

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Epidemie

Daniel Stanchev

Bakalářská práce
2008

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2007/2008

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Daniel STANCHEV
Studijní program: B 8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba

Téma práce: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Epidemie

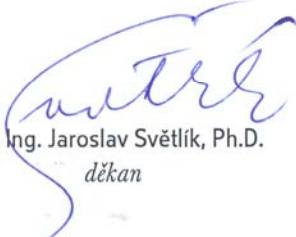
Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce: –Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů. – Rozsah: min. 20 stran textu na téma Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Epidemie – nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB. 2. Praktická část Bc.práce zahrnuje: – Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD – Propagační plakát k filmu – Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.

Rozsah práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná
Seznam odborné literatury:

Vedoucí bakalářské práce: **BcA. Tomáš Holub**
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: **7. ledna 2008**
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2008**

Ve Zlíně dne 7. ledna 2008


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




prof. ak. soch. Pavel Škarka
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Ve své práci popisuji tvorbu svého bakalářského filmu EPIDEMIE, a problémy, se kterými jsem se při tvorbě setkal. Je to příběh chlapa, kterému do života vstoupí dotěrná reklama. Na každém kroku se s ní setkává a propadá vzteku. Je to reklama na tyčinku „Shitkat“, která se později zhmotní v příšeru, vyleze z televizní obrazovky a pohltí chlapa. Jeho duše pomalu odlétá do nebe v domnění, že je po všem, ale není tomu tak. Metráž filmu je 05:40 min. a je vytvořen technikou kreslené animace.

Klíčová slova: film, animace, tvorba, kresba, výtvarné návrhy, námět, scénář, storyboard, střih, zvuk, postava, reklama, tyčinka, inspirace, problém

ABSTRACT

In my work I analyze the making of my bachelors film “EPIDEMIC”, and all the problems I had to deal with. It’s a story about a man whose life is disturbed by obtrusive advertisement. He goes mad because it surrounds him everywhere. It is an advertisement of a chocolate bar, called “Shitkat”. It becomes real, comes out of the TV and eats the man. His soul flies to the heaven but it is not the end. It is a 05:40 minut long film and I used a drawn animation technique.

Keywords: film, animation, creating, drawing, artworks, story, script, storyboard, cut, sound, character, advertisement, chocolate bar, inspiration, problem

Prohlašuji, že jsem celou práci vypracoval sám bez žádné cizí pomoci a vše je mým vlastním dílem.

Ve Zlíně dne 7. května 2008

Daniel Stanchev

Tímto bych chtěl poděkovat všem, kteří se jakýmkoli způsobem podílely na mém filmu, a všem kteří mě podporovali fyzicky i psychicky.

OBSAH

ÚVOD	8
I PŘÍPRAVA NATÁČENÍ	9
1 LITRÁRNÍ PŘÍPRAVA	10
1.1 NÁMĚT	10
1.2 VÝROBA STORYBOARDU A TECHNICKÉHO SCÉNÁŘE	11
2 TECHNOLOGICKÉ POSTUPY	13
3 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA	14
3.1 VYTVÁŘENÍ POSTAV A PROSTŘEDÍ.....	14
3.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE A VÝTVARNÁ STYLIZACE.....	15
4 PITCHING	17
II REALIZACE	18
5 VÝROBNÍ POSTUPY	19
6 NATÁČENÍ	20
6.1 PŘÍPRAVA POZADÍ	20
6.2 ANIMACE.....	21
6.3 DOKONČOVACÍ FÁZE OBRAZU	23
III POST PRODUKCE	25
7 STŘIH	26
8 ZVUK	28
8.1 HUDBA	28
8.2 RUCHY	29
9 VÝROBA TITULKŮ	31
10 VÝROBA PLAKÁTU	32
11 ODEVZDÁNÍ	33
ZÁVĚR	34
GALERIE OBRÁZKŮ	345
INSPIRAČNÍ ZDROJE	40
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	42
SEZNAM OBRÁZKŮ	43
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	44

ÚVOD

V moderním světě, kde vládou média, se velice snadno můžeme stát obětí manipulace. Obrovské moře informací, kterými jsme zavaleni nám znesnadňuje odlišovat ty důležité, od méně důležitých. Denně nás atakují stovky reklamních poutačů a vnucují nám věci, které ani nepotřebujeme. Mnohdy si to neuvědomujeme a stáváme se otroky spotřební společnosti. V touze po materiálním bohatství zapomínáme na opravdu důležité věci a máme pokřivený systém hodnot. Ve svém krátkém filmu jsem se snažil na tyto problémy upozornit a reagovat, ale hlavně pobavit. S nadsázkou a humorem jsem vylíčil příběh člověka, který se zoufale snaží čelit „útokům“ reklamy. Pokusil jsem se danou problematiku brát doslova a vyvodit z toho humorné situace. V teoretické části bakalářské práce se snažím popsat výrobní proces filmu, ale taky zhodnotit do jaké míry se mi podařilo splnit své cíle.

I. PŘÍPRAVA NATÁČENÍ

1 LITRÁRNÍ PŘÍPRAVA

1.1 Námět

Námět je prvním a základním krokem k vytvoření filmu. Je to prvotní nápad nebo myšlenka, od které tvůrce vychází a potom dále rozvíjí.

Pro svůj bakalářský projekt jsem použil námět, který jsem vytvořil ještě před třemi léty, kdy jsem absolvoval přijímací řízení na pražské FAMU, obor animace. Jelikož jsem z dřívějšíka neměl žádné zkušenosti s filmem, původní námět byl velmi kostrbatý a nedokonalý. Musel projít zásadními změnami. Důležitá byla hlavně myšlenka, která se mi jevila v té době velice aktuální. Je to kritika konzumní společnosti, vlivu médií a reklamy na lidskou psychiku a podvědomí. Samozřejmě jsem si vědom, že to není žádná revoluční myšlenka, a že na toto téma již reaguje více filmů, animovaných i dokumentárních. Přesto jsem se pokusil cestou parodie a nadsázky, vyjádřit svůj názor na danou problematiku, kritizovat, upozornit, ale zároveň pobavit. Hlavním důvodem, proč jsem si vybral zrovna toto téma, i když jsem měl několik dalších námětů, byl dokumentární film, který jsem viděl v televizi. Film pojednával o marketingových tazích společností Coca-Cola a Pepsi a o obrovské moci reklamy, ale také o vlivu na lidskou psychiku. Byl jsem velmi překvapen, když jsem viděl výpověď ženy, která trpěla těžkou depresí, protože nikdy nebyla součástí tzv. „Pepsi generace“. Ta ve své reklamní kampani, zaměřené na mladé lidi, společnost Pepsi ukazuje dokonalou společnost lidí, kteří se baví, smějí a užívají si. Realita je samozřejmě zcela jiná, a pocit té ženy, že nezapadá do „dokonalého světa“, jí způsobil vážné psychické problémy. Tento fakt mě donutil se nad touto problematikou zamyslet hlouběji a vrátit se ke svému námětu.

Dalším impulzem, který mě v té době utvrdil v rozhodnutí pracovat na tomto námětu, byly noviny Metro. Jelikož je po ránu rozdávají bezplatně na zastávkách, dostaly se mi párkrát do ruky, a byl jsem znechucen. Zprv, asi polovina stran je zcela zaplněna reklamou, je to zčásti pochopitelné, protože jsou zadarmo, ale reklamy občas nahrazují i titulní stranu. Zadruhé, jsem si všiml, že v televizním programu mají zvýrazněné červenou barvou, „reality show“, jako Vyvolení a seriály typu Rodinná pouta, Pojišťovna štěstí, atd. Zdánlivě to s mým tématem nesouvisí, ale je tu jeden aspekt, a to fakt, že spousta lidí tyto pořady začíná upřednostňovat. Vytváří se jakýsi masový kult kolem těchto pořadů a jejich protagonistů, lidi o tom diskutují a prožívají, často intenzivněji než své vlastní problémy.

A pak je tu další skupina lidí, kteří nesledují tyto pořady a tím se stávají „outsidery“. Pří- nejmenším nedokážou najít společné téma ke konverzaci. Pro uvědomělého člověka je tento fakt směšný, ale pro věkovou kategorii dětí a dospívajících je tomu jinak. Právě oni jsou nejvíce postiženi pokřiveným systémem hodnot, konzumní společností, a v neúspěšné snaze být „in“, dochází k citové frustraci.

