# 4 palce / 4"
# Dokumentace přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Jiří Machů

Bakalářská práce
2015

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2014/2015

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

| | |
|---|---|
| Jméno a příjmení: | **Jiří Machů** |
| Osobní číslo: | **K11421** |
| Studijní program: | **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby** |
| Studijní obor: | **Animovaná tvorba** |
| Forma studia: | **prezenční** |
| Téma práce: | **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**<br><br>**2. praktická část: 4 palce – kreslený animovaný film** |

Zásady pro vypracování:

**1. teoretická část:**
**Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizace, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).**
**Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).**
**2. praktická část:**
**Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již**

v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.
Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).
Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.
Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.
Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

**WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit.**
**ROMAN, Chris. Storyboarding: the Simpsons Way.**
**DOVNIKOVIČ, Borivoj. Bordo: Škola kresleného filmu. 1986. odborná publikace, sv. 69/86.**
**THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. The Illusion of Life: Disney Animation. 1981.**

| | |
|---|---|
| Vedoucí teoretické části: | **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**<br>Ateliér Animovaná tvorba |
| Vedoucí praktické části: | **MgA. Pavel Žáček**<br>Ateliér Animovaná tvorba |
| Datum zadání bakalářské práce: | **1. prosince 2014** |
| Termín odevzdání bakalářské práce: | **15. května 2015** |

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
*děkanka*

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta multimediálních komunikací
L.S.

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
*vedoucí ateliéru*

# PROHLÁŠENÍ AUTORA
# BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 6.5.2015

Jiří Machů
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 nevýdělečně 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, užije-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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## ABSTRAKT

V této bakalářské práci popisuji postup výroby krátkého animovaného filmu 4 Palce. Uvádím zde celkový proces tvorby a to od prvotní myšlenky přes zpracování scénáře až po výslednou realizaci.



Klíčová slova: kreslený animovaný film, mobilní telefon, 4 palce, Jiří Machů



## ABSTRACT

In this thesis I describe the production of a short animated film 4 Inches. I mention the overall creative process from the original idea through the processing of the script to the final realization.



Keywords: hand-drawn animated movie, mobile phone, 4 inches, Jiri Machu

Především bych chtěl poděkovat svým rodičům za podporu, dále panu profesorovi Hejcmanovi a panu Gregorovi za inspirativní pedagogické vedení během celého bakalářského studia, dále Pavlu Žáčkovi za motivaci a vedení této konkrétní práce a také samozřejmě děkuji všem ostatním, jež se na podíleli na vzniku tohoto snímku.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně a použil odbornou literaturu, jež je uvedena v přiloženém seznamu použité literatury.

# OBSAH


- **ÚVOD** ..... **9**

**I TEORETICKÁ ČÁST** ..... **10**

- **1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE** ..... **11**

1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU ..... 11

1.2 NÁMĚT ..... 12

- **2 SCÉNÁŘ** ..... **13**

2.1 TVORBA SCÉNÁŘE ..... 13

2.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ ..... 14

- **3 INSPIRAČNÍ ZDROJE** ..... **19**

3.1 INSPIRACE VLASTNÍ TVORBOU ..... 19

3.2 INSPIRACE CIZÍ TVORBOU ..... 21

**II PRAKTICKÁ ČÁST** ..... **24**

- **4 REALIZACE** ..... **25**

4.1 NÁVRHY ..... 25

4.2 STORYBOARD ..... 26

4.3 ANIMATIK ..... 27

4.4 SOFTWARE ..... 28

4.5 REFERENCE ..... 29

4.6 BAREVNOST ..... 29

- **5 POSTPRODUKCE** ..... **31**

5.1 STŘIH ..... 31

5.2 ZVUK ..... 31

- **ZÁVĚR** ..... **33**
- **SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY** ..... **34**
- **SEZNAM OBRÁZKŮ** ..... **35**

# ÚVOD

Během studia na Univerzitě Tomáše Bati jsem mnohokrát přemýšlel nad svou bakalářskou prací. Přemýšlel není to správné slovo. Řekl bych, že jsem spíše o této práci pouze snil. S radostí si pouštím hudbu psychedelické atmosféry, zavřu oči a nechám se unášet vlastními šílenými vizemi. Předpokládal jsem, že proces výroby bakalářského filmu bude víceméně stejný. Vytvořím surreálnou sekvenci a na ní navážu sekvencí ještě více surreálnější. Věřím, že takto by to dopadlo nebýt fenoménu, který ve mně probudil nutkání okomentovat společnost formou audiovizuálního díla.

Mým cílem nebylo pouze vytvořit film, který pobaví svým komediálním zpracováním, ale hlavně dílo, které za vším tím humorem nese jasnou myšlenku a poučení. Na druhou stranu se nesnažím vytvářet ohromně silné poselství a kárat diváka, poněvadž pokud nosná myšlenka jakéhokoli filmu sklouzne ke kýči, výsledný snímek ztratí veškerou působivost.

V této práci detailně rozebírám celkový proces výroby takového díla a to od počátečního nápadu až k samotnému konci. Snažím se zde co nejlépe popsat mé myšlenkové pochody při jednotlivých fázích realizace. Nutno zdůraznit, že při procesu tvorby bakalářského filmu působím nejenom jako animátor, ale také jako scénárista, režisér i kameraman. Je tedy velice důležité věnovat mnoho času přípravě ještě před první nakreslenou čárou. Jak jsem se s těmito rolemi popral a jakým vizuálním stylem jsem poté zpracoval myšlenku naleznete v této bakalářské práci.

# I. TEORETICKÁ ČÁST

# 1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

Pro každého kreativního člověka je při procesu výroby díla nejtěžší samotný začátek. Tento fakt se samozřejmě nemění u jednotlivých odvětví uměleckého universa, jelikož na počátku vždy stojí myšlenka (či jisté nutkání). A to může jednotlivce zaskočit, protože právě ona idea může být jakákoli. Znáte ten pocit, když se objevíte v obrovském obchodě a najednou vás paralyzuje nemožnost výběru, jelikož je nabízeného zboží prostě příliš mnoho? Tak teď si představte, že je takový obchod nekonečný. Tento pocit se při tvorbě bakalářského filmu ještě násobí, poněvadž cesta k výsledku trvá několik měsíců a výsledný produkt by měl v rámci pár minut prezentovat nabyté zkušenosti tříletého studia. Nemluvě o tom, že tvůrce zastává všechny funkce filmového štábu v jedné osobě. Nakonec jsem se upnul k jednomu jistému nápadu, protože tak jako každý jiný kreativec moc dobře vím, že cesta je cílem. Díky tomu si nemusím dělat velké starosti, pokud mě víra v myšlenku v průběhu práce opustí, jelikož má snaha o vývoj mých technických dovedností tyto pochyby zničí.

## 1.1 Hledání námětu

Když skončil druhý ročník studia, spadl mi kámen ze srdce. Za ty dva roky jsem nikdy nebyl zrovna dvakrát nadšený za témata, které jsme měli zpracovávat jakožto seminární práce. Proto jsem cítil velké uvolnění při zjištění, že námět bakalářské práce je v našich rukou. Tento pocit mi samozřejmě (podle úvodu této kapitoly) moc dlouho nevydržel a zanedlouho se mé rozpoložení obrátilo o 180 stupňů. Proto jsem si řekl, že nechám myšlenku, aby přišla ona za mnou, místo abych usilovně hledal já ji. A tak se i stalo.

