Tvorba, reflexe a poučení z tvorby bakalářského filmu na téma „Zdravé zlo“

Pavel Jindra

Bakalářská práce
2012

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Pavel JINDRA**
Osobní číslo:	**K09005**
Studijní program:	**B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor:	**Klasická animovaná tvorba**
Téma práce:	**Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Zdravé zlo".**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce
Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Zdravé zlo".
Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.
Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči -2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.
2. Praktická část bc. práce
Vytvoření bakalářského filmu na téma "Zdravé zlo"
Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD - formát video DVD v pevném obalu s přebalem. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"
S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči:-1 ks kompletně vyplněna titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi) -1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

R. Williams. The Animator's survival.
Harold Whitaker a John Halas. Timing for animation. 2002.
B. Dovnikovič. Škola kresleného filmu.

Vedoucí bakalářské práce:	**Ivo Hejcman** externí pedagog
Datum zadání bakalářské práce:	**1. prosince 2011**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

L.S.

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně ..... ……..……
Jméno, příjmení, podpis

---

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

V následující bakalářské práci analyzuji výrobní proces svého závěrečného projektu s názvem Zdravé zlo. V prvé řadě se věnuji svým animačním začátkům. Poté se již zabývám příběhem a vracím se také k inspiraci, která dala podnět k tvorbě. Popisuji veškeré fáze výrobního procesu, problémy spojené s tvorbou a jejich řešení. Dále se zaměřuji na užití kreslené animace a důvod volby této techniky. Také analyzuji výtvarno a vysvětluji proces výroby technického scénáře, animatiku, pozadí a složení výsledné kompozice za využití příslušných počítačových programů. Hovořím zde také o zvukové složce filmu (zvukové efekty, hudba) a dalších postprodukčních úkonech. Svou práci zakončuji reflexí a poučením, kterého se mi dostalo v průběhu výrobního procesu.

Klíčová slova: Kreslená animace, tablet, animovaný film, groteska

ABSTRACT

In my bachelor work, I analyse the process of making my final film project Healthy Evil. I describe the whole filming process including all the production stages, dificulties encountered and problems solved. First I speak about my animation beginnings. Then I dedicate of the story and the inspiration behind it. I explain the tablet drawn animation technique used and the reason for my choice. I also analyse the artwork design and explain the process of creating the storyboard, the animatic, the background and the making of final composition by the appropriate computer programs. I talk about the sound aspects of the film (sound effects, music) and the other postproduction acts. I conclude my paper with a reflection on what I have achieved in my work and the lessons I have learned in the process.

Keywords: Drawn animation, tablet, animation movie, grotesque

Poděkování patří především mojí matce, která mne neustále podporuje ve studiu a ve chvílích největší nouze mi byla schopna podat pomocnou ruku zapůjčením svého počítače. Dále děkuji svému bratrovi, jenž mi byl schopen vypomáhat i přes své mimořádné pracovní vypětí. Děkuji také Aleně Kičmerové, která mi ochotně pomáhala při kolorování filmu. V neposlední řadě děkuji pedagogům a všem ostatním, kteří mi byli přínosem při realizaci tohoto díla.

OBSAH

ÚVOD **8**

I TEORETICKÁ ČÁST **9**

1 KTERAK TRUHLÁŘ K UMĚNÍ PŘIŠEL **10**

2 JAK SE RODÍ BAKALÁŘSKÝ PROJEKT **13**

2.1 PEVNÉ ZÁKLADY 13

2.1.1 Námět 13

2.1.1.1 Závan inspirace 13

2.1.2 Scénář 14

2.1.2.1 Bodový scénář 15

2.1.2.2 Literární scénář 15

2.1.2.3 Technický scénář 16

2.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY 16

2.2.1 Charaktery 16

2.2.2 Prostředí 17

2.3 „PITCHING" 18

2.4 ANIMATIK 19

2.4.1 Tvorba animatiku 19

2.4.2 Konzultace 20

2.4.2.1 Mizanscéna 20

2.4.2.2 Chvíle tápání 21

2.4.2.3 Otázky a odpovědi 22

2.4.2.4 Návštěva pana Storcha 22

2.5 DRUHÝ „PITCHING“ 22

II PRAKTICKÁ ČÁST **23**

3 ANIMACE **24**

3.1 ORGANIZACE A PLÁNOVÁNÍ 24

3.2 PONOŘEN DO ANIMACE 24

3.2.1 Efektivita 25

3.2.2 Technologie kreslené animace 25

3.2.3 Charakter animace 26

3.2.4 Zkouškové období 26

3.2.5 Metoda skládání záběrů 27

3.2.6 Kamera 28

3.2.7 „Nemohu, mám spoustu práce.“ 28

3.2.8 Audit 29

3.3 POSTPRODUKCE A ZVUK 29

3.3.1 Obrazová postprodukce 29

3.3.1.1 Kontury 29

3.3.1.2 Kolorování 30

3.3.1.3 Tvorba pozadí 30

3.3.1.4 Střih 31

3.3.1.5 Světlo 31
3.3.1.6 Titulky 32
3.3.2 Zvuková složka 32
3.3.2.1 Dabing 33
3.3.2.2 Ruchy 33
3.3.2.3 Hudba 34
3.3.3 Výsledný mix a export 35
3.3.4 Grafické práce 36
3.3.4.1 Výroba obalu na DVD 36
3.3.4.2 Plakát 36
3.3.5 Kompletace dokumentů 36
ZÁVĚR 37
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY 38
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK 39
SEZNAM PŘÍLOH 40

ÚVOD

Animovaný film. Snad ten nejzázračnější produkt z říše filmového průmyslu. Už jako malý chlapec jsem o víkendech vstával brzy ráno, abych v televizi stihl animované grotesky z dílny Walta Disneye. Úžasně nakreslené postavičky pohybující se s neuvěřitelnou ladností byly zkrátka návykové. V té době jsem nechtěl být hasičem nebo kosmonautem jako jiné děti v mém věku. Chtěl jsem se podílet na tvorbě kreslených filmů. To jsem ovšem netušil, kolik dřiny a odříkání je zapotřebí, aby se děti v sobotu ráno mohly bavit sledováním legračních, pohybujících se postaviček. V současné době už vím, že výroba animovaného filmu mnohdy zase až tak veliká legrace není. Je to slušná porce stresu, pochybností a především nekonečné práce. Když se však práce podaří, ta dřina stojí za to.

Následující stránky jsou jakousi sondou do výrobního procesu krátkého kresleného filmu. Animovaný film je syntézou mnoha různých oborů. Já se v této práci budu snažit popsat práci scénáristy, režiséra, animátora a výtvarníka, které jsem zastával. Neopomenutelným pomocníkem při vzpomínání na důležité pasáže tvorby mi bude můj věrný natáčecí deník, který obsahuje veškeré důležité informace o výrobním procesu. Jelikož animovaný film existuje již více jak sto let, patrně v této tezi nepřijdu s ničím převratným, jelikož vše podstatné již bylo vynalezeno a generacemi ozkoušeno. Jakožto začínající animátor stále dělám při tvorbě jisté chyby a tato teze mi pomůže si své chybné kroky uvědomit, zamyslet se nad nimi a především se z nich poučit. Doufám však, že tato práce nebude mít přínos jen pro mě samotného, ale že také v budoucnu pomůže, poradí či inspiruje čtenáře v jeho vlastním projektu. Pojďme se tedy ponořit do kroniky filmu Zdravé zlo.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KTERAK TRUHLÁŘ K UMĚNÍ PŘIŠEL

Pamatuji si, kdy jsem se poprvé v životě prakticky setkal s primitivní formou kreslené animace. Bylo mi asi pět let a moje matka na pásek papíru nakreslila dvě fáze pohybu. Jednalo se o jednoduchý obličej, který se na jednom obrázku usmíval a na druhém mračil. Poté pásek papíru přeložila tak, aby se obrázky překrývaly. Následně horní, přeloženou vrstvu papíru namotala na tužku a rychlými pohyby sem a tam měnila výraz obličeje. Tak vypadal můj první „animační workshop" v životě. Byl jsem z tohoto „kouzla" naprosto uchvácen. Zanedlouho jsem si tuto dovednost osvojil, abych s její pomocí oslňoval své kamarády a kamarádky ve školce. Po nějaké době mne tato činnost pochopitelně omrzela. Důležité však bylo, že již v této době jsem si začínal uvědomovat základní princip kreslené animace.

Psal se rok 2008 a já studoval technickou školu v České Třebové. Příliš velkým technickým nadáním jsem ovšem obdařen nebyl. Zato jsem si místo psaní poznámek do sešitu spíše kreslil. V té době „letěly" seriály jako Simpsonovi nebo Family Guy. Všechny díly jsme se spolužáky znali takřka nazpaměť a často jsme používali populární repliky z těchto seriálů. Byli jsme přesvědčeni o tom, že tvořit takovéto „animáky" musí být nesmírná zábava. Jakmile jsem se tedy dozvěděl, že existuje vysoká škola se zaměřením na animovaný film, neváhal jsem a podal si přihlášku.

Přes první kolo přijímacího řízení jsem se úspěšně dostal. V druhém kole se však projevila má absence uměleckého vzdělání. Já, obyčejný truhlář, se najednou ocitl v obležení velice nadaných jedinců, jejichž ladné a sebejisté tahy uhlem pro mě byly nepochopitelné a skoro až děsivé. Vytvořil jsem pár ustrašených kresbiček, které se následně dočkaly řádné kritiky od přijímací komise včele s obávaným panem Hejcmanem. Pan Hejcman se ještě chvíli zabýval mými domácími kresbami, aby mě vzápětí poslal domů slovy: *„Ano, je tam vidět určitá pracovitost, ale ostatní Vás během prvního ročníku sestřelí! Zapracujte na sobě a zkuste to příští rok."*. Trochu studená sprcha, ale otevřelo mi to oči. To, že mi občas někdo pochválí kresbičky jen tak nazdařbůh načmárané v sešitě českého jazyka ještě neznamená, že umím kreslit. Nebylo překvapením, že jsem při kontrole výsledků přijímacích zkoušek nalezl vedle svého jména nápis „nepřijat". Podal jsem tedy srdceryvné odvolání a čekal, co se stane. Ukázalo se, že dobrosrdečnost paní děkanky je nekonečná a já byl „přijat po odvolání". Tímto se mi otevřely dveře ke třem letům tvůrčí plodnosti!

Nikdy jsem se nepovažoval za umělce v pravém slova smyslu. Jsem pravděpodobně až příliš racionálně uvažující člověk. Abych se stal pravým umělcem, musel bych odhodit určitý rámec normálnosti a nejsem si jistý, zda jsem toho schopen. Každopádně náhle jsem se stal součástí umělecké komunity. Nadšení z přijetí na školu vcelku rychle opadlo a přišel čas soustředit se na to, abych se nenechal „sestřelit“ šikovností svých spolužáků a spolužaček. Bylo mi jasné, že když se jim nedokážu vyrovnat umělecky, musím to vše dohnat svou pílí a pracovitostí.

Animování začalo tím nejtěžším, ale zároveň nejdůležitějším – chůzí. Po dokončení tohoto animačního cvičení jsem ke svému překvapení zjistil, že se mi ta postavička hýbe docela obstojně. Ano není to dokonalé. Měnící se proporce, absence těžiště, ale to jsou klasické začátečnické chyby, kterých se co nevidět zbavím. Nejdůležitější je, že ta postavička chodí. Zde jsem poprvé porozuměl tomu, že i když jsem jen průměrný kreslíř, ještě to neznamená, že nemohu být dobrým animátorem. Naopak zase vynikající kreslíř nemá záruku, že bude vynikat i v animaci. Vše je zkrátka o timingu a citu pro pohyb.

Během prvního ročníku jsme si mohli osahat různé animační techniky a poté se rozhodnout, jaká technika je pro nás to pravé. Zdá se mi skoro až nepochopitelné, když se někdo po celou dobu studia věnuje jedné technice, piluje ji, rozvíjí se v ní, ale nakonec dělá bakalářský film v technice jiné údajně jen proto „aby si zkusil něco jiného“. Nemám nic proti zkoušení alternativních technik, ale zkoušet je na závěrečném projektu je, dle mého názoru, tak trochu loterie.

Prozkoumávání a zkoušení tradičních technik animace ve Filmových ateliérech Zlín bylo nezapomenutelným, ba dokonce až magickým zážitkem. Z ateliérů dýchá historie, ve vitrínách na zdech můžeme vidět loutky a fotky z natáčení velkolepých filmů Karla Zemana či Hermíny Týrlové. A v těchto skoro až posvátných prostorách mám možnost tvořit i já. Po vyzkoušení jiných technik jsem měl jasno. Jelikož si moje neohrabanost s loutkami a papírky příliš nerozuměla, vrátil jsem se k technice, která mne na tomto oboru přitahovala nejvíce – ke kreslené animaci.

Kreslená animace má pochopitelně i své stinné stránky. Animátor se zanedlouho utápí v tunách papíru a skenování jednotlivých fází zabere skoro více času než jejich samotné nakreslení. Na konci prvního ročníku jsem si tedy koupil tablet a začal kreslit jednotlivé fáze rovnou do počítače. Uchvátilo mne, jak velké množství času tato malá, šikovná věcička ušetří. Žádné dlouhé hodiny strávené u scanneru, žádné následné klíčování, jen a pouze

čistá animace. Tabletem jsem vytvořil řadu cvičení i ročníkový film a nebylo pochyb, že s jeho pomocí vytvořím i svůj závěrečný projekt.