Tak jsem měl jasno, že určitě by stálo za to se této problematice věnovat. Začal jsem na námětu pracovat, vymyslel jsem ještě nějaké gagy, trochu předělal příběh a napsal krátkou synopsi.

V konečné podobě je to příběh chlapa, který žije svůj poklidný, stereotypní život a jednoho dne mu do něj vtrhne reklama na jistou čokoládovou tyčinku. Objevuje se všude, kam se chlap hne a narušuje mu jeho denní rituály. Když už zjistí, že všude kolem vypukla „reklamní epidemie“, a že se tomu neubrání, jeho nejhorší představy se zhmotní v podobu obrovské tyčinky, která ho spolkně. Ani po smrti se jeho duše nezavírá dotěrné tyčinky.

Přišel jsem s tím za vedoucím oboru Martinem Kublákem, kterému se nápad zalíbil a tak jsem začal pracovat na obrázkovém scénáři (storyboardu).

1.2 Výroba storyboardu a technického scénáře

Ve storyboardu už jsem začal svoje představy podrobně rozpracovávat do konkrétních záběrů, a přesně jsem si ujasnil jak mají jednotlivé gagy fungovat, a kompozičně vypadat. Měl jsem už přesnou představu, co a jakým způsobem by měl film sdělovat.

Měla to být hlavně gagová záležitost, groteska, kterou pochopí i malé dítě, ale přitom se zabývá velmi vážnou problematikou. Jedna z hlavních priorit pro mě byla srozumitelnost a čistota výrazu. První verze storyboardu však měla k tomu velmi daleko. Sám jsem cítil, že něco není úplně v pořádku, ale tím jak jsem byl pohlcen do projektu jsem neměl dostatečný odstup na to, abych sám zjistil co. Ukázal jsem to panu Kublákovi a on mi to dal přepracovat, že tam něco není v pořádku, ale taky mi neřekl co. Zkoušel jsem to předě- lávat asi třikrát, ale stále to nebylo ono. V tom mi pomohl pan Dušan Trančík, kterému jsem přinesl konzultovat námět. Zkritizoval ho sice trochu ironickým způsobem, ale hodně mi pomohl v tom si uvědomit svoje chyby. Najednou mi to došlo, příběh byl až příliš ro- bustný a zdlouhavý. V původním námětu se děj odvíjel ve třech dnech, kdy se hlavní po- stava postupně setkává s všudypřítomnou reklamou. Bylo to zcela zbytečné, protože celý

ten příběh se mohl odehrát za jeden jediný den. Konečně jsem byl na správné cestě a začal jsem předělávat storyboard. Byl tam jediný problém, který je zároveň velice zásadní. Tím, že jsem „umístil všechny gagy do jednoho dne“ jsem ztratil gradaci příběhu. Toho jsem si byl vědom hned od začátku, a proto jsem konzultoval s Martinem Kublákem a snažili jsme se přijít na způsob, jak se s tím vypořádat. Poradil mi, abych se to pokusil vyřešit hereckou gestikou hlavní postavy a poslal mě za Nikol Kokštejnovou (povoláním herečka). Po několika konzultacích s ní jsme přišli na to, že jelikož cholerický chlap reaguje na setkání s reklamou příliš ostře od samého začátku, místo toho, aby jeho vztek stupňoval tak by mohl přecházet v rezignaci. Už jsem konečně měl finální verzi storyboardu. Zbývalo jen načasovat jednotlivé záběry a vytvořit technický scénář. Začal jsem pracovat na technickém scénáři s tím, že jsem se snažil podrobně popsat i ten nejmenší pohyb postav, což jsem při dřívějších projektech tak důkladně nedělal. Potřeboval jsem mít co nejpřesnější plán, protože ještě tehdy jsem počítal s tím, že budu pracovat ve větším časovém presu. Časování záběrů bylo jen přibližné, ale celkovou délku filmu jsem odhadoval celkem přesně. Věděl jsem že v profesionálních podmínkách by se měl udělat „animatic“, což je hrubá animace, která slouží jen pro orientaci, přesné načasování a kompozici záběrů. Z časových důvodů jsem tuto část vynechal.

2 TECHNOLOGICKÉ POSTUPY

Další základní věcí při tvorbě animovaného filmu je volba techniky provedení. Z klasických animačních technik (loutková animace, papírek, kreslená animace, pixilace, počítačová animace), jsem zvolil mě nejbližší kreslenou animaci, v kombinaci s počítačově rozpořbovanými prvky. Ve své volbě jsem měl jasno ještě při psaní námětu a také jsem tomu přizpůsobil gagy, a později obrázkový scénář. Klasickou kreslenou technologií jsem již vytvořil většinu svých dřívějších projektů a už jsem měl zkušenosti s pracovními postupy. Podle mého názoru kreslená animace dává velkou volnost tvůrci. Je omezen jedině vlastní fantazií a zároveň má přesnější kontrolu nad časováním, tím že kdykoli může opravit, přidat, či ubrat jednotlivé fáze pohybu. Nevýhodou je na druhou stranu pracnost techniky a je časově velice náročná. Ani to mě neodradilo, jelikož jsem byl na začátku plný energie a těšil se do práce. Předem jsem měl jasno jak konkrétně budu postupovat. Nejprve jsem musel animovat postavy nahrubo tužkou, později překreslit fixem, naskenovat a vybarvit v počítači. Takhle jsem musel postupovat u každého jednotlivého obrázku zvlášť. Až byly všechny obrázky vybarveny, následovalo komponování jednotlivých vrstev, pohyblivých i statických, a budování jednotlivých záběrů.

3 VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA

3.1 Vytváření postav a prostředí

Jednou z nejdůležitějších věcí v animovaném filmu je výtvarné pojetí. Od toho se potom odvíjí charakter a nálada celého filmu, taktéž i způsob jakým se postavy dokážou pohybovat a vyjadřovat. S tím jsem taky počítal při tvorbě námětu. Sice jsem neměl úplně jasnou představu, jak budou jednotlivé postavy vypadat, ale věděl jsem přesně jakou stylizaci chci použít a jaké možnosti se mi nabízí. Od toho se taky odvíjely některé gagy. Současně s tvorbou storyboardu jsem si začal vytvářet konkrétní návrhy postav. Nejdříve jsem se zabýval postavou hlavního hrdiny, neurotického chlapa. Bylo velmi důležité si nejdříve vytvořit psychologický profil postavy a od toho odvíjet jak bude reagovat v daných situacích, jak se bude pohybovat a dokonce v jakém prostředí se bude nacházet. I když podvědomě, zjistil jsem, že dokonce i rekvizity, kterými je obklopen, hodně vypovídají o charakteru postavy. Potřeboval jsem vytvořit postavu zahořklého chlapa středního věku, který žije sám, ale je se svým životem spokojen. Jediné na čem mu záleží je jeho osobní klid. Je až cholericky háklivým na porušení svých stereotypních denních rituálů. Zahořklý, staromódní, nejevící zájem o moderní vymoženosti, je ideální postavou pro konfrontaci s agresivním konzumním světem. Až později jsem si všiml, že jsem ho podvědomě obklopil zastaralými, depresivně působícími rekvizitami jako je osamělý fikus, zastaralá televize a šedý koberec. Měl jsem představu o povaze postavy a tak jsem začal s kreslením konkrétních návrhů s tím, že jsem se snažil, aby působila komicky. Měla to být hlavně karikatura. Ani jsem nestrávil moc času kreslením, prakticky to bylo pár skic v sešitu, a už jsem měl hlavní postavu. Následovalo skicování vedlejších postav. Svatý Petr měl působit dojem přiblblého senilního dědka, ale zároveň trochu šibalsky. Přišlo mi vtipné umístit mu na hlavě místo svatozáře záchodové prkénko. To předznamenává že něco není v pořádku, narušuje klišé, se kterým se snažím hrát. Hlavně je to pokus o gag, který je ještě dotvořen nebeskou bránou, připomínající dřevenou latrínu. Další postavou je maskot v molitanovém kostýmu a design samotné tyčinky. Tvarově i barevně jsem se inspiroval reálným výrobkem Kit Kat, s tím že jsem změnil jméno na Shitkat. Název měl znázorňovat absurditu a nesmyslnost stovek zbytečných produktů, které jsou nám vnucovány ze všech stran. Neexistuje žádný konkrétnější důvod, proč jsem si vybral zrovna tento výrobek kromě slovní hříčky, která se mi hodila, měl to být prostě nesmysl. Od konkrétního tvaru a barvy tyčinky

jsem vycházel i při tvorbě maskota a příšery, která vyleze z televize. Maskot měl působit jako lehce dementní karikatura s falešným úsměvem. Neměl působit jako zloduch, ale spíše jako oběť „brain washingu“.

