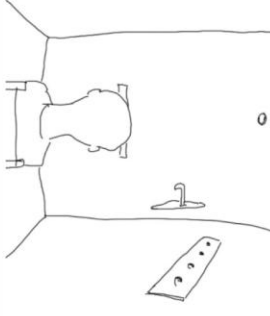


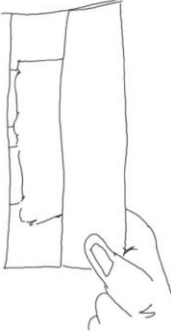
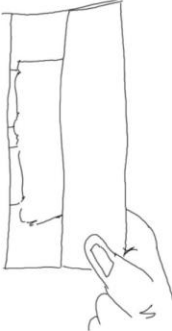
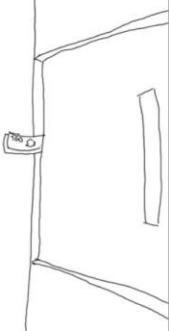



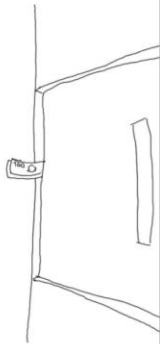
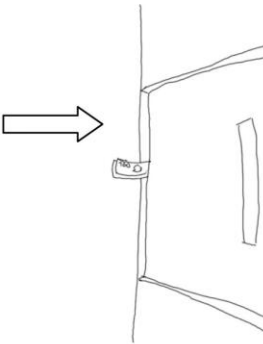
PŘÍLOHA P3.: STORYBOARD

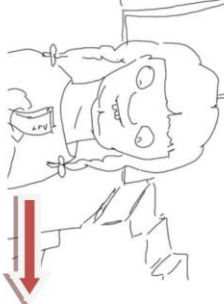
1.

	<p>Postava sedí u okna.</p>	<p>Rozhlas.</p>		<p>Nájezd.</p>
	<p>Detail na ústa potahující z cigarety.</p>			<p>Detail úst, odjezd</p>
	<p>Hledáček dalekohledu prohledává okna.</p>			<p>Mlaskání, mručení</p>
	<p>Prošmíruje několik oken.</p>			

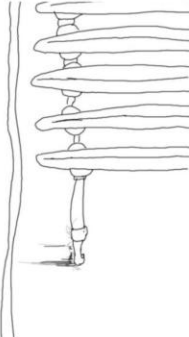
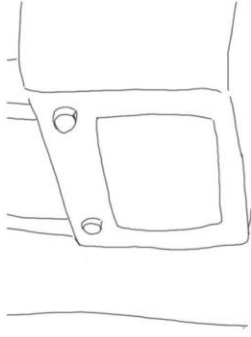
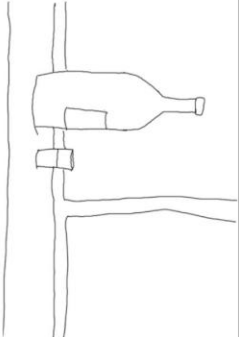
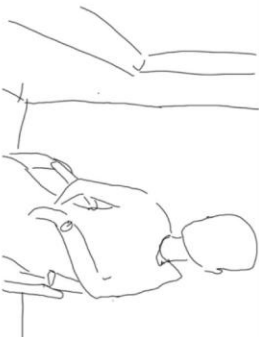
	<p>Otáčí se ke dveřím.</p>			
	<p>Típne cigaretu.</p>			
	<p>Jede ke dveřím.</p>			
	<p>Jede ke dveřím.</p>			


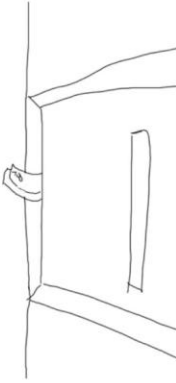

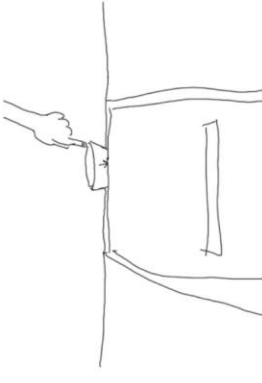
	<p>Nakukuje za dveře.</p>			
	<p>Postava se sklání aby viděla do škvíry. V tu chvíli záklópka zaklapne.</p>			
	<p>Vylezou peníze.</p>			
	<p>Udiveně peníze pozoruje. podívá se do kamery.</p>			<p>Ze spodu okna vchá do záběru</p>

