

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

BcA. Vladimír Datka

Diplomová práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Vladimír Dařka**
Osobní číslo: **K12522**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace
magisterské práce a rešerše**
**2. praktická část: Cukrovinky, cigarety – animovaný
hudební videoklip**

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby

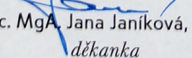
Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

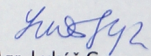
WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit
BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla

Vedoucí diplomové práce: Ivo Hejzman
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2014
Termín odevzdání diplomové práce: 15. května 2015

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



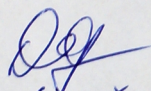

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 2.3.2015


VLADIMÍR DAŇKA
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 nevydělěčně 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 nahlédnutí 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 výtisky, 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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku 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

Teoretická část dokumentuje přípravu, průběh a realizaci praktické části magisterské práce. Mapuje myšlenkové pochody při hledání dějové linky, inspirace a především výtvarného řešení hudebního videoklipu k písni *Cukrovinky, cigarety*. Vysvětluje také problémy, které s sebou přinášelo neobvyklé formální pojetí.

Klíčová slova: kombinovaná, animace, objektová, videoklip, cukrovinky, cigarety, garáž

ABSTRACT

The thesis describes the preparation and implementation of an animated music video for a song called Sweets, cigarettes. It reveals mental processes of making a story, inspiration and visual solution. It also explains problems connected with the use of an unusual formal approach.

Keywords: combined animation, object animation, music, video, sweets, cigarettes, garage

Děkuji rodičům, vedoucímu práce panu Ivo Hejčmanovi a především Áně za trpělivost, pomoc a podporu.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 SYNDROM SUCHÉHO OKA.....	11
2 IMPULZY K TVORBĚ.....	12
2.1 VIDEOKLIP.....	12
2.2 CUKRIVINKY, CIGARETY.....	13
3 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	14
3.1 INSPIRACE NÁMĚTU.....	15
3.1.1 PROCES PSANÍ PÍSNĚ.....	15
3.1.2 GARÁŽ.....	15
3.2 INSPIRACE VÝTVARNÉ STRÁNKY.....	16
3.2.1 DVA SVĚTY.....	16
3.2.2 KOMBINOVANÁ TECHNIKA.....	17
3.3 INSPIRACE Z „DRUHÉ RUKY“.....	18
3.3.1 DĚTSKÁ MALBA.....	18
3.3.2 MORE (MARK OSBORNE).....	19
3.3.3 CHLAPEC A SVĚT (ALE ABREU).....	19
3.3.4 ZÁVĚREM.....	20
4 NÁMĚT.....	21
5 SCÉNÁŘ.....	22
6 STORYBOARD.....	25
6.1 SLOKY.....	25
6.2 PLANETY.....	25
6.3 REFRÉNY.....	25
7 ANIMATIK.....	27
7.1 VKLÁDÁNÍ ZÁBĚRŮ DO ANIMATIKU.....	27
7.2 REFRÉNY.....	27
8 VÝTVARNÝ KONCEPT.....	28
8.1 TVORBA SVĚTŮ.....	28
8.2 REFRÉNY.....	29
8.3 VÝVOJ POSTAV.....	29
8.3.1 CHLAPEC A DÍVKA.....	30
8.3.2 ČERNÍ PÁNÍ.....	30
8.4 TEORIE OBJEKTIVÉ ANIMACE.....	30

II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	32
9	GARÁŽ.....	33
10	ANIMACE.....	34
10.1	TVŮRČÍ PLATFORMY A JEJICH PROPOJENÍ.....	34
10.2	KRESLENÁ ANIMACE.....	34
10.3	OBJEKTOVÁ ANIMACE.....	35
10.4	POČÍTAČOVÁ A RUČNÍ PRÁCE.....	36
10.5	KOMBINOVANÁ ANIMACE.....	37
10.6	PAPÍRKOVÁ ANIMACE.....	37
10.7	ZDRAVOTNÍ PROBLÉMY.....	37
11	POSTPRODUKCE.....	39
11.1	STRÍH.....	39
11.2	OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE.....	39
	ZÁVĚR.....	40
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A INTERNETOVÝCH ZDROJŮ.....	42
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	43
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	44
	SEZNAM PŘÍLOH.....	45

ÚVOD

Můj původní plán psaní diplomové práce vycházel z předpokladu průběžného odevzdávání v rámci kontrolních bloků. Cílem bylo mít většinu teoretické práce dokončenou současně s filmem, ale pod vlivem nepříznivých okolností, které následovaly, jsem pak zvažoval tuto ideu opustit. A to především proto, že v době, kdy jsem začal dávat práci dohromady, zdála se mi první část, napsaná před měsíci, jako z ruky jiného člověka. Jestliže jsem v období, které bylo práci vymezeno, nedosáhl přesně toho, v co jsem na začátku doufal, pak zkušenosti nabyté při řešení problémů nejrůznějšího charakteru dalece přesáhly mé očekávání – dokonce tak, že jsem považoval za nutné staré kapitoly přepsat svým současným „já“. Nakonec jsem se ale rozhodl již napsané kapitoly nepřepisovat, ani zásadně nekomentovat. Věřím, že si tak práce uchová autentičnost v čase a že v této formě bude nejen zajímavější, ale bude snad i lépe vypovídat o tom, co mi přinesla.

Jak jsem již zmínil, při práci mě potkávaly problémy. Ty jsem očekával – tvorba animovaného filmu koneckonců vždy znamená řešení problémů. Mnoho z nich vycházelo z faktu, že jsem se rozhodl vydat cestou dosud neprobádanou a že o způsobu realizace většiny filmu jsem na začátku měl jen matnou, nebo téměř žádnou představu. Někde vzadu v hlavě musela však jistá představa existovat, protože jsem při dokončení každé scény vždy dobře věděl, kdy je to ono – když se obraz, jenž jsem měl před sebou, rozezněl v harmonii s tímto ještě neskutečným, „v obrysech jen napůl tušeným“¹ a v některých chvílích tak vzdáleným, že jsem opravdu pochyboval, zda je možné ho uskutečnit. „Myšlení samo (racionálně kombinační, analytická a syntetizující duševní činnost) by nebylo schopno vlastních začátků. Je třeba, aby ho v tom směru povzbudily impulsy a matná tušení, ale zejména představy, které nějak předjímají jeho směr.“²

Problémy při hledání způsobu realizace mojí vize se mi nakonec více či méně podařilo vyřešit. Pak zde ale byl jeden, který jsem vyřešit nedokázal a který mé potěšení z práce a její konečný výsledek silně poznamenal.

1 POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1990, s. 6.

2 UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. 5. přeprac. a dopl. vyd., V Portále 1. Praha: Portál, 2002, s. 100.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SYNDROM SUCHÉHO OKA

Tato nemoc mě provází už čtvrtým rokem. Značně mi komplikovala, a často dokonce znemožňovala práci na přípravě, a zejména pak na realizaci celé diplomové práce, včetně teoretické části, již jsem byl dokonce nucen psát na papír. Považuji tedy za důležité ji hned v úvodu alespoň trochu přiblížit.

Syndrom suchého oka je onemocnění, které může mít řadu příčin. V mém případě jde o poruchu autoimunitního systému, kdy je napadena slzná žláza, a ta v důsledku přestává produkovat slzy. Tvorba slz a jejich kvalita se měří tzv. Schirmerovým testem na stupnici od 0 do 100 mm. Na obou očích mi byla opakovaně naměřena nulová hodnota. Slzná žláza neprodukuje vůbec žádné slzy – jde o velmi těžký syndrom suchého oka.

Oko bez ochrany slzným filmem zarudne, je precitlivělé na vnější vlivy jako např. klimatizace, slunce, prach, ale také záření obrazovky počítače, mobilu či televize. Mrkání je bolestivé, třením víček se poškozuje rohovka. Z důvodu její minimální regenerační schopnosti většinu pacientů syndrom provází do konce života. V některých případech může vést až ke ztrátě zraku, přičemž jeho vliv na celkovou kvalitu života bývá často zásadní. V současnosti neexistuje efektivní léčba příčiny onemocnění a pacient je lékaři odkázán pouze na přípravky tišící příznaky.³

Do jisté míry jsem se s touto diagnózou naučil žít. Neslučitelnou s ní se však ukázala být práce s počítačem. Animace, zejména při samostatné autorské tvorbě, dnes spočívá především v práci u obrazovky. Protože o problému vím už delší dobu, byl můj původní záměr animovat v počítači co nejméně. I proto jsem se snažil používat klasickou animaci. Bohužel v průběhu práce jsem zjistil, že následná úprava fotografií v počítači (ořezávání, korekce, časování, klíčování, maskování, retušování, ...) je práce časově náročnější než počítačová animace samotná. Tímto tahem jsem si tedy čas u počítače ve výsledku nijak neušetřil, postupně se vracel zpět k animaci tabletové a snažil se najít nějaký kompromis, jež mne dovede k dokončení filmu a zároveň nijak zásadně nezhorší můj zdravotní stav.

³ Syndrom se projevuje **řezáním a pálením** očí, pocitem **cizího tělesa, tlaku**, přítomností lepkavého **hlenu** ve spojivkovém vaku i pocitem **unavených očí, světloplachostí, bolestí** při aplikaci kapek, pocitem **přilnutí víčka k povrchu** oka a **potíže s pohybem** víček, **zhoršeným viděním**, bolestí hlavy, zhoršením v **přítomnosti nepříznivých faktorů**. (http://www.wikiskripta.eu/index.php/Syndrom_such%C3%A9ho_oka, citováno 27. 5. 2015)

2 IMPULZY K TVORBĚ

Důvodů, proč jsem si k filmovému zpracování vybral právě tento námět, je mnoho. Především je to něco, k čemuž jsem, věřím, už delší dobu směřoval. Nikdy mě příliš nelákalo vytvořit krátký animovaný film s příběhem a pointou. Co mě ale zajímalo vždy, bylo vzájemné působení obrazu a hudby a jejich propojení - například ve formě videoklipu.