Stejně tak měla působit i učitelka na zastávce, i když jsem předem počítal s tím, že se tam objeví jen na malý okamžik a to ve velkém celku. Další postavou byla zhmotněná noční můra hlavní postavy chlapa v podobě obrovské tyčinky s velkou tlamou a tesáky. Chtěl jsem, aby příšera nebyla jen další legrační karikaturou, ale hroživou příšerou, jak jen je to v daném kontextu možné. Upírem, který vysává lidskou soudnost. Inspiroval jsem se Morneauovým Upírem Nosferatu, ale přitom jsem zachoval původní tvar tyčinky.

Další postavy, které hrají důležitou roli jsou děti. Věděl jsem, že bude náročné animovat po jednom celou skupinu dětí, tak jsem se rozhodl, že je pojmu jako jednotný organizmus. Přišlo mi to velice vtipné a z nouze se stala ctnost. Nakreslil jsem společné tělo a několik malých, ručiček a hlaviček. Další postavou, která se ve filmu objevuje je dědek u stánku s novinami. Je to celkem bezvýznamná postava, ale velice mě bavilo ji vymýšlet a hrál jsem si s detaily jako je naslouchátko v uchu a obrovské brýle. Samozřejmě jsem věděl, že postava tam bude necelé dvě vteřiny, ale byl to jeden z mnoha detailů, které jsem tam schoval jen pro vlastní potěšení. Důležitou roli má i prostředí. Svou rozmanitou až kýchovitou barevností mělo být paralelou na svět reklamy, kde je všechno dokonalé, ale přitom se tam objevují drobné detaily, které napovídají, že něco není v pořádku. Odpadky v parku či převrácená lavička, nebeská brána, to všechno mělo naznačovat zkaženou stránku jinak dokonalého světa reklamy.

3.2 Inspirační zdroje a výtvarná stylizace

Výtvarnou stylizaci jsem zvolil podobnou jako u svých předešlých projektů. A to styl, který jsem si podvědomě vytvářel spousta let, a který je hodně inspirovaný americkými „cartoons“. Když s jistým odstupem pohlédnu na jednotlivé rysy postav, tak tam nacházím elementy z různých animovaných seriálů, které jsem podvědomě zkombinoval do výsledné podoby. Je taky pravdou, že styl „cartoon“ má jistá nepsaná pravidla stylizace, která jsou dodržována všemi tvůrci. Bral jsem to jako výzvu pokusit se animovat v tomto velmi náročném duchu, hrát si s tolika detaily a zkreslenou perspektivou. Jsem velkým fanouškem seriálového stylu taky díky jeho nedokonalostem a způsobu jakým řeší výtvarné problémy. Jedním z mých oblíbených tvůrců a vzorů je kanadský režisér John Kricfalau-

si. Ve svých seriálech jako jsou Ren a Stimpy anebo Cow And Chicken, se vůbec netají s nedokonalostmi kresleného filmu, ale využívá je ve svůj prospěch. Záběry, kde pozadí je úplně jiné než v předchozích, vkládání výtvarně jinak pojatých statických obrázků či neustálé změny tvarů postav mají jisté kouzlo. Podle mě vůbec nepůsobí rušivě, ale spíše humorně. I když jsem věděl, že z pozice studenta mi to bude vyčítáno jako chyba, a že těžko budu vysvětlovat, že je to záměr, tak jsem si dovolil použít jistou plošnost a pokřivenou perspektivu. Např. v druhém záběru filmu je to poznat. Zaprvé jsem se nesnažil barvou nějak vyvolat iluzi perspektivní hloubky, ale snažil jsem se toho dosáhnout jen linkou. Zadruhé jsem každou rekvizitu kreslil nezávisle na sebe, a proto také v trošku jinačím úhlu, i když by nebylo o nic těžší je srovnat. Dalším „přiznáním“ plošností a nedokonalostí kresleného filmu jsou v tomto záběru dveře do kuchyně. Čas potřebný na to, abych srovnal perspektivu kuchyně s pokojem by nebyl delší než dvě minuty, ale neučinil jsem tak v dojmu, že to bude působit vtipně. Jsou tam samozřejmě i chyby které nebyly záměrné. Příkladem je, že postavám chybí vržené stíny, ale to jen z časových důvodů. Předem jsem tušil že budu pracovat v časovém presu, takže jsem se tím nemohl při kreslení zdržovat. Na rozdíl od mých předešlých filmů, kdy jsem animoval různé „mutanty“ a „hybridy“, a snažil se co nejvíc přiblížit Johnu Kricfalusi, tentokrát jsem chtěl vytvořit trochu realističtější postavy. Postavy lidí, přesto že jsou to pitvořící se karikatury, měly podpořit tu základní myšlenku, která je schovaná pod groteskní povrch filmu. Když jsem se pokusil o vytvoření reálnějších postav, aniž bych si to uvědomil, hodně jsem se přiblížil výtvarné stylizaci francouzského tvůrce comicsů Alberta Uderza. Uderzo je autorem Asterixe a Lucky Luka, comicsů které jsem se od dětství snažil napodobovat, a které považuji za špičku karikaturní zkratky a stylizace. Samozřejmě jsem nechtěl kopírovat jeho styl, ale snažil jsem se podobně použít perspektivních zkratk. Postavou, která je nejvíc podobná stylu Alberta Uderza, je Sv. Petr (který se objeví v závěrečné scéně v nebi). Velice připomíná Druida Panoramixe z comicsu Asterix. Tenhle fakt jsem si ale uvědomil až později, díky připomínkám svých spolužáků. Řekl jsem si, že to nemusí být chybou, a že by to mohlo působit komicky. Většina těchto procesů probíhala podvědomě a až s odstupem času jsem se je snažil analyzovat. Samotné skicování postav trvalo jen pár hodin.

4 PITCHING

Na konci letního semestru v roce 2007, jsem již měl připravený námět, výtvarné návrhy a technický scénář a zbýval poslední krok, který jsme měly podstoupit v přípravné fázi. Byl to „pitching“ bakalářských projektů, který měl rozhodnout, které filmy budou dotované a podporované školou. Vybraným filmům měly být pokryty náklady na výrobu a hlavně měly dostat vedoucí produkce, a spolupracovat se zvukaři z VŠMU Bratislava. V prvním kole byly vybrány dva filmy a později další tři. Můj projekt byl vybrán jako jeden z těch dvou prvních. Myslím že hlavním důvodem, i když jsem zanedbal veškerou přípravu ohledně prezentace, byl fakt, že jsem věděl přesně co chci natočit a proč. S tím jsem neměl problém, protože ještě při tvorbě námětu jsem měl docela jasnou představu o formě i myšlence projektu. Pokusil jsem ho co nejzřetelněji prezentovat a prioritou pro mě byla jednoduchost příběhu. Ve zkrácené podobě jsem vylíčil příběh a předběžný odhad metráže. Když jsem se dozvěděl pro mě pozitivní výsledek „pitchingu“, začal jsem žít v iluzi, že dostanu produkčního a zvukaře z Bratislavy. Ani jedno z toho se nestalo díky organizačním nesrovnalostem na škole.