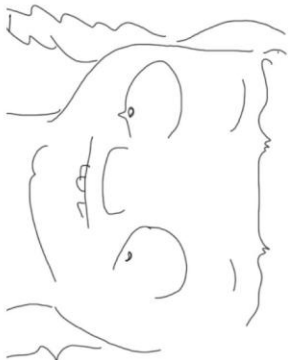
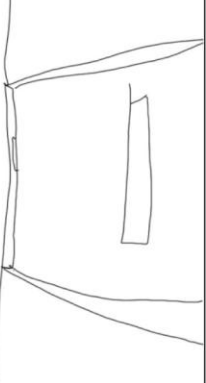

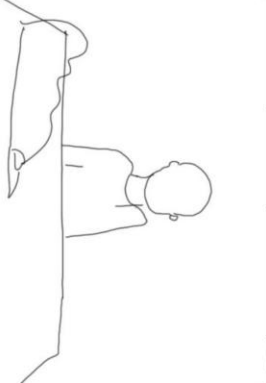
	Ruka tuká	klepání		
	Dívá se pod dveře			
	Výdrž, nice se neděje, po chvíli vylézá ještě jedna bankovka			
	Natahuje se po bankovce			


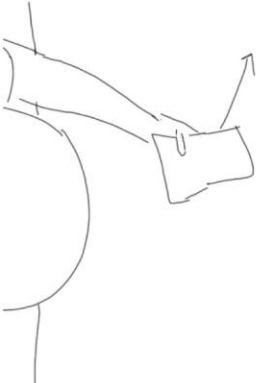
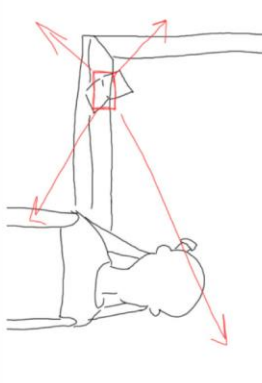
	<p>Směje se na peníze, znovu tuká, Mizí ze záběru</p>	<p>Ozývá se ženský hlas</p>		
	<p>Eduard sedí vyděšeně u dveří. Opatrně otevírá dveře a strká ruku do otvoru.</p>	<p>Odcházející kroky</p>		


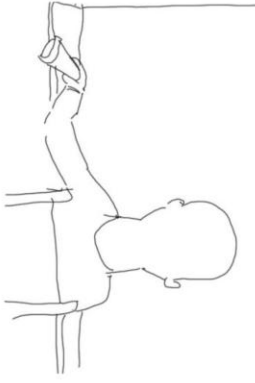
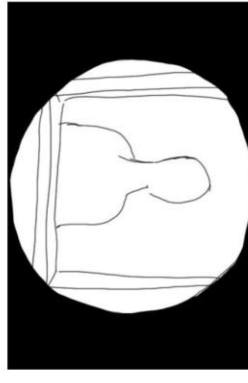
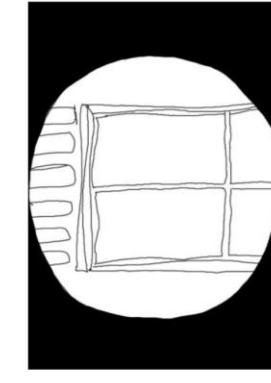
	<p>Jede s nákupek ke stolu.</p>	<p>Bouchnutí dveří.</p>		
	<p>U stolu vybaluje cigarety a láhev.</p>			
	<p>ÚSEK 2</p>			
	<p>Záběr na obraz a hodiny.</p>	<p>Rozhlas.</p>		