Jsem toho názoru, že animovaný film by měl rozdávat radost a smích. Proč dělat animovaný film s depresivními náměty? V dnešní době na člověka působí velké množství negativních vlivů, čili není nad to se pořádně zasmát. Nadsázka, černý humor, absurdita. To jsou prvky mně vlastní. Z těchto skutečností mi vychází jediný žánr – groteska. Mnozí možná považují grotesku za „nižší žánr“. Kinematografický tvar bez bůhvíjaké umělecké hodnoty. Ale vždyť i ti největší mistři animovaného filmu začínali právě na grotesce, nevidím tedy důvod, proč nenásledovat jejich příkladu. Nejdříve si vybrousit filmařské dovednosti na něčem jednodušším a následně se věnovat záležitostem složitějším. Pouštět se do vážného tématu jakožto člověk s nevelkými filmařskými a v neposlední řadě životními zkušenostmi je, dle mého názoru, poněkud troufalý a neuvážený krok.

Na animovaném filmu mne vždy přitahovala jakási hravost. Utváříte vlastní svět, charaktery v něm žijící a určujete jejich osudy. Bůh vytvořil svět za šest dní a sedmý den odpočíval. Animátorovi trvá vytvořit a rozpohybovat imaginární svět mnohem déle a na odpočinek mu již mnoho času nezbývá.

Zní to skoro až pohádkově. Jen tak si vymýšlet příběhy, hrát si s loutkami, kreslit si či sledovat animované filmy. Ale kdepak, žádná pohádka to vskutku není. Je to řemeslo jako jakékoliv jiné. Člověk se vcelku nadře, aby vytvořil byť jen krátký autorský film. Toho jsem si vědom, a proto musím být při vymýšlení námětu k bakalářskému projektu nesmírně opatrný, abych nepřecenil své schopnosti.

2 JAK SE RODÍ BAKALÁŘSKÝ PROJEKT

2.1 Pevné základy

Asi to bude znít poněkud otřepaně, nicméně před započetím většího projektu je důkladná příprava zkrátka nezbytná. Je to jako při stavbě domu. Nemá - li dům pevné základy, může se stát, že se brzy sesype. Nestojí – li film na řádné přípravě, velmi pravděpodobně jej čeká stejný osud. Další motivací ke kvalitní přípravě je blížící se prezentace BC filmů (neboli pitching) jenž je naplánována na 12. 10. 2011, kde se bude rozhodovat o tom, zda škola projekt financovat bude, či nikoliv. Můj projekt sice není nikterak finančně náročný, nicméně peníze na ozvučení projektu by se mi hodily. Tak tedy od začátku.

2.1.1 Námět

Blíží se konec 2. Ročníku a je načase přijít s nějakým realizovatelným námětem pro můj bakalářský film. Je smutné, že když už bezpodmínečně musíte něco vymyslet, nic vás nenapadá. V případě, že má inspirace dovolenou, nezbývá nic jiného než si vzít tužku a papír a nápadům jít naproti. Tak tedy myšlenky, pochodem vchod! Začíná brainstorming o jedné osobě. Ke svému překvapení, chrlím jeden nápad za druhým a papír je popsaný během chvíle. Poté si však svůj výtvor přečtu a nestačím se divit, jaké nesmysly jsem schopen vyplodit. Tohle si ten papír nezasloužil. Vymýšlet smysluplný příběh je o mnoho těžší, než se zdá a bude mě to asi stát mnohem více než chvilku strávenou nad papírem.

2.1.1.1 Závan inspirace

Stalo se to 15. 5. 2011. Procházel jsem kolem otevřeného okna jednoho nízkopodlažního domu v naší ulici a vtom mě praštila přes nos nelibá vůně čehosi velice odporného - zápach vařené brokolice. To mi připomnělo moji hluboce zakořeněnou averzi vůči košťálovinám. Brokolice a její zlý bratr květák byly odjakživa na prvním místě v žebříčku mých úhlavních nepřátel. Košťáloviny se vždy objevovaly tam, kde jsem je nejméně čekal. Schované v hovězím vývaru nebo v těstovinovém salátu, vždy s úmyslem mi jídlo znechutit. Můžete namítnout, že tato zelenina obsahuje množství vitamínů a minerálních látek, ale to na její ohavné chuti nic nemění. Celé dětství jsem s brokolicí bojoval a vždy, když jsem ji bez vážnějších následků dokázal pozřít, bylo to pro mě takové malé vítězství. Zanedlouho však přišel další den, další brokolice a další boj.

Každopádně moje znovuoživená nenávist ke košťálovinám byla vcelku obstojnou inspirací pro námět. Chvíli jsem se rozmýšlel, zda hlavní zápornou postavou bude květák, či brokolice, jelikož moje nenávist k nim je naprosto totožná. Brokolice má však, díky své ošklivé zelené barvě, větší předpoklady pro roli padoucha. Napsal jsem tedy pár řádků o zlé brokolici. Vypadalo to asi takto:

V kuchyni žijí potraviny idylickým životem, dokud jejich poklidné soužití nenaruší nový spolubydlící – zlá brokolice. Ta začne obyvatele kuchyně terorizovat. V kuchyni se nachází zamilovaný pár – pomeranč a mandarinka. Jednoho dne brokolice oloupe a zahubí mandarinku. Pomeranč nalezne ostatky své milované a motivován touhou po pomstě se vydá vstříc brokolici. Začíná souboj na život a na smrt. Brokolice má jasnou převahu. Když už to vypadá, že je pomeranč v koncích, brokolice znenadání uklouzne a spadne do dřezu. Pomeranč duchapřítomně pustí horkou vodu a brokolici opaří. Propuknou oslavy nad zničením zlé zeleniny. Oslavy jsou však přerušeny ve chvíli, když někdo na linku položí ještě větší a ošklivější brokolici.

Moje představa byla taková, že ve filmu využiji prvky z žánrů, jako jsou například thriller, horror, western, akční film, pohádka a podobně. Takováto syntéza prvků z různých žánrů se obecně nazývá pastiš.

Dne 17. 5. 2011 jsem to vše zaslal panu Storchovi, mému konzultantovi literární přípravy, aby mi napsal svůj názor. Pan Storch mi v e-mailu z 18. 5. 2011 odpověděl následovně:

„*Vážený příteli, proč ne? Ale dost dobře si nedokážu představit antropomorfizovanou brokolici výtvarně, takže mi laskavě pošlete ještě výtvarnou skicu této postavy. Jinak to možné je. Á propos: co Vám udělala brokolice, že na ni máte tak spadeno? To Vám nechutná nebo Vám ji jako dítku někdo nutil? Zdravím. ZS* „

Ano, pane Storchu, nechutná mi a ano, nutil. Zaslal jsem tedy panu Storchovi skicu brokolice a on mi dal zelenou. Toto byl však pouze první krok na dlouhé cestě při tvorbě bakalářského filmu.

2.1.2 Scénář

Scénář je v přípravě nesmírně důležitý prvek, jelikož nám podrobněji rozvíjí děj příběhu. Zaměřuje se na akce postav, upevňuje kontinuitu a dává filmu určitou tvář. Má několik

forem – od nejjednodušší - bodový scénář, až po tu nejsložitější a zároveň pro výrobu filmu nejdůležitější - technický scénář.

2.1.2.1 Bodový scénář

Po schválení námětu bylo mým dalším úkolem vytvořit jednoduchý bodový scénář. Takový scénář obsahuje v bodech akce po sobě následující. Je to vcelku užitečná pomůcka k lepší představě filmu a především k tvorbě technického scénáře.

Držel jsem se základních bodů námětu. Základní linii jsem protkal různými gagy z kuchyňského prostředí, přibyly nové charaktery jako například vajíčka, či banán, které se stanou obětí zlomyslné brokolice. Následovalo ještě několik drobných úprav. Zlá brokolice na závěr sice bude překonána, změnil jsem však způsob jejího zničení. Nikdo neopaří brokolici horkou vodou. Brokolice řeže do pomeranče nožem, poté ji vystříkne pomerančová šťáva do očí, brokolice upustí nůž, pomeranč jej zvedne a bodne ji přímo mezi oči. Ona se následně skácí do dřezu. Dále pak místo jedné brokolice kdosi na linku položí mísu plnou brokolic. Bodový scénář jsem sepsal do poněkud naivních třiatřiceti bodů a opět zaslal ke konzultaci panu Storchovi.

Jak už to tak bývá, příběh byl i po úpravách poněkud odlišný od finální verze, ale to je pochopitelně přirozený vývoj filmu. Námět je zkrátka surovina, která se následně dále opracovává. Pan Storch s bodovým scénářem naštěstí v zásadě souhlasil. Varoval mě však před přílišnou délkou a upozornil mne, že budu muset krátit. Vyžádal si pro představu další výtvarné návrhy a pobídl mne k tvorbě technického scénáře.

2.1.2.2 Literární scénář

Abych byl upřímný, tento druh scénáře jsem vytvořil pouze z povinnosti, nikoliv z bezpodmínečné potřeby jej k realizaci filmu mít. To ovšem pouze z důvodu, že na filmu pracuji sám. Když se pracuje v týmu, kde každý má svoji roli – scénárista píše scénář, režisér režíruje, animátor animuje - je důležitost literárního scénáře zkrátka neoddiskutovatelná.

Použil jsem klasický dvousloupcový model literárního scénáře, kdy je levá strana určena pro děj, zatímco pravá je vyhrazena údajům pro zvuk.

2.1.2.3 Technický scénář

Technický, nebo také obrázkový, scénář zahrnuje již veškeré informace, potřebné k tvorbě filmu. Jedná se o přehledně vytvořenou tabulku s různými kolonkami určenými pro nejdůležitější technické údaje. Tyto údaje se týkají obrazu (velikosti záběrů, chování kamery, triky), děje a v neposlední řadě také zvukové složky filmu - ruchů, dialogů a hudby. Také jsou v něm zahrnuty přibližné údaje o čase a pochopitelně nesmí chybět ani očíslování jednotlivých záběrů.

Nad technickým scénářem jsem si lámal hlavu několik dní. Bylo mi však jasné, že první verze technického scénáře nebude verzí finální. Je velmi frustrující, když víte, že se věnujete něčemu, co se pravděpodobně nakonec stejně nepoužije. Je to však nezbytné k hledání té správné varianty. První technický scénář byl pouze jakýsi nástin pro komisi, která na pitchingu hodnotila, které filmy si financování zaslouží, a které nikoliv.

2.2 Výtvarné návrhy

Jak jsem již uvedl, nemám za sebou žádnou uměleckou školu. Zatímco s animací nemám vážnější potíže, s výtvarnou složkou stále poněkud bojuji. Odjakživa jsem se zaměřoval spíše na kreslení. S barvami jsem si však vždy rozuměl již méně.

Výtvarné návrhy postav musí být zpracovány tak, aby se nedalo pochybovat o jejich vzezření. Musí se tedy nakreslit všechny postavičky zvlášť z různých pohledů. Poté musíme mít jasno i o velikostním poměru jednotlivých postav mezi sebou i v závislosti k prostředí.

2.2.1 Charaktery

Co vše je zapotřebí k vytvoření kvalitního filmu? Bezpochyby dobrý námět s kvalitní zápletkou, správný způsob vyprávění a dobré režijní vedení. Je zde však ještě jeden prvek, který je svojí důležitostí takřka na úrovni kvalitní zápletky. Tímto prvkem není nic jiného než charaktery ve filmu vystupující. I sám Aristototelés řadí ve své Poetice charaktery na první příčky důležitosti. Charaktery jsou kořením filmu, především na ně jsem se tedy při tvorbě výtvarných návrhů zaměřil.

Brokolice musí být evidentně zlá a zákeřná. Ostatní potraviny v kuchyni milé, bezelstné a lehce naivní postavičky. Pro mne, jakožto animátora, je důležité, abych měl k postavám,

které animuji, určitý vztah. Musím se dokázat vžít do jejich situace, abych jim následně dokázal „vdechnout život“ odpovídajícím způsobem.

Vývoj charakterů je jeden z prvků, který diváka nejvíce upoutá. Pomeranč je po celou dobu milý, bezelstný citrus, jenž miluje svojí mandarinku. Jakmile o ni přijde zásluhou zlé brokolice, probudí se v něm hněv a touha po pomstě. Pomsta je klasické klišé, objevující se ve filmech již od nepaměti. Byl to však můj záměr, zasadit tento klasický motiv do prostředí kuchyně mezi potraviny a tím mu dát jistý nádech absurdity.

Výtvarné návrhy hlavních protagonistů se pochopitelně také vyvíjely. Od prvních skic, které jsem v srpnu 2011 odeslal panu Storchovi, se ty konečné verze vcelku liší. Ze začátku nikdo z postav neměl nohy – postavičkám vyrůstaly z těla pouze ruce, s jejichž pomocí se měly pohybovat. Když jsem si je zkusil zanimovat, vypadalo to sice vcelku vtipně, nicméně možná až příliš morbidně. Tato morbidnost poněkud rozbíjela roztomilost, kterou jsem chtěl postavičkám aplikovat. Nakonec jsem většině kladných postav dokreslil ruce i nohy. Banán ve filmu nechodí, vejce nemají ruce ani nohy, a tak morbidně vypadající chůze po rukou nakonec zůstala pouze zlé brokolici. Barevnost postav se taktéž vyvíjela. Nejdříve jsem použil světlé barvy. Ty mi však k charakteru příběhu příliš neseděly, a tak jsem brzy přesedlal k barvám tmavším.

Odjakživa byly postavičky animovaných filmů vytvořeny na základě jednoduchých geometrických tvarů. Animátor tak poměrně snadno dostane antropometrii postavy do ruky a dobře se mu animuje. V případě ovoce a zeleniny se jedná o tvary velmi jednoduché, předpokládám tedy, že s jejich animací nebudu mít vážnější problémy.