2.1 Videoklip

Je mi blízká lyričnost a obraznost, kterou si můžeme při tvorbě videoklipu na rozdíl od tvorby klasického filmu s příběhem lehce dovolit. Při animaci nebo práci s hudbou lze tvořit více intuitivně, člověk není tolik svázaný logikou vyprávění, není zde nutná ani klasická pointa.

V hudebním videoklipu, jak ho chápu já (stejně jako většinu písní), jde především o předávání pocitů. Úlohou videoklipu rozumím posouvání, obohacování nebo prohlubování myšlenky či emoce uložené již v písni samé. Chtěl bych tak hned na začátku zdůraznit, že videoklip nechápu jako marketingový nástroj, nýbrž jako uměleckou formu. Problém videoklipu je v tom, že jeho formát se stal snadno využitelný v komerční sféře, a tak je i často obecně chápán.

Pro filmového tvůrce, snažícího se předat své sdělení, je jeho velkou nevýhodou jakási nevyhnutelná povrchnost vyplývající z nadřazenosti formy nad obsahem. „Časování je snad nejdůležitější princip jakékoli animace. Bez nadsázky se dá říci, že o stylu animace rozhoduje hlavně časování.“⁴ U videoklipu se k tomu přidává ještě rytmus střihu, zkrátka souhra obrazu a hudby. Přitom nemusí jít nutně o paralelismus kladný, ale například i záporný, tzv. kontrapunkt.⁵ V každém případě ale musí rytmus a kompozice obrazu respektovat hudbu a zaujmout k ní nějaký vztah. Nesplníme-li tento předpoklad, klip pravděpodobně nebude nikdy fungovat. Je-li splněn, lze s trochu nadsázky říci, že obsahem může být cokoli.

Existuje dlouhá řada videoklipů čistě grafických, jejichž obsah je minimalistický. Výtvarné umění je mnohdy jediným obsahem animovaných filmů a lze je charakterizovat jako kinetická výtvarná díla.⁶ Tento přístup využíval například Norman McLaren ve svých filmech *Tečky* (1940), *Smyčky* (1940) a nejslavnějším *Blinkity Blank* (1955), a dokonce už dlouho před ním průkopníci avantgardy.

4 KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU v Praze, 2004, s. 86.

5 *Ibid.*, s. 70.

6 *Ibid.*, s. 20.

Osobně je mi ale čistě vizuální, grafický přístup (nejen ke klipům, ale k umění obecně) spíše vzdálený. I když v mnoha případech může být minimalistické pojetí videoklipu vedeno úmyslem neodpoutávat příliš pozornost od hudebního sdělení, myslím, že plnohodnotný hudební klip by neměl rezignovat na svou schopnost obohacení nebo podtrhnutí obsahového sdělení písně. Alespoň by to měl splňovat klip, kterým bych chtěl své školní práce završit.

2.2 Cukrovinky, cigarety

Důvodem, proč jsem se rozhodl animací zpracovat právě tuto píseň, je skutečnost, že její námět vychází z mého vlastního vnímání světa, osobních zkušeností, mého prostředí a je interpretován formou, která je mi vlastní. Je to koneckonců totéž jako bych si napsal vlastní filmový námět s tím rozdílem, že je veršovaný a hudba i dialogy jsou již nahrané. Jsem si docela jistý, že kdybych již dříve uslyšel jinou píseň, s jejímž obsahem i způsobem interpretace bych se dokázal v podobné míře ztotožnit, má píseň by pravděpodobně vůbec nevznikla. Videoklip bych dělal na tuto píseň.

Píseň *Cukrovinky, cigarety* nedisponuje „hitovým“ potenciálem.⁷ Nesplňuje žádné z kritérií „hítu“ - ani aranžím, ani obsahem, ani jakkoli jinak, a nemá tak ani potenciál oslovit širokou vrstvu posluchačů. Na druhou stranu v sobě ale nese sdělení, které je upřímné, osobní a věřím, že se najdou lidé, které tímto osloví.

Nálada písně postupně přechází z bezstarostné skákavosti do vážnějšího tónu, a nakonec vrcholí dlouhou instrumentální pasáží. A je to právě tato pasáž, kvůli které jsem se rozhodl píseň vizualizovat. Při poslechu písně mi právě zde začala naplno pracovat představivost a postupně mi pak bez těchto vizuálních představ začala i sama píseň připadat nekompletní. Čím dál více jsem si přál dostat tyto obrazy k posluchači.

Takže i když jsem už v této chvíli tušil první problémy a výzvy, cítil jsem, že toto je projekt, který bych měl jako magisterský projekt zpracovat a že práce na něm mě bude bavit a naplňovat.

⁷ CAUTY, Jimmy a Bill DRUMMOND. *Manuál: (jak se dostat na vrchol hitparády)*. Vyd. 1. České Budějovice: Jirí Březina, [2010], 170 s. ISBN 978-80-254-6529-5.

3 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Inspiračním zdrojem rozumím všechno, co mohlo nevědomě ovlivnit, anebo vědomě přímo ovlivnilo podobu díla. Může to být naprosto cokoliv, co se nachází vně nebo i uvnitř autora. Vlastně vše, s čím jeho vědomí přichází do styku - život mezi lidmi ve městě, v přírodě, vzpomínky na dětství... Jde o vše, co máme takzvaně z „první ruky“ - nezkreslené pohledem kohokoliv jiného. To je podle mě nejdůležitější a nejčistší inspirace, jakou může autor najít.

Uměle vytvořená díla jsou pak něco jako barevná skla, kterými můžeme svět vidět. Tato díla se nějak vztahují k světu kolem nás – více či méně. Vždy tento vztah hledáme, a pokud ho nenalzáme, nacházíme naopak pouhou pomůcku k úniku před životem. V takovém případě jde o tzv. eskapismus (z angl. escapism).⁸

Podle mého názoru by hlavní inspirací autorovi mělo být prostředí, ze kterého pochází a který spolu s ostatními sdílí. Měl by se snažit pojmenovávat věci, které se jeho vnímání přímo dotýkají. Třeba i věci zdánlivě malé, obyčejné, samozřejmé. Ony jsou takové možná jen proto, že jsme si na ně už zvykli, že jsme vůči nim zkrátka časem otupěli. Úkolem autora je – alespoň podle mého názoru – pozorně vnímat a připomenout druhým neobvyčejnost a závažnost těchto často zdánlivě malých věcí. Nabídnout nový pohled nebo (třebaže nepřímo) pojmenovat něco, co nejen autora, ale i čtenáře/diváka/posluchače tíží (ať už na vědomé či nevědomé úrovni). Dílo by mělo všem zúčastněným ulehčit nebo je obohatit.

Věřím, že tajemství takové tvorby je ukryté ve vnímání dětí, které na všechny nám již zevšednělé věci hledí s údivem. Samozřejmě to neznamena, že by se autor měl chovat jako dítě, měl by se ale při hledání inspirace snažit vidět věci, jako kdyby je viděl poprvé. To je také důvod, proč jsem se zabýval dětskou kresbou.

Tímto zamyšlením jsem doufám alespoň trochu objasnil, jak je pro mne nesnadné pojmenovat kapitolu o „inspiračních zdrojích“, především v kontextu takového projektu, jako je diplomový film. S nadsázkou by se dalo říct, že kdybych si od narození až po dnešní den vedl podrobný deník, mohl bych ho začít přepisovat. Věřím totiž, že do toho, co děláme, se otiskuje mnohem, ale opravdu mnohem více z „nás“ (z toho, co jsme zažili, koho jsme potkali, co denně opakujeme...), než jsme kdy schopni si uvědomit.

⁸ <http://cs.wikipedia.org/wiki/Eskapismus> (cit. 27. 5. 2015)

3.1 Inspirace námětu

Je pro mne snazší mluvit o inspiracích námětu mého filmu než jeho vizuální stránky. A to jednoduše proto, že vizuální stránku považuji za přímo podřízenou obsahové. Hlavní inspirací výtvarné stránky je tedy námět sám. A mám-li mluvit o inspiraci k námětu, musím přirozeně začít původem a vznikem písně, na kterou budu svůj videoklip vytvářet.

3.1.1 Proces psaní písně

Při psaní se snažím jít až k hranici vědomí. Nemám tedy nad procesem úplnou kontrolu, a to mě na tom vlastně nejvíce baví. Často se mi opakují motivy, které mají něco společného – i když třeba není snadné říct přesně co - a ty pak spojuji dohromady při zpětném čtení. Je to trochu jako hledání pokladu nebo skládání hlavolamu - někdy je to frustrující, ale když se to podaří, je to možná nejkrásnější pocit, jaký znám.

Námět této písně je něco, co se mi v textech opakovalo často. Jde tu o střet vlastních představ o životě s představami jiných lidí (resp. toho, co je nám často – zejména prostřednictvím masmédií - jako správné podáváno) a o každodenních konfliktech z toho vycházejících.

3.1.2 Garáž

Zpívá se tu o garáži, což je symbol hudby, kterou mám nejraději. Také je to kouzelné místo na kopci na okraji města, o kterém jsem začal snít, když jsem cestou do školy a zpátky procházel Lesní čtvrtí ve Zlíně. Podobnou garáž jsem si nakonec pronajal, avšak důležitý pro mne zůstal její metaforický obraz, který zůstane vždy jen představách: Místo kam se můžu kdykoliv vrátit, kde můžu být úplně sám sebou - kde můžu nerušeně tvořit. Můžu odtud kdykoliv odejít a zase vidět svět, jenž se rozprostírá kolem, můžu sejít do města mezi lidi a pak od nich zase utéct... Je to obraz, který v sobě nosím už spoustu let – jen tuto konkrétní podobu garáže dostal až ve Zlíně.

