

Tvorba, poučení a reflexe z tvorby bakalářského filmu na téma Trojúhelník

Eliška Habartová

Bakalářská práce
2013

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Eliška HABARTOVÁ
Osobní číslo: K10006
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

2. praktická část:
Trojúhelník – animovaný film – poloplast

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: fileexport-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva
k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou
dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro
bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana.
Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém
souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný
název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte
svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování

Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Minimum z dějin světové animace Dutka Edgar, AMU Praha 2004

Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004

Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press

Vedoucí bakalářské práce: Milan Šebesta
Ústav animace a audiovize

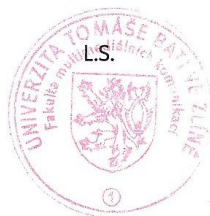
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2012

Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

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 14. 12. 2012

ELIŠKA HABARTOVÁ Habartová
Jméno, příjmení, podpis

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

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

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení 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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo 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 jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Ve své bakalářské práci seznamuji diváka s cestou, po které jsem se dostala k animaci, analyzuji literární přípravu a přibližuji okolnosti při vzniku animovaného poloplastového filmu. Dále detailně popisuji výrobu, natáčení, ve kterém užívám přímo výňatky z natáčecího deníku, a postprodukcí krátkometrážního audiovizuálního díla. Toto vzniklo ve spolupráci s Lenkou Zaydlovou. Ráda bych upozornila na problémy, se kterými jsme se setkaly, na chyby, kterých jsme se dopustily, a do budoucna tak pomohla jiným animátorům se s nimi vypořádat, případně se jim vyhnout.

Klíčová slova:

Poloplast, animace, bermudský trojúhelník

ABSTRACT

In my bachelor work I introduce the viewer with a way I got to animation, analyze literary preparation and approaching circumstances when semi-plastic animation film was made. I describe making, shooting, I use a parts from filming diary, and postproduction of short audiovisual work. This was created in collaboration with Lenka Zaydlova. I would like to point out the problems we encountered, the mistakes we have comitted and help a future animators to deal with them or avoid them.

Keywords:

Semiplastic, animation, bermuda triangle

Tímto bych chtěla poděkovat Lence Zaydlarové za ochotu se mnou spolupracovat, Davidu Lorenzovi za velkou pomoc se střihovou skladbou a panu Šebestovi za optimismus a sílu, kterou nám dodával. Dále rodině za trpělivost a velkou podporu po celou dobu mého studia.

„Komik dělá směšné věci, dobrý komik dělá věci směšně.“

Buster Keaton

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 SPORT, KŘESŤANSTVÍ, UMĚNÍ?	11
1.1 FORMALITY	12
1.2 VÝBĚR ANIMAČNÍ TECHNIKY	12
2 JAK TO VŠECHNO ZAČALO	14
2.1 INSPIRACE	14
2.2 NÁMĚT	14
2.3 SCÉNÁŘ	15
2.3.1 Původní scénář	16
2.4 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ	18
2.4.1 Audit	18
2.5 VÝTVARNÉ NÁVRHY	19
2.5.1 Prostředí	19
2.6 PITCHING	20
2.7 STŘIH	20
2.7.1 Odkazy a zajímavosti	22
II PRAKTICKÁ ČÁST	23
3 VÝROBA	24
2.1 LOUTKY	24
2.2 REKVIZITY	26
2.3 PROSTŘEDÍ	27
2.4 PŘÍPRAVY NA NATÁČENÍ	28
2.5 ANIMAČNÍ ZKOUŠKY	29
4 NATÁČENÍ	30
4.1 POSTPRODUKCE.....	35
4.1.1 Final cut.....	36
4.1.2 Hudba	37
4.1.3 Zvuk	37
4.1.4 Grafické práce	38
4.1.4.1 Titulky.....	38
4.1.4.2 Plakát	38
ZÁVĚR	39
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	40
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	41
SEZNAM PŘÍLOH	42

ÚVOD

Svět je plný záhad a nevysvětlitelných jevů, o kterých se píše, mluví, diskutuje. Ve svém filmu nabídnu divákovi to, co si podvědomě přeje, a to vysvětlení jednoho z takových jevů. Každá záhada otvírá spoustu dveří a je na každém, do kterých vstoupí a jakou si vytvoří cestu při jejich objasnění. Já jsem si vybrala záhadu mizejících, či v mnoha případech porušených přístrojů lodí, letadel a jiných dopravních prostředků v oblasti Atlantského oceánu zvanou bermudský trojúhelník¹. Je tvořen Bermudami, jižním cípem Floridy a městem San Juan v Portoriku. Je to exotické místo, proto jsem také zvolila poněkud exotické vysvětlení tohoto jevu.