2.2.2 Prostředí

Děj se odehrává v malé, nikterak extravagantní kuchyni. Tomuto popisu by mělo odpovídat i výtvarno. Žádné příliš křiklavé barvy a obyčejné vybavení. Především jsem potřeboval vytvořit model nějaké rozměrnější kuchyňské linky, aby pojala celý děj mého příběhu.

Důležité pro příběh je uspořádání kuchyně. Měl jsem sice zhruba promyšleno, jak bude kuchyň uspořádaná, nicméně díky mnoha změnám nakonec získala docela jinou podobu. K tomu se však ještě vrátím později.

2.3 „Pitching"

Pitching. Strašné to slovo. Pro mnohé je ale mnohem horší to, co představuje. Prezentaci našich bakalářských projektů před sálem plným lidí. Pro nás animátory, v jádru tiché a uzavřené lidi, něco nemyslitelného. Dne 27. 9. 2011 přišel e-mail od vedoucí výroby, slečny Veroniky Domincové.

„Dobrý den, připomínám, že podepsané přihlášky k prezentaci ABS a BC projektů včetně požadovaných podkladů odevzdáváte v pátek 30. 9. 2011 do 12:00. Vše v tištěné podobě a také na CD či DVD nosiči. Děkuji. S pozdravem Veronika Domincová."

Díky průběžné práci jsem měl již veškeré podklady připraveny. Stačilo jen vyplnit přihlášku a pár formulářů, odevzdat a už se jen „těšit" na 12. 10. 2011, kdy se odehraje onen velkolepý pitching. Při vyplňování přihlášky jsem narazil na kolonku „předpokládaný garant projektu". Nyní nadešel čas vybrat si supervizora. Ve škole máme množství pedagogů, kteří nám jsou schopni dobře poradit. Nemusel jsem se rozhodovat dlouho. Jakožto „kreslenkář" jsem nejčastěji spolupracoval s panem Hejcmanem a nevidím důvod, proč to právě nyní měnit.

Dvanáct dní uteklo jako voda a byl tu den D. Zahájení pitchingu bylo určeno na 9:00. Mnozí však, a já jsem nebyl výjimkou, přijeli autobusem přesně v 9:01. To mělo za následek, že jsme na zahájení dorazili o deset minut později, za což nám pan ředitel náležitě vyčinil. Poté už však nic nebránilo tomu, abychom se začali věnovat prezentacím závěrečných projektů.

Prezentace to byly dlouhé. Minuta za minutou se líně převalovala a nervozita stoupala. Konečně zaznělo moje jméno. Už si raději ani nepamatuji, jak jsem celou věc prezentoval, ale doufám, že to bylo dostatečně srozumitelné. Dokonce jsem měl připravenu i jakousi první, neozvučenou verzi animatiku pomocí které jsem všechny v sále seznámil s dějem svého filmu. Ovšem nazvat tuto záležitost animatikem byla z mé strany mladická nerozvážnost. Pan Hejcman, pravděpodobně nejdominantnější osoba v komisi, se toho okamžitě chytil a velice razantně mi vysvětlil, že když tam není zvuk a titulky, nejedná se o animatik. Toho jsem si byl samozřejmě vědom a tuto situaci jsem měl předpokládat. Poté se ještě objevila výtka, že brokolice nevypadá jako brokolice, s čímž jsem zásadně nesouhlasil, a tím moje prezentace skončila. Ještě v den pitchingu jsem se s panem Hejcmanem domluvil na první konzultaci a poté už nezbývalo nic jiného než jít domů a čekat na verdikt komise.

O dva dny později, 14. 10. 2011, byly k dispozici výsledky. Po pitchingu nebyl schválen žádný film. Nikdo nebyl ohodnocen písmenem A. Ti šťastnější dostali B, což lidově řečeno znamená: „Zapracujte na tom a pak se uvidí“ a ti co dostali C, již neměli nárok na financování projektu. Já byl ohodnocen za B, což bylo motivací k tomu, abych ve snaze nepolevoval. Datum druhého pitchingu bylo stanoveno na 28. 11. 2011. Na něm se mělo definitivně rozhodnout o finančním osudu našich filmů.

2.4 Animatik

Animatik je veledůležitý prvek, který nám již dává jasnou představu o tom, jak snímek funguje v čase. Obsahuje ty nejdůležitější, tzv. klíčové fáze pohybu, což nastiňuje přibližný pohyb postav. Nedílnou součástí animatiku je také nějaký zvukový, či hudební podkres, který napoví, jak film funguje se zvukem. Při vytváření animatiku se musí myslet v neposlední řadě na správné rozzáběrování. Film musí mít jasnou kontinuitu.

Ve filmu mám množství dramatických momentů, které bych nerad zanedbal. K tomu poslouží zhlédnutí několika klasických thrillerů, kde se dá vcelku dobře přiučit, jak vygradovat napětí. Již při prezentaci BC projektu jsem v aule promítl jakéhosi předchůdce mého pozdějšího animatiku, z něj jsem tedy použil mnohé záběry i ve své další práci.

2.4.1 Tvorba animatiku

K vytvoření animatiku, stejně jako i zbytku filmu, jsem používal dvou programů - TV Paint Animation (dále jen TVP) a Adobe After Effects (dále jen AE). V TVP jsem nakreslil děj v několika nejdůležitějších fázích, které po sobě chronologicky následují. Vyexportoval jsem ji z TVP konvenčním způsobem jako sekvenci obrázků. Tuto sekvenci jsem následně importoval do programu AE. Animatik je časové naplánování filmu. Znamená to tedy, že klíčové fáze příběhu jsou zasazeny do časové osy. Sekvence importovaná do AE je pouze sekvence obrázků po sobě jdoucími bez jakékoliv výdrže. Tyto nezbytné výdrže jsem vytvořil za pomoci šikovné časové editace, kterou se program AE pyšní. Díky nástroji „freeze frame“ jsem byl schopen jednotlivé obrázky v sekvenci „zmrazit“ a za pomoci jednoduchého klíčování vytvářet výdrže jednotlivých obrázků.

Nutno konstatovat, že v době prvního pitchingu byl můj bakalářský projekt stále ještě v plenkách. Vývoj filmu bych rozdělil na období před pitchingem a období po pitchingu, kdy se mého pedagogického vedení ujal pan Ivo Hejcman. Pan Hejcman je člověk, který

nikomu přímo nevnucuje svůj názor, nicméně pokládá otázky, nad kterými je třeba se zamyslet. Nasadí vám do hlavy brouka, který ve vás pak hlodá tak dlouho, dokud se k případným změnám neodhodláte. Takových brouků mi nasadil hned několik a to mělo za následek vcelku radikální změny ve vývoji mého bakalářského filmu.

2.4.2 Konzultace

První konzultace byla domluvena na 14. 10. 2011. Sešli jsme se před ateliéry, kde jsme se pustili do rozpravy o mém projektu. Prvním úkolem bylo vytvořit jasnou představu prostoru. Jakýsi plán kuchyně, kde se odehrává děj. Dalším tématem hovoru byl závěr filmu. Animovaný film je o přehánění. To se netýká jen oblasti animační – přehnaných pohybů a gest, ale také oblasti dějové. Když na konec kdosi postaví na linku mísu plnou brokolic, je to opravdu dostatečné? Když přehánět, tak pořádně. Domek bude stát uprostřed nekonečného brokolicového pole. To je teprve to silné zakončení, které můj film po celou dobu postrádal a co jej činilo poněkud sterilním. První konzultace tedy byla vcelku plodná. Ihned po návratu domů jsem se pustil do práce.

2.4.2.1 Mizanscéna

Prvním úkolem bylo dořešit prostředí, kde se děj odehrává, jelikož mé výtvarné návrhy předvedené na pitchingu evidentně nebyly dostatečně jasné.

Mizanscénou rozumíme kombinaci prostorových a časových prvků ve vzájemném působení na jevišti. Základní uspořádání kuchyně bylo již od začátku dané dějovou linkou. Prostorem musela být podpořena logická návaznost akcí. To si uvedeme na příkladu závěrečného souboje brokolice s pomerančem. V textu jsem označil kurzívou předměty rozmístěné v prostředí, které jsou pro dramatizaci a logickou posloupnost akcí naprosto nezbytné.

Brokolice zmrská pomeranč *banánovou slupkou* a poté s ním mrští o zeď. Následně odhodí *banánovou slupku*, chytí pomeranč a hodí jej do *lahví na lince*. Ten se dokutálí ke *dřezu*, vedle kterého stojí *odkapávač*. Brokolice se opět přiblíží, *z odkapávače* vytáhne *nůž* a začne do pomeranče řezat. V průběhu řezání jí ovšem stříkne pomerančová šťáva přímo do očí, ona se začne kymácet. Jakmile se opře o linku, sklouzne se po dříve odhozené *banánové slupce*, při pádu vyhodí *nůž* do vzduchu, spadne do *dřezu*, kde ji padající *nůž* probodne.

V průběhu „pilování“ filmu se ovšem lehce měnilo i uspořádání kuchyně. Jakmile jsme s panem Hejcmanem došli k závěru, že domeček bude stát uprostřed pole plného brokolic, nastal problém. Jak dostat potraviny před dům, aby viděly hrůzu, která je obklopuje? Nakonec bylo řešení vcelku jednoduché. Do kuchyně za linku jsem umístil okno. Skrz něj poté potraviny spatří ono „zelené peklo“ kolem domu. Důležité zkrátka bylo, aby prostředí vyšlo vstříc příběhu.

Dne 19. 10. 2011 byl čas na další konzultaci. Za pět dní práce jsem stihl vytvořit plán kuchyně a upravit moji „němou“ verzi animatiku. Jelikož byl stále ještě začátek školního roku a čas mě ještě nikterak netlačil, trochu jsem si pohrál v programu AE a vytvořil model kuchyně v jakési formě pseudo 3D (kuchyň složená z jednotlivých plošných dílců ve 3D módu). Pro prezentaci prostoru bezpochyby postačí, nicméně jiné využití rozhodně mít nebude. Prostor byl tedy vyřešen. V animatiku však pan Hejcman našel stále značné mezery. Úvod a konec. To jsou momenty, které jednoznačně musím více propracovat.

2.4.2.2 Chvíle tápání

V tvůrčím procesu občas přijde chvíle, kdy propadáte pocitům deprese a beznaděje. S takovými pocity jsem se setkal vcelku brzy. Konzultací proběhlo ještě několik. Ani z jedné jsem se však nevracel domů s úsměvem na rtech. Byl jsem více a více frustrovaný. Ať jsem udělal cokoliv, vždy to bylo špatně. Přicházel jsem s novými a novými verzemi animatiku, ale stále jsem nepřišel s něčím, co by vyloženě fungovalo. Na druhou stranu, alespoň jsem zjišťoval, co nefunguje. V noci jsem občas míval o filmu velmi znepokojivé sny. Zdávalo se mi například, že se již blíží termín odevzdání a já ještě stále řeším animatik. Jednou jsem se vzbudil s otázkou: „Lze to vše vůbec stihnout včas? Co když mi animace nepůjde od ruky tak snadno, jak si myslím?“ Poté mi na mysli vykanulo, s jakými činnostmi se ještě budu muset utkat, než dokráčím ke zdárnému konci. Zvládnu to, když času je relativně málo?“ A panika vzrůstala.

To už se mi zdálo poněkud moc. Bylo na čase zcela změnit způsob myšlení. Z tohoto „globálního způsobu myšlení“ bych se pravděpodobně co nevidět zhroutil. „Globální myšlení“ jsem tedy změnil na „myšlení lokální“ a soustředil se pouze na řešení aktuálního problému. Aktuálním problémem je animatik, ostatní věci budu řešit, až na ně přijde řada.

2.4.2.3 Otázky a odpovědi

Stále jsem měl před sebou nezodpovězené otázky. Na závěr filmu potraviny pohledem z okna zjistí, že jsou v domečku postaveném uprostřed nekonečného brokolicového pole. Ale proč se jdou potraviny podívat z okna? Mají k tomu nějaký pochopitelný důvod? Když tyto, na první pohled malicherné, záležitosti zanedbáte, divák vám to neodpustí. Naštěstí jsme brzy společně s panem Hejcmanem zodpověděli i tuto otázku. Po probodnutí brokolice nožem se z její rány začne linout nepříjemný zápach. Jakmile jej potraviny ucítí, rychle utíkají otevřít okno, aby se nadechly čerstvého vzduchu. Jakmile okno otevřou, spatří, jaká hrůza je obklopuje. To je vcelku logický sled událostí a vše do sebe sympaticky zapadá.

2.4.2.4 Návštěva pana Storcha

Dne 16. 11. 2011 se konala poslední konzultace s panem Hejcmanem před druhým pitchingem. Pomalými krůčky se posouvám k lepším výsledkům, ale stále ještě v mém nitru převládá pocit nejistoty. Dne 23. 11. 2011 se ve Zlíně, i přes své zdravotní potíže, objevil pan Storch. Této příležitosti jsem pochopitelně využil k nestranné konzultaci. Tomu se kupodivu můj projekt nezdál tak špatný. To mne před druhým pitchingem alespoň trochu uklidnilo.

2.5 Druhý „pitching“

A je to tady. Pondělí, 28. 11. 2011. Tato druhá prezentace již probíhala neformálním způsobem, v „rodinném kruhu“ animátorů a pedagogů. Tentokrát se již nikdo nezdržoval zdlouhavým vyprávěním o filmu. Zkrátka se pustily animatiky, pedagogové si dělali poznámky a během chvíle bylo po všem. Následovala porada, ze které vzešlo pár šťastlivců, jejichž projekty budou finančně podpořeny. Výsledek porady byl znám hned druhý den. Já mezi vybranými bohužel nebyl. Verdikt to však nebyl nikterak demotivující. Věřím, že jsem schopen vytvořit kvalitní projekt i bez finanční podpory. Poté mi již nic nebránilo v započetí animace.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANIMACE

Dne 30. 11. 2012 konečně přišel okamžik, kvůli kterému studuji tento obor. Odměnou za dny a týdny usilovné přípravy mi budou další dny a týdny usilovného animování. Zatímco přípravy jsou nepříliš populární nezbytnost, animace je již, alespoň pro mě, vcelku zábavná činnost. Pln tvůrčího entusiasmu jsem se pustil do práce.