Fenomenolog Gaston Bachelard ve své knize *Poetika prostoru* tvrdí, že každý v sobě nosíme nějaký vlastní „sněný dům“. Nakreslit tento dům podle něho znamená „odkrýt nejhlubší sen, v němž chceme ukrýt své štěstí“.⁹ Dále tvrdí, že velká většina lidí (možná překvapivě) sní o malých a dokonce i provizorních příbytcích (v závislosti na tom, v jakém příbytku skutečně žijí).¹⁰ Snad tedy i to, že žijí celý život v relativním pohodlí a komfortu by mohlo

9 BACHELARD, Gaston. *Poetika prostoru*. Vyd. 1. Praha: Malvern, 2009, s. 86.

10 *Ibid.*

vysvětlovat, proč v mém případě dostal tento obraz podobu garáže. V každém případě pro mě hodně znamená.

Co ale znamená malá a nepohodlná garáž oproti objektivně platným, přijímaným a zejména z médií přejímaným hodnotám většiny lidí - těch, kteří kouzlo samotářského zachycování světa nechápu? To může být pouhý příklad mnoha konfliktů, které pocítuje snad každý, kdo má pocit, že je (v jakémkoliv smyslu) jiný. Věřím, že takových lidí je mnohem více, než se zdá, protože lidé mají často tendenci své „divnosti“ před ostatními ukrývat. Lidská společnost zdůrazňující demokratickou rovnost slovy filosofa Arthura Schopenhauera „odhaluje nestejnost, různost a dokonce i *rozdílnost* jako klam“.¹¹ A tak možná raději klameme sami sebe, zkoušíme naši jedinečnost potlačit, přestože nejspíš nikdy nezmizí docela. Můžeme si ji ale také přiznat a uchovat si ji i za cenu nepochopení druhých. Na to je potřeba jistá dávka drzosti a odvahy, ale věřím, že to je – pokud je „divnost“ v mezích morálky – správné řešení.

Velmi zjednodušeně řečeno, hrdina písně/filmu chce zůstat tím, kým je. Nechce být jen nástrojem někoho jiného pracujícím za odměnu. Chce žít svůj vlastní svět a nepřejímat cizí umělohmotné, univerzální a samozřejmě i snadno zpeněžitelné a zneužitelné světy. Nenačází naplnění v tom, co je mu jako náplň života předkládáno. Nenačází zábavu v tom, co je mu předkládáno jako zábava. Chce si uchovat své vlastní představy a život, ve kterém je šťastný a z nějž nemusí utíkat.

3.2 Inspirace výtvarné stránky

Jak je to s inspirací vizuální složky jsem naznačil na začátku předchozí kapitoly. Z námětu vyplývá, že jde o střet dvou protikladných světů – měl by tu tedy být i maximální kontrast vizuální.

3.2.1 Dva světy

První svět je hrdinův vlastní: vnitřní, přirozený, jedinečný, třeba i absurdní a nepochopitelný, ale svým svérázným způsobem hezký. Ten je malovaný barevnými křídami (stejně jako postavy samotné). I tento svět má svůj vnitřní řád – je totiž do jisté míry inspirován přírodou.

Druhý svět se sestává z reálných předmětů – útržků skutečnosti vytvořené člověkem. Té skutečnosti, která je často povrchní, umělá, hloupá, a především všudypřítomná až vtíravá

¹¹ MANN, Thomas. *Schopenhauer: Nesmrtelné stránky z díla Arthura Schopenhauera Svět jako vůle a představa, jak je vybral a vysvětlil*. Olomouc: Votobia, 1993, s. 24.

(např. různé upoutávky, slevy, formuláře, katalogy elektroniky, reklamy na kosmetiku apod.) a jejíž existence v našem životě, domnívám se, první svět vytlačuje. Námětem celého videoklipu je interakce/souboj těchto dvou protikladných světů.

3.2.2 *Kombinovaná technika*

Od prvního ročníku VOŠ mě fascinovalo kombinování technik, zejména kreslené animace a reálných kulis. První takový film jsem viděl na festivalu Zlínský pes v roce 2009. Zaujal mě natolik, že jsem ihned po projekci za režisérem (jeho jméno ani název jeho filmu si bohužel nepamatuji, vím jen, že přijel ze Slovinska) šel a zjišťoval, jak této iluze dosáhl. Podobný postup jsem nakonec použil v bakalářském filmu, kde jsem se pokoušel o jakýsi magický realismus. Kombinace reálného prostředí a kreslené animace se s ohledem na námět nyní nabízí skoro sama.

Avšak není mým záměrem vytvářet iluzi skutečného prostoru - žádné okno do světa. Nyní bych naopak chtěl rozdíly mezi fantazií a realitou vyhrotil do odcizujícího extrému. Chci animovat „...kameny, knoflíky, dráty, knihy, krabičky zápalek, hřebíky atd. Animovaný film má pro tuto kategorii filmů termín ‚animovaný reál‘ nebo hovoříme o ‚animaci předmětů‘. Tyto předměty jsou samy o sobě naprosto abstraktní. Jsou to obyčejné věci a neoznačují nic jiného než samy sebe.“¹² Nechci tedy opatrně zasazovat textury a fotky do pozadí abych nenarušil iluzi prostředí. Budu používat reálné předměty jako např. výstřižky z novin (zjevně vystřižené), dokumentů, časopisů, ale i elektroniku, kosmetiku, pilulky apod. Pomocí neustálého upozorňování na formu samotnou chci, aby divák zůstal ve skutečném světě, a aby se pomocí předmětů, se kterými sám přichází denně do styku, mohl snadno identifikovat i s obsahem filmu.

Zde bohužel stojím před větší nejistotou, než před jakou jsem kdy doposud stál. A to proto, že jsem v podobném rozsahu kombinování kreslené a objektové animace neviděl. I přesto by mohli být jako inspirační zdroje uvedeni někteří autoři a jejich díla, která mi alespoň naznačila cestu.

¹² KUBÍČEK, *op. cit.*, s. 49.

3.3 Inspirace „z druhé ruky“

Protože si nejsem úplně jistý, zda všechny tyto inspirační zdroje spadají pouze do podkapitoly o vizuální stránce, dovolil jsem si pro ně udělat kapitolu samostatnou. Uvedu zde jen příklady, o kterých můžu docela konkrétně říci, v čem mě ovlivnily. Moc rád bych alespoň zmínil i ty, které mě prostě jen silně zasáhly, a věřím, že mě inspirovaly. Ale protože si nemyslím, že by usilovná snaha hledat skryté souvislosti byla něčemu prospěšná, nebudu taková díla uvádět.

3.3.1 Dětská malba

Velkou inspirací pro tvorbu fantastického světa chlapce pro mne byly křídové malby dětí z mateřských škol v Litomyšli. Na začátku září jsem (po domluvě s vedením) všechny zdejší školky obešel a dával dětem náměty na jejich obrázky. Namalovaná díla jsem nafotil a potom zpracoval v projektu, který s tímto sice přímo nesouvisí, avšak naivita, jednoduchost, prostota a fantazie (nejen těchto) dětských kreseb pro mne byla při vytváření čistého vnitřního světa hrdiny inspirací zásadní. Z inspirací „z druhé ruky“ možná nejzákladnější, a to například tím, že dětská malba není pouze „záznamem skutečných, viděných věcí, ale spíše obrazem představy o věcech.“ K častým znakům patří tzv. R-princip (kdy je komín je k šikmé střeše domu přikreslen v pravém úhlu, stejně kolmo rostou větve stromu nebo listy a plody na větvích). Děti dávají většinou přednost barvám teplým v čistých sytých tónech.¹³ Jaromír Uždil pozoruje ještě další zvláštnosti dětské kresby jako např. zakulacování ostrých a pravých úhlů, grafický automatismus, což je tendence opakovat jednoduché tvary a také rytmus opakování a symetrii, které se v dětské kresbě a malbě často uplatňují.¹⁴



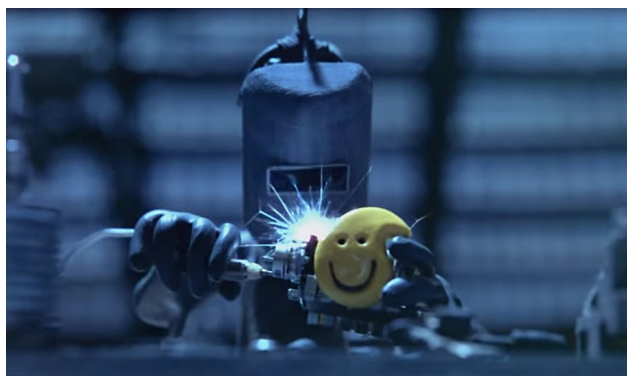
Obr. 1: Dětská malba na asfaltu

¹³ NEDVĚDOVÁ, Zdeňka, ZATLOUKALOVÁ, Iva. *Výtvarná tvorba*. 1. vyd. Olomouc: Rubico, 2000, s. 16-19.

¹⁴ UŽDIL, *op. cit.*, s. 54.

3.3.2 *More - Mark Osborne*

Tento film jsem zmínil už v bakalářské práci. Jde nejspíš o jedno z děl, které mi pomohlo utvářet si vůbec nějaký názor na svět. Je zde vyobrazeno, jak je důležité si uchovat své nitro – především čistotu a štěstí dětství - ve městě, kde se lidé ženou za jeho náhražkami. Pouštěl jsem tuto animaci mnoha přátelům i spolužákům z celého světa během zahraničního pobytu. Všem bez výjimky se film velice líbil. Přišlo mi však velice zajímavé, kolik různých interpretací je v případě tohoto filmu možných a také do jaké míry mohou tyto interpretace odrážet národnostní stereotypy a osobnost. Přitom o žádné z nich nebylo možné říci, že by byla špatná. Právě nejednoznačnost a nedořečenost, která je tak klíčová např. pro poezii, je pro mne i ve filmu velmi důležitá.