Svou práci jsem psala se všemi důležitými okolnostmi a především z hlediska osobního, neboť to je jedinečné na každém díle. Dovolte mi tedy představit vám rodný list poloplastového filmu Trojúhelník.

¹ Tento název není zeměpisně schválen, proto se na začátku píše s malým písmenem.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SPORT, KŘESŤANSTVÍ, UMĚNÍ?

Svůj první komiks jsem nakreslila v šesti letech. Byl to výjev z každodenního života inspirovaný přímo mými zkušenostmi s nepořádkem v pokoji a věčnou snahou rodičů donutit mne si ho pravidelně uklízet. O pár let později jsem nakreslila svůj další komiks, který se jmenoval Krysák. Byl o kryse alkoholikovi, žijícím na smetišti, který touží po krásné Krysačce, u níž ovšem jako opilec nemá sebemenší šanci. Tento komiks skončil ve sběru papíru a dodnes obviňuji tvůrce večerníčkových Krysáků, že můj sešit našli a nápad ukradli. Pět let na sportovní škole jsem nenakreslila nic a skoro zapomněla, jak vůbec obyčejná tužka vypadá. Zpět ke kreslení jsem se dostala až na střední škole, kterou jsem si nevybrala sama, ale která na mě zbyla jako důsledek neúspěšného přijímacího řízení na prestižní Gymnázium v Uherském Hradišti a rozhodnutím vlády, že žáci mají možnost podat si jen jednu přihlášku na střední školu.

A tak se ateistka-metalistka Eliška Habartová ocitla na křesťanském gymnáziu. Spousta pro mne nezajímavých hodin přinesla mnoho nápadů a stále nových a nových skic, náčrtků či storyboardů. Když jsem si teď s odstupem prohlížela svá sešitová díla, nakreslená mezi řádky desatera, jsem nakonec vděčná, že jsem studovala to, co jsem studovala. Navíc jsem se neskutečně nadchla pro fotografii a z vrácených peněz z pojistného si koupila svou první zrcadlovku. V té době jsem chtěla být fotografem. Poté mně ovšem začalo v hlavě něco hlodat a ptala jsem se sama sebe, zdali je to opravdu to, co mne bude bavit, neboť focení v ateliéru není to samé jako svobodné pobíhání si s fotoaparátem venku. Hledala jsem nějakou alternativu a náhodou se dozvěděla o klasické animaci na Zlínské filmové škole. Byla jsem naprosto nadšena, neboť jsem neměla tušení, že klasická loutková či plošková animace se v této době dá někde studovat. Okamžitě jsem se rozhodla, co bych chtěla dělat dál. Byla jsem si jistá, že zde budu moct uplatnit znalost ručních prací, šití, pletení nebo háčkování a zakrýt tak mezery v kresbě. Byla jsem naivní, neboť při konzultaci mi bylo řečeno, že dokonalá kresba je vstupní branou do této školy, a tak jsem na sobě začala pracovat. Z ničeho se ovšem za dva roky nelze vypracovat k dokonalosti, ale dřela jsem a nakonec jsem se, možná i díky literární části přijímacího řízení, na vysněnou školu dostala. I přes varování pana Hejcmána, že nebudu stíhat ostatní a budu mít problémy, jsem se hned prvním ročníkem zapsala jako šprt, a to se mne více či méně drží dodnes. Je totiž lehké být šprtem, když děláte to, co vás baví.

1.1 Formality

Ke konci druhého ročníku žila celá naše třída poněkud v nejistotě ohledně přesunu na „dolní fakultu“. Bylo zde spoustu štábů, jež chtělo svůj film realizovat v klasické formě – tedy loutkou či ploškou. V případě ale, že bychom se přesunuli, nebylo vůbec jisté, kde by se všechny filmy točily, neboť fakulta nedisponuje ani zdaleka takovými prostory a podmínkami, se kterými jsme my počítali. Po přednesu pana ředitele Davida Skaunice, DiS., jsme byli o něco klidnější, neboť garantoval, že nám umožní filmy v ateliérech Hermíny Tyrlové a Karla Zemana natočit.