3.1 Organizace a plánování

Z minulých let plných animačních cvičení a semestrálních filmů jsem si odnesl jeden nesmírně užitečný poznatek. Nezanedbatelným prvkem na začátku tvorby je důkladná organizace. Neexistuje nic horšího, než se topit v zoufale neuspořádaném moři složek a souborů.

První věcí, kterou jsem před započetím animace udělal, bylo rozdělení animatiku na jednotlivé záběry a jejich přehledné uložení do složek. Množství záběrů mého filmu se blíží číslu devadesát, čili přehlednost a snadná orientace je jedním ze základních kamenů úspěchu. Pro klid na duši je také dobré, orientačně si rozdělit práci na jednotlivé dny a poté již pouze kontrolovat, zda stíháte, či nikoliv. První termín, kdy bychom již měli být s hrubou animací víceméně hotovi, byl datován na 20. 2. 2012. Dne 30. 11. 2011 jsem začal animovat. Do auditu tedy zbývalo osmdesát dva dní. Jelikož stopáž filmu mám naplánovanou na pět minut, dle jednoduché matematiky (počet sekund jsem vydělil počtem dní) jsem si stanovil denní porci animace přibližně na čtyři sekundy. Ovšem výpočet to byl vskutku přibližný, jelikož jsem kalkuloval s podmínkou, že si každý den udělám čas na animaci. Na druhou stranu se ve filmu objevuje množství výdrží a je v něm také pár statických záběrů, kde se hýbe pouze kamera, čili předsevzetí to nebylo nesplnitelné.

3.2 Ponořen do animace

Po organizaci a plánování již nic nebránilo tomu, abych začal s animací. Již od prvního ročníku jsme byli vedeni k tomu, abychom při animování přemýšleli tzv. „ve vrstvách“. To znamená, že každý důležitý prvek v záběru má svojí vlastní vrstvu, je tedy samostatně editovatelný. Výjimkou je samozřejmě tzv. totální animace, kdy se celý obraz překresluje okénko po okénku, čímž se eliminují statické prvky.

První záběry se týkaly pouze jednoduchých nájezdů na domeček, do kuchyně a jízdu po lince. Nakreslil jsem tedy jednotlivé prvky – domeček, kuchyň, linku, vybavení kuchyně a to vše následně složil do kompozice v programu Adobe After Effects. Po složení kompozice ve 3D módu, jsem již pouze vytvořil kameru a jednoduchým zaklíčováním pozic naeditoval její chování. Před kuchyň jsem umístil dveřní rám, skrz nějž projíždí kamera do kuchyně, což vytváří vcelku obstojný dojem prostoru. Netrvalo dlouho a měl jsem první záběry hotové.

3.2.1 Efektivita

Již u čtvrtého záběru přišla chvíle na pohyb postaviček. Je všeobecně známo, že jedna sekunda má ve filmové branži podobu 25 okének. Kreslit se s 25 obrázky kvůli jedné sekundě by mě nejspíš co nevidět připravilo o rozum. Naštěstí však lidské oko považuje za plynulý pohyb již situaci, kdy se nám v obraze vystřídá pouze poloviční množství okének tedy 12, respektive 12,5, snímků za sekundu. Toto je jeden z mála momentů, kdy jsem vděčný za nedokonalost lidského oka. Energicky jsem se pustil do animace probouzejícího se ovoce v misce. Animoval jsem dlouho do noci. Výsledek mé práce byla postavička jablíčka již vykonturovaná i vykolorovaná. Člověk se tak snadno nechá svést tvorbou jedné postavičky, že od ní nedá ruce pryč, dokud ji nedokončí. Tento způsob práce je ovšem poněkud neefektivní. Daleko efektivnější bude, když se bez jakéhokoliv rozptylování budu věnovat jen a pouze jedné činnosti.

3.2.2 Technologie kreslené animace

Následujících pár týdnů jsem se věnoval výhradně jen animování a efektivita práce vskutku vzrostla. Nevěnoval jsem se žádnému zbytečnému konturování, na to bude čas později. Nyní jsem jen v rychlosti kreslil pohyb. Toto byla fáze výroby, kdy se pravidelně dostavovala ona pověstná radost z práce. Pod rukama mi ožívaly postavičky a hýbaly se víceméně dle mých představ.

Základ dobře vypadající animace je dodržování objemů a proporcí. Nejdříve jsem se věnoval tzv. hlavním fázím pohybu. Ty jsou pro výsledek animace ty nejdůležitější, proto musí být nakresleny co nejlépe. Měly by být ztvárněny tak, aby co nejvíce akcentovaly pohyb. I relativně nepatrná akce se musí zahrát co nejextrémněji. Vždy jsem udělal hlavní fáze několik záběrů dopředu. Poté, abych si odpočinul, jsem se věnoval tvorbě mezifází.

Paradoxem je, že mnohdy právě ty nepatrné a zdánlivě jednoduché pohyby bývají nejtěžší. Vzpomínám si například, jak jsem bojoval s relativně jednoduchým pohybem brokolice, kterak se postaví proti pomeranči po odhození banánu. Jednalo se jen o hloupé otočení, ale musel jsem jej překreslovat nejméně pětkrát, než jsem dosáhl obstojného výsledku.

3.2.3 Charakter animace

Žádné přehnaně hladké a možná až kýčovitě plynulé Disneyovské pohyby příliš neuplatňuji. Dvanáct základních principů animace, které jsou skvěle popsány v knize dvou proslulých animátorů Ollieho Johnstona a Franka Thomase „Disney Animation: The Illusion of Life“ (ISBN 0-7868-6070-7), se však pochopitelně dodržovat snažím. Ostatně kdybych tak nečinil, pravděpodobně bych se nemohl nazývat animátorem.

Snažím se, aby má animace působila v jistém smyslu rytmicky. Projevuje se spíše dynamickými pohyby a snažím se dbát na to, aby při pohybu vynikla hmotnost postav. Před akcí občas uplatňuji tzv. přípravný pohyb. Tím se požadovaná animace patřičně akcentuje. Přirozenost animaci také dodají detaily jako například mrkání. Věci, na které se divák přímo nezaměřuje, ale podvědomě je vnímá.

3.2.4 Zkouškové období

Po pár týdnech animace přišel leden a s ním i zkouškové období. Animace musela jít na moment stranou z důvodu obávané a neúprosně se blížící zkoušky z dějin kultury. Po jejím úspěšném splnění už nezbývá nic jiného než se připravit na audit organizovaný Michaelem Carringtonem. To jsem ovšem ještě netušil, že mne čeká ještě jedna zapeklitá zkouška. K 16. 1. 2012 se váže jeden úryvek z mého natáčecího deníku.

„Je pondělí 16. 1. 2012. Den začíná naprosto normálně. Probudím se kolem desáté ráno, chvíli ještě nehybně ležím a plánuji si práci pro tento den. Na čtvrtek, 19. 1. Svolal Michael Carrington audit, při kterém si chce společně s panem Šebestou prohlédnout, jak jsme pokročili s našimi filmy. Mám tři dny na kompletaci rozpracovaných záběrů, nezbývá mi tedy nic jiného než vstát a pustit se do práce. Zapnu počítač a čekám na jeho nastartování. Načítání systému je však záhy přerušeno podezřele vypadající tabulkou. Můj počítač je rebel a podobnými výlevy se prezentoval i v minulosti. Na podobné situace existuje jeden velice spolehlivý lék – restart počítače. Nicméně restart systému se s příliš velkým úspěchem nesetkal, ba naopak. Objevila se notoricky známá a všemi obávaná modrá obrazov-

ka. Mé nejčernější obavy se naplnily – zemřel mi počítač. Celý den jsem ještě strávil marnými pokusy o jeho resuscitaci, bohužel však marně.“

Mnohdy si ani neuvědomíme, jaká nebezpečí na nás mohou čekat, při tvorbě filmu. Již ve druhém ročníku, při realizaci svého ročníkového projektu, jsem si představil situaci, že se mi porouchá počítač a já ztratím veškerá data na něm uložená. Z této představy mi naskočila husí kůže, jelikož nebezpečí to bylo vcelku reálné. Dlouho jsem neváhal a okamžitě jsem si pro zálohování dat objednal externí disk, jelikož pracovat bez zálohování je jako řídit automobil bez bezpečnostních pásů. Pro tentokrát jsem měl naštěstí bezpečnostní pásy vzorně zapnuté.

3.2.5 Metoda skládání záběrů

Počítač jsem tedy dal do servisu. Oprava bude trvat bůhvíjak dlouho. Naštěstí mi moje velkorysá matka zapůjčí svůj počítač ihned poté, co dorazím domů. Domů ovšem pojedu až po auditu. Ke kompletaci záběrů tedy budu muset využít školní techniku. U slečny Domincové si tedy zařídil přístup do počítačové učebny a v práci pokračoval na školním počítači.

Činnost skládání záběrů za sebe by se dala zařadit spíše do oblasti postprodukční. Je však nezbytné ji ke kontrole průběžně provádět i v průběhu animace, abychom se přesvědčili, zda film funguje tak, jak jsme si usmysleli. Školní počítače jsou vcelku rychlé stroje, tudíž mi šla práce poměrně rychle od ruky. Z minulých let jsem měl již naučený určitý systém. Zvykl jsem si kompletovat film v AE. Jednotlivé naanimované záběry z TVP vyexportuji jako sekvenci obrázků, které podporují průhlednostní mód (např. PNG). Pozadí vyexportuji samostatně jako PSD, jelikož tento formát pracuje s vrstvami. To oceníme ve chvíli, když se nám pozadí skládá z více vrstev a my je potřebujeme samostatně upravovat. Následně sekvenci i pozadí importuji do AE a zkompletuji v nové kompozici. Pozadí i animaci mohu následně samostatně editovat. V průběhu práce pak stačí veškeré zdrojové soubory pouze přepisovat a program již poté vždy pracuje s obrázky aktuálními. (Musíme však dbát na to, aby tyto zdrojové soubory nebyly smazány, či přesunuty do jiné složky. AE potřebuje znát správnou cestu ke zdrojovým souborům). Jakmile mám všechny záběry připraveny, naimportuji je do jednoho společného projektu. V nové kompozici poté tyto záběry naskládám za sebe. Tento způsob práce považuji za přehledný a vcelku efektivní

Původně jsem audit 19. 1. považoval za lehce zbytečný. Na druhou stranu mě to alespoň přimělo k přibližnému poskládání naanimovaných záběrů za sebe a zkontrolování, zda film zatím funguje tak, jak jsem si naplánoval. Naštěstí mne nečekalo žádné nemilé překvapení a film zatím skutečně víceméně fungoval. Po auditu jsem odjel domů, „osedlal“ záložní notebook a pokračoval v animování.

3.2.6 Kamera

K animaci neodmyslitelně patří i pohyby kamery. Před začátkem animování záběru musím mít vždy jasno, co se bude v obraze dít. Způsob tvorby poté přizpůsobím situaci. V takových momentech se vždy hodí pro jistotu nahlédnout do technického scénáře.

Pohyby kamery budu vytvářet až v postprodukci. Bude – li v záběru výraznější nájezd na postavu, vytvořím záběr raději ve větším formátu, aby při nájezdu nedošlo k nežádoucímu „rozpixelování“. Je – li v záběru jízda kamery, musím tomu přizpůsobit i pozadí

3.2.7 „Nemohu, mám spoustu práce.“

„Nemohu, mám spoustu práce.“ Fráze, kterou jsem začal používat až příliš často. Díky tomu rychle získávám pověst workoholika. Tolik velkolepých akcí a jiných zážitků jsem zmeškal, abych vše stíhal v určených termínech. Na počátku jsem si sice vytvořil určitý plán, který měl zajistit, abych měl svůj film pod kontrolou. Ovšem jak už to tak s plány bývá, jen málokdy vyjde vše tak, jak si naplánujete. I když jsem se skutečně snažil, nebylo v mých silách věnovat se animaci tak usilovně každý den. Práce se mi tedy nahromadila a musel jsem se snažit vše dohnat. Mnohdy jsem si nakoupil zásoby potravin a zůstával zavřený v bytě i několik dní bez jakéhokoliv kontaktu s okolním světem. Musel jsem si nařizovat budík, abych nezapomínal jíst a pít. Mnohdy, když začal zvonit, jsem jej však pouze automaticky vypnul a místo jídla pokračoval v práci. Pomalu, ale jistě, se ze mě stával bledý, světloplachý asociál, jenž občas lidem v okolí pije krev. Charakteristika hodící se buď na upíra, nebo animátora.

Věnujete – li se jednomu projektu příliš dlouho, velmi rychle ztrácíte sebereflexi. Vždy jsem si myslel, že je nejlepší vytvořit si svůj vlastní film a nenechat si do něj od nikoho mluvit. Při tvorbě filmu se ovšem občas dostaví určitá bezradnost a najednou vám chybí nějaký spolutvůrce, se kterým byste se mohli navzájem inspirovat. Když víte, že jste na vše

sami, bezradnost se prohlubuje. V takových chvílích jsem vděčný alespoň za to, že mám občas možnost využít služeb supervizora.