Léto po konci druhého ročníku jsem strávil na Maltě, kde jsem kromě role plážového povaleče také zastával roli číšníka v jedné nejmenované luxusní restauraci. Malta je, jak známo, letní destinací pro mnohé Evropany. A právě ti bohatší z těchto výletníků volili jako místo k nasycení svých žaludků restauraci, ve které jsem já pracoval. Bohatý většinou znamená technologicky vyspělý, čímž chci říct, že valná většina návštěvníků vlastnila nejnovější mobilní telefony alias mobilní věznice. Tito lidé svou veškerou sociální interakci prožívali na obrazovkách svých nablýskaných telefonů. Nebylo možné se vyhnout inspiraci v této problematice, jelikož byla a je opravdu každodenní a do očí bijící. Tato mobilní závislost se samozřejmě netýká pouze bohatých lidí, ale úplně všech sociálních vrstev. Já

si však důležitost problematiky uvědomil poprvé v práci během interakce s těmito interakce-neschopnými lidmi. Moje pobouření nad chováním těchto lidí bylo natolik silné, že jsem se k tématu mobilních telefonů v dnešním světě potřeboval nějak vyjádřit. Rázem jsem tedy věděl, že mi tímto svět nabízí ideální nápad ke zpracování.

O síle této myšlenky jsem se ujistil zavzpomínáním na další situace, kdy mne mobilní telefony dokázaly vytočit (neúmyslná slovní hříčka). Na podzim roku 2010 jsem krátce pobýval v Holandsku. Rozhodnuti okusit plody místních pěstitelů jsme se s kamarády vydali do nejbližšího coffee shopu. Uvnitř sedělo kolem velkého stolu cca 10 mladistvých. Každý z nich upíral zrak na svůj mobil a nikdo nepronesl ani slovo. Člověk by se bál, že snad ani nedýchají.

Samozřejmě bych zde ještě mohl jmenovat daleko více každodenních situací, do kterých se poněkud přirozeně, avšak neprávem, mobilní telefony dostaly, ale to není nutné. Zaprvé je dnes bohužel každý moc dobře zná a za druhé tyto momenty přehnaně zachycuji ve své práci.

Nutno podotknout, že od chvíle co mně napadla tato myšlenka již uběhly 2 roky (jelikož jsem absolvování bakalářského ročníku o rok posunul) a já zjistil, že rozhodně nejsem jediným člověkem, který má potřebu se k tomuto tématu vyjádřit. Od té doby jsem na internetu spatřil pár snímků, které řeší problematiku mobilních telefonů velice umně. Například krátký film s názvem I Forgot My Phone od uživatelky „charstarleneTV“ získal na serveru Youtube do dnešního dne necelých 48 miliónů shlédnutí, což jasně dokazuje, že není jediná, koho přítomnost mobilů v dnešní společnosti znepokojuje. Takže po zjištění, že můj nápad nebude originální jsem nijak nebědoval, protože jsem věděl, že se mé zpracování od těch ostatních liší.

## 1.2 Námět

Námětem moji práce bude tedy přehnanými způsoby ukázat absurditu dnešního mobilního světu formou krátkých gagů. Tyto gagy pojí postava hlavního hrdiny, jehož sledujeme v průběhu jeho života v situacích, ve kterých můžu efektivně prezentovat zlozvyky lidí závislých na svém mobilu

# 2 SCÉNÁŘ

Po nalezení správného námětu bylo pro mě velice důležité vybrat ty správné životní situace, ve kterých se stal mobilní telefon pomocníkem nebo spíše - minimálně v mých očích - jistou drogou majitele. Ve stručnosti se dá říct, že se jedná o situace, ve kterých telefonu nebylo nikdy zapotřebí a proto mě nyní jimi infikovaná společnost pobudila k audiovizuálnímu komentáři. V následujících řádcích se budu věnovat popisu jednotlivých scén a zajímavostem s nimi spojenými.

## 2.1 Tvorba scénáře

Před položením tužky na papír jsem si uvědomil, že nápady nemohou vycházet pouze z mé hlavy, ale nýbrž budu potřebovat pomoc kolektivního vědomí, když už se toto téma týká všech. Sedl jsem si tedy s kamarády a začal se jich vyptávat, copak je štve na dnešní společnosti v souvislosti s mobily. Ani jsem si nestíhal všechno zapisovat, protože každý z nich měl velice mnoho připomínek, což mě jen utvrdilo v tom, že jsem téma vybral správně. Poté jsem oddělil zrno od plevele, což v mém případě znamenalo vybrat situace, které jsem schopen efektivně zpracovat.

Nejprve musím podotknout jeden velice důležitý fakt. Původní scénář mého filmu byl pouze sledem jednotlivých situací bez konkrétních postav, které by tyto scény spojovaly dohromady. Jediné logické pojítko v návaznosti scén byl posun protagonistů o pár let či generaci, což pro mě zpočátku byl poněkud problém, protože smartphony ještě nejsou v naší společnosti hluboce zakořeněné. Nicméně věřím, že dnešní mládež od svých zvyklostí jen tak neupustí, obzvlášť pokud se technologie bude vyvíjet v ohledu přirozenější integrace do našich životů a proto také doufám, že diváci nebudou (ve scéně na konci snímku) mobilem ve starcových rukou vyvedeni z míry.

Po sepsání jednotlivých gagů jsem tedy začal přemýšlet jak a proč za sebe seřadit jednotlivé scény. S Pavlem (Žáčkem – vedoucím práce) a kamarády z audiovize jsem hodně diskutoval o možné funkčnosti těchto scén a funkčnosti celkového díla a nikdo neměl žádnou velkou výtku. Což mi přišlo poněkud podezřelé a tak jsem se ještě dohodl na konzultaci s člověkem nejpovolanějším – panem profesorem Hejcmanem. Ten se mě po vyslechnutí okamžitě dotázal, proč jsem vynechal dějovou linii a hned nato dodal, že ten pří-

běh v tom scénáři je, jenom ho musím trochu poupravit. A samozřejmě měl pravdu. Doběhl jsem domů, okamžitě přepsal všechny situace a tím vznikl výsledný scénář.

Najednou se přede mnou objevila povinnost vybrat hlavní postavy, což byla povinnost, které jsem se dlouhou dobu záměrně vyhýbal. Vybudovat postavu tak, aby diváci s nadšením hltali její veškeré počínání, je podle mne jeden z těžších scénáristických úkolů. Pak jsem si uvědomil, že v mém případě mi o sympatie z divákovy strany nejde. Můj příběh je spíše emocemi nezabarvené pozorování relativně smutného života hlavní postavy. Což byl také důvod, proč jsem nakonec ani nechtěl svého hlavního hrdinu (i jeho manželku a dítě) pro sebe jakkoli pojmenovávat. Divák se tedy s postavami sžívá ne na základě sympatií, ale na základě společných zkušeností, jelikož určitě všichni mnoho vyobrazených situací zažili na vlastní kůži.