Přesně jak jsme předpokládali po příchodu na dolní fakultu, pan Skaunic pronajal budovu naší bývalé školy úplně jinému majiteli, tedy nebylo možné v těchto prostorách realizovat jakýkoliv studentský film. Abych pravdu řekla, nikoho to moc nepřekvapilo a to, že se v oněch ateliérech otevírá škola nová, je jen třešnička na dortu. Stali se z nás filmoví bezdomovci a neměli jsme tušení, kde budeme natáčet. Nakonec se na fakultě vyhradila jedna místnost pouze pro klasickou animaci. Nebylo zde tolik prostoru, aby se vešly všechny 4 štáby, a proto jsme se musely domluvit, kdo bude kdy natáčet. V této době jsem děkovala rodičům, že jsem po nich zdědila optimismus, neboť být pesimistou, byla bych teď bohatší o pár hlubokých rýh na svém čele.

1.2 Výběr animační techniky

Animovaný film vzniká postupným snímáním fází pohybu kresby, loutky, neživých, ale i živých předmětů, jejichž poloha a tvar se mezi jednotlivými okénky filmu mění. [1] Je to něco podobného, jako byste museli hercem v hraném filmu pohybovat vy sami. Je tedy patrné, že za každým animovaným filmem se skrývá spousta práce, a proto je výběr tématu a literární příprava velmi důležitá. Co je ovšem také důležité, je výběr animační techniky, kterou autor zvolí. Měl by se rozhodovat na základě toho, která je mu nejbližší, kterou ovládá, avšak příběh by měl s touto technikou kolidovat. Proto by už při tvorbě námětu měl brát v úvahu, jaké jsou jeho možnosti a čím je naopak omezen. Rozhodování pro mne nebylo vůbec složité. Jsem totiž člověk, který má rád práci v kolektivu, a pro techniku loutky jsem se nadchla již v prvním ročníku. Proto jsem ani na vteřinu nezavažovala, že bych se vrhla na animaci jinou než loutkovou. To, že jsme však nakonec vytvořili film poloplastický, bylo právě ono neuvážené vymýšlení námětu, kterému jsem teď, s odstupem času vděčná, protože jinak bych si možná tuto techniku nikdy nevyzkoušela a zároveň nezamilovala.

Poloplastový, nebo jak je jinak nazýván též reliéfní film je přechodem mezi technikou papírkové a loutkové animace. V dvojrozměrném papírkovém, neboli ploškovém filmu jsou používány loutky vystřižené z papíru, s nimiž se animuje na horizontální ploše a pohyb je snímán shora. Oproti tomu loutkový film se odehrává ve trojrozměrném prostoru a pohyb je oproti plošce omezen fyzikálními vlastnostmi kostry loutky. Poloplast si od obou technik bere to, co mu dodává na jedinečnosti. Je to vlastně vertikálně rozkrojená loutka snímaná stejným způsobem jako papírek, obohacena o třetí prostor a neomezována gravitací.

Když jsem se mezi známými zmínila, že se chystám na tvorbu animovaného filmu touto technikou, byla jsem překvapena, že jen málo z nich ví, o co jde. Tato technika byla animovanou sérií *Pojďte, pane, budeme si hrát* (Břetislav Pojar, Miroslav Štěpánek, 1965) dovedena k naprostému mistrovství a Československu tím přinesla slávu. Tím více mne těší, že, dnešní vedoucí katedry animovaného filmu na FAMU v Praze, Aurel Klimt, jakožto tvůrce mladé generace, úspěšně navázal na slávu poloplastu svým absolventským filmem *O kouzelném zvonu* (1998). [2] Jsem tedy neskonale ráda, že mám tu čest v této technice pokračovat.