	<p>Topení, sklouzne kapka.</p>	<p>Radio</p>		
	<p>Radio.</p>			
	<p>Do záběru vstupuje ruka. Vezmen panáka a po chvílce ho dá zpět prázdného. Zazvoní zvonek.</p>	<p>Radio Polknutí. Zvonek</p>		
	<p>Podívá se na hodinky.</p>			


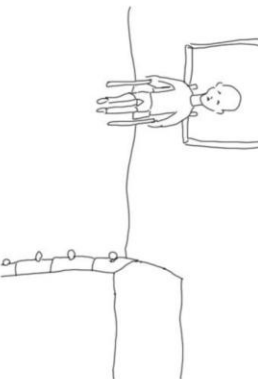
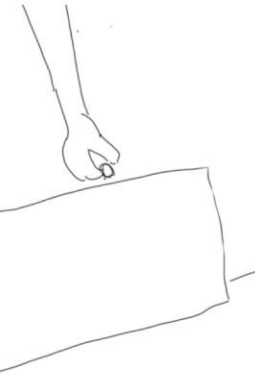
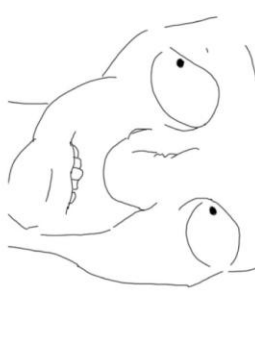
	<p>Holčička se pohoupává na špičkách a čeká.</p>			
	<p>Vlezou peníze, holčička je vezmě a zpět pod dveře strčí složený papír.</p>			
	<p>Raduje se, směje se a čeká.</p>			
	<p>Když se nic neděje, tak papír popostrčí hlouběji pod dveře.</p>			

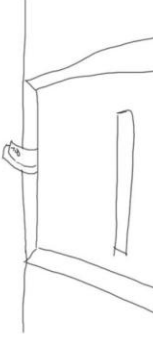
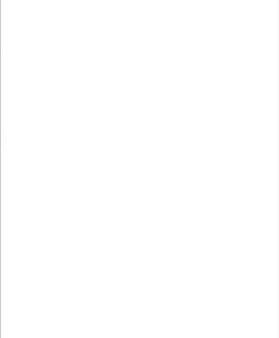

	<p>Stále čeká.</p>	<p>šustění</p>		
	<p>Papír zmizí z pod dveří.</p>			
	<p>Vesele zatleská, zatůká, a uteče.</p>			
	<p>Muž doíždí ke stolu. Vybaluje cigarety a pak bere papír.</p>			

	<p>Otevírá papír a prohlíží si ho.</p>			
	<p>Odhazuje obrázek na stranu stolu a zapaluje si.</p>			
<p>ÚSEK 3</p>	<p>Detail obrázku. Odjezd do polocelku. Muž šmíruje dalekohledem.</p>			
				





			
<p>Zadívá se na obrázek.</p>	<p>Odkládá dalekohled. Otáčí se.</p>		



	<p>Bere obrázke ruky. Prohlíží si ho. Pokepává si přemýšlivě rukou.</p>				

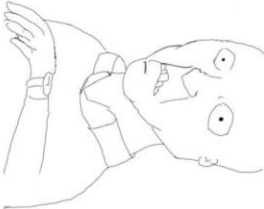
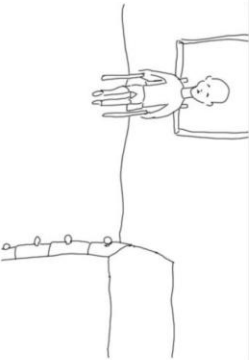
	<p>Bere obrázek ruky. Prohlíží si ho. Poklepává si přemýšlivě rukou.</p>			
	<p>Jede ke skříni</p>			
	<p>Otevírá šuplík přehrabuje se v něm</p>	<p>Rachocení</p>		
	<p>zpozorní</p>	<p>Slyší krůčky a pak zatūkání</p>		