Obr. 2: *More - Mark Osborne*

3.3.3 *Chlapec a svět - Alê Abreu*

Zde bych možná spíše než film měl uvést jméno autora, protože jeho celá jeho tvorba je mi nesmírně sympatická. Když jsem poprvé uviděl upoutávku k filmu *Chlapec a svět*, měl jsem zvláštní pocit, který jsem do té doby nikdy nezakusil: někdo právě řekl na slovo přesně to, co (ale také *jak*) bych chtěl říci já. Po zhlédnutí celovečerního filmu jsem si uvědomil, že vlastně ne na slovo přesně, ale mnohem přesněji a lépe, než bych toho sám kdy byl schopen. Tento zvláštní pocit přirozeně provází i zklamání ze zjištění, že na pracně objevovaném a zdánlivě jedinečném místě již někdo byl. Postupně jsem si ale začal uvědomovat drobnější rozdíly témat tohoto a mého filmu. Ty vycházejí především z velice rozdílných rozdílných míst vzniku a celkového kontextu.



Obr. 3: *Chlapec a svět* – Alê Abreu

3.3.4 Závěrem

Inspirací k mému filmu je přirozeně daleko více – například naivní malíři. Ti hlavně proto, že „...svým vztahem k realitě se [...] liší od malířů pokoušejících se pečlivě dokumentovat reálnou skutečnost, ale i od těch, kteří dospívají na hranici abstrakce, a dokonce také vzájemně sami od sebe.“¹⁵ a také tím, že většinou neprodělali žádnou výtvarnou přípravu a stejně jako děti většinou nesledují žádné tendence, slohy a jejich tvorba je tak svým způsobem čistá a svobodná. Dále jsou to nejrůznější krátké filmy a třeba i amatérské, ale často velmi nápadité objektové animace nalezené na internetu. Nevidím však smysl v tom, se o nich více rozepisovat. Jak jsem naznačil v úvodu, věřím, že inspirace za hranicí vědomí je možná daleko rozsáhlejší, než ta, o níž mohu psát.

¹⁵ MATYÁŠOVÁ, Eva. *Naivní malířství*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1986, s. 5-6.

4 NÁMĚT

Jelikož jsem se o námětu dostatečně rozepsal v kapitole o inspiračních zdrojích (viz str. 14), zde bych pouze uvedl slova písňe, jež považuji za nejdůležitější a jež vystihují námět tak, že považuji za zbytečné ho dále příliš vysvětlovat.

"...docela mi stačí, že je to jak to je,

že kdyby šly roky zmrazit, udělal bych to teď'

a za nic bych neměnil nepořádek v hlavě

za nic na světě, cokoliv před náma je

jen žádný polykače tmy a snů do elektriky,

navátý duny dní na poušti s klimatizací

a nechci sbírat body do karty

za práci, kde se ztrácím

kráječe samoty, články, stránky

cukrovinky, cigarety

nechci každý večer utíkat oknama ven

www někde jinde tečka ted'ka hned !"

Pokusil jsem se právě z těchto veršů vydestilovat jedinou jednoduchou větu jako synopsi. To mi později pomáhalo držet se toho, co je pro sdělení filmu i písňe to nejdůležitější. Ta synopse zní: Hrdina nechce vyměnit svůj jedinečný vnitřní svět za jiný, objektivní, jež je mu podsouván.

5 SCÉNÁŘ

Text písně je vlastně základem scénáře a proto ho uvedu celý.

cukrovinky, cigarety

*celý noci snovám plány na záchranu světa
a potom ráno nedokážu ani do školy vstát,
chtěl bych jen ještě chvíli síly nenechat se sešrotovat
všema těma lidma, který nejlíp ví, co bych měl dělat*

*někdy říkám si, že měl bych někam jít, něco udělat,
nechat vyrvat z hlavy sny a cizí do ní operovat,
jenže všichni mají představy dost jiný
a není snadný vysvětlovat*

*že i když je to jen garáž,
je v ní něco jako svět,
můžeš ho uvidět,
jestli jen trochu chceš*

*často pak prodírám se mlhou hustější než choceňáky,
všechno jenom proto, abych našel cestu zase zpátky
a i když nevím proč, dobře vím, kde:
uprostřed cesty nejlepší že to je*

*tam, kde je garáž
a v ní můj malej svět,*

na cestě do něj a k tobě

zase zpět

docela mi stačí, že je to, jak to je,

kdyby šly roky zmrazit, udělal bych to teď

a za nic bych neměnil nepořádek v hlavě,

za nic na světě, cokoliv před náma je

jen žádný polykače tmy a snů do elektriky

navátý duny dní na poušti s klimatizací

a nechci sbírat body do karty za práci, kde se ztrácím,

kráječe samoty, články, stránky, cukrovinky, cigarety...

nechci každý večer utíkat oknama ven

www někde jinde tečka teďka hned !

celý noci snovám plány...

Během procesu psaní scénáře jsem se často dostával do situace, kdy jsem měl sice jasno v tom, co by která část obrazu měla říkat, avšak nedokázal jsem si představit jak ji reálně zpracovat. Již v této části přípravy jsem proto neustále prováděl testy, především metodou klasické a objektové animace. Jak jsem totiž záhy zjistil, bylo velice snadné pohybovat se v abstraktní rovině představ, ale velmi obtížné najít konkrétní a funkční obrazy. Již tady začalo být zřejmé, že co se týče klasické animace, budu muset jít cestou radikálních kompromisů.

Poté, co jsem začal testy dosazovat do animatiku, jsem se již ke scénáři nevracel. Neustále jsem doplňoval, obměňoval animatik o nové záběry a přitom zkoušel najít cestu, která bude splňovat alespoň obrysově ideu scénáře a současně bude formálně realizovatelná. A pro-

tože jsem nebyl schopen představovat si obrazy současně s jejich zpracováním napříč technikami, šlo skoro výhradně o metodu pokusů a omylů. Jsem docela přesvědčený, že právě tuto schopnost hledání reálného zpracování představ mi práce na videoklipu nejvíc rozvinula.

6 STORYBOARD

Finální storyboard, jež jsem používal při výrobě, nevznikal obvyklou cestou. Ten vůbec první byl z většiny tvořen prázdnými okny. Pokaždé, když jsem měl nápad na zaplnění prázdného místa, jsem si udělal nejdříve animační test - to abych věděl, jestli bude možné tento nápad zrealizovat v praxi. Takto jsem scénář postupně doplňoval o nové a nové scény a nápady.

6.1 sloky

Od doby, kdy jsem začal uvažovat o obrazovém zpracování písně, jsem věděl, že je v písni řada míst, která nejsou pro animaci zrovna nejvhodnější. Nedovedl jsem si představit obraz ani styl animace, který by se do nich hodil. Jedná se především o instrumentální části slok. Dobře jsem si tu dokázal představit živou stopu, ale nakonec jsem zvolil cestu kompromisu a rozhodl se pro kombinaci objektové a kreslené animace.

6.2 planety

Docela mimochodem mě napadla scéna, kde chlapec a dívka letí na svých ožvlých planetách vesmírem složeným z výstřížků z reklamních letáků. Pomalé pohyby planet a jejich obyvatel (jako metafory vnitřních světů hrdinů) jsou v ostrém kontrastu se zběsile blikajícím světem reklam.

Je to svým způsobem vlastně jediný čistě lyrický záběr, který však dokonale ilustruje ústřední myšlenku filmu a je schopen stát sám o sobě bez okolních (i proto jsem si ho vybral jako motiv plakátu). Právě na takovýchto záběrech stál film *Odvážný mladý muž* a právě toto jsou obrazy, které většinou nepřichází rozumovým uvažováním, ale spíše jde o bezprostřední představu, která se vynoří při prostém vnímání emocí z hudby.

6.3 refrény

Storyboard jsem dokončil až ve chvíli, kdy jsem vyřešil otázku refrénů. Z hudby bylo zřejmé, že by měly být obrazově syté a dynamické a nápad pojmout je jako protiklady jsem zvažoval dlouho. Dát jim ale podobu jedno-záběrové jízdy chlapcovou fantazií v první refrénu a lunaparkem/domem hrůzy v druhém, mi navrhla přítelkyně Aneta. Myšlenka mě zaujala, a navzdory náročnosti jsem se rozhodl ji zpracovat.

I tak zůstalo ve storyboardu několik prázdných míst. Nechal jsem si však záměrně místo pro improvizaci. Domnívám se, že zejména v druhé, instrumentální půli písně bude možné

kreativně a zároveň efektivně pracovat v postprodukci a střihu.

7 ANIMATIK

První verze animatiku byla tradičně vyrobená z obrázků storyboardu. Poté jsem postupoval podobně jako při tvorbě kresleného scénáře – postupně jsem ho doplňoval propracovanějšími kresbami, testy i animacemi. Zaměřil jsem se především na místa, o jejichž způsobu provedení jsem si stále nebyl jistý a začal s nimi. Provedl jsem celou řadu testů avšak při plném rozlišení. Tím jsem si chtěl uchovat možnost tyto záběry případně ve finále použít.

7.1 vkládání záběrů do animatiku

Metodu vkládání – třeba i velmi hrubě rozpracovaných verzí záběrů – do animatiku mi od začátku doporučoval můj vedoucí práce a já jsem si ji postupně velmi oblíbil. Všiml jsem si, že pokaždé, když do místa, kde ještě zdaleka nemám jasnou představu o výtvarnosti či animaci, vložím záběr, který je alespoň o trochu propracovanější než okolní, pak i skicy záběrů kolem něho ožijí a celková představa o scéně je najednou daleko konkrétnější. Při takovém postupu je velkou výhodou i to, že se dají snadno předvídat i problémy související s návazností záběrů a je možné je včas řešit.