3.2.8 Audit

Dne 20. 2. 2012 se konal audit, kde jsme měli odprezentovat již zhruba naanimovaný film. Pochopitelně těmto požadavkům bylo velice těžké vyhovět. Pedagogové od nás naštěstí sami neočekávali žádné zázraky. Požadavky uvedeny v listině termínů jsou záměrně lehce nadsazené, aby studenty motivovaly k co největší píli. Kdyby byl dán pouze jeden termín a to termín odevzdání, studenti by pravděpodobně práci oddalovali co nejvíce a poté by pouze stěží stíhali film odevzdat. Je tedy moudré svolat pár kontrolních termínů a v případě potřeby upozornit na možný časový deficit.

Pár dní po auditu se mi konečně povedlo zbytek filmu doanimovat. Následovala tedy další fáze výroby – postprodukce.

3.3 Postprodukce a zvuk

3.3.1 Obrazová postprodukce

Vizuální postprodukcí mám na mysli veškeré úkony následující po dlouhých dnech animování. Veškerá editace a vybrušování obrazu k co možná nejpřijatelnějšímu výsledku. Tato část výroby zahrnuje relativně velké množství úkonů.

3.3.1.1 Kontury

Konturami je myšleno obtahování a ucelení linky již naanimovaného materiálu. Není to činnost nikterak populární či zábavná, ale je zkrátka nezbytná. Nebyl důvod pro konturování měnit software, čili jsem pokračoval v práci uvnitř programu TVP. Jak jsem již uvedl, nejdůležitější jsou tzv. hlavní fáze. Na těch jsem si musel dát záležet ze všeho nejvíce. Poté již není nezbytně nutné skvěle vykreslit každou fázi pohybu, nicméně vždy musí být převaha dobře nakreslených fází nad fázemi nepříliš dokonale nakreslenými. To jsou ty nejdůležitější zásady, kterými se při konturování řídím. Jinak je podíl myšlení u této činnosti takřka minimální, což je do určité míry výhoda. Můžete například relaxovat u televize a přitom obtahovat animaci, čili pracujete během odpočinku. Když jsem se ovšem této čin-

nosti věnoval nepřetržitě delší dobu, cítil jsem se poté mentálně poněkud zpomalený. Asi tak se cítí pracovníci v továrně, když se celý den věnují jedné činnosti.

3.3.1.2 Kolorování

Kolorování jsem, stejně jako animaci a kontury, provedl v programu TV Paint Animation. Z předchozích cvičení jsem se poučil, že barva by měla být ve své vlastní vrstvě přímo pod vrstvou, kde je nakreslena linka. Používání nástroje „behind", jenž sice podbarví linku, ale ve stejné vrstvě, se v minulosti ukázalo být značně nepraktické, jelikož pak nelze editovat samostatně linku, či barvu.

Při konturování se člověk mnohdy těší, až začne kolorovat. Jakmile přijde na řadu ono vysněné kolorování, je to sice chvíli příjemná změna, ba dokonce i zábava, časem se však promění v nekonečnou stereotypní nudu. Je to zkrátka tovární práce. Občas jsem přemýšlel o tom, zda nepožádat o pomoc někoho z nižších ročníků. Ti měli však svých starostí dost a já zatím vše relativně stíhal sám. Jednoho dne se však nabídla studentka druhého ročníku Alena Kičmerová, že by mi ráda s kolorováním vypomohla. Nechtěl jsem ji do ničeho nutit, nicméně jelikož to byla její vlastní iniciativa, rozhodl jsem se, že ji také dopřeji trochu radosti z kolorování. Ukázalo se, že je velice zdatnou pomocnicí, mé břemeno bylo rázem o pár záběrů lehčí a za to jsem jí byl nesmírně vděčný.

3.3.1.3 Tvorba pozadí

Na konzultaci ze 13. 3. 2012, padlo mimo jiné i pár výtek k pozadí. V té době jsem měl ještě celé okno modré a skrz nebylo vidět. Pan Hejcman položil otázku „*Co je za oknem v kuchyni?*". Má tam být brokolicové pole, nicméně bylo jasné, že kdybych za okno nakreslil brokolicové lány, bylo by po příběhu. Do okna jsem tedy nainstaloval žaluzie a problém byl rázem vyřešen.

Pozadí jsem měl zhruba načrtnuté již od animatiku. Teprve počínaje dnem 2. 4. 2012 jsem na něm začal řádně pracovat. I pro tvorbu pozadí jsem se snažil nalézt co nejefektivnější systém. Jak jsem se již poučil z animace, způsob dělání všeho najednou zkrátka nefunguje. I u pozadí jsem se jeden den soustředil na tvorbu linky a druhý den na kolorování. Během čtyř dnů bylo hotovo a už pouze zbývalo dodělat nějaké vybavení. Tomu jsem se průběžně věnoval během následujících dvou dnů.

3.3.1.4 Střih

Nejlepší by bylo, kdyby si animátor pečlivě naplánoval, co bude animovat, aby nakonec nestrávil hodiny práce animováním záběru, který se vůbec nepoužije. Zní to sice jednoduše, nicméně tak by to fungovalo pouze v dokonalém světě.

Jak již zmínil, záběry jsem za sebe poskládal v programu Adobe After Effects. V tomto programu jsem je i nadále upravoval a u střihu tomu nebylo jinak. Mnozí by možná použili ke střihu jiný program, nicméně to je již o zvyku a individuálních požadavcích každého uživatele.

Jednoho dne se mě pan Hejcman na konzultaci otázal: *„Kdo Vám to bude stříhat?“*. Tuto otázku jsem měl vyřešenou již dávno – já sám. Vlastně jsem byl přesvědčen, že další střihačské zásahy již nebudou třeba. Možná změním délky některých výdrží a bude to. Pan Hejcman mne ujistil, že by bylo dobré, aby si to vzal na starost profesionální střihač. Je na tom filmu odvedena spousta práce a bylo by nezodpovědné, kdybych střihačskou fázi zanedbal. Slíbil, že mi se střihem vypomůže on osobně.

O týden později přišel den, kdy jsme se s panem Hejcmanem sešli na fakultě a začali řešit střih. V tuto chvíli jsem se seznámil se skutečností, že dělat animátora, režiséra a střihače v jedné osobě jsou neskutečná muka. Došli jsme k závěru, že houpající se pan banán zcela brzdí vývoj filmu a je tedy vhodné tři záběry s ním odstranit. Část s panem banánem patřila zrovna mezi mé oblíbené, tak to pro mne bylo skutečně dilema. Zkusil jsem tyto záběry odstranit a bylo jasno. Tempo příběhu se rázem zlepšilo. Dále jsem ještě odstranil pár „líných“ částí a dlouhých výdrží a střih byl vyřešen.

„Když už rozjedu akci, musím ji dotáhnout!“ – tak zněla hluboce pravdivá věta, kterou pan Hejcman během konzultace zopakoval nejméně pětkrát. Rytmus mého filmu před střihačským zásahem připomínal řidiče autobusu, který střídavě šlape na plyn a brzdu. Vždy, když se akce rozjela, přišel moment, který ji zabrzdil. Nyní již „autobus“ jede relativně plynule.

3.3.1.5 Světlo

Vždy, když jsem sledoval svůj rozpracovaný film, znepokojovala mě jakási do očí bijící sterilita. Jakoby obrazu chyběla atmosféra. Jedná se o jakýsi pastiš především s prvky horroru či thrilleru. V těchto žánrech hraje důležitou roli světlo. V AE jsem tedy jednotlivé

kompozice obohatil o nové světelné vrstvy. Po několika hodinách usilovné práce se světlem jsem dosáhl vcelku akceptovatelného výsledku.

3.3.1.6 Titulky

Mnohdy velice podceňovaná část filmu jsou titulky. Přiznám se, že jsem o této skutečnosti věděl, ale přesto jsem ji poněkud podcenil. První verze titulků, kterou jsem vytvořil, k filmu vůbec nepasovala. Rozhodl jsem se tedy vsadit úvodní titulky přímo do příběhu. A kam jinam bych je mohl napasovat, než do mikrovlnné trouby, která svým vzezřením připomíná televizi. Závěrečné titulky byly vcelku oříšek. Titulky jsme museli zaslat ke schválení slečně Domincové. Největší problémy nastávaly s logy partnerů, jejichž jakákoliv výraznější úprava nemohla být tolerována. Nejlépe by bylo, aby loga partnerů byla na světlém pozadí, kde by vynikla. Po chvíli přemýšlení jsem se rozhodl umístit závěrečné titulky na žaluzie, které se na závěr „vytáhnou“ a na světlém pozadí oblohy se objeví loga partnerů. Po dokončení jsem výsledek zaslal ke schválení. Obratem mi e-mailem přišly instrukce k opravě několika detailů a po odstranění všech nedokonalostí byly titulky konečně schváleny.

3.3.2 Zvuková složka

Jelikož jsem nezískal finanční podporu školy na ozvučení projektu, nezbývá mi nic jiného než hledat nějakou alternativu. Naštěstí se můj bratr věnuje hudbě a počítačovým programům zabývajících se zvukem a proto pro pomoc nemusím chodit daleko. Bratr mi slíbil, že se o zvuky a hudbu postará. Nejsem si však jist, zda zvuková složka na něj nebude až příliš velké sousto, jelikož se zvučením filmů nemá žádné zkušenosti. Ve škole jsem si zapůjčil mikrofon Beyerdynamic, kterým jsme měli v úmyslu natočit ruchy a dabing postav. V provizorním studiu jsme vytvořili podmínky vhodné pro natáčení, nicméně nahraný zvuk byl až přespříliš nečistý na to, aby se dal použít. Nastaly chvíle tápání a hledání problému. Mikrofon jsme zkusili zapojit i v jiném studiu, výsledek byl však stejný – zvuk doprovázený nepříjemným šumem. Bohužel se nám tedy pomocí tohoto mikrofonu nepodařilo zajistit dostatečně čistý zvuk, proto nezbylo nic jiného, než si půjčit jiný, kvalitnější mikrofon přímo ze studia od pana Kaláče.

Mezitím, dne 11. 4. 2012, nám přišel následující e-mail od paní Domincové:

„Dobrý den. Prosím, kdo z vás ví, že bude chtít na ozvučení bakalářského filmu pana Kaláče, tak mi prosím napište konkrétní požadavek s termínem. Děkuji. S pozdravem, Veronika Domincová.“

Původně jsem myslel, že ti, kdo neuspěli na začátku roku u pitchingu, nemají nárok na služby pana Kaláče. Raději nebudu klást zbytečné otázky. Zkusil jsem za panem Kaláčem zajít s prosbou o vytvoření ruchové složky filmu. Ukázalo se, že by to nemusel být výrazný problém. Abych pana zvukaře více nezatěžoval, rozhodl jsem se, že si dabing obstaráme společně s bratrem, jenž má vcelku potenciál být zdatným dabérem. Po vyřízení příslušných objednávek jsem si zapůjčil tentokrát již kvalitní mikrofon značky Neumann přímo od pana Kaláče a odcestoval domů.

3.3.2.1 Dabing

„Dabing? To je legrace! Tomu bych se mohl klidně věnovat.“ To jsem si myslel, dokud jsem se neocitl tváří v tvář mikrofonu, uprostřed mučivého ticha studia. Dozajista znáte ten pocit, když slyšíte svůj hlas na nahrávce a říkáte si „Takhle přece nemohu znít!“. Takový pocit jsem měl po celou dobu dabování. Jakýkoliv pokus o hlas nějaké postavy vyzněl až příliš křečovitě a nuceně. Když se o dabing pokusil můj bratr, byl na tom úplně stejně a ke všemu jsme zjistili, že máme takřka totožný hlas. Abychom se tedy zbytečně nezatěžovali nějakým zdlouhavým režijním vedením, nadaboval jsem si to celé sám. Je to celé o tréninku. Po čase jsem si na dabování zvykl a některé hlasy byly vcelku použitelné. Stále mi to však znělo tak trochu podivné, ale doufám, že je to dané pouze averzí k mému vlastnímu hlasu.

3.3.2.2 Ruchy

Byly pokusy vytvořit si ruchy svépomocí. Pokusy to sice nebyly úplně marné, stále však na nich byla slyšet jistá neprofesionalita a nezkušenost. Jakmile se tedy objevila možnost, poprosit o naruchování pana Kaláče, neváhal jsem dlouho. Jelikož je pan Kaláč nesmírně vytížený člověk, bude lepší, když se postará „pouze“ o prostředí a ruchovou složku filmu. Výsledný mix již svěřím do péče svému bratrovi.

3.3.2.3 Hudba

Hudba je nesmírně důležitou složkou audiovizuálního díla. Film díky hudbě najednou získává úplně jinou tvář. Kombinování hudby a obrazu se skoro rovná jakési formě alchymie. Existuje veliké množství hudebních přísad, které můžeme zamíchat do našeho kinematografického lektvaru a výsledek je pokaždé jiný. Při této činnost ovšem musíme být nesmírně opatrní, jelikož stejně tak, jako při míchání různých chemikálií, i při míchání obrazu s hudbou může dojít k „výbuchu".