II. REALIZACE

5 VÝROBNÍ POSTUPY

Jak jsem se již zmínil, výroba mého filmu procházela několika základními fázemi, a to: animace tužkou, překreslování jednotlivých fází fixem, skenování a vybarvování v počítači. Až následně jsem mohl z vybarvených obrázků vytvořit kompozice a zkompletovat záběry. Prvním krokem bylo načrtnout hlavní (klíčové) fáze pohybu podle předem vytvořených pozadí. Když už jsou určeny počáteční a konečná fáze pohybu, jsou přesně zakomponovány do záběru, nastává proces fázování pohybu. Fázování se provádí tím způsobem, že se nejprve určí dráha pohybu postavy, či objektu. Potom se rozdělí na stejně dlouhé anebo různě dlouhé úseky, podle toho, jestli chceme, aby se pohyb zrychloval, zpomaloval anebo zůstal rovnoměrný. Čím blíže jsou jednotlivé obrázky vedle sebe, tím pomalejší je pohyb, a naopak. Když jsou stejně vzdálené pohyb je rovnoměrný a působí mechanicky. Běžnou praxí v animovaném filmu je zdvojování každého obrázku. Na rozdíl od filmu, kde divák sleduje 24 obrázku za vteřinu (u televize 25) a vnímá to jako plynulý pohyb, u většiny animovaných filmů je to jen 12. Každý obrázek vidí divák po dobu dvou oken, občas to působí trochu trhavě, ale nezkušené oko to nepozná. Z časových důvodu jsem taky animoval na 12 oken za vteřinu a abych se vyhnul trhavému efektu, musel jsem to brát na vědomí a přizpůsobit tomu způsob animace. Dalším krokem bylo obtahování jednotlivých obrázků černým fixem. Každý obrázek jsem překreslil načisto a bez mezer v obrysu, abych ho následně vybarvil v počítači. Obrázek po obrázku jsem naskenoval do počítače. Skenoval jsem v režimu 256 odstínů šedi, v rozlišení 600 pdi. Měl jsem obrázky v elektronické podobě a musel jsem vyrobit barevný vzor každé postavy a rekvizit. Na vybarvování jsem používal program Adobe Photoshop. Než jsem začal vybarvovat jednotlivé obrázky, tak jsem musel odstranit bílou barvu papíru a vytvořit průhledný „alfa“ kanál. Na štěstí se tento proces dal zautomatizovat vytvořením funkce v programu Photoshop. Teprve pak jsem mohl začít vybarvovat. Hotové obrázky jsem pak musel natáhnout do programu Aura 2, kde jsem časoval pohyb jednotlivých postav. Z Aury 2 jsem exportoval obrázky ve formátu TIFF a následně komponoval v programu Adobe After Effects. Tam jsem potom rozpohyboval i celé kompozice a vytvářel jízdy a multiplány. Teprve pak jsem mohl exportovat videa ve formátu nekomprimovaného AVI., které jsem později použil při konečném střihu.

6 NATÁČENÍ

6.1 Příprava pozadí

Proces natáčení (v mém případě kreslení) jsem začal realizovat v srpnu 2007. Nejdříve jsem začal skicováním pozadí jednotlivých scén. Udělal jsem si návrhy pokojů, sídliště, parku a kanceláře. Pro větší přehlednost jsem načrtnul i hrubý půdorys bytu hlavní postavy, kde se podle storyboardu měly měnit pohledy kamery. Pak bylo nutné pokoje nějak zaplnit a vytvořit rekvizity. Rozhodl jsem se každou rekvizitu nakreslit zvlášť a potom komponovat do jednotlivých místností. Měl jsem k tomu několik důvodů. Zaprvé když jsem měl každou rekvizitu nascanovanou v dostatečně dobrém rozlišení, tak jsem je mohl následně zvětšit a použít v detailech, bez ztráty kvality. Další výhodou bylo, že jsem je mohl použít pro vytvoření multiplánů, což je vytváření jakési „pseudo perspektivy“. Funguje to tak, že se několik obrázků zakomponují v několika různých vrstvách nad sebou, a při simulaci jízdy se s obrázky, co jsou k divákovi nejbliže, pohybuje rychleji než s těmi co jsou dál. Výsledkem je dojem větší hloubky. Výhodou také bylo, že jsem mohl některé objekty použít vícekrát. Využil jsem toho při tvorbě parku u sídliště, kde jsem kopíroval některé stromy, křoví a lavičky. Měnil jsem jen velikost a některé zrcadlově otočil a ve výsledku to skoro není poznat. Při tvorbě pozadí jsem postupoval stejným způsobem jako při animaci. Nejdříve jsem udělal skicu, pak překreslil a potom vybarvil. Teprve pak jsem je skládal do kompozic. Jelikož pozadí byla ohraničena stejnou konturou a stejně barevně intenzivní, dával jsem pozor, aby tam nebylo až příliš objektů, a postavy nesplývali s pozadím. Ve výsledku jsou ale místa, která působí až příliš prázdná. Rozdělená pozadí ale měla i další nevýhody. Ještě než jsem začal s animací, tak jsem si neudělal barevné zkoušky kompletních pozadí s postavami a komponoval jsem je, až když byly fáze postav vybarvené. Naštěstí ve většině případů to vyšlo, ale měl jsem velký problém u záběrů, kdy z televize vyleze příšera. Obrovská, upíří tyčinka měla překrývat křičícího chlapa, který se krčil na oranžovo-červeném gauči. Problém byl, že tyčinka je taky červená. Když jsem později zkomponoval záběr zjistil jsem, že oba objekty splývají. Výsledek pro mě nebyl uspokojivý a nevěděl jsem co si počít, protože jsem již předtím měl natočené záběry, kde se ten gauč objevuje a nemohl jsem jednoduše změnit barvu. Zašel jsem s tím za Martin Kublákem pro radu. Když viděl záběr, tak mi řekl, že jediná možnost by byla přetočit ty předchozí záběry a vybarvit gauč jinak. Jelikož jsem byl ve velkém časovém skluzu, pře-

mýšlel jsem nad jiným řešením. V tomhle záběru se příšera vynoří z televize, takže mě napadlo, že s jejím nástupem by se mohla změnit barevná atmosféra. Pomocí programu After Effects jsem tak plynule změnil barvy pozadí do tmavomodrých až fialových odstínů, a se zmizením tyčinky jsem je zas vrátil do původní podoby. Z nouze se stala ctnost, vznikla tak jistá nadpřirozená atmosféra, která přichází s příšerou a zároveň dostává příběh do trošku jinačí polohy. Už nepůsobí tak kýčovitě, groteskně a už je tam zřetelný náznak, že něco není v pořádku. Na začátku jsem si tím řešením nebyl jist, ale Martin Kublák mě ujistil že je to lepší než jsem původně zamýšlel.

6.2 Animace

Po dokončení pozadí začal nejnáročnější a nejdelší proces výroby, a to animace. Už jsem měl připravený technický scénář s původně pět a třiceti záběry, ale pro plynulejší návaznost příběhu jsem musel ještě několik záběrů přidat. Jsem hodně vděčný Natálii Bělikové, která má letité zkušenosti s animovaným filmem, a při prvním pohledu na storyboard našla dosti zásadní nedostatky a pomohla mi je vyřešit. Stalo se tak v průběhu práce, ale naštěstí jsem nemusel předělávat již hotové záběry. Samotná animace pro mě byla fyzicky a psychicky velmi náročným procesem. Díky faktu, že jsem pracoval sám a v neustále časové tísní to vyžadovalo obrovské sebezapření a sebekázeň. Po dobu asi šesti měsíců jsem kreslil minimálně šest až osm hodin denně. Nejtěžším okamžikem byl samotný začátek, měl jsem spoustu práce a nevěděl kde začít. Zrovna v té době jsem přečetl malou knížku Andrzeje Wajdy „Moje filmy“, kde polský režisér dává užitečné praktické rady začínajícím tvůrcům. Rozhodl jsem se dát na jeho rady a začít tím nejtěžším záběrem a nechat odpočinkové záběry na konec. Bylo to v pořádku až na jednu drobnou specifiku kresleného filmu. Když jsem poměrně dlouhou dobu před tím neanimoval, tak jsem se potřeboval rozkreslit. K tomu by byl vhodný nějaký jednodušší záběr, což mi později poradil i můj supervizor projektu Tomáš Holub. Já jsem byl ještě plný energie tak jsem se pustil do nejdelšího a zároveň animačně nejtěžšího záběru, kdy se ospalý chlap válí v posteli a odhodlává se vstát. Potřeboval jsem hrát s tempem. Na rozdíl od jinak velice svižného tempa filmu měl tento záběr působit pomaleji. To znamenalo víc fází pohybu a víc nakreslených obrázků. Jelikož jsem neměl rozkreslenou ruku, tak jsem byl až moc pečlivý a opatrný. Zabýval jsem se detaily, o kterých jsem stejně věděl že ve výsledku nebudou vidět. Například animovat zmuchlanou deku byl velice náročný proces, i když to potom divák neocení. Takovými detaily jsem se zabýval a proto jsem nad prvním záběrem ztratil mnoho času.