7.2 refrény

Dopodrobna jsem si načasoval a hrubě před-animoval refrény. Zde bylo mým záměrem, aby chlapec absolvoval stejnou trajektorii pohybu (která v diváku evokuje souvislost těchto scén) avšak v naprosto odlišném prostředí. V prvním měl být šťastný, obklopený svým fantastickým světem a v druhé spíše vyděšený, obklopený kulisami hrůzného lunaparku.

Protože refrény jsou krátké, hlavní problém zde bylo zachovat srozumitelnost sdělení a zároveň dynamiku, kterou vyžadoval hudební základ. Toto jsem si uvědomil až ve chvíli, kdy jsem si udělal animační test. Nebylo to poprvé, kdy se ukázalo, že při animaci na hudbu (kdy jsme velmi těsně svázáni rytmem) je dobré mít animatik i testy hotové dříve než finální výtvarný návrh. Hodiny práce by přišly vniveč.

8 VÝTVARNÝ KONCEPT

Z předchozích kapitol je už o výtvarné stránce filmu leccos patrné. Jde o kombinaci technik počítačové i klasické animace. Nezasťírám, že jedním z důvodů použití velmi rozdílných technik je pokusení využít možná poslední velké příležitosti ke zkoušení nových postupů a technik, na které v běžné praxi nebývají prostor ani prostředky. Nicméně, jak jsem uvedl v kapitole o inspiračních zdrojích, není jich použito samoučelně.

Používám objektovou animaci, animaci křídou na zeď, počítačovou 2D animaci – kreslenou i ploškovou. Používal jsem i zelené plátno (přesněji zelené papíry). Většina záběrů je kombinovaných. Mojí snahou bylo rozdíly v technikách spíše stírat a v případě použití počítačové animace jsem měl tendence spíše imitovat ruční animaci na reálném podkladu. Zkráceně řečeno mým záměrem bylo nalezení jednotné formy avšak při jasném a přehledném vymezení jednotlivých částí písně.

8.1 Tvorba světů

Asi největší výzvou pro mě bylo vytvoření vnitřních světů hrdinů. „Vytvořit svět“, to samo o sobě zní jako nelehký úkol. Co to vlastně znamená svět? Světů může být nekonečně mnoho. „Svět je jenom objektem vzhledem k subjektu“¹⁶ tvrdí Schopenhauer a dodává, že „svět je má představa“.¹⁷ Každý z nás máme svou vlastní a jedinečnou představu světa.

Vytvořit svět hlavního hrdiny pro mne byl jeden z nejtěžších úkolů. Především proto, že sám žádný vlastní vizuální/grafický svět, dokonce ani styl nemám. Víím o mnoha lidech i mezi spolužáky, pro které by bylo něco takového naprosto snadné, vlastně skoro samozřejmé. Uvažoval jsem, že bych přizval někoho z nich ke spolupráci, pak mi ale přišlo nepatřičné zatahovat do této jinak osobní záležitosti někoho dalšího.

Dlouho jsem neměl ani hrubou představu, jak by měl chlapcův a dívčín svět vypadat. Začal jsem tedy přemýšlením a sepisováním poznámek, co mají tyto světy vlastně znamenat, představovat a spekulovat, jakým způsobem toho lze docílit. Hlavní kritéria se postupně ustálila na těchto bodech: musí být malovaný (zjevně malovaný), vymyšlený, nelogický (až absurdní), jednoduchý, ale zároveň bohatý, živý, jedinečný a měl by být také divákovi sympatický. Dále by měl být svým barevným schématem podobný hrdinům, abychom si je s nimi mohli spojit. Chtěl jsem také, aby byl inspirován dětskou kresbou, ta totiž velkou část zmíněných kritérií splňuje, jak jsem naznačil výše.

¹⁶ MANN, *op. cit.*, s. 42.

¹⁷ *Ibid.*, s. 43.

Dlouhou dobu jsem uvažoval, že by mohlo jít pouze o barevné plochy, které se ve chvíli, kdy se hrdinové setkají, prolnou, a konečně vytvoří plnobarevný svět. Že zkrátka světu chlapce po celou dobu bude něco zjevně scházet, avšak toto jsem brzy zamítl proto, že by pouhé barevné plochy, třebaže se zajímavou texturou, byly nudné, a navíc setkání postav pro ústřední myšlenku filmu není úplně nejdůležitější. Svět dívky chlapcův svět sice obohacují, ale ten musí být schopen stát i sám o sobě.

Když už jsem považoval světy za dostatečně pestré - tak, že nebylo třeba je dále rozvíjet, narazil jsem na problém. A to v záběru, kde se spolu setkávají. Tvorové a rostliny obou hrdinů dohromady vizuálně zkrátka nefungovaly. Jednak tvarově, kulatostí-ostrostí linií, ale také barevností. Chybou bylo, že jsem k výtvarným návrhům přistupoval příliš individuálně a ne jako k celku. Vrátil jsem se tedy do fáze tvorby výtvarných návrhů, našel barevné schéma a zakřivení linií, které vyhovovalo oběma světům tak, aby mohly stát vedle sebe v jednom záběru.

8.2 Refrény

Trochu specifickým příkladem, zejména po výtvarné stránce, jsou refrény. Je asi pravdou, že jejich konečná podoba ze zbytku filmu trochu vyčnívá, nicméně jsem se zde rozhodl tyto části zpracovat v počítači se vši precizností, kterou počítačová animace umožňuje. Bál jsem se totiž, že při méně čitelném sdělení by hrozila snadná desinterpretace. Například ve druhém refrénu jde o lunapark složený z fotografií pořízených na matějské pouti. Pro správné porozumění sdělení je klíčové, aby můj lunapark nebyl vnímán pozitivně, ale naopak jako protipól prvnímu refrénu. Snažil jsem se ho poskládat spíše jako dům hrůzy, používal textury rzi a temné odstíny teplých barev, které by snad mohly lunaparku a jeho klaunovi v závěru přidat přívlastek „dábelský“. To vše vtěsnat do deseti vteřin není snadné.

8.3 Vývoj postav

Lidských postav je ve filmu minimum, a proto nebyl proces tvorby jejich návrhů (ani animace samotná) příliš náročný.

8.3.1 Chlapec a dívka

Postavy jsem chtěl mít jednoduché – malované křídou tak, aby byla zjevná textura podkladu. Mé první návrhy vedoucí práce zamítl jako příliš dětské, a tak jsem na doporučení postavy protáhl, aby více odpovídaly věku kolem šestnácti let, který více sedí k námětu písně. Další změny už neproběhly.

8.3.2 Černí páni

Jediné další lidské postavy jsou „černí páni“. Jsou jakousi parafrází „šedých mužů“ z dětské knížky *Děvčátko Momo a ukradený čas*. V knize M. Endeho kradou čas¹⁸, v tomto filmu kradou představy a utlačují vnitřní svět hrdinů pomocí svých nástrojů. Jejich podoba neprošla žádnou změnou, jak jsem je poprvé namaloval, tak zůstali. Většinou se objevují na scéně za účelem škodit a vždy k tomu mají přístroj, sestrojený z částí skutečných předmětů.

8.4 Teorie objektové animace

Objektová animace je technika, která se v magisterských filmech většinou nevyskytuje. Je jí vlastní hravost a základem úspěchu zde více než jinde nemusí být měsíce strávené vybarvováním nebo precizním fázováním. Velmi zábavné animace mohou zabrat jen pár minut práce. Naprosto zásadní je ale originální nápad. Divácky velmi přitažlivé jsou animace běžných věcí, které všichni známe a máme na dosah ruky. Jde většinou o to, použít je způsobem, na které vůbec určeny nejsou a který by většinu lidí pravděpodobně nikdy nenapadl. Příkladem za všechny můžou sloužit animace člověka na internetu vystupujícím pod jménem PES.¹⁹

Podle mého mínění to ukazuje to, že i pro diváka je velmi důležitý samotný proces tvorby a umělcův nekonvenční způsob nazírání světa. Na tradičních animačních technikách je a vždycky bude něco kouzelného a u objektové animace nejde pouze o takovéto uvědomování si pracnosti a náročnosti procesu tvorby, ale daleko více právě o nápaditost realizace při velmi limitovaných možnostech. Přitažlivé pro diváka je totiž i to, že vidí překážky a limity se kterými se tvůrce musel potýkat a kreativní způsoby k jejich překonání. Podle Saula Steinberga „To, co v nás zanechává dojem, je umělcovo zápasení s jeho vlastními limity.“²⁰ Není to tedy jen dílo samo o sobě, co je pro recipienta důležité, ale také pro-

18 ENDE, Michael. *Děvčátko Momo a ukradený čas*: pohádkový román. 3. vyd. 2013, Praha.

19 <http://pesfilm.com>

20 <http://austinkleon.com/2007/09/12/vonnegut-on-steinberg/> (cit. 27. 5. 2015)

ces jeho tvorby.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

9 GARÁŽ

Mým prvotním úmyslem bylo kombinování objektové a malované animace, to vše orámované prostředím skutečné garáže. Garáž, kterou jsem za tímto účelem našel, splňovala všechno, co bylo třeba, a navíc mi svými rozměry, polohou a jednoduchostí připadala (slovy Gastona Bachelarda) jako zhmotnění mého vlastního „sněného domu“.