Pochopitelně již od začátku tvůrčího procesu jsem měl přibližnou představu o hudební složce. Ve svém filmu používám prvky z různých filmových žánrů. Jasnou volbou tedy bylo do filmu zakomponovat klasickou filmovou hudbu, která je typická pro tyto žánry. Nejideálnější je, když je hudba zkomponovaná přímo pro film. Již od počátku studia jsem měl jasno v tom, že mi hudbu k bakalářskému filmu obstará můj bratr. Bral jsem to jako samozřejmost a ani na chvíli jsem neměl důvod o tom pochybovat. Rozpracovaný film jsem mu pro inspiraci průběžně zasílal. Doporučil jsem mu také filmové ukázky s hudbou, kterou bych si přibližně představoval. Natolik jsem důvěřoval schopnostem mého bratra, že jsem jej ani příliš nepopoháněl. Věděl jsem, že je vcelku svědomitý, a to co slíbil, dodrží. Asi čtrnáct dní před termínem odevzdání se pustil do komponování. Již při prvním poslechu jeho výsledků mi však bylo jasné, že tudy cesta nepovede. Muzika to sice byla vcelku dobrá, nicméně jelikož se bratr věnuje převážně komponování hudby elektronické, byla v jeho pokusech o filmovou hudbu markantní pachuť elektronického žánru. A to nejen díky samplům, které zněly příliš „plechově". Vadila mi také poněkud „divoká" rytmika, která bohužel příliš nepřipomínala hudební žánr, jaký jsem si představoval. Nemělo smysl pokračovat ve snaze o vytvoření hudby, jelikož by to vyžadovalo mnoho hodin práce a čas této činnosti věnovaný by nakonec pravděpodobně nekorespondoval s kvalitou výsledku.

Je opravdu nepříjemné, když musíte někomu říct, že práce, nad kterou strávil mnoho času je k vašim záměrům naprosto nepoužitelná. O to je to těžší, když se jedná o člena rodiny. Občas však při tvorbě přijde chvíle, kdy musí jít osobní pocity stranou a dělá se vše pro dobro filmu. Kdybych dal do filmu neadekvátní hudbu, absolutně by to degradovalo měsíce mojí usilovné práce.

Do odevzdání příliš mnoho času nezbývalo a já se najednou ocitl bez hudby. Tuto situaci jsem ovšem mohl vyčítat jen sám sobě. „Důvěřuj, ale prověřuj", zní staré známé přísloví. Slepě jsem důvěřoval ve schopnosti hudebníka. Kdybych jej požádal o předběžnou

„ochutnávku“ jeho práce, čímž bych si ověřil jeho schopnosti, do této situace bych se nedostal. Budiž mi to poučením do budoucna.

Děj mého filmu nekončí žádným velkým happyendem. Zmar a zoufalství se zračí v obličeji pomeranče zírajícího do nekonečných brokolicových lánů. Podobné emoce se těsně před odevzdáním zmocnily i mne. Neviděl jsem jiné východisko, než sáhnout po archivní hudbě.

Po pár dnech se mi však ozval můj bratr. Evidentně je to člověk, který se nesmíří s neúspěchem a za vynaložení skoro až nadlidského úsilí nakonec přeci jen dokázal zkomponovat hudbu vhodnou pro můj film. Při nezbytné konzultaci jsme se ještě domluvili na vygradování několika důležitých pasáží a hudba byla konečně vyřešena.

3.3.3 Výsledný mix a export

V úterý 15. 5. 2012 jsem se zastavil za panem Kaláčem ohledně zvukové složky filmu. Zbývaly tři dny do odevzdání, čili přišel čas pro smíchání zvuku a hudby, na čemž jsem byl domluven se svým bratrem. Ve tři hodiny odpoledne byl zvuk zhruba hotov. Zvuk byl editován v programu Pro Tools, bratr však k práci se zvukem používá Cubase. Abychom mohli v práci na zvuku pohodlně pokračovat, nejlepším řešením bylo exportovat projekt ve formátu OMF, což je formát podporovaný většinou zvukových programů. V takovém případě bychom projekt vytvořený v Pro Tools mohli otevřít i v programu Cubase. Naneštěstí opět nic nešlo podle našich plánů a panu Kaláčovi se nakonec bohužel nepodařilo vyexportovat projekt do formátu OMF. Nezbývalo tedy nic jiného než každou zvukovou stopu vyexportovat zvlášť. Když se export nakonec podařil, pan Kaláč mi materiál ochotně vypálil. Poté jsem nasedl na vlak a odcestoval do Svitav, kde má bratr zařízené provizorní zvukové studio.

Zvuk si vyžadoval ještě vcelku velké množství úprav, jelikož pan Kaláč neměl na ozvučení příliš mnoho času a pro případné konzultace s ním tedy nebyl prostor. Některé zvuky jsme nahradili a některé vylepšili. Přidali jsme dubbing s hudbou, upravili hlasitosti a smíchali. Poté již pouze stačilo nasadit zvuk na obraz, vyexportovat a nakonec vypálit na požadovaný nosič.

3.3.4 Grafické práce

Aby byla naše práce vybroušena do posledního detailu, součástí zadání bylo také vytvořit grafické návrhy plakátu a přebalu na DVD. Tím naše práce dozajista získá jakýsi punc profesionality.

3.3.4.1 Výroba obalu na DVD

Prvním krokem bylo zjistit konkrétní rozměry obalu na DVD. Zadal jsem příslušné rozměry do grafického programu a poté jsem již mohl popustit uzdu své fantazii. Nechtěl jsem vymýšlet žádné šílené výtvarnosti, které by nakonec výtvarně nekorespondovaly s filmem. Existuje pravidlo, že ty nejjednodušší nápady jsou většinou ty nejlepší. Chtěl jsem vytvořit něco, co by bylo jednoduché, a zároveň aby byl patrný logický vztah mezi obálkou a filmem. Inspiroval jsem se tedy titulky. Hlavní motiv úvodních titulků je mikrovlnná trouba, závěrečné titulky jsou poté umístěny na okenních žaluziích. Podle tohoto vzoru jsem tedy na přední stranu umístil motiv mikrovlnné trouby a na zadní stranu motiv okna se žaluziemi. Zadní stranu obalu jsem doplnil pár obrázky z filmu. Poté už jen stačilo obal popsat stejným fontem, jaký se vyskytuje i v titulkách a obal byl kompletní.

3.3.4.2 Plakát

Dle pokynů měl být plakát vytvořen na formátu A1. Můj počítač s tak velkými rozměry chvíli bojoval, nicméně po pár hodinách práce se mi podařilo plakát dokončit. Žádná múza mne nepolíbila, vytvořil jsem tedy vcelku jednoduchý plakát, na kterém je vyobrazena brokolice zlověstně stojící nad vystrašeným pomerančem a mandarinkou.

3.3.5 Kompletace dokumentů

Společně s bakalářským filmem jsem se ještě musel postarat o vyplnění nezbytných dokumentů, týkajících se filmu. Tato dokumentace zahrnovala především formulář pro OSU, formulář pro vyrobený film, titulkovou listinu a biografii autora. To vše, společně s dalšími přílohami, bude předáno na samostatném CD či DVD slečně Domincové.

ZÁVĚR

Do svého závěrečného projektu jsem vložil mnoho času a úsilí. Nasnadě je otázka, zda se mi toto úsilí vyplatilo. Mělo to pro mě nějaký přínos? Jsem nyní lepším animátorem? Jak jsem se přesvědčil již při tvorbě bakalářského filmu, je nesmírně těžké hodnotit sám sebe. Na první pohled si pochopitelně žádný výrazný posun neuvědomuji. Ohlédnu – li se ovšem zpět do minulosti, ke svým začátkům v animované tvorbě, musím přiznat, že jistý posun je vcelku znatelný. Částečně jsem ze své tvorby vymýtil určité lajdáctví. Organizovanost a pečlivost jsou vlastnosti, kterými jsem na začátku studia příliš nevládl. Nyní je již moje práce o poznání organizovanější. Cítím, že každým dalším filmem a cvičením získávám nové a nové užitečné zkušenosti, které mi po malých krůčcích pomáhají tvořit kvalitněji a efektivněji. Je mi však jasné, že ještě budu muset naanimovat notné množství sekund, abych se dostal na úroveň kvalitních a zkušených animátorů.

Nyní je tomu přesně rok, co jsem poprvé začal vytvářet hrubý námět ke svému bakalářskému projektu. Pokud jsem brokolici nenáviděl před tvorbou filmu, to co k ní cítím teď, se již slovy nedá popsat. Výroba filmu byla sama o sobě jeden velký příběh. Zda skončil happyendem, či nikoliv, dokážu momentálně jen stěží posoudit. Budu to pravděpodobně muset hodnotit až s určitým odstupem. Důležité je však jedno – film je hotov.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] WILLIAMS, Richard. The Animator´s Survival Kit. 1. vydání. Londýn: Faber and Faber Ltd. 2001, 342 s. ISBN: 0-5712-0228-4

[2] WHITAKER, Harold; HALLAS, John; SITO, Tom. Timing for Animation. 2. vydání. Burlington, USA: Elsevier Ltd. 2009, 157 s. ISBN: 978-0-240-52160-2

[3] ARISTOTELÉS. Poetika. 1. Vydání. Praha: Oikoymenh, 2008, 292 s. ISBN: 80-7298-131-1

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

TVP Počítačový program TV Paint Animation

AE Počítačový program Adobe After Effects

PSD Photoshop document

PNG Portable Network Graphic (přenosná síťová grafika)

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P II: UKÁZKY Z FILMU

PŘÍLOHA P III: OBAL NA DVD A PLAKÁT

PŘÍLOHA P IV: ŠTÁBOVÁ LISTINA

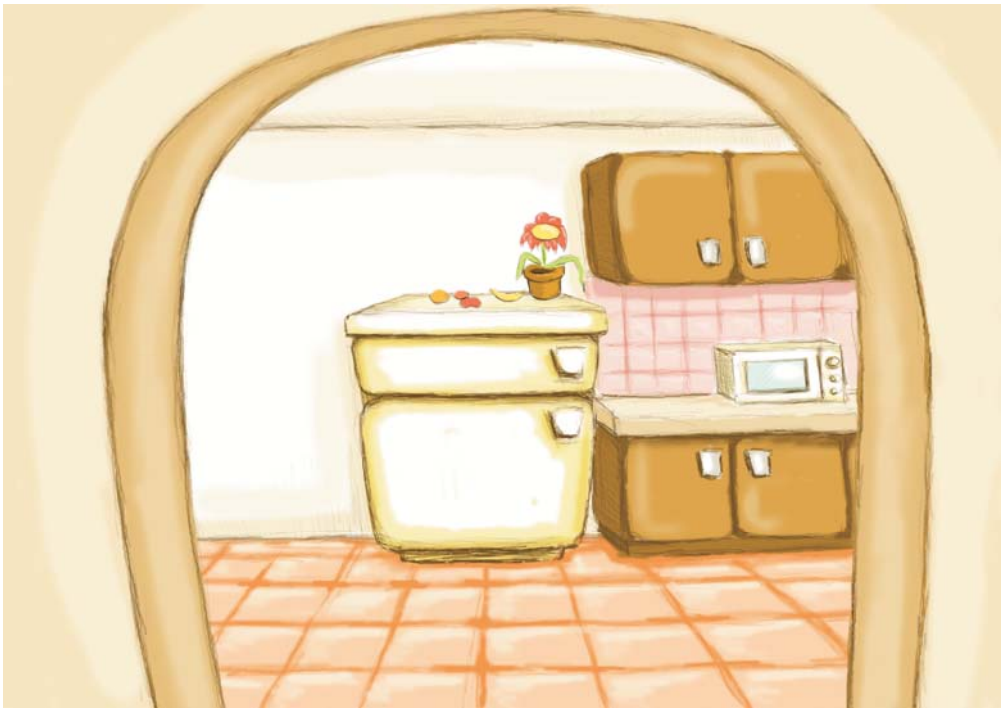
PŘÍLOHA P V: FOTODOKUMENTACE

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

1 PROSTŘEDÍ

1.1 Interier

1.



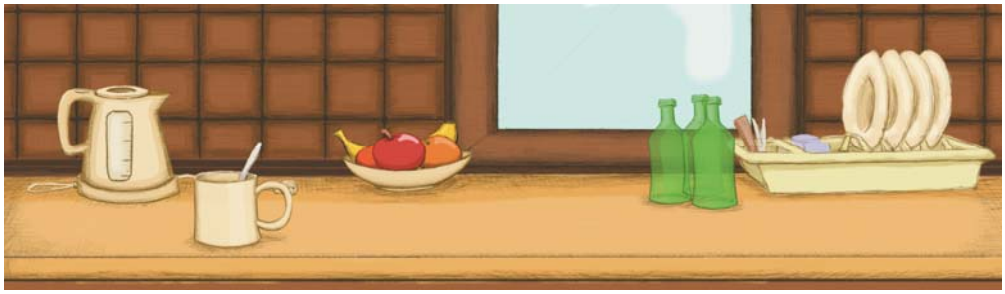
Obr.1: Původní výtvarný návrh interiéru, předvedený při prvním „pitchingu“.

2.

Obr.2: Pseudo 3D model kuchyně vytvořený v AE.

3.

4.



Obr. 3,4: Finální verze kuchyně.

1.2 Exterier

5.

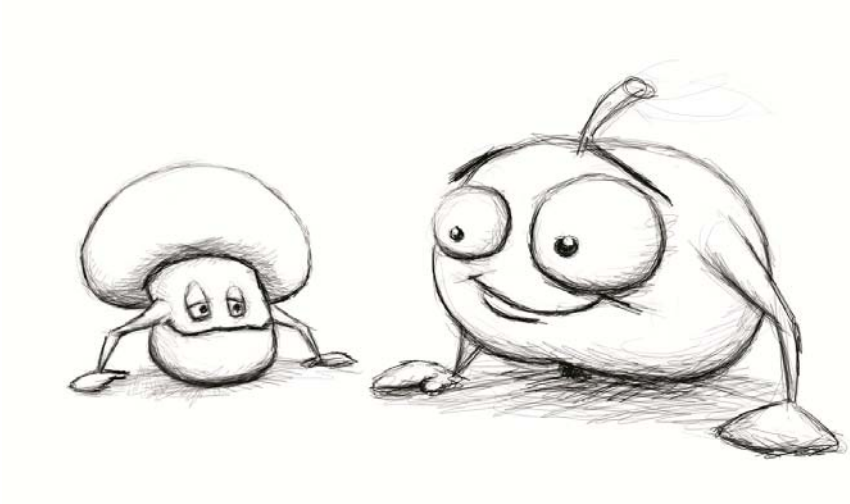
6.