Ještě bych rád dodal, že při přemýšlení nad tím, v jak dlouhém časovém úseku se bude můj příběh odvíjet jsem si vzpomněl na časosběrné dokumenty Heleny Třeštíkové. V jejich filmech ukázkově znázorňuje, jak jistý problém působí na člověka v průběhu věků. A jelikož v mém díle ukazuji, jak může na jedince telefon negativně působit během celého života, rozhodl jsem se zabrat skoro celý život hlavní postavy, samozřejmě vybírajíce pouze jisté momenty.

## 2.2 Literární scénář

Úvodní scéna, jak už to tak u úvodních scén bývá, je pouhým vstupem a převážně lákadlem do virtuálního světa a v mém případě se problematikou mobilních telefonů v našich životech ještě nezabývá. Musím zde uvést, že tato scéna je pro mne hlavním důvodem, proč jsem se vůbec pustil do tohoto filmu. Když jsem si ji poprvé představil ve své hlavě, tak jsem okamžitě věděl, že tento nápad musí být realizován. Ve stručnosti - chlapec zaútočí na Ježíše, Ježíš díky němu povstane, z Ježíše se stane Steve Jobs, obdaruje chlapce za jeho službu mobilem a chlapcova cesta omezeným životem může začít. Každý chytrý divák okamžitě pochopí, že toto je jasná narážka na kult osobnosti Steva Jobse, v tomto případě ve formě přirovnání k Ježíši Kristovi. Je tomu už nějaký čas, co jsem viděl dokument, ve kterém lidé všech vrstev a povolání vyznávali svou lásku k panu Jobsovi a jeho marketingovým postupům. Sice šlo o americký dokument, tudíž musím počítat s nezdravou dávkou sentimentu, nicméně mě tyto až fanatické reakce neskutečně pobouři-

ly. Okamžitě jsem začal přemýšlet, které ostatní nadšence jsem viděl o své modle mluvit s takovými jiskrami v očích jako právě tyto lidi a ihned mě napadli lidé pobožní. Rozhodně jsem nechtěl přirovnávat zakladatele Applu k Mohamedovi, na to jsem až moc poučen ze situací nedávné historie (například případ holandského novináře Theo van Gogha). Daleko příjemnější pro mě bylo využít „nejdůležitější vedlejší postavy" křesťanství – Ježíše Krista. Z jistých osobních důvodů mám ke křesťanství veskrze negativní přístup a proto pro mne nebyl problém využít postavy jediného syna Pána Boha. Navíc si myslím, že tato úvodní scéna Ježíše nikterak nezesměšňuje, i když věřím, že by radikální křesťané našli mnoho argumentů, jak mi toto tvrzení vyvrátit. Nicméně zpátky k příběhu.

Následující scéna nás posouvá o dobrých 10 let dopředu na místo, na kterém uvádím další postavu, životní partnerku hlavního hrdiny. Při přemýšlení, které fenomény spojené s mobilním světem chci ve svém filmu zesměšnit, mě jako jeden z prvních napadl trend duckface (, který bude pravděpodobně nepochopen staršími generacemi). Jedná se o vyšpulení rtů do tvaru kačeřího zobáku, což je technika, kterou velice často aplikují pubertální děvčata při focení autoportrétu, která vznikla společně s uvedením prvních telefonů s fotoaparátem. Napadlo mě tedy rovnou přidělat obrovský zobák na tváře mladých dívek a i přes evidentní nesmyslné znetvoření tváře ukázat jejich spokojenost. Ideálním místem pro provedení této operace je samozřejmě plastická chirurgie. Smyslem nebylo ukázat samotný proces přeměny, proto mi postačí záběr na plastickou chirurgii zvenčí a tím rovnou mohu ukázat zájem o tuto proceduru díky nekonečné řadě zájemců. Na konci řady stojí naše hrdinka, jak jinak než zabrána do obrazovky svého mobilu. Následuje střih na čerstvě upravené slečny, chlapce kolem nich procházejícího a následný náraz a seznámení s jeho nastávající. Pouhým úsměvem slečna naznačuje sympatie k mladíkovi a beze slov můžeme přejít na další společnou scénu protagonistů.

Objevujeme se v restauraci, kde vidíme sedět u stolu kluka s holkou. Touto scénou chci ukázat, jak se mladí lidé baví v restauracích a hospodách. V České republice toto naštěstí není takový problém, ale ze svých cest po světě vím, že je toto velmi ožehavé téma, které vyústilo v nová pravidla v mnoha podnicích, jako třeba miska na mobily u vstupu, či poněkud vtipnější a drastičtější verze – vytáhneš-li v podniku svůj mobil, vrchní tě bude nutit k náhradě přístroje za pivní tácek. Objevuje se číšník, pokládá pokrmy na stůl a naše postavy se okamžitě pouští do focení jídla. Následuje vyhnání situace do absurdity, kde každá další fotka, kterou spatříme, trumfuje, co se kreací s jídlem týče, tu předešlou.

Nepotřebuju se zatěžovat rozebíráním dalších společných romantických situací, přece jenom vybírám ty hlavní životní situace každého páru, a proto z prvního rande navazuji přímo na svatbu. Posouváme se v čase znovu přibližně o 10 let. V této scéně jsem se rozhodl použít mobilní telefon jako přístroj, který dnes (či teoreticky v budoucnosti, pokud bereme v potaz, že se úvodní scéna odehrává v současnosti) zvládá opravdu všechno, což vyjadřuju jak jinak než gagem. V tomto případě je gagem mobilní aplikace, která navazuje atmosféru svatby. Scéna samozřejmě končí tak jako každý jiný svatební obřad – polibkem, který je záhy narušen samotným ženichem, který si tento moment okamžitě fotí, což jednoznačně naznačuje, jak si tento člověk kazí každou životní situaci. (Což se může zdát jako vtipná chvíle, ale opak je pravdou. Stačí si na internetu najít jistou americkou svatbu, na které nevěsta tweetuje, zatímco stojí před oltářem. Pohled na ženichovu tvář značí víc než obrovské zklamání.)

Jak jsem již zmínil v předchozím odstavci, ve svém filmu prezentuji ty hlavní životní chvíle, tudíž logickým krokem od svatby je uvedení nového člena do rodiny, tedy porod. Časový posun tentokrát není tak velký, dejme tomu 5 let. Ocitáme se na porodním sále, kde jako první spatříme pana primáře a za ním mnoho sestřiček a internistů. Všichni se krčí u lůna naší hlavní ženské postavy a taktéž všichni, kromě pana primáře, zaznamenávají tuto událost na své mobilní telefony. Následuje střih na manžela, který této situaci (jako správný mobilní fanatik) nevěnuje příliš velkou pozornost a hlavu má zabořenou kde jinde, než ve svém displeji a hned poté nastává samotný porod. Přímo tato situace je ve filmu, jak se říká, animována zvukem („puk!“ a brečící dítě) načež muž, který si uvědomuje důležitost této chvíle, omdlívá. Nyní vidíme chlapečka, které v ruce třímá nový mobil, jehož nabíjecí kabel, stejně jako pupeční šňůra, vychází z dělohy. Tím chci jednoznačně naznačit, jak se děti v útlém, v tomto případě raném věku sžívají s mobilními telefony. Sestřička hbitě vykoukne zpoza pana primáře a přestřihuje jak pupeční šňůru, tak nabíjecí kabel telefonu. Primář tedy následně předává dítě do náruče matky (, zatímco otec nadále leží v bezvědomí na podlaze), která jej samozřejmě přijímá se slzami v očích. Dítě se chová jako každé jiné novorozeně do chvíle než nad hlavou pozvedá svůj mobil a společně se svou matkou vytvářejí pro fotku přehnané výrazy. Tímto chci naznačit, jak se někteří lidé falešně prezentují, když fotí své autoportréty. Což vlastně úzce souvisí s fenoménem duckface, který již popisuji ze začátku filmu. Po dokončení fotky dítě znovu přechází do přirozeného breku každého novorozeněte.