Trvalo mi víc než týden dokončit tento záběr a přitom ve filmu trvá asi šest nebo sedm vteřin. Nejdříve jsem všechno animoval v tužce a zkoušel si jak to funguje a až pak jsem to překresloval načisto. Jelikož jsem se dostal do časového skluzu tak jsem si nemohl dovolit předělávat záběry a musel jsem brát první pokus, s tím že jestli zbude na konci čas, tak se můžou nepovedené záběry předělat. Samozřejmě nebyl čas, takže je ve filmu pár momentů, se kterými nejsem vůbec spokojen. Jak jsem se zmínil, na začátku jsem ještě měl hodně energie, takže jsem se pokoušel nejdříve všechny záběry nakreslit v tužce a až potom je konturovat fixem. Brzy jsem ale byl psychicky vyčerpán a začal jsem průběžně překreslovat, což jsem bral jako mechanickou práci a odpočinkovou činnost. Kvůli nedostatku času jsem začal průběžně skenovat a po večerech vybarvovat jednotlivé obrázky. Při animaci jsem se snažil držet úplně přesně technického scénáře, ale zjistil jsem, že i přes mou upřímnou snahu naplánovat všechno do nejmenších detailů, tam byly „mezery“. Sice jsem měl obrázek ležícího chlapa a měl napsané, že se má postavit, ale způsobů jak to může udělat bylo nekonečně mnoho. Již od začátku nastaly i technické problémy. Pozadí jsem měl pouze v elektronické podobě, protože jsem je skládal z jednotlivých elementů v počítači. Abych vkomponoval pohyb postav do prostředí, potřeboval jsem je vytisknout. Nepočítal jsem však s jedním technickým problémem. Protože některé z pozadí byly pohyblivé, tak jsem je měl připravené v programu After Effects, v požadovaném formátu PAL DV 720x576. Tento televizní formát má však jednu zvláštnost, o které jsem nevěděl, a to, že obraz se skládá z obdélníkových bodů. V programu Photoshop, kde jsem obrázky vybarvoval, se obraz skládá z čtvercových bodů. Tahle drobná nesrovnalost vede k jisté deformaci kterou jsem na první pohled nepostřehl, ale později jsem zjistil že postavy nepasují. Musel jsem je následně upravovat a v některých záběrech je to poznat. Občas jsem používal i velmi netradičních metod, že jsem obkresloval pozadí přímo z obrazovky počítače. Kromě toho, že jsem pracoval na záběrech, v pořadí podle náročnosti, snažil jsem se animovat podobné pohyby najednou, podle rady Tomáše Holuba. Takže když jsem dělal např. chodící postavu v jednom záběru, hned potom jsem udělal záběr, kde je taky chůze. Chůze je taky jedna z věcí, se kterou jsem měl velké problémy. Abych ušetřil čas tak jsem dělal chůzi na místě. Jo to běžnou praxí, že se jednotlivé fáze nakreslí na místě a udělá se smyčka, takže animátor posouvá jen pozadím a vytváří dojem pohybu v prostoru. Tento postup funguje bezchybně pokud se animuje na 24 oken za vteřinu, anebo se animuje na 12 oken, ale pozadím se pohybuje stejnou rychlostí. Já jsem animoval na 12, ale program After Effects, ve kterém jsem to následně rozpohyboval, pracuje na 24 oken a výsledkem je

dojem podkluzování postavy po podlaze. Věděl jsem o tom předem a počítal s tím, jelikož se mi už několikrát povedlo nastavit rychlost tak, aby to nebylo poznat. V tomto projektu se mi to ale úplně přesně nepovedlo. Záleží hodně na výtvarné stylizaci, jak jsou nohy nakresleny. Bohužel to nebyl jediný kompromis, který jsem musel udělat. Velmi zajímavé bylo jak se v charakteru postavy odrážela moje momentální nálada, čehož jsem si všiml až později. Postava je velmi cholerická, zuří, pitvoří se a křičí zoufalstvím. Díky psychickému tlaku, pod kterým jsem pracoval jsem se cítil velice podobně, zoufalý a deprimovaný. To, že se to promítlo i v „herecké akci“ mé postavy ale nepovažuji za chybu, protože charakteru to jen prospívá. Abych si nějak zpříjemnil pracný a dlouhý proces fázování, zakomponoval jsem do některých záběrů „podprahové“ vtípky, kterých si všimne jen velmi pozorný divák. Jsou tam detaily jako například obrazovka počítače SORRY, obrácená loga internetového vyhledávače, parodie na operační systém Windows, která je zároveň odkazem na kapelu the Doors. Jsou tam i karikatury reálných osob, jako kolega z 2. ročníku Tomáš Bezděčka, který se objeví v novinách, či zpěvák Iggy Pop. Iggy tam není jen náhodou, je to sice odkaz jen pro lidi, kteří jsou seznámeni s jeho tvorbou, ale do jisté míry to souvisí s mým tématem. Je to americký zpěvák, který paroduje americkou populární kulturu a jejich způsob života, které považuji za produkt vymývání mozků. On se objevuje mezi ostatními internetovými reklamami, kde jsou „dokonalí“ lidé, požírající čokoládové tyčinky, a samo o sobě je to velký nesmysl. Neočekávám, že někdo tato má „skrytá sdělení“ postřehne, ale bavil jsem se tím při náročné práci. Většinu práce jsem sice dělal ručně, ale některé záběry jsem vytvořil čistě pomocí počítače. Příkladem takového záběru je obrazovka počítače. Obrazovku, cursor myši a reklamní okna jsem sice nakreslil ručně, ale animoval jsem je v programu After Effects. Funguje to tím způsobem, že danému objektu se zadá výchozí a konečný bod pohybu, a počítač automaticky vygeneruje dráhu. V některých záběrech jsem použil kombinaci této metody s ruční animací. Tímto způsobem jsem animoval např. autobus, který přijíždí do záběru, s ručně kreslenou akcí postavy. Na první pohled se to zdá jednodušší, ale mnohdy to dá o hodně víc práce.

6.3 Dokončovací fáze obrazu

Potom co jsem měl vybarvené a načasované jednotlivé vrstvy animace, v programu Aura 2, tak jsem je exportoval jako sekvence obrázků a natahoval do After Effects. V programu After Effects jsem dodělával konečné úpravy kompozic a vkládal jsem efekty. Vytvářel jsem nájezdy a jízdy kamery, a taky rozmazání obrazu, či tvarovou deformaci.

Příkladem je záběr, kdy kamera najíždí na spícího chlapa a vidíme, co se děje v jeho hlavě. Měl jsem obrázky ve velikosti celku a potřeboval jsem najet až do detailu. V tomto počítačovém programu to jde bez problémů, až na obrazovou kvalitu zvětšeného obrázku. Jelikož jsem potřeboval vytvořit atmosféru jakéhosi polospánku či transu, použil jsem rozostření obrazu během jízdy. To vyřešilo i problém se zhoršenou kvalitou záběru. V dalších případech jsem si pomohl ušetřit čas obrazovou deformací. V záběru kdy duše chlapa vylétává z tlamy televize, jsem díky nedostatku času měl jen smyčku ducha, která vypadala dost strnule. Musel jsem ručně animovat fázi, kdy se duše zvětšuje, ale samotný let je jen zdeformovanou smyčkou, pomocí efektu „warp“. Právě u záběrů s duchem nastal dost velký technický problém. Nastaly komplikace díky tomu, že je poloprůhledné barvy. Obrázky jsem vybarvoval v programu Photoshop, ale později jsem s nimi pracoval i v Auře 2 a After Effects. Pracoval jsem ve formátu TIFF, který podporuje průhlednou vrstvu a nečekal jsem, že každý z těchto tří programů interpretuje barvu trochu jinak. Dodnes jsem nepřišel na to, v čem byla chyba, ale výsledkem bylo, že jsem měl v každém záběru trochu jinak barevnou duši. Zkoušel jsem přepisovat různé formáty, ale nic nepomohlo. Tento problém jsem nakonec vyřešil barevnou korekcí jednotlivých vrstev, v After Effects. V tomto programu také vznikla konečná podoba všech záběrů a výsledná videa, ve formátu AVI.