Holé bílé zdi, lepenková střecha, plechová vrata a betonová podlaha slibovaly sice nepohodlí, ale na druhou stranu i všechno, co bylo pro realizaci potřebné. Sehnal jsem, většinou vypůjčil, všechny materiály, nástroje, nářadí a nábytek nezbytné k práci a mohl tak začít pracovat na prvních animačních testech. Můj původní záměr byl, aby tvorové fantastického světa hrdinů oživali přímo na zdech garáže. A i když jsem později pro přílišnou pracnost upustil od myšlenky je na zdi animovat, chtěl jsem alespoň některé z nich zakomponovat do filmu jako textury pozadí, případně animovat ploškovou metodou v počítači. První věcí, kterou jsem v garáži udělal bylo, že jsem zdi pomaloval výtvarnými návrhy tvorů a rostlin – nejdříve chlapcova a potom i světa dívky.

Protože jsem chtěl pro určité pasáže písne použít objektovou animaci, začal jsem shromažďovat nejrůznější předměty - útržky skutečného světa, jež je zástupcem protipólu vnitřních světů hrdinů. Šlo například o elektroniku, formuláře finančního úřadu, kalendáře, výstřižky z katalogů... zkrátka jsem začal zkoušet, experimentovat, snímat a vkládat záběry do animatiku. Spousta materiálu vzešlého z těchto pokusů se později ukázala být pro tento film nepoužitelná. Je to nejspíš cena zaplacená za vstup na neznámé území a experimentování (a to v rozsahu, k jakému jsem se vlastně za celou dobu studia neodhodlal). Na druhou stranu by na základě těchto testů mohlo vzniknout několik úplně jiných filmů a není nikde psáno, že jednoho dne také nevzniknou.

10 ANIMACE

Konečně použitá metoda animace není vždy taková, jak jsem si představoval. Jak už jsem se zmínil, byl bych raději, kdybych mohl používat více klasické animace. Avšak kvůli její náročnosti jsem byl nucen nahradit ji počítačovou.

10.1 Tvůrčí platformy a jejich propojení

Během přípravy ale i v průběhu výroby jsem hledal nejvhodnější možnosti a postupy i v oblasti softwaru. Postupně jsem došel ke stabilnímu a efektivnímu užití a propojení několika z nich a ustálil můj výrobní proces na následujícím:

1. naskicovaný storyboard s rozkreslenými klíčovými fázemi
2. hrubá animace v Adobe Flash (pouze u náročnějších záběrů)
3. objektová animace (pokud je v záběru obsažena)
4. finální kreslená animace v Adobe Photoshop (případně TV Paint)
5. skládání prvků do kompozice, dodatečná animace a postprodukce v Adobe After Effects

10.2 KRESLENÁ ANIMACE

Adobe Flash

Jsem zvyklý pracovat v programu Adobe Flash především z důvodu jeho možností kombinace kreslené a ploškové animace. Už od druhého ročníku jsem základ téměř všech animací vytvářel v tomto programu. Jde o software, pracující s vektorovou grafikou, což s sebou sice přináší velkou řadu výhod, ale také jednu nevýhodu: není zde možnost imitovat reálnou malbu. A protože právě o to mi nyní šlo, musel jsem hledat jiný program.

TV Paint

Jako první animační software jsem na doporučení vedoucího vyzkoušel TV Paint – nabízí širokou škálu štětců a textur povrchu, takže se jevil jako ideální volba. Učit se v něm pracovat je však pro člověka zvyklého na prostředí Adobe produktů trochu problém, a to zejména v oblasti editace a úprav již nakreslených obrázků případně jejich částí. Algoritmus programu totiž znatelně snižuje kvalitu bitmap. Jelikož nejsem nijak vynikající kreslíř, jsem do značné míry zvyklý tyto „berličky“ používat. Další nevýhodou je, že některé funk-

ce jsou až záhadně schované v panelech jiných nástrojů. Seznamování s programem nijak neusnadňuje ani fakt, že globálně není příliš používaný, a tak je velmi těžké najít nápovědu nebo pomoc na internetových fórech. Přesto všechno jsem se s programem naučil pracovat a vytvořil v něm řadu záběrů.

Adobe After effects

Finální záběry a kompozice vytvářím v programu After Effects. Při komponování objektů a animací často zjišťuji, že potřebuji exportovanou animaci upravit. To v případě animování v TV Paintu znamená, že se musím vrátit do prostředí programu, provést úpravy, vyexportovat novou sekvenci obrazu a znovu ji naimportovat do After Effects. To je docela zdoluhavý proces, zejména při zmíněné nekvalitě nástrojů k editaci. Je to také hlavní důvod, proč jsem začal objevovat nové možnosti animace v programu Photoshop.

Adobe Photoshop

Teprve až poslední verze (CS6) Photoshopu umožňuje pracovat s časovou osou a i když je zde řada věcí, na které je třeba si zvyknout, je zde animace možná. Velkou výhodou je kromě kvalitnějších nástrojů editace bitmap a nápovědy široké komunity uživatelů možnost importovat do After Effects soubory v projektovém formátu .psd bez nutnosti jejich exportu. I díky zachování rozložení do vrstev jsou jakékoli dodatečné úpravy velice snadné. Každému, kdo by chtěl zkusit animovat ve Photoshopu, doporučuji tutorial Alexe Grigga na serveru vimeo.com.²¹ Díky jeho tipům – zejména klávesovým zkratkám – může být animace v tomto programu docela intuitivní a rychlá. To všechno přesto, že nejde o primárně animační software.

10.3 Objektová animace

Od pár desítek metrů vzdáleného sběrného dvora jsem si sliboval bohatý zdroj materiálu. Hledal jsem především elektroniku. Vše bohužel ztroskotalo na neochotě pracovníků, kteří už měli své stálé odběratele. Alespoň tedy s elektronikou, kterou jsem si našel svépomocí, jsem natáčel animační testy na bíle natřené betonové zemi nasvícené halogenovou lampou. Ačkoli se mi animace samy o sobě velice líbily - zejména v kombinaci s křídovou malbou - při pohledu na celek však činily animatik až příliš formálně roztráštěný. Srozumitelnosti filmu nepřispívalo ani to, že jsem se do animací pokusil dostat myšlenku souboje světů formou malých gagů, které však s hlavní myšlenkovou rovinou přímo nesouvisely, a tak jsem

²¹ <http://www.alexgrigg.com/Photoshop-Animation-Techniques>

se opět rozhodl odstranit vše, co pro sdělení filmu nebylo nutné a jakýkoli vyprávěcí postup logiku a návaznost záběru z těchto částí odstranit. Rozhodl jsem se nahradit je záběry, které budou fungovat samostatně a budou více abstraktní a expresivní.

Před-snímání objektu

Ve chvíli, kdy jsem začal kombinovat objektovou animaci s počítačovou, jsem si uvědomil jednu zásadní věc. V prvních pracovních testech jsem používal fotku objektu, kterou jsem posunoval a otáčel v počítači. To však působilo velice uměle a nevěrohodně. Chceme-li trajektorii pohybu objektu animovat nebo „do-animovat“ v počítači, musíme objekt za stejného osvětlení nejprve nasnímat ve všech polohách. Stíny a odrazy světel pak ve finální animaci mohou zůstat na svých místech při jakémkoli úhlu otočení a výsledná animace je tak daleko přesvědčivější, „skutečnější“.

10.4 Počítačová a ruční práce

Rád bych zmínil ještě jeden postřeh, jež jsem vypožoroval už během procesu příprav a jež se mi v průběhu realizace mnohokrát vrátil na mysl. A je to zvláštní pocit radosti a uspokojení, kterou přináší práce s reálnými nástroji a objekty. Stejně tak pobývání v místnosti k práci určené, v níž je na první pohled viditelný i samotný proces tvorby.

Prací se skutečnými barvami, loutkami, kulisami a nejrůznějšími předměty jsem si prošel během prvních let studia, nicméně až nyní, kdy jsem často střídal techniky i pracovní prostředí jsem si uvědomil, jak propastný je v tomto směru rozdíl mezi počítačovou a ruční animací. Když jsem se po týdnu práce v čistě abstraktním prostředí počítačových programů vrátil do garáže plné barevných křídových nástěnných maleb, hromad výstřižků papírků, nářadí, předmětů, cítil jsem ohromnou radost ze „skutečnosti“ mojí práce. Tento pocit mi práce s počítačem většinou nepřinášela. Dlouhodobá práce bez zapojení všech smyslů, a zejména bez vnímání reálného fyzického světa nám logicky často musí stavět do cesty otázku, do jaké míry je naše práce „skutečná“. Tohoto faktu si všímá i Jiří Kubiček, „zásadní rozdíl mezi ručně vytvářenou a počítačovou animací spočívá v tom, že všechny artefakty ručně vytvářené animace skutečně existují, kdežto v počítačové animaci existují pouze virtuálně.“²²

U počítače potřebuji vidět výsledek a teprve z něho mám radost. Je to snad i proto, že práce na počítači je vždy orientovaná na co nejrychlejší výsledek/hotový produkt. Počítač „výro-

22 KUBÍČEK, *op. cit.*, s. 103.

bu velmi zrychluje, zefektivňuje a zlevňuje“²³ Když jsem v garáži, nepotřebuji nutně vidět okamžité výsledky, ani mě nedeptá zjištění, že testy, které jsem právě dokončil, pravděpodobně nebudou pro film použitelné. Je to proto, že kolem sebe vidím každý krok tvorby, její proces, důkazy, že má práce proběhla, a třebaže přímo do filmu dnes nic nepřinesla, nemám pocit ztraceného času – vidím totiž i ve výsledku neúspěšné pokusy. Sama garáž je tak nejen jakýmsi svědkem tvorby ale možná – s velkou dávkou nadsázky – i součástí uměleckého díla.

10.5 Kombinovaná animace

V případě, že do objektové animace vkládám počítačovou nebo jinak zasahuji počítačem, snažím se, aby tato úprava byla co „nejneviditelnější“. Postupem času jsem zjistil, že téměř každý takový zásah dojmu z ruční práce spíše škodí a způsobuje, že výsledek působí uměle. Rozhodl jsem se tedy používat prostředky počítačové editace pouze k zahlazování pozornost příliš odpoutávajících nedokonalostí.