2 JAK TO VŠECHNO ZAČALO

2.1 Inspirace

Múzy nelíbají na povel, a proto je potřeba jim někdy pomoci. Zhlédla jsem tedy spousty studentských filmů vytvořených mými staršími kolegy a opravdu jsem nečekala, že většina studentů si vybírá vážná témata a řeší složité otázky bytí. Byla jsem překvapena, kde mladí lidé berou inspiraci, mohla bych říct i odvalu pouštět se do takovýchto témat. Na to, aby člověk natočil dobrý psychologicky nebo filozoficky zaměřený film, je důležitá zkušenost. Myslím tím filmařskou, ale i životní. Těžké životní situace budou působit hluboce, když se člověk s takovými setkal v reálném světě, a tedy může popsat své pocity. A proto zároveň nechápu a obdivuji lidi, kteří se do toho pouští. Já se budu raději držet takových témat, která jsou obrazem mého života a mé osobnosti – optimistická, veselá a hravá. Neboť každý by se měl řídit podle toho, co jemu samotnému je blízké. Chtěla jsem vytvořit dílo, které bude vybočovat a lišit se od ostatních a hlavně jsem usilovala o to, aby se vryl divákovi do paměti a ten se k němu rád vracel.

Mám ráda neotřelost, drzost a originalitu a z tohoto pohledu mne inspiroval seriál Panika v městečku (Stéphane Aubier, Vincent Patar). Velmi oceňuji tento typ humoru, animace je naprosto uvolněná, výtvarný projev je surový a už samotné zvolení postav zde vede k úspěchu. Vždyť koho by nerozesmál kůň, který zastává úlohu „tatínka“. Všechno dohromady zkrátka funguje tak, jak má, a proto i naše postavy byly zvoleny tak, aby už ony samotné měly své kouzlo.

2.2 Námět

Když chce člověk natočit film, tím prvním, čím se musí zabývat, je námět. Při jeho tvorbě je nutné položit si tuto otázku: Komu bude film určen? Tato zdánlivě zanedbatelná, krátká věta totiž může vést film k úspěchu, či k naprostému fiasku. Když si předem nerozmyslíte, jestli chcete věnovat toto dílo dětem, nebo dospělým, bohatým, či chudým, zdravým, či nemocným, může z toho vzniknout něco, co je určené tak nějak všem, a když je dílo určeno všem, znamená to, že není určeno nikomu. Každý si v tom může najít kousek, který mu bude blízký, ale jako celek mu bude naprosto cizí. A zavděčit se všem opravdu není možné.

Na naší první schůzce s mou spoluautorkou jsme si tedy stanovily několik bodů, kterých jsme se chtěly držet, a to, že hlavní postavou bude muž a bude se jednat o komedii určenou

dospělému divákovi. Nebály jsme se toho, že zvolením žánru bychom nějak ubraly na hodnotě díla, neboť už je to dávno, co byla komedie považována za žánr podřadný. Zvolily jsme taktiku, že nejprve vymyslíme postavu, a tu pak zasadíme do příběhu. Tak jsem měla asi čtyři strany popsané například tímto: *Šťastný muž se slabostí pro knoflíky, bohatý melancholik, který krade židle, homosexuální trosečník, který je přilákán k ostrovu Sirénami, o žárlivé velké ženě, která má ošklivého muže*. Poté jsme k postavám začaly nabalovat jejich příběhy a po dvouhodinovém sezení vzniklo několik námětů, více či méně rozpracovaných. Nám se nejvíce zalíbil ten se Sirénami, které k ostrovu přilákají zbloudilého homosexuálního námořníka, a proto jsme se pustily do hlubšího rozpracování příběhu.

2.3 Scénář

Je to návod k vizualizaci díla. Prvotní fáze filmu obsahující příběh, který říká, jak se situace vyvíjí a graduje. Než ovšem takový návod vytvoříte, je důležité dodržování dramatických principů, které již v antickém Řecku stanovil Aristoteles, a svůj význam dodnes neztratily. Mimo jiné tvrdil, že dramatik by neměl mluvit o tom, co se stalo, ale naopak o tom, co by se mohlo stát. Tedy nedoporučoval slepě kopírovat historické události, ale naopak se naučit pracovat s fikcí. [3] Náš příběh fikci obsahoval už od počátku, ovšem na správné dějové kontinuitě jsme musely ještě zapracovat.