III. POST PRODUKCE

7 STŘIH

Ještě při tvorbě obrázkového scénáře jsem měl jistou představu o střihu. Chtěl jsem podpořit groteskní tempo svižnějším střihem. Snažil jsem se co nejpřesněji naplánovat střih v pohybu a nedělat moc velké přesahy. Když jsem začal animovat, tak jsem se to snažil brát jako jeden celek a kontroloval návaznost záběrů za sebou. Bylo tam ovšem pár záběrů, u kterých jsem měl jen hrubou představu, a které jsem chtěl nechat střihači. Požádal jsem Tomáše Holuba, který byl mým supervizorem, aby mi sestříhal film. S kompletními záběry jsme šli do školní střižny, kde je k dispozici stříhací program AVID. První verzi střihu jsme zvládly celkem rychle, za jedno odpoledne. Záběry které byly předem připravené jsme zvládly celkem rychle, a ty co jsem nechal na tvůrčí představě střihače, Tomáš udělal lépe než jsem si představoval. Hlavně jsem vděčen za hororovou scénu s tyčinkou upírem. Rozstříhal původně tři záběry a udělal z nich rychlou montáž za jízdy. Podle mě to dost pomohlo gradaci a zvýšení napětí, v tom okamžiku. Film byl sestříhaný, ale nestihly jsme ho v ten den vyexportovat. Jelikož Tomáš dojížděl až z Prahy, musel jsem s tím počkat týden. Neměl jsem moc času, takže jsem se pokusil sehnat člověka, který by byl schopen z programu AVID vyexportovat video, nebo sekvenci obrázků. Školní technik Petr Štěpánek byl velice ochotný, za což mu velice děkuji, a pokoušel se mi pomoci. Zkoušely jsme různé způsoby, ale nemohly jsme přijít na to jak vytvořit video v dobré kvalitě. Pokaždé z programu vyšli nepoužitelné obrázky. Petr měl známého, který pracuje v televizi jako střihač, a ten to taky zkoušel, ale stále se nedařilo. Pak jsme zjistily, že je to kvůli problémům při nastavování formátu, který se už nedal změnit. Zkrátka jsem mohl vyexportovat jen velmi nekvalitní verzi střihu, podle které jsem měl film znovu sestříhat. Z předchozích projektů jsem měl zkušenosti se stříhovým programem SONY Vegas, ale kvůli možnosti obraz dál upravovat jsem se rozhodl pracovat v After Effects. S velkou přesností jsem sestříhal film podle původního střihu. Nebylo by to tak těžké, kdyby kvalita nebyla tak špatná. Zvládnul jsem to asi za den, ale čekalo mě ještě spousta změn. Ve škole nastaly velké personální změny, a vedoucí oboru Martin Kublák odešel. Na jeho místo nastoupily pan Ivo Hejman a pan Malík. Konzultoval jsem obraz s každým z nich, ale byl jsem ve stádiu, kdy už se nedalo moc měnit. Pokusil jsem se zvážít připomínky obou a opravit co se dalo. Výsledkem bylo, že jsem ještě zkracoval a přestříhával film asi sedmkrát. Změnil jsem pozadí některých záběrů, protože postavy zanikaly. Dále jsem se zabýval barevnými přechody a celkovým tempem. Jelikož jsem byl ponořen do

práce, a neměl žádný odstup tak jsem byl rád za každý názor, a myslím že to filmu prospělo.

8 ZVUK

8.1 Hudba

Při přípravě projektu jsem neměl úplně přesnou představu o hudbě. S jistotou jsem věděl jen to, že potřebuji znělku, která by působila stupidně a vtíravě. Potřeboval jsem, aby se dala předělat do několika variací, kde by působila spíše trochu hororově, a bylo potřeba nějaké ne moc výrazné hudby do pozadí. Původně jsem neměl představu o nástrojích a počítal jsem s tím, že budou počítačově vygenerované. Ještě při tvorbě scénáře jsem se domluvil s mým kamarádem, který studuje na konzervatoři v Praze, a hraje ve filmovém orchestru. Jelikož nahrávaly „soundtrack“ k filmům jako jsou „Goyovi přízraky“ od Miloše Formana, byl jsem klidný a počítal jsem s ním od začátku. Společně jsme podrobně probrali záběr po záběru celý film a domluvili se na náladě scén. Vylíčil jsem mu svou představu co nejjednodušší hudby a hlavně znělky. Dal jsem mu předběžnou verzi střihu, aby mohl na hudbě pracovat. Asi tři týdny před termínem odevzdání filmu mi oznámil, že jede do zahraničí a že na mě nemá čas. Předal mi sešit s notovou osnovou, se svým návrhem hudby. I když mám základní hudební vzdělání, a osmileté zkušenosti v kapele, nebyl jsem schopný z toho nic vyčíst a tak jsem kontaktoval dalšího kamaráda. Byl jím Aleksandar Penkov který se potom semnou podílel na hudbě. Jako profesionální houslista neměl problém mi zahrát to co bylo na notovém sešitu, a zjistil jsem, že se to vůbec nehodí k mému filmu. I přes domluvu, že potřebuji co nejjednodušší hudbu, dostal jsem veledílo, které ale neodpovídalo mým představám. Tak jsem si řekl, že požádám Aleksandara. Vzal jsem kytaru a zahrál mu nějakou melodii, jak asi bych si to představoval. Ze začátku začal vymýšlet skvělé, ale složité věci a já se to snažil zjednodušit a přizpůsobit náladě filmu. Nakonec z naší spolupráce vznikla hudba konečných titulků. Jelikož on byl časově omezen, držel jsem se tóniny, kterou určil jako nejvhodnější a začal skládat zbytek hudby. Nejtěžší úkol byl vymyslet onu znělku, ale nakonec se mi podařilo ji odvodit od zbytku hudby. Původně jsem počítal se zvukařem, ale spolupráce padla, a nahrál jsem hudbu úplně amatérsky jen s kytarou, s tím, že jsem nahrál i basovou linku. Ve storyboardu jsem měl poznámky o tom, že by děti u zastávky měly zpívat znělku, ale v dané situaci jsem byl rád, že vůbec nějakou hudbu mám. Právě hudbou jsem chtěl podpořit hlavní myšlenku, protože jsem měl pocit, že se ztrácí v obraze. Molovou modifikací základního motivu jsem chtěl vytvořit

pocit, že něco není v pořádku. Na první pohled všechno vypadá kýčovitě, ale hudba měla naznačit jistou hrozbu.

8.2 Ruchy

Od chvíle, kdy jsem úspěšně absolvoval pitching, jsem žil v domnění, že budu spolupracovat se zvukařem z VŠMU Bratislava, a se zvukem jsem si nedělal starosti. Čas se pomalu krátil, a i přes spekulace, že spolupráce padne, jsme byli ujišťováni o opaku. Měl jsem už sestříhaný film a nevěděl co bude. Rozhodl jsem se „vzít věci do vlastních rukou“ a na nikoho nespoléhat. Pokusil jsem se sehnat zvukaře sám, ale v té době měli všichni práci až nad hlavu. Michael Carrington, vedoucí oboru na VOŠFZ, se mi pokusil pomoci, ale nepovedlo se. Už jsem se vzdal myšlenky na profesionální zvuk, a chtěl se postarat, aby nějaký vůbec byl. I když už jsem dělal zvuk k některým svým filmům, nechtěl jsem to dělat sám. Za prvé jsem byl psychicky úplně vyčerpaný, a za druhé jsem neměl odstup. Proto jsem požádal kolegu z ročníku, animátora Petra Šenkýře, se kterým už jsem spolupracoval dříve. On také neměl profesionální zkušenosti se zvukem, ale přesně chápal můj smysl pro humor, a znal moje inspirační zdroje. Věděl jsem, že mu stačí minimální informace o mých představách, aby dosáhl požadovaného výsledku. Jediný problém byl, že on taky pracoval na svém projektu „Král mor“, a byl časově velmi vytížen. Na zvučení jsme měli jen tři dny (spíše noci). Byl to velice zajímavý proces. Nejdříve jsme museli nahrát křik a vzdechy hlavní postavy, aby měla stejný hlas, a zbytek ruchů jsme použili ze zvukové databáze. Nahrávali jsme u dalšího kolegy, Jana Kulky, který měl velice kvalitní mikrofon a zvukovou kartu. Využili jsem hlas Petra Šenkýře, který se osvědčil jako výborný herec, a pro mě bylo velice těžké krotit svoje výbuchy smíchu, při jeho výkonu. Dělalí jsme to tak, že jsme seděli v jednom pokoji a pouštěli si film, přičemž Jan Kulka z vedlejšího pokoje zaznamenával zvuk. Bylo to kvůli citlivému mikrofonu, který reagoval na šum počítače. Povedlo se nám to celkem rychle. Během dvou hodin jsme měli tři zvukové stopy celého filmu. Nasazování ruchů jsme prováděli v programu SONY Vegas. Byl to velice dlouhý proces prohledávání rozsáhlých zvukových databank, ale zároveň jsme museli projevit velkou kreativitu. Měl jsem nahrávku znělky „Shitkat“, nahranou na kytaru, ale chtěl jsem jiný zvuk. Petr měl elektronické piáno značky Micro KORG, které dokázalo vygenerovat ideální zvuky. On zahrál melodii, kterou jsem mu pustil a nahráli jsme ji do počítače. Potřebovali jsme ještě jednu zvukovou vrstvu, kde by zpíval elektronicky upraveným hlasem stejnou melodii. Jelikož jsme neměli potřebný software, použili jsme