Následující scéna již není tak životně důležitá jako ty předchozí. Odehrává se přibližně znovu pět let po porodu. Ocitáme se v obývacím pokoji rodinky, kde jako prvního spatříme chlapce sedícího na zemi se zrakem upřeným kde jinde, než do mobilu a vedle něj sedí nová, avšak krátce účinkující postava a tou je rodinný pes. Na první pohled je nám jasné, že mu rodinka nedává pořádně najíst, to proto, že svůj veškerý čas tráví se svým smartphonem. Matka ledabyle hodí chlapci na hlavu koblihu, chlapec ji okamžitě jí a pes pouze unaveně sleduje tuto situaci. Chlapec se na něj ledabyle podívá a uvědomí si, proč je postavička v jeho mobilní hře tak nešťastná a virtuálně krmí svou příšerku, zatímco pes umírá. Záběr na celý pokoj prozrazuje, že rodina sedí u zapnuté televize, přestože jí nikdo nesleduje. Na obrazovce vidíme extrémně nadšeného japonského moderátora, který v reklamě uvádí mnohé, nutno říci, že přehnaně absurdní vymoženosti pro mobilní telefony. Přestože jsou tyto doplňky neskutečně stupidní, moderátor svou extravagancí odtrhuje rodiče od svých mobilů, načež trendu-chtivý rodiče utíkají ze svých křesel do obchodu, zatímco chlapec nadále sedí na svém místě. Chci v této scéně poukázat na fakt neustálého vývoje mobilních telefonů, ale hlavně znázornit jak jsou lidé i díky drobným detailům chtiví pořád nejmodernějších trendů. Narážím tím například na ohlášení nového modelu iPhone, které je vždy doprovázeno davovým šílenstvím, přestože musím uznat, že změny v modelech bývají vskutku prospěšné. (Ale ne natolik, aby člověk stanoval 2 dny na ulici před prodejnou.)

Nyní se objevujeme na náměstí při oslavách Nového roku. Časový posun je tentokrát přibližně 15 let. V této scéně jsem se již nesoustředil pouze na rodinu, ale na celkovou společnost. Vidíme naše hrdiny, kteří si oslav nikterak neužívají a typicky hledí do svých telefonů. Po chvilce následuje tradiční silvestrovský odpočet. Lidé se všichni jako ovce po odbití zvonu přestávají věnovat svým mobilům a místo toho si všichni mlčky fotí právě spuštěný ohňostroj. Tímto poukazuju na jedince, kteří se rozhodli své příjemné životní situace zachycovat do přístrojů, místo aby tyto chvíle v právě daný moment prožívali.

Záběr na samotný ohňostroj se postupně oddaluje a my tuto senzaci nyní vidíme na displeji mobilu, který v rukou třímá již starý hlavní hrdina. Pohled na špinavý ponurý pokoj naznačuje, že naše postavy opravdu nic jiného než jejich telefony nezajímá. Tentokrát je časový posun snad největší, ale nejistý. Prostě vidíme v křeslech sedět starého důchodce. Osud manželky a syna ponechávám na fantazii diváka. Po chvíli přehrávání ohňostroje mobil divně zaprská a končí svůj život. Stařec toto samozřejmě sleduje s obrovským strachem v očích a výrazně dýchá. Z jeho paniky jej vyruší až rána, která zvukově (nikoli vi-

zuálně) popisuje rozbíjení skla. V tomto případě rozbíjení skleněného okna (počítám s tím, že toto divák jasně pochopí, obzvlášť díky kontextu, v němž je scéna zařazena). Ke křeslu se okamžitě po ráně přikutálí jablko (a stařec se předklání, aby jej spatřil). Následující pohled z první osoby kompozičně kopíruje záběr z úvodu filmu, ve kterém se chlapci k nohám přikutálí jablko. Scéna se rozplývá a divákovi jasně prezentuje, že celý život hlavního hrdiny a vlastně skoro celý film je pouhou iluzí toho, co by se stalo, kdyby převzal telefon a proto s telefonem nakládá po svém. Shazuje jej Jobsovi z ruky, mobil dopadá na zem, tříští se na malé kousky a tímto uzavírá film.

# 3 INSPIRAČNÍ ZDROJE

V této kapitole se budu věnovat hlavním inspiračním zdrojům, jež mě dovedly k realizaci snímku. Chtěl bych zdůraznit převážně úlohu životních situací, které mne popudily k zamyšlení nad problémem, na který v mém filmu poukazuji. V druhé části této kapitoly uvedu umělce, kteří mě nejvíce inspirovali, co se týče estetického provedení jejich děl a proč právě tento způsob zpracování nejlépe sedí mojí myšlence.

## 3.1 Inspirace vlastní tvorbou

Prvně bych rád vyjádřil, že tak jako mě ovlivnili lidé a jejich práce zde zmíněná, tak i stejným podílem mou osobu utvářely snímky, které jsou mi, jak se říká, proti srsti. Díky jasné eliminaci filmových postupů a vizuálních stylů, které mě v nejčistším slova smyslu odpuzují, získává můj vkus jasnější podobu a má vize je tím pádem uchopitelnější. Nebudu zde ovšem uvádět ani jedno takové umělecké dílo či autora. A to ať už z morálních důvodů či faktu, že lidé dokážou do negativních pocitů vložit více vášně. Já sice takový člověk nejsem, ale nechci riskovat situaci, kdy se vytrhnu z transu po 5 hodinách s 50 stranami nepublikovatelného textu.

Samotný název této podkapitoly se nese ve dvou rovinách. Ta první je obecná inspirace mou předešlou tvorbou a ta druhá rovina je inspirace konkrétním dílem. Ale postupně.

Mohl bych vyjmenovat neskutečně obrovskou škálu umělců napříč všemi médii, abych pro nezávislého pozorovatele stvořil jistou inspirační mozaiku mého stylu (a to také stručně dělám v další kapitole), ale pravdou je, že nic pro mě není tak inspirativní a motivující jako chuť překonat svou dosavadní tvorbu a vylepšení již nabytých zkušeností. Během studia nastaly chvíle, kdy jsem si nebyl jist, že je pro mne animace tou správnou cestou. Přece jenom jsem člověk s „ilustračním myšlením“ a při kreativním procesu se radši nechám vést intuicí, a to ať už v hudbě či vizuálním umění. Nejlépe se mi tvoří bez zadaného tématu, poněvadž takto necítím žádný tlak a výsledné dílo mě tudíž více naplňuje a překvapí, jelikož na začátku tvorby nemám ponětí, co mi vlastně pod rukama vznikne. Musel jsem tedy pro studium tohoto oboru radikálně pozměnit můj přístup k práci a to pro mě byl velice náročný úkol. Díky tomu jsem posílil svou chuť do budoucích projektů a již během počátečních fází výroby bakalářské práce začal přemýšlet o dalších projektech. Mnohokrát se mi stalo, že jsem se podíval na scénu stvořenou pár měsíců před finalizací a

ihned jsem ji chtěl radikálně překopat. Časová tíseň mi tohle bohužel neumožnila, ale ve výsledku to beru pouze jako pozitivní věc, jelikož takhle vím co v budoucnu zlepšovat.