Toto kombinování počítačové a klasické animace je vlastně to, co mě na výrobě filmu nejvíce bavilo. Rád bych, aby se mi podařilo dostat diváka do situace, kdy si není jist, zda sleduje počítačovou nebo ještě ruční animaci. Aby viděl a mohl si sám domýšlet proces tvorby, jenž však zůstane – alespoň do malé míry- zahalen tajemstvím.

10.6 Papírková animace

Kromě malované a objektové animace používám i animaci ploškovou/papírkovou, a to jak v počítači, tak ruční. Animuji různé výstřižky a dokumenty (...) I z papíru se však stává objekt ve chvíli, kdy je roztrhán nebo zmačkán. Papírky zde nejsou jen nositeli formy, nýbrž i nositeli obsahu. Mohou být kdykoli zmačkány nebo roztrhány, nejde tak o papírkovou animaci v obvyklém slova smyslu, ale spíše opět o objektovou.

10.7 Zdravotní problémy

Právě ve fázi animace - při dlouhodobé práci s počítačem - se stále více projevovaly příznaky syndromu suchého oka. Po dvanácti dnech plného nasazení jsem celý další týden nemohl obrazovku vůbec používat. Od té doby se už jen střídaly dny, kdy jsem buď mohl animovat pár hodin anebo vůbec. Několikrát jsem vzhledem ke zpoždění způsobeného neschopností pracovat s PC upravoval natáčecí plán. Bylo velmi nepříjemné posunovat termíny dokončení jednotlivých záběrů až za hranici, kdy bylo docela jisté, že nebudou nikdy

²³ *Ibid.*, s. 104.

dokončeny a de facto se tak s nimi rozloučit. Nedalo se nic dělat – práce, která mi dříve trvala týden, mi nyní zabrala skoro měsíc.

11 POSTPRODUKCE

11.1 Střih

Z původního záměru vytvářet finální skladbu tzv. „ve střížně“ jsem musel upustit. Důvodem je jednak postupné ujasňování si skladby během realizace, ale také nedostatek materiálu způsobený zejména zdravotními problémy. Proto zde žádný postprodukční střih neproběhl, a tento je tedy výsledkem práce na animatiku a menších úprav během animování.

11.2 Obrazová postprodukce

Barevnost záběrů jsem upravoval vždy s odstupem průběžně během výroby a necítil jsem tedy potřebu dalších dodatečných.

ZÁVĚR

Na začátku práce, v kapitole Impulzy k tvorbě, se zmiňuji o mém nutkání zpracovat dlouhou instrumentální část písně jako o jednom z hlavních důvodů, proč jsem si ke zpracování vůbec vybral. Vzápětí se zmiňuji i o místech, která se jevila pro vizualizaci animací problematická. Jak jsem v procesu tvorby postupoval, zaměřoval jsem se vždy především právě na řešení těchto problematických míst. Tím, jak jsem v důsledku zdravotních komplikací opakovaně posunoval termíny v natáčecím kalendáři, se mi krátce před termínem odevzdání dostalo ne úplně příjemného zjištění: podařilo se mi sice více či méně úspěšně tato místa animací zpracovat nebo alespoň jaksi „přemostit“, bohužel mi však už nezbyl čas právě na tu část písně, na jejíž zpracovávání jsem se těšil nejvíce – na závěrečný boj a útěk hrdinů ze spárů černých pánů orámovaný destrukcí a expresivní střihovou skladbou. Mluvil jsem o dojmu neúplnosti písně bez ilustrování této části obrazy, jež mi běhaly za zavřenými víčky. A jelikož velká část z nich na plátně neožila a zůstala pouze v hlavě, tento dojem neúplnosti přetrvává. Z toho pohledu bych hodnotil moje snažení spíše jako neúspěšné.

Realizaci videoklipu *Cukrovinky, cigarety* však nevnímám jako osamocený a uzavřený projekt. Již jsem vytvořil dostatek nejen filmových projektů, abych z odstupu pozoroval, jak se vzájemně ovlivňují, prolínají a postupně obohacují. S každým školním filmem jsem zkoušel více či méně něco nového. A dokončení každého z nich mi naznačilo novou cestu pro ten příští.

Můj prapůvodní plán byl použit všechny získané zkušenosti k realizaci suverénního diplomového filmu. Ten se ale postupně měnil s tím, jak mě opouštělo nadšení z vidiny pouhého opakování již zvládnutých postupů. Věřím, že je to právě zkoušení nových tvůrčích metod, které otevírá dveře, jenž by zůstaly při setrvávání na místě zavřené, nebo dokonce neobjevené, netušené. I proto jsem nakonec dal přednost projektu, s nímž jsem riskoval neúspěch. Přistupoval jsem k němu jako k poslední velké příležitosti zkusit něco nového. A především díky tomu mě práce od začátku až do konce bavila a i ve chvílích, kdy jsem nebyl daleko zoufalství (ať už u zářící obrazovky nebo nachlazený v promrzlé garáži) jsem vytrval svoji vizi realizovat. Jak jsem řekl, k úplnému naplnění této vize v čase, který mi byl poskytnut, nedošlo. Dívám-li se však na film s vědomím perspektivy jeho možných následovníků, vidím nejméně pootevřené dveře k dalšímu z nich.

Abych nezůstal pouze u abstraktních pojmů, rád bych ještě zmínil i čistě praktický přínos pro mou další práci. Kromě daleko lepší schopnosti odhadování náročnosti a hledání způ-

sobu realizace projektu napříč technikami (a schopnosti jejich realizace samotné), považuji za přínos získání dovedností s novým softwarem a s tím spojeného nového způsobu počítačové animace. Ten je vizuálně mnohem bližší animaci klasické a je schopen ji úspěšně imitovat. Jelikož jsem již pracoval v několika zahraničních studiích, vím, že právě toto jsou zkušenosti, které otevírají další dveře i v oblasti komerčního uplatnění. Bude-li mi s ohledem na můj zdravotní handicap nakonec dovoleno tyto znalosti naplno využívat, dnes bohužel nevím. Věřím, že ano, kdybych nevěřil, nebyl bych pracoval na tomto filmu a nebyl bych už dávno ani studentem animované tvorby.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, 110 s., [12] s. obr. příl. ISBN 80-7331-019-8.
- [2] BACHELARD, Gaston. *Poetika prostoru*. Vyd. 1. Praha: Malvern, 2009, 245 s. ISBN 978-80-86702-61-2.
- [3] MANN, Thomas. *Schopenhauer: Nesmrtelné stránky z díla Arthura Schopenhauera Svět jako vůle a představa, jak je vybral a vysvětlil*. Olomouc: Votobia, 1993, 175 s. ISBN 80-85619-57-1.
- [4] NEDVĚDOVÁ, Zdeňka, ZATLOUKALOVÁ Iva. *Výtvarná tvorba*. 1. vyd. Olomouc: Rubico, 2000, 188 s., 24 s. barev. obr. příl. Knížka pro každého (Rubico). ISBN 80-85839-46-6.
- [5] POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1990, 204 s. Současné české umění. ISBN 80-207-0159-1.
- [6] UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. 5., přeprac. a dopl. vyd., V Portále 1. Praha: Portál, 2002, 125 s. ISBN 80-7178-599-7.
- [7] MATYÁŠOVÁ, Eva. *Naivní malířství*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1986, 71 s.
- [8] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 0571212689.
- [9] CAUTY, Jimmy a Bill DRUMMOND. *Manuál: (jak se dostat na vrchol hitparády)*. Vyd. 1. České Budějovice: Jiří Březina, [2010], 170 s. ISBN 978-80-254-6529-5.
- [10] ENDE, Michael. *Děvčátko Momo a ukradený čas: pohádkový román*. 3. vyd. Překlad Milada Misárková. V Praze: Albatros, 2013, 221 s. ISBN 978-80-00-03086-9

INTERNETOVÉ ZDROJE

<http://www.alexgrigg.com/Photoshop-Animation-Techniques>

<http://austinkleon.com/2007/09/12/vonnegut-on-steinberg/>

http://www.wikiskripta.eu/index.php/Syndrom_such%C3%A9ho_oka

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Eskapismus>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

atd.	a tak dále
apod.	a podobně
dopl.	doplněné
obr.	obrázek
op. cit.	citovaná práce
vyd.	vydání
s.	strana
příl.	příloha
Ibid.	na stejném místě
tzv.	takzvaně
přeprac.	přepracované

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: Dětská malba na asfaltu.....	18
Obr. 2: More - Mark Osborne.....	19
Obr. 3: Chlapec a svět – Ale Abreu.....	20