velmi netradičních metod. Ze svého notebooku jsem pouštěl nahrávku, kterou jsme pořídili, vzal si knížku a prstem ťukal přesně do rytmu. Když nahrávka skončila, Petr zapnul mikrofon a podle mého ťukání zpíval „přiblblou“ znělku. Asi na potřetí se nám to povedlo a spojili jsme obě zvukové stopy. Během toho náhodou vzniklo několik melodií, které jsme potom použili jako atmosféry. Zajímavý byl i moment, kdy jsme nahrávali řev příšery, přičemž jsem si téměř vyřval hlasivky. Setkali jsme se i s mnoha problémy, kdy nám z neznámých důvodů, zmizela třetina zvukové stopy a museli jsme ručovat znovu

9 VÝROBA TITULKŮ

Když jsem dodělal i poslední záběr, začal jsem pracovat na výtvarné podobě titulků. Titulky jsou jakousi vizitkou filmu, a nechtěl jsem je zanedbat. Nejdříve jsem začal hledat vhodný font. Chtěl jsem najít dva různé, abych mohl vizuálně oddělit českou verzi titulků od té anglické. Našel jsem fonty, které celkem přesně vystihovaly výtvarný styl filmu a pokusil se je rozhábat. Tomáši Holubovi se nelíbilo, že působí příliš graficky čistě. Měl pocit, že jsou výtvarně trochu jinde, a řekl mi ať zkusím titulky udělat ručně. Pokusil jsem se, ale nebyl jsem s tím spokojen, takže jsem se vrátil k původní variantě. Provedl jsem pár změn, zvýraznil kontury písma, použil jsem bílé pozadí namísto černého. Zbývalo jen vymyslet nějaké písmo pro jméno filmu. Nechtěl jsem použít stejný font a rozhodl jsem se vytvořit něco jako charakteristické logo filmu. Později jsem ho použil i při výrobě plakátu. Když jsem měl vyřešenou výtvarnou polohu, pustil jsem se do animace titulků v programu After Effects. Vybral jsem si simulaci otáčení stran, ale načasoval jsem to tak, aby to připomínalo strhávání samolepek. Nemělo to žádný hlubší smysl, jen to vypadalo pěkně. To byly úvodní titulky, ale jelikož jsem do poslední chvíle nevěděl, kdo mi bude dělat hudbu a zvuk, závěrečné jsem nechával na později. Napadl mě vtip, dát na závěr titulky, že „veškerá podoba s reálnými výrobky, či osobami je zcela náhodná“. Tím si samozřejmě protřečím a opak je pravdou, proto se tam vynoří postava Iggyho Popa, která okamžitě prohlášení popře. Vytvořil jsem si šablonu titulků, kterou jsem naanimoval a později jen doplňoval jednotlivá jména.

10 VÝROBA PLAKÁTU

Součástí bakalářské práce bylo i vytvoření plakátu k filmu. Původně se měl vytisknout a spolu s výtvarnými návrhy být součástí výstavy k bakalářským filmům, ale později bylo rozhodnuto, že se bude odevzdávat v elektronické podobě. Dostali jsme zadání technických parametrů, podle kterých jsme měli vytvořit formát A1, anebo A2. Vybral jsem si ten menší, abych mohl použít obrázky přímo z filmu, které jsem měl v dost kvalitním rozlišení. Použil jsem program Photoshop a začal komponovat různé vrstvy. Snažil jsem se vytvořit koláž z obrázků, co jsem měl, ale stále to nebylo ono. Nakonec jsem se rozhodl držet se čistého stylu titulků. Využil jsem logo které jsem vytvořil pro úvodní titulky. Jelikož formát, ve kterém jsem původně pracoval měl rozlišení jen 720x576, musel jsem logo znovu překreslit. Umístil jsem ho na bílé pozadí a přidal rok výroby. Pak jsem přidal jednotlivé profese stejným fontem jako v titulkách a loga školy.

11 ODEVZDÁNÍ

Odevzdání probíhalo pod velkým tlakem, kvůli nedostatku času. Už jsem propásl všechny termíny odevzdání, protože jsem stále pracoval na střihu. Zbývala poslední možnost opravného termínu a měl jsem týden na to, abych film nazvučil. Jak jsem se už zmínil, Petr Šenkýř měl dost starostí se svým vlastním projektem, takže jsme to musely zvládnout za 3 večery. Odevzdání probíhalo ve spěchu a aniž bych měl možnost konečnou verzi zhlédnout, zanesl jsem film do školy. Byl jsem rád, že jsme zvuk vůbec dokončili, a nezbyl nám čas na precizní ladění. Probíhalo to ve velkém stresu a je to patrné i ve výsledku.