Obr. 5, 6: Finální verze domečku uprostřed brokolicového pole.

2 CHARAKTERY

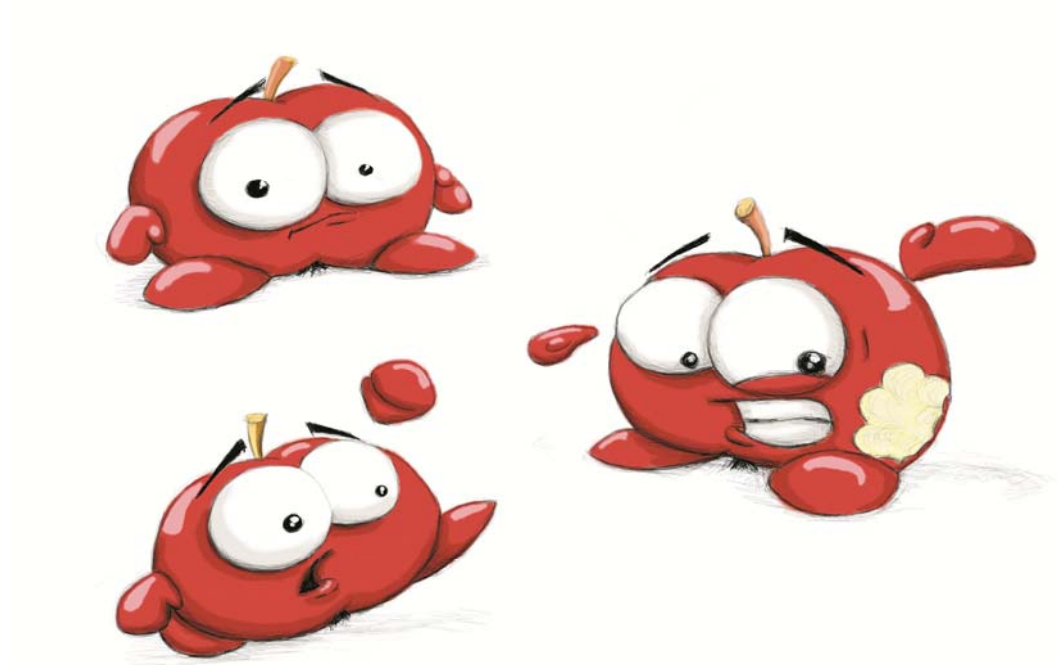
2.1 Jablíčko a pan žampion

7.



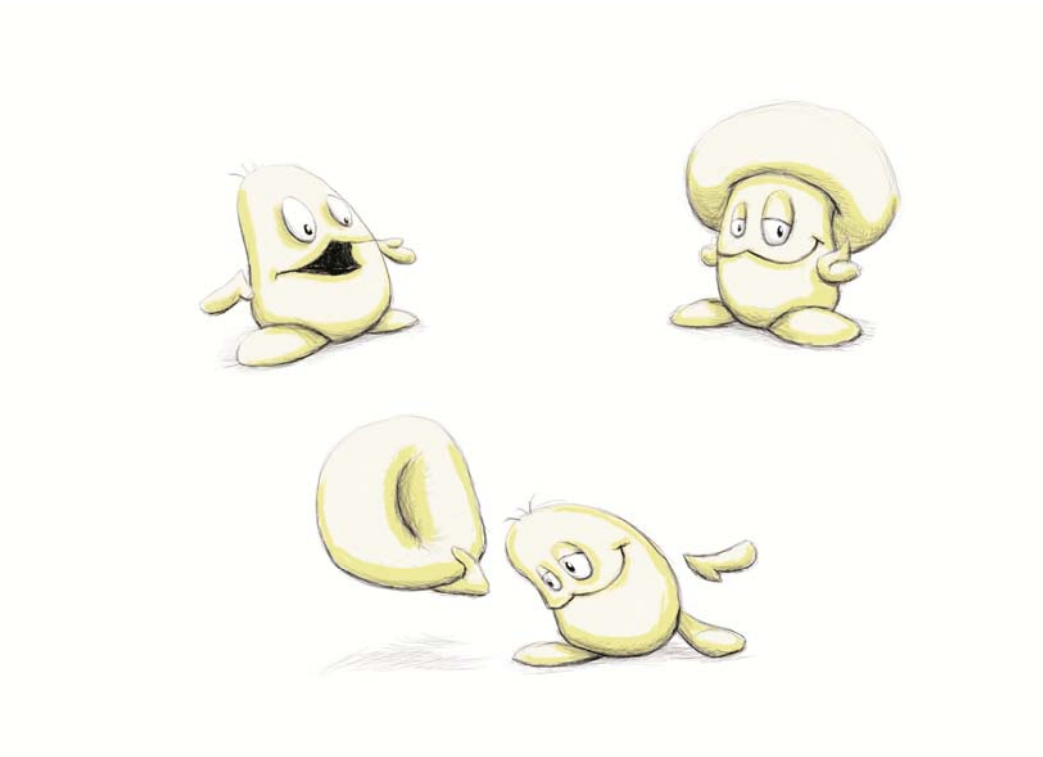
Obr. 7: Prvotní skica pana žampiona a jablíčka.

8.



Obr. 8: Finální návrh jablíčka.

9.



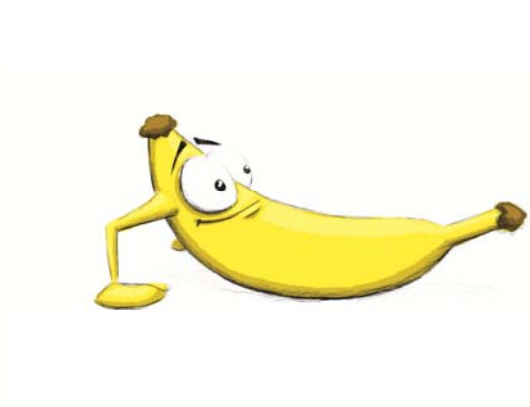
Obr. 9: Finální návrh pana žampiona.

2.2 Banán

10.

Obr. 10: Původní návrh banánu.

11.



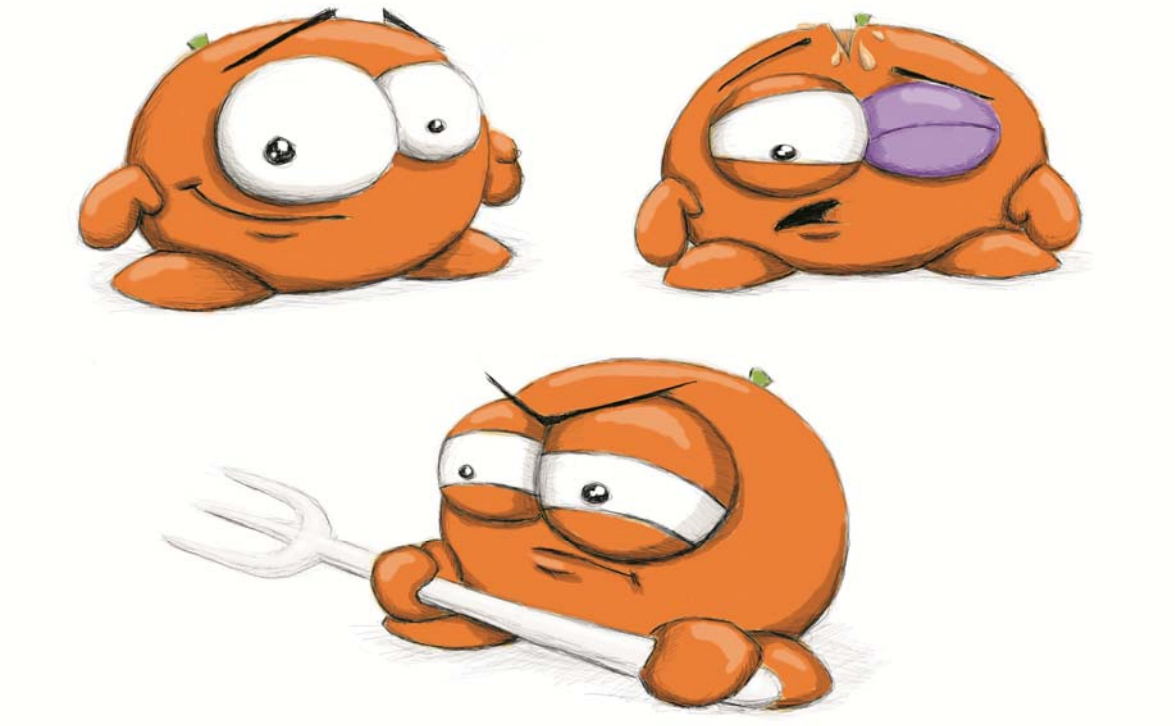
Obr. 11: Finální návrh banánu.

2.3 Pomeranč s mandarinkou

12.

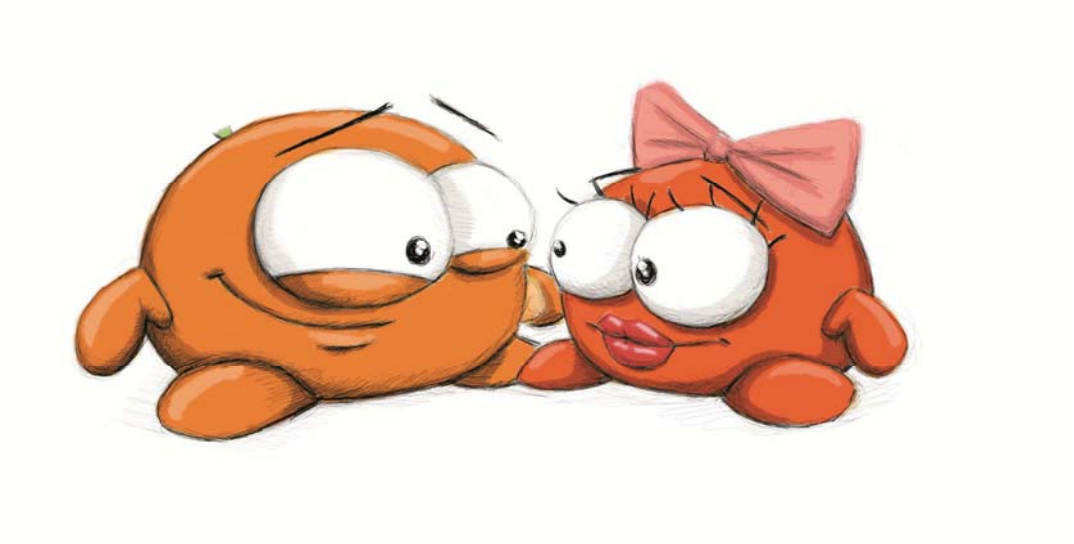
Obr. 12.: Původní návrh pomeranče.

13.



Obr. 13: Finální návrh pomeranče.

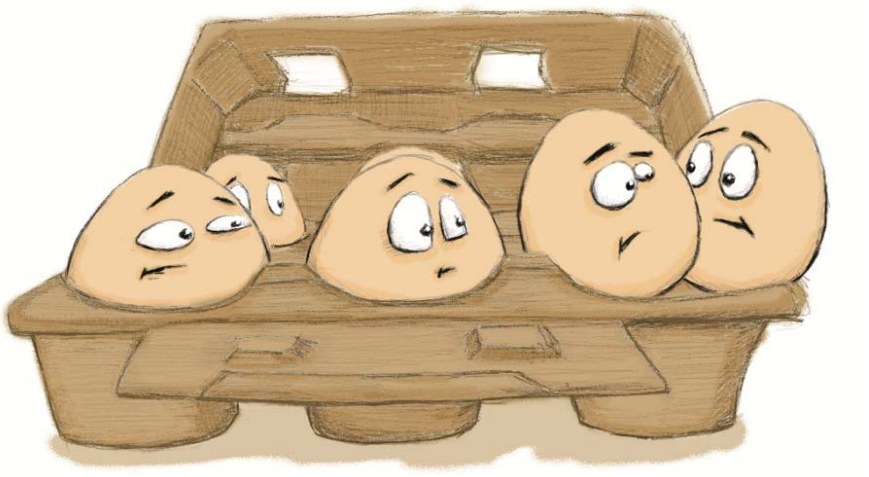
14.



Obr. 14: Finální návrh pomeranče a mandarinky.

2.4 Vajíčka

15.



Obr. 15: Finální verze vajíček

2.5 Brokolice

16.

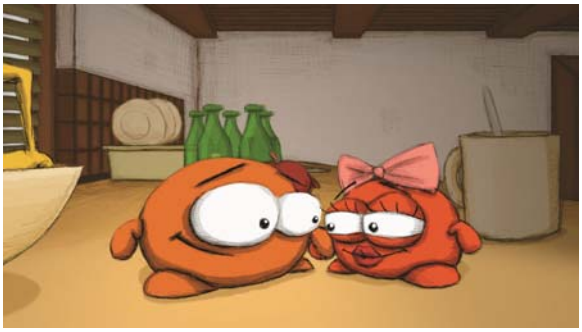
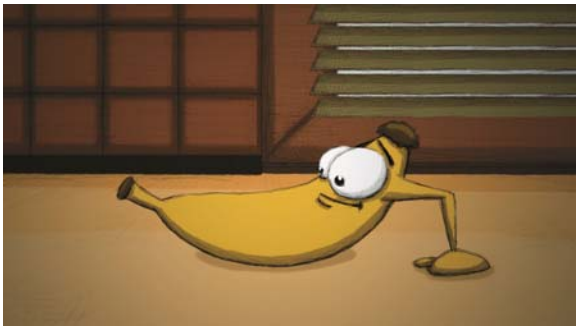
Obr. 16: Prvotní skica brokolice

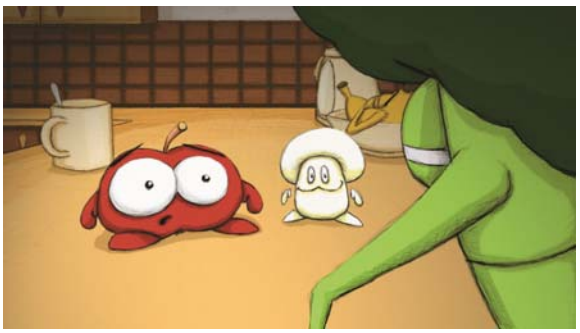
17.