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P1: Výtvarné návrhy a testy

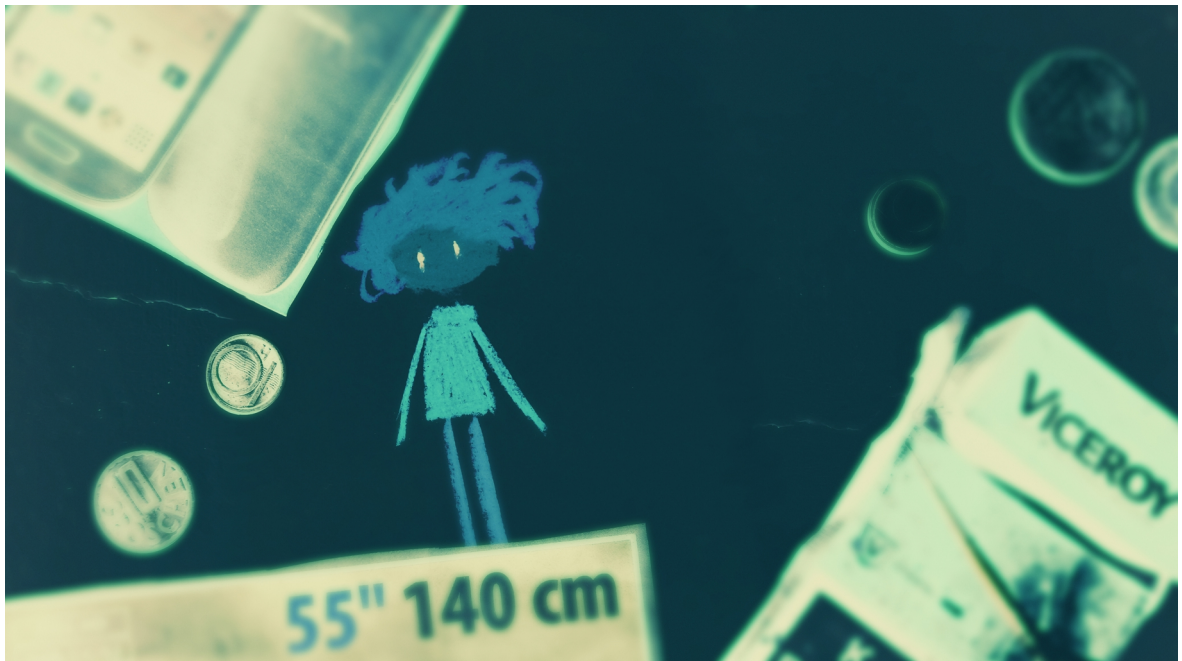
Příloha P2: Garáž

Příloha P3: Nástěnné malby

Příloha P4: Storyboard

Příloha P5: Návrh plakátu

PŘÍLOHA P 1: VÝTVARNÉ NÁVRHY A TESTY



PŘÍLOHA P 2: GARÁŽ



PŘÍLOHA P 3: NÁSTĚNNÁ MALBA





OSVĚTI SE PŘÁNÍ SE STROJEM C. 2. REF1
 A ŽADOU CHRIT REKLAMY
 REF1
 HŘADINA DÍJE, KOLEM NĚHO SE OBJEVUJÍ
 REKLAMY - MALE → VEŠÍ
 PROHLÍŽÍ SI JE
 ZACHOU DOBŘEJŠÍ, UHÝBÁ JIM,
 A SKAKUJE, JSOU DRŽE
 ROZBĚHNĚ SE → OBKLIČENÝ SKOČÍ DO DOTYKOVÉHO DISPLÁJE
 VTRÁKÁ JIM → ROZHLÍDNE SE → SKOČÍ
 PŘEZRAVNÝ
 AZ MIZÍ ↓ HLADINA JE OAVRE,
 REKLAMNÍHO PŘIKRÝTÍ

REF2 - KONZOMNÍ LUNAPARK 1:35



PROSPÁNE DO FALŠNÉ GARŽE
 MUSEUM ZEMĚ
 VIDEJTE MUSEUM, TV, KINO, PŘEDNÍM MUSEUM
 SVĚTLO, SŮL, ALKOHOL, SEX, PÁČENKA
 VESTI HRA - MISTRO 1:44
 PC (PRAHA) ZBĚHÁ PŘEDNÍM
 SPADNE DO VÁLONU, ROZJEDE SE
 ZBĚHÁ PŘEDNÍM (SČETÁČKOU)
 O VĚKOVÝ DĚLENÍ KLASIKY
 OBRAZOVKY, FUTBAL
 SVĚT JARONSAČON REKLAM
 PŮTAK NA KONCI - DRÁHŮ - ZPĚTĚNÍ, MĚSTSKÝM OBLUČE
 EXCAPISM
 NĚRÁZ V DĚŘE
 PŘEDEL, MĚSTSKÝM
 PÁDA DOTYKÁ MUSEUM KLASIKY - CHCE
 6 ČINŮ HO PŮK VŠERUČ HOLKY → ODNESE HO
 → ZAVĚ OČI → ZAVĚ VŠECHNO
 (MĚŠE ZAVĚ OČI) (FOVŮ?) 2:02



KLUBŮ V BĚHĚ SVĚTLA LUNAPARKU MIZÍ
 VĚŠÍ. DRŽÍ SI ZAKRYTÉ OČI (ZBĚHÁ)
 LUNAPARK HO BARVY / TVOR HOLKY - MĚŠE PŮK - MĚŠE PŮK
 PŮK MĚŠE PŮK MĚŠE PŮK (MĚŠE PŮK, BĚHĚHO)
 ODNESE HO DO KRÁJNÍ HOLKY
 - TAK JINÁ KRÁJNÍ PŮK A PŮK (MĚŠE)
 VŠECHNO LÍTA
 SVĚT SE KOLEM ROZVINE VĚŠÍ
 KŤEŠE. DIVADELNÍ SKĚNŮ
 OBJEVUJÍ SE JEHO TVOROVĚ (SĚT)
 NĚNĚ PŮK PŮK PŮK PŮK PŮK
 SE O PŮK PŮK → JSOU VĚŠE V INTERAKCI
 OBJEVUJE HOLKA - JSOU JEJÍ KŤEŠ
 PŮK HO VĚŠE → OBLĚT NĚHO
 KŤEŠ SE KŤEŠ (LETI PŮK PŮK PŮK PŮK PŮK)
 KŤEŠ KŤEŠ KŤEŠ - MĚŠE MU VŠECHNO LÍTA (PŮK)
 MĚŠE PŮK 2:02



SEŠ SE PŮK PŮK, ONI TO ROZVINE, → UHŤOUŠE ŽRŤACE PŮK PŮK
 MĚŠE PŮK → LETI PŮK PŮK SE ŠEŠE
 OBLĚŠT PŮK PŮK - HOLKA SE TOMU
 ZKŤEŠE. (VŠEKŤEŠ MU Z HĚVŮ)
 TVOR SE OBLĚŠT PŮK - KŤEŠ NĚMĚ
 → PŮK PŮK OBLĚŠT PŮK
 PŮK SE ŠEŠE / OBLĚŠT PŮK 2:15

MEZINA - TEXTO 2:10

1. PÁV NĚJAKO KLUKA S HOLKOU KAMERA JEZ NĚKDOU KUPRU PATREK

2. NĚJEDO KUPRU / SĚTEL KUPRU HOŠICH A HOŠIČEK PĚNOU. → NEGATIV

3. (SALÁT / REALITY / KOMBÍ) • STĚPNE DO ŽIVICEY KALENDÁŘE • STŘECHA SE ZAKLAPNE

4. ODJEZD → MRAKODRÁP 2 KALEN-DÁŘŮ, VUICH VĚ SĚT JINĚ

5. PŘÍSOJEZDU ŠROUŠNÁČKA Z ELEKTRONIKY (PŘÍJEZD MRAKODRÁPEK - POKROČILĚ LÉD) PŘÍROKATA - REALTAMA SPOJENÍ S PĚK KARTOU

ELKTRONIKA WEB DUDĚTĚ

2:12

6. VÍŘIL - PŘÍJEZD KALENDÁŘEM - STRÍHY Č VÍŘILEM

7. PŘÍROKATA OKNA KALENDÁŘE, POZDĚJÍ ŽDI KOLEM PŘÍŠKY, KAFE, NĚJZE FORMU-LÁZE, KANIC, POTREBY

8. PRORAZÍ POSLEDNÍ LÉD → PADA HMAČÍ • NŮZE SĚP (PÁV PŮVĚT SE VRAŤÍ)

9. PŘÍROKATA KALENDÁŘE / MRAKODRÁP DO PÁDU SĚPĚHAT TOTALNÍ DESTRUKCI → REKLAMY

10. ČHŤME HO PŤÁK, PĚ HMAČÍHO NĚČ-SEJME (LETOČ / SĚKĚTA)

...vždy každý večer utíkat dle programu

11. KOLÍČKA TVOR Z JEJICH SVĚTA JIM PŤOHNĚ

12. PĚ JE DISTRANOU HO → DESTRUKCE PŘEMĚTU NA ORĚKŮ

13. KRÁTĚ ZKĚŠENÍ (1-2S) - SĚKA ŽŮTE ANIMACE

14. VĚŠANĚ TĚKŮ, KTERĚ VŤHOSILM ZNÍČIT SĚKŮ PĚKŮ PŤEŠKŮ

15. VĤKÁNA KONI

16. VĤKÁŽŮHO (PATREK) / PŘELEPÍ PĚKŮHOU

17. ELEKTRONIKA, KABELY ETC., - JEDNOLIVĚ PŤOHNĚ

• LÉD
• SĚP
• ŽŮČKA
• ŽŮČKA
• ŽŮČKA
• ŽŮČKA
• ŽŮČKA
• ŽŮČKA

18. ZA CHRÁNĚ HO JINĚ - TAKY SEJHOV → NEBU JE NA JEM BĚŽŮ - MĚLUJE ZA PĚKŮHOU

19. PĚKŮKA UŠKŮ NĚKĚTĚ JEMU ← KULKA PĚKA

20. UNIKANE TĚŠNĚ NŮKŮKŮ / SĚKŮ PĚKŮ ŽŮČKY RÍŽE OD KLUKA

21. TABLETY SE KUTALÍ, STYŤÍ JI UDEŽŮ JŮSE NĚČO Z ČHĤKŮVA SVĚTA

22. LETĚ NA SVŮJŮ PLANĚTĚ, KOLKŮ SE KOLEM SĚP VĚŠE ŽUKŮKŮ REKLAMŮ, ŽĚKŮKŮ KĚKŮM VŤEDE J HOLKA NA SVŮJŮ PLANĚTĚ → SĚČŮ NA NI

→ 2:13

PŘÍLOHA P 5: NÁVRH PLAKÁTU