Nyní k druhé rovině podkapitoly. Vezmu to hezky popořadě. Tato bakalářská práce nebyla vytvořena v řádný termín, ale až o rok později, protože jsem v třetím ročníku věnoval čas a úsilí jinému projektu. Šťastnou náhodou se událo to, že mě a 2 dalším studentům byla nabídnuta možnost vytvořit animovanou znělku pro 54. ročník Zlín Film Festival. Samozřejmě jsme nemohli odmítnout, poněvadž se jedná o velice prestižní nabídku, obzvlášť pokud jde o spolupráci s Českou televizí. Pustili jsme tedy s nadšením do této zakázky a na pořádné zpracování bakalářského filmu nezbyl čas. Na začátku jsme všichni tři stvořili své vlastní osobité návrhy postav a právě ty mé byly vybrány pro finální zpracování. Když jsem pak na začátku rozvolněného roku začal vytvářet jasnou podobu charakterů pro tento film, zjistil jsem, že jsou až podezřele podobné postavám ze spotu pro ZFF, aspoň co se týče obličejů. Samozřejmě mi tato podvědomá inspirace vůbec nevadila, jelikož byly tyto návrhy vybrány právě kvůli vysokému faktoru líbivosti a roztomilosti. Ve výsledku si ovšem uvědomuji, že mám při své tvorbě velkou náklonnost k postavám s velkýma očima. Když toto spáruju s jednoduchou linkou a obecným omezením detailů na tvářích animovaných postav tak zjišťuju, že při těchto kritériích si budou postavy vždy relativně podobné.

*Obr. 1: postavy ze ZFF spotu*

## 3.2 Inspirace cizí tvorbou

Nejprve bych rád popsal, kde jsem hledal inspiraci pro správné vyznění myšlenky. Jsem si jist, že existuje mnoho snímků a seriálů, jež pracují se stejnou atmosférou, ale já zde uvedu jen jeden a tím je Adventure Time. Velice se mi na něm líbí ten fakt, že je hlavní myšlenka jednotlivých dílů vždy umně ukryta pod surrealistickou vizuální jízdou, která nepřestane bavit originálním humorem přijatelným pro všechny generace (na pracovním pobytu v USA jsem potkal stařík, který měl na sobě triko s hrdiny tohoto seriálu.) Mým cílem tedy bylo vytvořit snímek, jehož prioritou je pobavit a zároveň divákovi nenásilnou formou předat jisté poselství.

Vždy, když začnu přemýšlet o jakémkoli fiktivním světě, tak si nejdříve detailně představím obyvatele tohoto vesmíru a poté, co mají tyto charaktery jasnější podobu, začnu domýšlet podobu prostředí. Se stejným přístupem pracuji na jakémkoli animovaném filmu či ilustraci a proto jsem tak postupoval i u tohoto filmu.

Při správné znalosti barevného kontrastu může člověk animovat pouze v plochách bez použití linií. V dnešním světě je obzvlášť v reklamním průmyslu poptávka po těchto uhlazených animacích vytvořených pomocí Adobe After Effects a Adobe Illustrator. Tomuto oboru se říká motion graphics a v poslední době zažívá obrovský boom. Já však jako poctivý uživatel centropenů již od mládí volím cestu lineární. Ne že bych neměl chuť experimentovat, ale v tuto chvíli nejsou moje znalosti barev a jejich vzájemných vztahů dostatečné. V mém stylu se tedy nepochybně odráží tvarová jednoduchost starších animovaných seriálů z dětského kanálu Cartoon Network. Mám na mysli legendy, jakými jsou bezpochyby Powerpuff Girls, Dexters Laboratory, Johnny Bravo a mnoho dalších. Ihned jsem odvrátil pozornost od propracované animace Disneyho snímků, když jsem poprvé shlédl Powerpuff Girls. Jednoduchost a funkčnost tak omezeného kresebného projevu mě uchva- uchvacuje dodnes. Mé postavy sice nejsou zas tak moc jednoduché, přesto se upínám k jistému osekávání a zjednodušování tvarů.

*Obr. 2: Powerpuff Girls*

Tyto zmíněné inspirativní seriály na vizuální podobu mého snímku neměly takový dopad jako komiksová kolekce příběhů mladého Kanaďana Scotta Pilgrima od talentovaného tvůrce zvaného Bryan Lee O´Malley. Jsem si jist, že lidé zasvěceni vizuálnímu umění již o tomto fenoménu určitě slyšeli (film z roku 2010 budiž potvrzením slova fenomén). I já byl tedy okamžitě lapen již od prvního otevření knihy. Postavy mi přišly natolik sympatické, že jsem se rozhodl použít některé stejné postupy při tvorbě svých postav. Jak známo, dobří umělci kopírují a ti skvělí umělci kradou. Zpočátku jsem chtěl být skvělý umělec a kompletně ukrást provedení očí od O´Malleyho, ale nakonec jsem pouze dobrý, jelikož mé postavy nemají tak velké zornice. (V posledních pár letech je inspirace vizuálního stylu tohoto komiksu víc než patrná, obzvlášť u francouzských ilustrátorů a animátorů).

*Obr. 3: Scott Pilgrim*

Obrovskou inspirací ve zjednodušování reálných tvarů do ostřejší virtuální podoby je pro mne Mike Mignola, kultovní komiksový kreslíř. Obětoval bych bohu cokoli, jen abych mohl jednou dosáhnout stejné techniky. Na rozdíl od pana Mignoly ale tolik nepracuji s kontrastem světla a tmy. V této práci jsem vlastně eliminoval jakékoli světelné změny a to kvůli tomu, že když už postavám ve scéně přidám hloubku pomocí stínů, tak poté musím působení světla aplikovat na všechny objekty ve scéně, abych dosáhl správné funkčnosti. A na to já bohužel nemám tolik času, jelikož mým cílem v tomto projektu bylo soustředit se převážně na pohyb a animaci. Přece jenom nestuduji obor background designu.

Vizuální podoba různých pozadí v mém filmu vychází jednoznačně ze snímku Gerald McBoing Boing z roku 1950, který je produkovaný uznávaným studiem UPA. V tomto snímku je veškerý prostor zploštěný a je tedy pouze jakýmsi indikátorem prostředí. Naznačení hloubky je tady provedeno výběrem světlejších a temnějších odstínů, nicméně tato zbarvení nijak nekorespondují s pravidly perspektivy či jinými logickými faktory. Jedná se tedy více o dekoraci než cokoli jiného. Pokud je takto nastavené pozadí zpracováno jednoduchým způsobem, divák se může plně soustředit na postavy a ignorovat pravidla trojrozměrného prostoru.