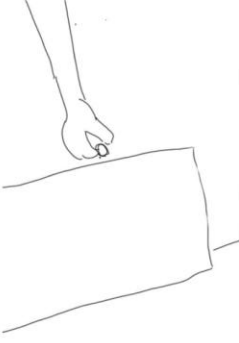

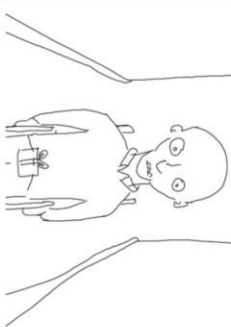
	<p>Vylezou peníze</p>	<p>Slyšíme doznívající kroky</p>		
	<p>Klepající ruka</p>			
	<p>směje se</p>	<p>slyšíme zvuk padajícího předmětu</p>		
	<p>Z díry vypadne hračka</p>			

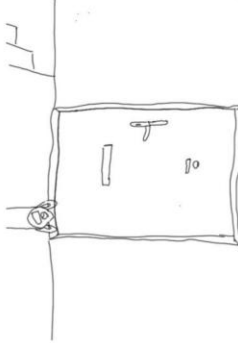

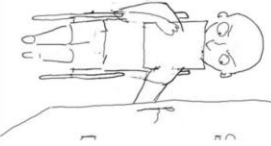
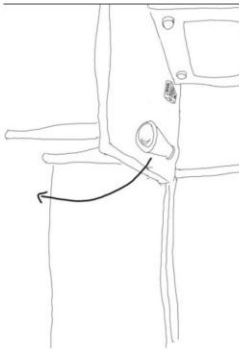
	<p>zvedá hračku a zpět vkládá do díry lízátko</p>			
	<p>Zatuká, zasměje se a utíká pryč</p>			
	<p>Jede velmi rychle k oknu</p>	<p>vzdalující se kroky bouchnutí dveří</p>		
	<p>bere dalekohled</p>			

	<p>hledá na ulici, stojí tam ona a mávající přímo na něj</p>			
	<p>lekne se</p>			
	<p>dívá se znovu</p>			
	<p>stále tam je stále mává</p>			

	<p>odkládá dalekohled přemýšlí zapaluje si</p>			
	<p>ÚSEK 4</p>			
	<p>na stole leží několik předmětů ruka vstupuje do záběru a odkládá lizátko</p>	<p>mlaskání</p>		<p>přejezd stolkou v detailu</p>
	<p>pozoruje znuděně odkládá dalekohled</p>			

	<p>nervozně poklepává prsty sleduje hodinky upravuje se</p>			
	<p>jede ke skříni vytahuje krabici, hrabe se v ní</p>			
	<p>pokládá na stůl čajovou soupravu</p>			

	staví na čaj			
	hrabe se v šuplíku			
	vytahuje dárek upravuje mašli	ZVONEK		
	jede ke dveřím zavírá oči	otevírání dveří		nájezd na detail obličej

	<p>odjezd z obličejů na celek nikdo není na chodbě jen taška nákupem</p>			
	<p>v nákupu js dopis</p>			
	<p>čte si bouchne dveřma</p>	<p>bouchnutí dveří</p>		
	<p>dalekohled spade a rozbije se.</p>			

PŘÍLOHA P4: Natáčecí scénář

ÚSEK 1

1. - titulky + šmírovačka ---- zapalování cigarety, rádio,
2. - rychlé blížící se krůčky, detail na hlavu muže- otáčí se po zvuku, zabušení
- 2.A. - detail na ruku pokládající dalekohled
3. - jede ke dveřím (vjezd do kamery)
4. - jede ke dveřím (dojezd ku dveřím)
5. - Chvilí vyčkává a poslouchá. Nadzvedne záklopku na poštu.
6. - Vidí šatičky a na zemi nákup. Ve chvíli, kdy holčička zvědavě nakoukne do otvoru, záklopka zapadne.
7. - (záběr z chodby), šustění, něco se děje za dveřmi, Z pod dveří vylezou peníze
8. - do záběru jde holčička, má v ruce peníze a zařehotá se, ženský hlas volá na schodech, zabouchá a uteče ze záběru (*měla by přisunout nákup blíž ke dveřím*)
9. - Když muž slyší kroky opatrně pootevře dveře
10. - a šáhne pro nákup. (pohled z chodby)
11. - Muž jede ke stolu, vybaluje nákup, zapaluje si cigaretu. (rum cigára)