Náš scénář prošel velkými změnami, než se dostal do takové podoby, v jaké ho můžeme vidět. Vymyslely jsme ho v červnu roku 2012 a z bodového scénáře, ve kterém byly zaznamenány jednotlivé akce jdoucí po sobě, jsme sepsaly scénář literární, který je obsáhlejší a obsahuje více detailů. Konzultovaly jsme námět s panem Storchem, profesorem scenáristiky, a měly jsme obavy, jaké budou jeho reakce. Přece jen to není nijak tradiční příběh a nevěděly jsme, co očekávat. Překvapilo nás, že příběh ihned přijal a vysvětlil, že filmy, kdy pointa přichází až v posledních chvílích, má velmi rád a oceňuje také naši originalitu. Příběhem jsme si chtěly být naprosto jisté, neboť to je to nejdůležitější na každém audiovizuálním díle, jak již tvrdil Aristoteles, a proto jsme ho rozeslaly ke konzultaci více pedagogům. Odpovědi přicházely kladné a každý nám k příběhu řekl svou radu, kterou jsme v každém případě akceptovaly a snažily se s ní dále pracovat. Nešlo ovšem pracovat se vším, co nám bylo řečeno, a proto jsme každý návrh konzultovaly s naším supervizorem panem Šebestou, který nám ohledně příběhu pomohl nejvíce. Dobré rady jsme se také dočkaly od mé bývalé profesorky angličtiny, Moniky

Hasan, která nám poradila změnit název filmu z původních Sirén na Trojúhelník a úplně odstranit z filmu vypravěče. Přestože jsme se tomu zpočátku bránily, nakonec jsme přece jen všechny její rady využily. Když jsme byly v plném pracovním nasazení, trochu jsme se zalekly e-mailu, který jsme obdržely od pana Gregora. Ten nebyl zdaleka tak nadšen příběhem jako ostatní a dokonce navrhoval, abychom vymyslely příběh úplně jiný, protože loutka je velmi náročná technika a bylo by škoda se s ní pachtit na příběhu, který za to nestojí. Tento e-mail nás trochu vyvedl z míry a také z oné euforie, do které jsme se pomalu začaly dostávat. Řekly jsme si ale, že se nemůžeme zavděčit všem, a bylo rozhodnuto, že pokračujeme s námětem, který nám byl od začátku velmi blízký a v který jsme věřily. Musely jsme však poupravit děj, aby dodržoval posloupnost expozice, kolize, krize, katarze a katastrofy, aby byl pro diváka srozumitelný a mohl vyvolávat emoce. [4]

Konečná verze tedy zní takto. Hladový námořník plující po moři je zlákan sirénami k ostrovu, kde je uvězněn a následně vykrmován. To mu zpočátku pochopitelně nevádí, dokud mu pavouček v rohu nenapoví, že bude v brzké době sirénami sněden. Snaží se uprchnout, avšak marně. Když vidí pavoučka v rohu laškovat s pavoučí slečnou, napadne ho plán k útěku, který mu nakonec vyjde a tak z ostrova uprchne. Sirény jsou neskutečně našťvané a svým zpěvem ze zlosti potápí vše, co jim přijde do cesty. Na konci muž vyběhne z moře na jiném ostrově a z kapsy vytáhne pavoučka, kterého z ostrova zachránil, neboť díky němu přežil. Odjezdem od ostrova zjistíme polohu, ve které se nacházel a vysvětluje se nám jedna z nejznámějších záhad.

2.3.1 Původní scénář

Když jsem si nedávno pročetla první verzi příběhu, upřímně jsem se smála. Ne proto, že by prvotní verze byla tak vtipná, ale příběh byl tak obsáhlý, že natočit takový film by nám trvalo alespoň tři roky. Už jsem chápala skepsi pana Gregora ohledně prvotního námětu. V původním scénáři nebyla dokonce ani zmínka o bermudském trojúhelníku. Ten se do příběhu zamotal náhodou, když jsme si na hodině angličtiny povídali o možných námětech na bakalářské filmy. Zničehonic mne to napadlo v souvislosti s rozzlobenými ženami brázdícími po moři, a tak jsme se rozhodly to do scénáře zasadit natrvalo, a vytvořit tak jakýsi „appendix“ filmu. Původně ani Sirény nebyly lidožravé, ale jen plnily své mytologické poslání – pomstu. Tyto kouzelné pěvkyně totiž dříve patřily mezi nymfy a teprve po únosu jedné z nymf námořníky se začaly mstít. My jsme se však inspirovaly také mořskými tvory nazývanými Sirény a naše postavy „oplácaly“ tukovou vrstvou. Zašly