*Obr. 4: scéna ze snímku Gerald McBoing Boing*

# II. PRAKTICKÁ ČÁST

# 4 REALIZACE

V době, kdy mou hlavu infikovala myšlenka vytvořit animovaný komentář společnosti, jsem zdaleka neměl ponětí, jaká bude výsledná vizuální stránka a za pomoci jakých nástrojů k ní dospěji. Bez hlubších úvah jsem okamžitě vyřadil možnost tvořit snímek ve stylu 3D počítačové animace. Ne že bych pro ni neměl slabost, ba naopak. Filmy studia Pixar ze mě rázem dělají pětiletého kluka již od prvních sekund. Během studia jsem velice rád navštěvoval hodiny 3D animace. Přesto jsem člověk, který potřebuje pracovat rukama a umělecký kresebný projev je pro mne ten nejpřirozenější. Nechtěl jsem tedy rok obětovat novému odvětví, obzvlášť když se jedná o techniku, kterou nemám hlouběji probádanou. Podle stejné logiky jsem z výběru vyřadil techniku stop-motion animace, pixilace a veškeré další neprobádané (převážně experimentální) styly. Volba tedy padla na klasickou techniku 2D animace.

## 4.1 Návrhy

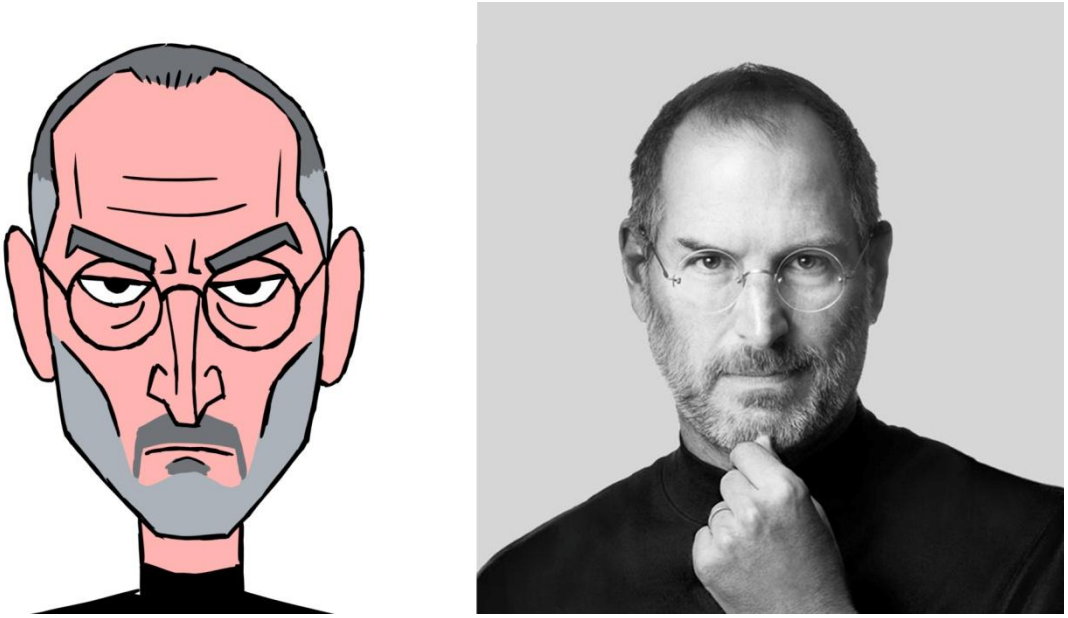
Ještě předtím, než jsem přemýšlel nad jednotlivými záběry, jsem začal vytvářet první návrhy postav. V budoucnu bych se chtěl více věnovat pod-oboru animovaného filmu character designu. Když usednu k prázdnému papíru, skicování libovolných postav a tváří je první věc, kterou začnu vytvářet. Nejenom kvůli tomu, abych se rozkreslil, ale také kvůli tomu, že přece jenom jsem člověk a jako takový vytvářím to, co je mi přirozeně nejbližší a to jsou logicky ostatní lidé. Návrh postav jakožto první fáze praktické části filmu byl tedy pro mě čistě automatický.

Experimentoval jsem s různým poměrem hlav, těl a jejich tvarem s postupně nabytou myšlenkou, že by postavy měly být svým vzezřením sympatické, když už tento pocit nedokážou vyvolat svými charakterovými vlastnostmi. Směr stylizace těchto hlavních postav vycházel z inspiračních zdrojů, jež popisuji v předchozí kapitole.

Ve filmu působí ve scénách i různé další charaktery. Vzhled těchto postav je přizpůsoben tak, aby během pár sekund, jež ve filmu stráví, dokázaly jasně vystihnout svůj charakter. V tomto případě je tedy pes na pokraji smrti co nejhubenější a slečny po plastické operaci co nejkrásnější (dle vzoru barbie), aby působivě prezentovaly svou povrchnost.

Hned v první scéně se objevuje animovaná verze technologického velikána, kterým není nikdo jiný než zakladatel společnosti Apple Steve Jobs. Při vytváření jeho karikatury

pro mě bylo důležité, aby divák na první pohled poznal, o koho se jedná a aby tato karikatura nenarušovala vizuální styl celého filmu. Inspirací mi byly seriály jako Simpsonovi či South Park, kde se celebrity často vyskytují vždy v osobitém provedení daného seriálu. Pomocníkem při vytváření charakteru mi byl fakt, že je Steve Jobs okamžitě rozeznatelný díky svému šatníku, který při svých prezentacích nikdy neměnil. Mám na mysli bílé tenisky, světle-modré džíny a hlavně úplý černý rolák.



*Obr. 5: Steve Jobs a jeho karikatura*

Co se týče návrhu prostředí, tak tuto část práce jsem zpočátku strávil mnohými pokusy o věrohodné zachycení trojrozměrného prostoru. Po pár návrzích jsem si uvědomil, že buď budu muset být v perspektivě úplně přesný a riskovat tak nefunkčnost pozadí na základě jemných vychýlení úběžníků, anebo rovnou upustím od veškerých pravidel perspektivy a tím pádem eliminuji možnost snadno nabytých chyb. Nemluvě o získání více času na propracování animace.

## 4.2 Storyboard

Storyboard je pro každého animátora základní stavební kámen celého filmu. Při výrobě storyboardu si animátor ujasní rozložení kompozic v jednotlivých záběrech a hlavně návaznost záběrů v celkovém pojetí animovaného filmu. Nejpřínosnější je v tvorbě anima-

tiku to, že si během procesu tvoření animátor musí uvědomit z jakého úhlu a v jaké vzdálenosti kamera zabírá dění ve scéně.

V mém případě jsem tak jednal za pomoci zkušeností nabytých studiem knihy Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers [1] od talentovaného autora Marcos Mateu-Mestre. Sám působí v zábavním průmyslu jako velice uznávaný tvůrce storyboardů pro velké hollywoodské snímky.

Na základě velice působivých statických scén vysvětluje, jakou mají jednotlivé prvky v záběru funkci a jak ji co nejlépe posílit. Samozřejmě se věnuje i správné návaznosti jednotlivých záběrů. Musím říci, že jsem předtím neviděl knihu, která tak efektivní a přímočarou formou vysvětluje jak co nejlépe koncipovat tvorbu storyboardu. Po lehce nabytých znalostech jsem se tedy pustil do práce.

Samozřejmě nestačí přečíst knihu a čekat, že hned nato člověk stvoří „neprůstřelný“ storyboard. Rozhodl jsem se tedy po prvním návrhu zkonzultovat svou práci s pár kameramany. K mému překvapení se jejich připomínky výrazně nelišily. Pravděpodobně jsou to lidé se stejným vkusem nebo škola jejich osobitý přístup unifikovala.