ZATMÍVAČKA

ÚSEK 2

12. - Záběry detailů bytu. Obraz, radiátor, chlast s panákem, stůl s hrajícím rádiem - do něj vstupuje ruka odklepávající cigaretu , krůčky + zabušení
13. - holka ťuká,
- 13a. -, hladí kocoura, čeká. - podívá se dolů šustění
14. - Vylezou peníze.
15. - Vytahuje složený papír z tašky
- 15.1 - a vsune ho pod dveře. ****natočeno s 14.****
- 15.a - Papír se vysune zpod dveří
- 15.b - a dědek se lehce lekne
16. - Papír po chvíli zmizí pod dveřmi.
17. - Zasměje se, detail
- 17.a. - zabouchá, detail....kroky pryč
18. - Muž u stolu otevírá papír (*prolínačka*)
- 18.a -detail na obrázek
19. -(obrázek holčičky). Prohlídne si ho, odhodí ho na stranu stolu a zapálí si.

ZATMÍVAČKA

ÚSEK 3

20. -Šmírovačka

21. - Muž znuděně pokládá dalekohled.
 -- -Všimne si obrázku položeného na stolku vedle láhve a popelníku, jede k obrázku
 -- - bere obrázek a Prohlíží si ho
 --. - Zamýšlí se, rozjede se ven ze záběru (otočka), **šustění, bouchání**
 25. - hrabe se v krabici, **kroky**, zpozorní
 --. - odhodí krabici a rychle jede ke dveřím
 27. -ruka pokládá za dveře krabičku, dveře se zavřou a vylezou peníze
 28. -, Přichází holčička, pokládá nákup a bere krabičku
 29. -má v ruce krabičku, otevírá ji (zepředu).
 30. - (detail krabičky), je v ní bonbón zavřít i otevřít
 31. - dívá se na bonbón v ruce a směje se, natahuje se dolů...(navazuje na 29), má v ruce lízátko
 32. - hodí ho do schránky,
 32a -detail obličeje
 32b -detail lízátka
 33. (32a)- Dívá se na schránku, **Zabouchání a utíká po schodech**, vycouvá ze záběru
 33a -muž rychle jede k oknu a bere dalekohled.
 34. - **Když se mu podaří zaostřit, vidí holčičku jak se na něj dívá. (dalekohled)!!**
 35 (33a). - Muž se lekne, uskočí. Podívá se znovu,
 36. - **holčička stojí na tom samém místě a mává mu. (dalekohled)!!**
 37 (33a). - Muž sundá dalekohled z oka a těžce dýchá, po chvíli vytahuje cigaretu
- ## ZATMÍVAČKA

ÚSEK 4

38. - záběr na stůl, **mlaskání**, místo cigarety vchází do záběru ruka s lízátkem, odloží ho
 39. - muž zírá z okna, podívá se na dalekohled na kraji stolku a natáhne se pro něj, ale pak si to rozmyslí.
 --. - (stejný záběr jen do polodetailu) Nedočkavě poklepává prsty. Jede ze záběru
 41. - Jede ke skříni, zvedá krabici
 42. -z krabice vytahuje dárek s mašličkou a ušmudlanou čajovou soupravu.
 44. -prohlíží si dárek, **kroky (jiné)**,
 45. - Horlivě se rozjíždí ke dveřím, zastaví se. Zhluboka se nadechne,
 -- - pomalu chytne za kliku
 47. - a otevře. (pohled z venku)
 48. - rozhlíží se po chodbě a dívá se na tašku
 --. -natahuje se pro tašku,dává si ji na nohy a povytahuje noviny
 49- - detail na noviny s černou kronikou, zmuchlá je a zahodí
 50. -, zabouchne prudce dveře
 51. - nárazem se dalekohled skotoulí ze stolíku a rozbije se.