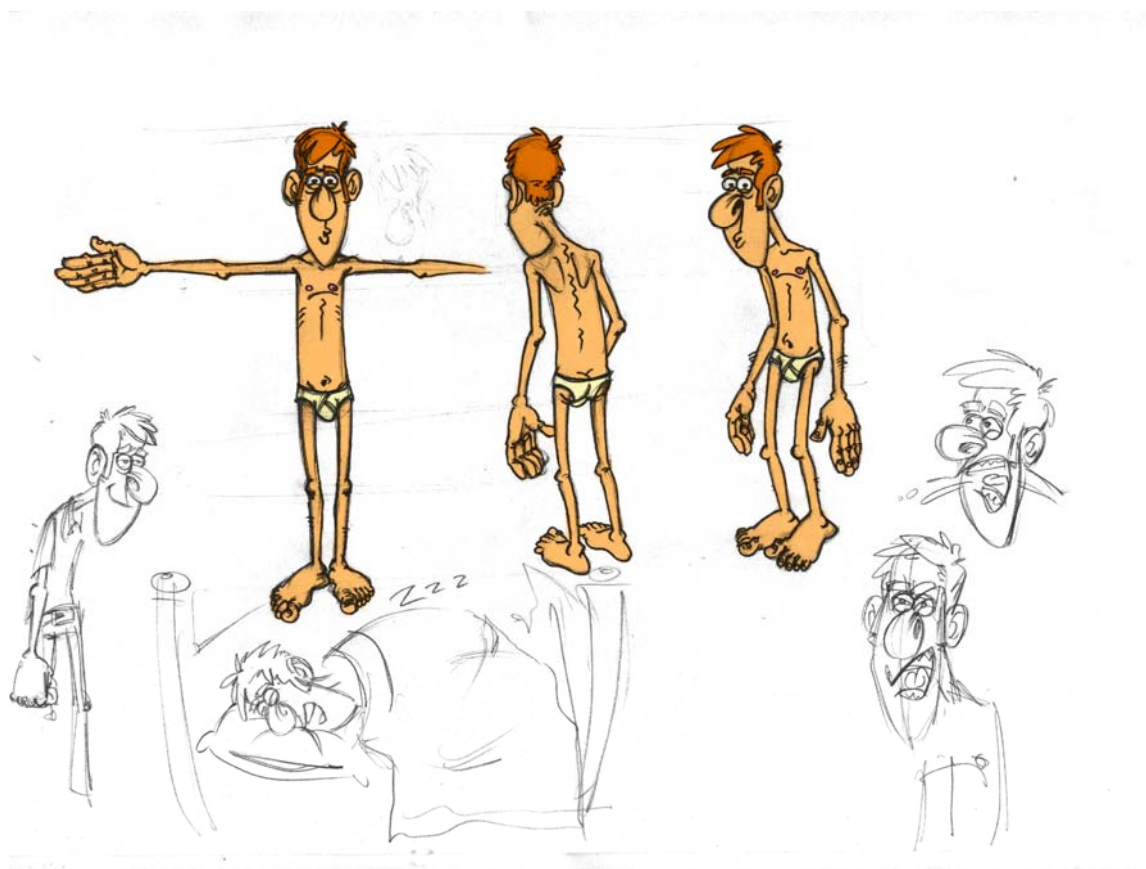
ZÁVĚR

Tento projekt byl pro mě velkou zkouškou a zkušeností. Musel jsem projevit nemalou dávku trpělivosti a sebekázně, po dobu asi deseti měsíců. Měl jsem jistou představu, a snažil jsem se udělat vše co bylo v mých silách, abych se jí co nejvíc přiblížil. Zjistil jsem, že je to příliš velké sousto pro jednoho člověka a musel jsem dělat velké kompromisy. Chtěl jsem říct hodně, ale zjistil jsem, že v pětiminutovém formátu to vůbec není snadné. Psychicky to pro mě byla taky velká zkouška. Začínal jsem plný energie a nadšení, ale prožil jsem si i momenty zklamání a rezignace. Naučil jsem se hodně, díky svých chyb, a kdybych měl možnost se vrátit na začátek, určitě bych udělal některé věci jinak. Snažil jsem se držet co nejpřesněji technického scénáře, ale zjistil jsem, že jsou tam mezery. V tomto momentě, stále nemám dost velký odstup na to, abych zhodnotil svoji práci, ale beru tento film jako dobrou zkušenost. Jsem rád, že jsem projekt dotáhnul až do konce.

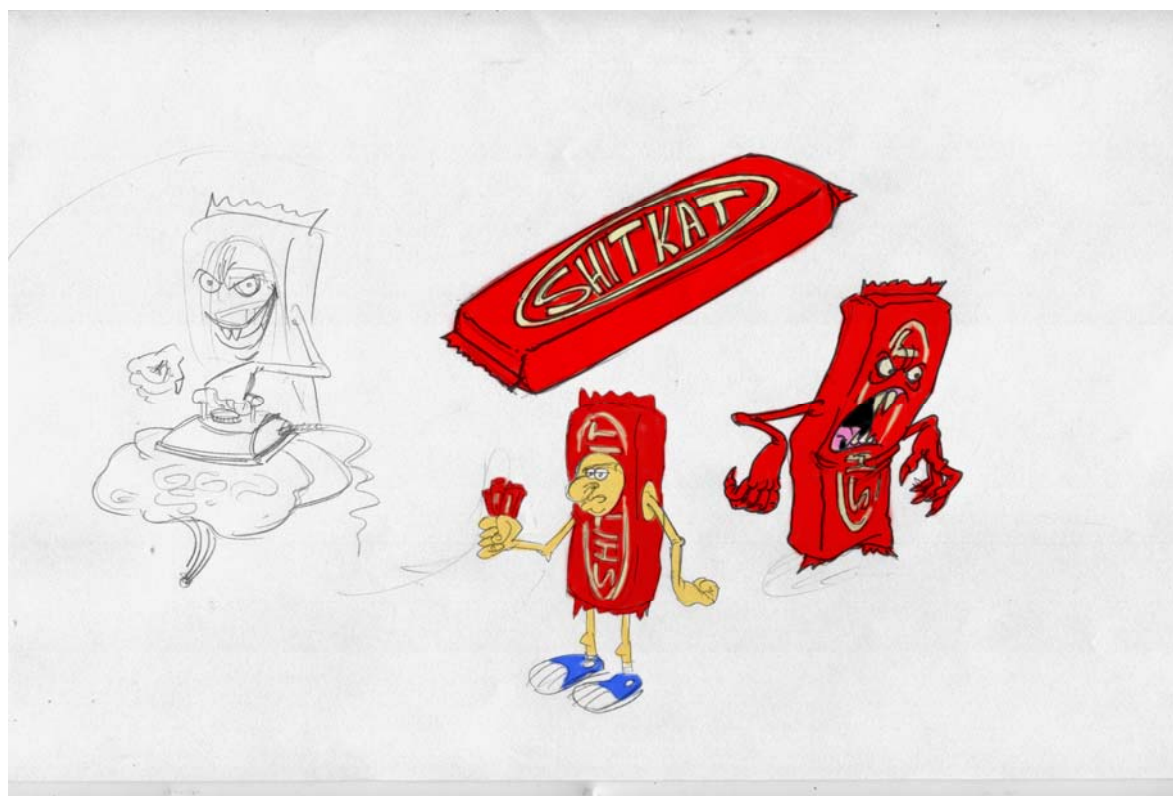
GALERIE OBRÁZKŮ



Obr. 1 Skica hlavní postavy



Obr. 2 Pohledy



Obr. 3 Skica tyčinky



Obr. 4 Návrh novinového stánku



Obr. 5 Návrh dětí

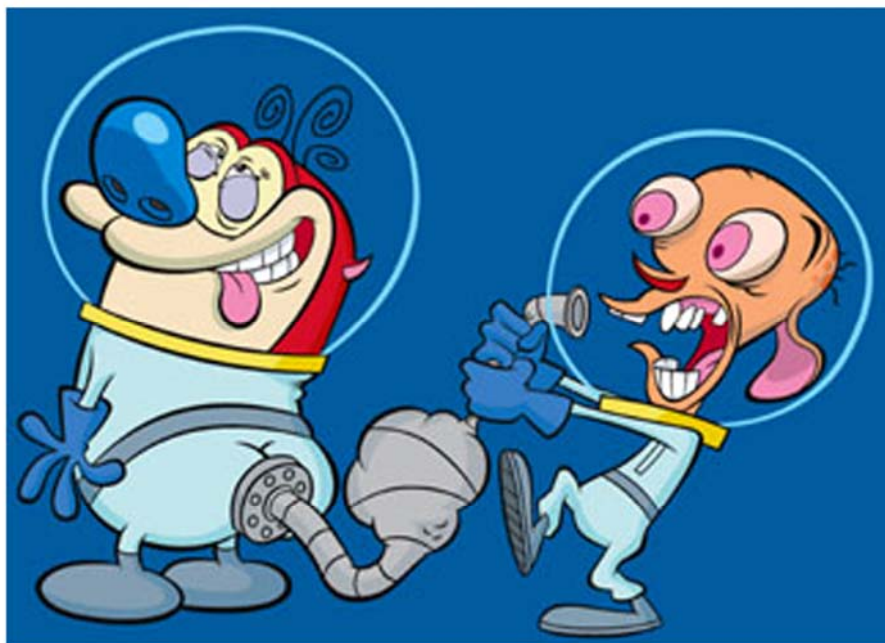


Obr. 6 Sv. Petr

INSPIRAČNÍ ZDROJE



Obr. 7 Výtvarný styl Alberta Uderza



Obr. 8 Výtvarný styl Johna Kricfalusiho

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1 vyd. Praha: Albatros, 2004. 735 s. ISBN 80-00-01410-6
- [2] WAJDA, Andrzej. *Moje filmy*. 1 vyd. Olomouc: Votobia, 1996. 231 s. ISBN 80-7198-126-5

SEZNAM OBRÁZKŮ

1. Skica hlavní postavy
2. Pohledy
3. Skica tyčinky
4. Návrh novinového stánku
5. Návrh dětí
6. Sv. Petr
7. Výtvarný styl Alberta Uderza
8. Výtvarný styl Johna Kricfalusiho

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Tzv. Tak zvaný

Atd. A tak dále

Např. Například

Obr. Obrázek