## 4.3 Animatik

Animatik je v mých očích storyboard, který má hlavní fáze rozpohybované. Odborníci mi mohou vyvracet, že animatik je navíc doplněn základní ruchovou stopou. To je vskutku pravdivé tvrzení, nicméně animatik by měl dát divákovi jasnou představu o správném sledu jednotlivých záběrů i bez použití zvukového materiálu.

Na základě mé teorie jsem tedy začal tvořit svůj animatik. Tím myslím, že jsem převzal veškeré snímky ze storyboardu a ty, jež nemají být statické, jsem postupně doplnil o hlavní fáze samozřejmě zařazené do filmu ve správný čas. Funkce animatiku je totiž něco jako kostra výsledného filmu. Animátor překresluje hlavní fáze z animatiku a ty poté doplňuje patřičnými mezifázemi.

Nutno dodat, že výsledná podoba filmu se přetvářela až po vytvoření animatiku, proto jsem nevytvářel další verze a animatik tak nekoresponduje s výslednou podobou snímku.

## 4.4 Software

Software na tvorbu animovaného filmu, který nás učili na univerzitě, se nazývá TV Paint. První 2 roky jsem pomocí něho tvořil své práce, ale pro bakalářský film jsem chtěl změnu, převážně díky tomu, že TV Paint vždy nesplňoval mé požadavky. Rozhodl jsem se tedy s pomocí online tutoriálů naučit pracovat s programem Adobe Flash.

Když jsem pak začal s kolegy tvořit spot pro ZFF, tak jsem díky jejich zkušenostem v programu Toon Boom Animate přešel právě na tento program. Transformace to byla opravdu rychlá, jelikož se od Flashe výrazně neliší. Našel jsem v tomto programu jisté detaily, které mě nakonec přesvědčily vytvořit svůj film právě v Toon Boomu. Jedním z těchto rozhodujících faktorů byla například možnost změnit velikost štětce. Ve Flashi je toto nastavení omezeno na pár fixních velikostí, naopak v Toon Boomu můžeme nastavit dynamický rozsah, což se ukázalo velice praktickým.

Dalším z těchto faktorů je možnost (při stlačení tlačítka Shift) tvořit rovné linie do všech směrů. Ve Photoshopu, kde jsem plánoval tvořit storyboard, takto svobodně tato funkce neexistuje. Kvůli tomuto se produkční fáze filmu odehrávala v Toon Boomu.

Animoval jsem tradiční technikou 12 snímků za sekundu, přestože jsem zpočátku plánoval pro bakalářský film pracovat stylem 24 fps. Po prvních testech jsem si uvědomil, že pokud má takto plynulá animace fungovat dle mých představ, budu muset být s jednotlivými liniemi velice pečlivý. To se rychle ukázalo jako obrovský žrout času a proto jsem se rozhodl zůstat u 12 snímků. Možná si to namlouvám, ale tohoto rozhodnutí vůbec nelituju, protože mi výsledná animace přišla k mému stylu vhodnější.

Další výhoda práce s Toon Boomem je možnost klíčovat jednotlivé vrstvy a tímto si ušetřit práci. Většinou jsem tento proces řešil postprodukčně v programu Adobe After Effects, což v tomto případě nebylo nutné. Mohl jsem takto kombinovat v některých částech filmu ploškovou a klasickou animaci a tím pádem jsem si otevřel dveře k novým postupům.

## 4.5 Reference

Jelikož je nejčastější póza charakterů v mém filmu shrbení nad mobilním telefonem, rozhodl jsem se využít pomoci své přítelkyně. Do ruky jsem ji vložil mobilní telefon a začal ji fotit ze všech stran a úhlů. Samozřejmě shrbená póza není ve filmu ta jediná, co se týče manipulace s mobilním telefonem. Velice jsem ocenil její přínos při focení póz, jež byly inspirací pro kachní ženy posedlé focením selfies. V předchozích projektech jsem pro kterékoli polohy charakterů využíval vlastní pohyb před zrcadlem a v tomto případě jsem byl velice rád, že jsem se nemusel stavět do role povrchní krásky.

Zrcadlo jsem ovšem hojně využíval při mimických projevech. Někde jsem zaslechl, že ti nejlepší animátoři mají silné herecké cítění a herectví mi bylo blízké už od narození. Nutno ale uznat, že nejsem tak dobrým hercem, což ovšem moc nevadí, jelikož základem funkční animace je přece přehnanost, proto veškeré herecké akce pro vlastní referenci přeháním.

Když už nepomohla přítelkyně, ani zrcadlo, přišel klasicky na řadu internet. Největším pomocníkem v této oblasti mi byla facebooková skupina Character Design References. Přes tuto skupinu jsem se dostal k mnoha nadaným umělcům, kteří na svých blozích štědře sdílejí své těžce nabyté zkušenosti. Samozřejmě internet přišel na řadu až poté, co mi nebyla schopna pomoct animátorská bible The Animator´s Survival Kit [2] od Richarda Williamse. Což ve výsledku znamená, že jsem se k internetovým zdrojům uchýlil málokdy.

## 4.6 Barevnost

Při přemyšlení nad výběrem správných barev ve své bakalářské práci jsem se zasekl na dlouhou dobu. Samozřejmě prvotní myšlenkou a obecně záměrem kteréhokoli animátora je vybrat barvy, které budou jasně vystihovat atmosféru filmu. Jelikož je vyznění mého filmu po většinu stopáže snímku spíše smutné, volba padla prvně na použití všech odstínů šedi, aspoň co se pozadí týče. Po chvíli přemýšlení nad výběrem barev jsem si ale uvědomil, že se ve filmu nachází světlé scény, které by použitím šedé ztratily své vyznění. Mám na mysli třeba scénu v porodnici, která je převážně bílá.

Nutno ještě dodat, že v první verzi scénáře navíc film končil osvícením. Snímek tehdy nebyl koncipován jako chlapcova vize, ale nýbrž jako regulérní průběh života za-

končený scénou, kdy se stařec dostane do přírody a pochopí její kouzlo oproti uzavřenému mobilnímu životu. Právě tato scéna odhalení přírody přímo hýřila barvami a fungovala tedy jako úderný kontrast celého snímku. Pro svou kýčovitost ale nakonec byla zamítnuta a scénář přepsán.

Nechal jsem tedy výběr barev uležet a pokračoval v tvorbě. Při pozorování bakalářských filmů mých kolegů (za účelem inspirace a motivace) jsem si uvědomil jednu důležitou věc a tou je fakt, že většina tvůrců tvoří příběh v krátkém časovém úseku a na jistém omezeném prostoru, tudíž je pro ně barevná omezenost nejen důležitá, ale hlavně funkční. Na rozdíl od nich je má práce časově i prostorově různorodá. Rozhodl jsem se tedy, že budu používat pro každé prostředí jiné zabarvení a samozřejmě také dodržovat pravidla vzájemných vztahů barev.

Jak jsem již zmiňoval, pohyb a důraz na postavu je v mé práci přednější a proto se také liší barevnost postav a pozadí. Postavy jsou tedy zabarveny sytějšími odstíny barev, než bývá pozadí a to jednoduše proto, aby nezabředly. Abych dosáhl tohoto efektu ještě výrazněji, rozhodl jsem se obrysy postav ponechat v černé barvě a obrysy objektů v pozadí ponořit do tmavě šedé či jiné tmavé barvy v závislosti na kompozici.