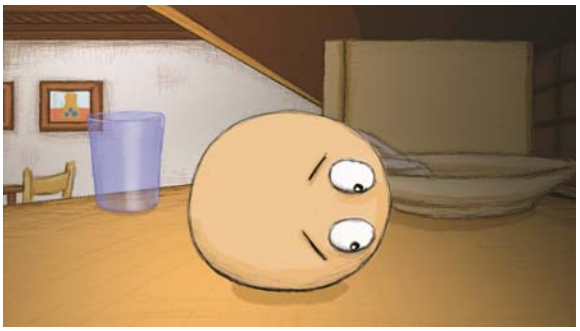
Obr. 17: Finální verze brokolice

PŘÍLOHA P II: UKÁZKY Z FILMU

Ukázky z filmu





PŘÍLOHA P IV: ŠTÁBOVÁ LISTINA

Filmová škola Zlín
Vyšší odborná škola filmová Zlín, s.r.o.

Štábová listina

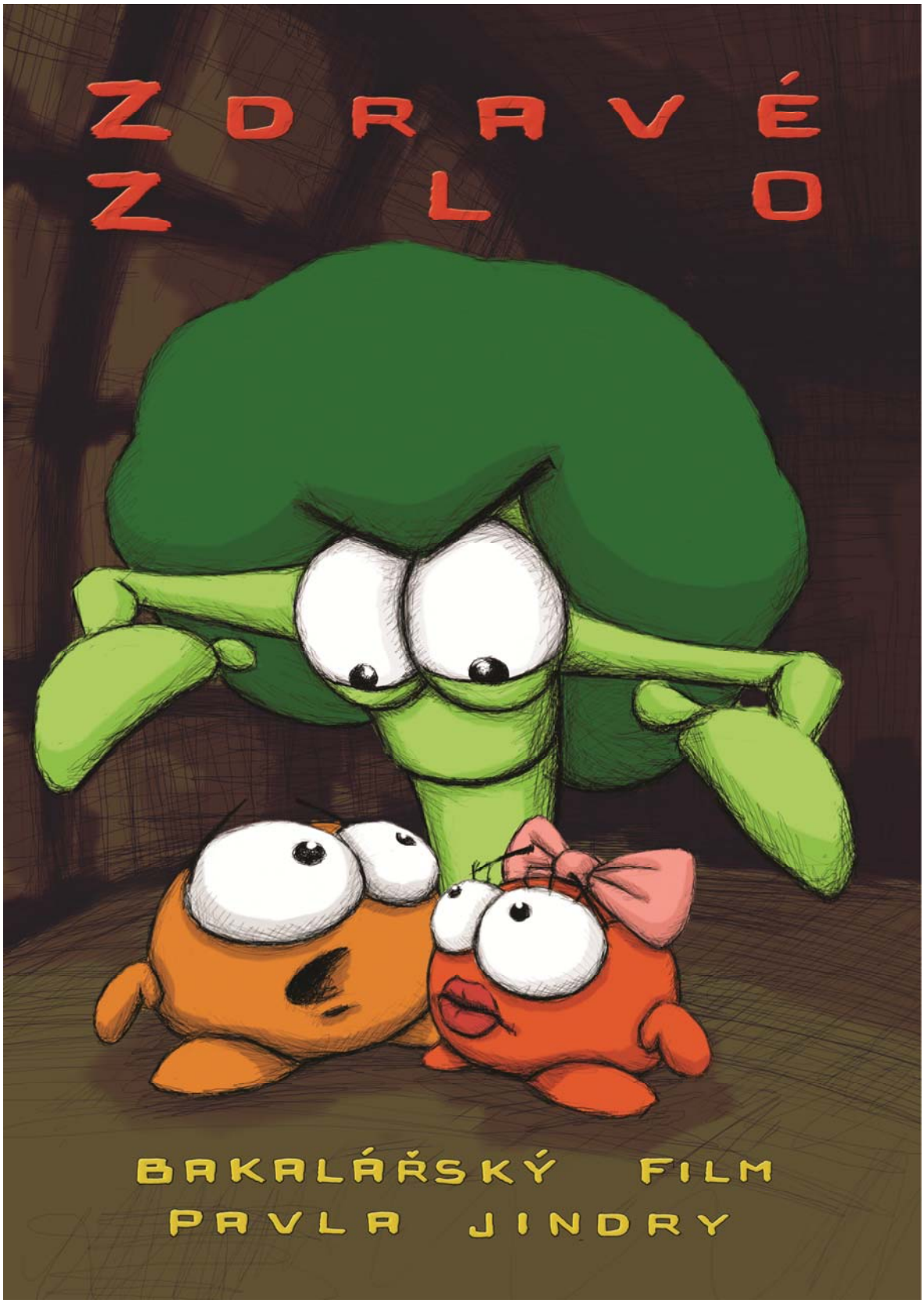
Název projektu: Zdravé zlo

Profese:	**Jméno studenta:**	**mail:**	**telefon:**
Režie	Pavel Jindra	papajs@centrum.cz	608 256 987
Asistent režie			
Produkce			
Kamera			
Asistent kamery			
Zvuk	David Kaláč, Jiří Jindra		
Střih	Pavel Jindra		
Hudba	Jiří Jindra		775 428 745
Výtvarné zpracování	Pavel Jindra		
Animace	Pavel Jindra		
Výtvarné návrhy	Pavel Jindra		
Výroba scény			

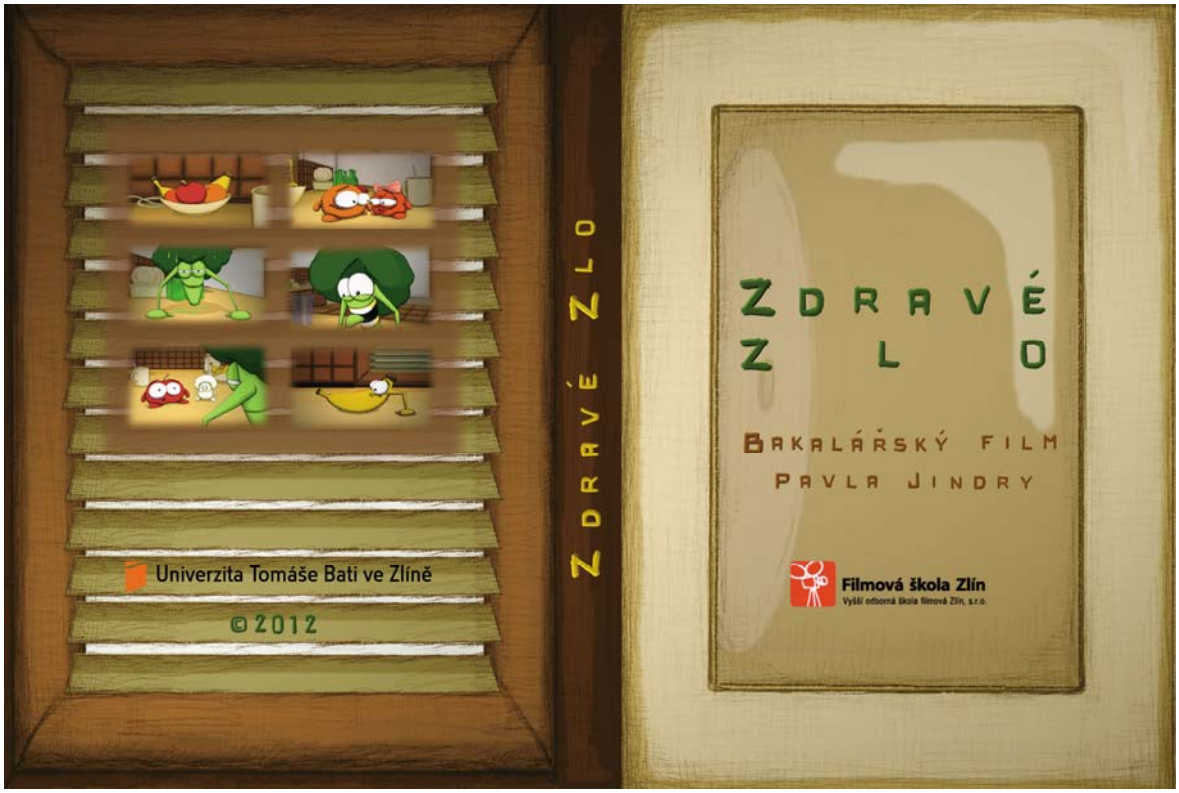
pozn.
Popř.doplnit další štábové profese

PŘÍLOHA P III: PLAKÁT A OBAL NA DVD

Plakát a obal



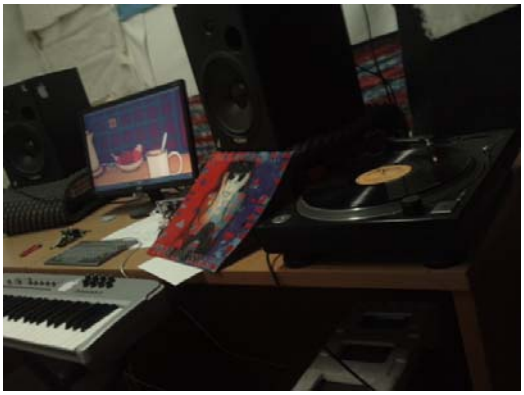
Plakát a obal

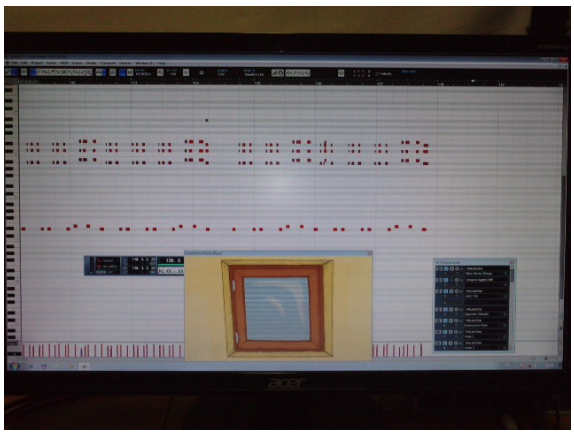


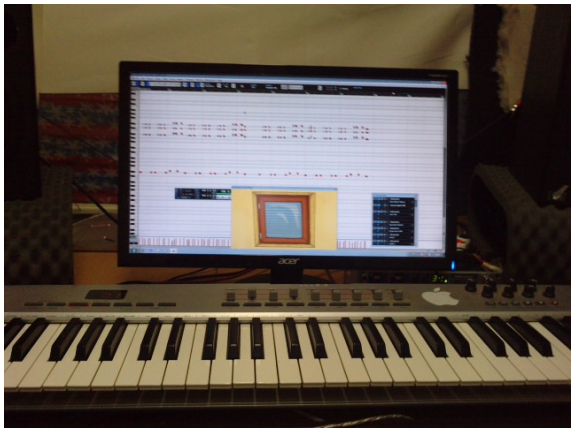
PŘÍLOHA P V: FOTODOKUMENTACE

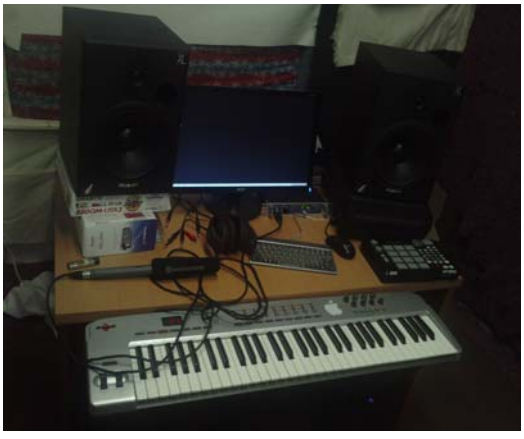
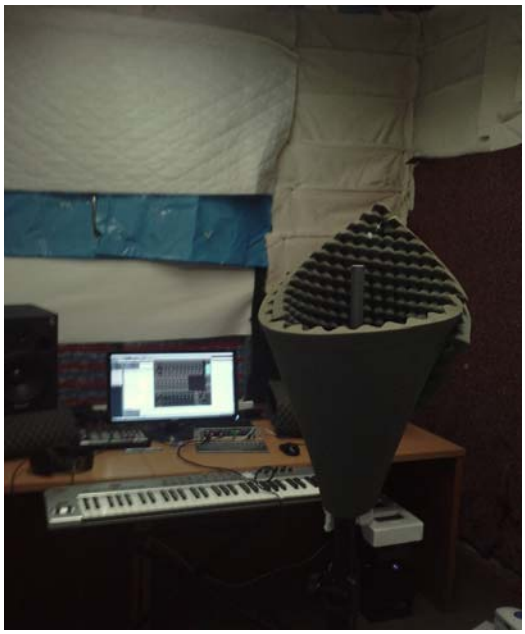
Fotodokumentace

Provizorní zvukové studio, ve kterém vznikala hudba a částečně i ruchy k filmu „Zdravé zlo“.









Fotodokumentace