Hlavní postavy mají po celou délku filmu stejné barvy svého oblečení, i přestože se výběr oblečení časem liší. Tento postup má samozřejmě jednoduché vysvětlení. Divák tímto způsobem vždy pochopí, že se jedná o stejnou postavu v průběhu věků. Evidentně nemohu již použít tuto samou barvu na oblečení jakýchkoli jiných vedlejších postav, jelikož tímto si tvůrce koleduje o zmatení diváka. A to je to nejhorší, co se může stát. Divák začne přemýšlet nad danou chybou a okamžitě ztratí veškerou důvěru ve snímek.

Rozhodl jsem se v tomto filmu poněkud symbolicky pro výběr modré barvy pro muže a barvy (růžovo-)červené pro ženu. Jak jsem již zmiňoval v průběhu této práce, postavy zde nemají vlastní osobitý charakter, žijí pouze svým mobilem, a proto je také nepotřebuji ničím ozvláštňovat. Jsou tedy jakési šablony muže a ženy, tudíž jsem vybral „šablonovité“ barvy, které se s námi pojí již od narození. Tedy modrá pro muže a růžová/červená pro ženu. V druhé půlce filmu se zde objevuje postava syna a při výběru barev pro jeho šatník jsem logicky šáhnul po barvě fialové, kterou, jak všichni víme, získáme spojením modré a červené.

# 5 POSTPRODUKCE

## 5.1 Střih

Jak je dobře známo, proces střihu se v teoretické rovině u animovaného filmu provádí již při tvorbě storyboardu. To znamená, že pokud je střih brán jako výběr správného záběru a určení času, kdy se tento záběr ve filmu objeví, tak tento myšlenkový pochod musí být implikován již při tvorbě animatiku. Snažil jsem se tedy o to, abych do střižny přišel a odešel se stejným množstvím materiálu. Samozřejmě střihač pozná, zda některé animace narušují funkčnost snímku a v tu chvíli musím upustit své ego a přijmout změny. V mém případě se tento proces stával výjimečně.

Než jsem se tedy zavřel do střižny s dobrým kamarádem a ještě lepším střihačem Jurajem Ondrušem, musel jsem vyexportovat všechny záběry s časovým přesahem. To proto, aby výdrže trvaly podle pokynů střihače. Jeho pomoc jsem obzvlášť ocenil při střihu statických záběrů, u nichž si nikdy nejsem pořádně jistit, jak dlouho mají působit ve filmu. V neposlední řadě nutno připomenout, že mi Juraj vytkl pár scén, které potřebují doplnit jistými prvky, aby jejich návaznost dosáhla 100% funkčnosti. Výsledný střih byl tedy proveden až na druhý pokus. Nutno říci, že již před prvním střihem jsem věděl, že budeme muset provést ještě jeden a to kvůli tomu, abych mohl snímek, v prvním střihu bez barev a pozadí, předat zvukařovi s předstihem.

## 5.2 Zvuk

Na zvukové stránce filmu jsem spolupracoval s Janem Ondrou, který již zvučil mou seminární práci z druhého ročníku a jelikož to byla práce poctivá a rychlá, tak jsem jej znovu oslovil. Já sám jsem hudebním producentem amatérem a tak mě v raných fázích výroby uklidňovala myšlenka, že pokud budu vše stíhat, tak si práci budu moct nazvučit sám. Tak se ve výsledku nestalo a proto jsem ocenil zvukařovu pomoc.

Před předáním prvního střihu jsem sepsal seznam scén a k nim jednotlivé ruchy. Nebyly použity úplně všechny, nicméně snímku to rozhodně neubralo na působivosti. Co se týče obecného charakteru ruchů, tak ten je spíše popisný než stylizovaný. Snímek se odehrává v reálném světě s reálnými tendencemi, tudíž nebylo mnoho prostoru pro kreativitu zvukaře.

Kde se naopak zvukař mohl vyřádit, byla hudební stránka filmu. Hudba není přítomna ve všech scénách, jelikož by působila rušivě vůči ruchům, na které je v daných scénách kladen důraz. Když už ovšem slyšíme hudbu, jedná se o opakovaný motiv, který přidává na jemné melancholii s postupným stárnutím postav. Do této teze nezahrnuji hudbu z úvodní scény filmu, která má svou vlastní specifickou dramatickou atmosféru.

# ZÁVĚR

Nejprve se musím přiznat, že pro mě bakalářská práce zdaleka nebyla procházka růžovým sadem (přestože by toto byla logická domněnka, když vezmu v potaz, že jsem na ni měl o rok více než ostatní). Když už jsem se pořádně ponořil do procesu, uvědomil jsem si, že jsem si ukrojil příliš velký krajíc chleba. Měl jsem v plánu ohromit svět na úkor výběru lépe zpracovatelného námětu. Tento pocit mě ale rychle opustil, když jsem začal pracovat s pořádnou vervou. Jakmile člověk vidí, že scény působí lépe než v jeho vlastní hlavě, dostane okamžitý příval pozitivních emocí.

Na této práci jsem se rozhodně naučil jak do budoucna lépe plánovat přípravu animovaného filmu a s kým jednotlivé komponenty konzultovat. Vím, že to pro mne doposud bylo velice těžké, protože jsem nedokázal potlačit své umělecké ego. Nikdy jsem nečekal, že mne práce s více lidmi bude natolik bavit. Opravdu nedokážu přijít na jedinou negativní věc, kterou bych si z procesu tvorby vzal k srdci. Bakalářský film byl pro mě jedním velkým poučením a motivací k tvorbě dalších filmů. Nejenom, že jsem si z této práce odnesl mnoho zkušeností, ale hlavně jsem získal chuť tvořit další (a příště možná dramaturgicky jednodušší) animované snímky.

Ještě bych se rád pár posledními slovy vyjádřil k problematice mobilních telefonů v dnešní civilizaci. Pár let zpátky jsem zaslechl tento citát a od té doby mi v hlavě vyskakuje pokaždé při interakci s člověkem závislým na svém mobilu. Tento citát zní následovně: „Bojím se dne, kdy technologie překoná lidskou interakci. Svět bude mít generaci idiotů.“ (jako autor se uvádí Albert Einstein, na internetu je však mnoho článků vyvracejících tento fakt, nicméně hlavní je, že tato věta byla vůbec vyřčena). Se strachem v očích pozoruji vyrůstat dnešní mládež a víc než kdy jindy mi běhá mráz po zádech při uvědomění, jak moc jsou tato slova reálná. Pokud svým filmem přiměji aspoň jednoho člověka přemýšlet nad svými telefonními návyky, budu nesmírně šťastný.

# SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[2] MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. 1st ed. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010, 127 p. ISBN 1933492953.

[2] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009, x, 382 p. ISBN 0571238335.

[3] THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions, c1981, 575 s. ISBN 0786860707.

[4] FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 978-80-87067-65-9.

# SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: postavy ze ZFF spotu 20

Obr. 2: Powerpuff Girls 21

Obr. 3: Scott Pilgrim 22

Obr. 4: scéna ze snímku Gerald McBoing Boing 23

Obr. 5: Steve Jobs a jeho karikatura 26