jsme však ještě dál a ze Sirén udělaly podvodnice, neboť zrakové iluzi krásných žen napomáhají falešnými ocasy mořských pan. Další velká proměna od prvotní verze proběhla u muže. Ten, původně homosexuál, se měl o ženy starat jako o vlastní matky. Podařilo se mu utéct z vězení, avšak byl tak naivní, že dobrovolně zůstal se Sirénami na ostrově a trávil s nimi veškerý volný čas. Ženy ovšem nebyly zvyklé na takové chování, zatím každý, koho uvěznil, se bránil a bojoval s nimi, proto pro ně nebylo těžké se uchýlit k násilí, ale teď se ocitly v situaci, s kterou se ještě nesetkaly. Muž k nim byl milý, dvořil se jim a ochotně pomáhal se vším, i s tím, s čím pomoci nepotřebovaly. Denně nosil do chatrče květiny, uklidil zšedivělou místnost, čímž jejich bydlo rozzářil. V jedné části příběhu jsme chtěly ukázat, jakým byl pro ženy přínosem. Rozveselil je a ukázal, že všichni muži nejsou stejní. V druhé části by však nastal zlom a jeho vlezlost by neznala mezí. Muž by neustále chodil za oběma ženami kvůli maličkostem a nosil jim květiny na místa, kam i pan král chodí sám. Sirény už toho měly dost, proto se rozhodly ukončit to s ním jako vždycky. Jednou večer muže opily, a když vyčerpaný usnul na stole, jedna ze Sirén vzala nůž do ruky. Postavila se k jeho zádům, napřáhla se, avšak nedokázala zabít někoho, kdo se k ní choval tak, jak předtím ještě nikdo. Druhá jí proto zlostně vytrhla nůž z rukou a sama se k činu odhodlala. Neúspěšně. Bylo jim líto zabít někoho, kdo s nimi zacházel jako s lidmi, ale zároveň už nesnesly mezi sebou někoho tak otravného. Rozhodly se poslat muže zpět na širé moře. Uložily ho na vor a vlny si pomalu odnášely jeho opilé tělo. Ženy sledovaly, jak mizí na horizontu, a pak se spokojeně vrátily do chatrče. Netrvalo to dlouho a nálada obou žen klesla na bod mrazu, křičely po sobě, byly nevrelé, a když se smutně podívaly na zvadlou květinu na stole, měly obě na mysli to samé. Okamžitě se vydaly na moře, aby našly muže, který tak rozzářil jejich ostrov i životy. Muž byl už však dávno pryč. Čím déle hledaly, tím více byly našťavané, a proto po prohledání každé lodi ji ze zlosti ihned potopily.

Na každé dílo, které napíšete, by mělo být nahlíženo s odstupem a velmi důležitá je konzultace s ostatními. To, co se v první vteřině jeví jako úžasný nápad, vám může za měsíc připadat jako naprostá hloupost. A hlavně když jste delší dobu zaměřeni pouze na jednu věc, mohou vám unikat důležité detaily, které jsou pro vás již samozřejmé. V tomto případě platí, že práce kvapná málo platná. Dobrý scénář musí růst a uzrát. Při jeho tvorbě je však velmi důležité řídit se podle zájmu diváka a ne jen podle zájmu vlastního, pokud tedy nechceme vytvořit film jen pro sebe samé.

2.4 Technický scénář

Po scénáři bodovém a literárním přichází na řadu technický, zvaný též obrázkový. Ten obsahuje veškeré technické informace týkající se natáčení. Lze z něj vyčíst obrazový i slovní popis akce, trvání a velikosti jednotlivých záběrů, jejich očíslování, pohyby kamery, ale i informace o zvukové složce obsahující hudbu, ruchy a dialogy. Je to nezbytná pomůcka k natočení jakéhokoliv audiovizuálního díla. Vytvořily jsme tedy tento typ scénáře, ale protože se střihem jsme měly minimální zkušenosti, bylo nám jasné, že jeho podoba se radikálně změní. Potřebovaly jsme totiž vytvořit něco, čeho by se střihač mohl chytit, abychom mu ukázaly naši představu a on s ní mohl nadále pracovat. Zjednodušená forma technického scénáře je nazývána storyboard, a protože se záběrování měnilo velmi často, využívaly jsme k práci spíše tuto formu.

2.4.1 Audit

V listopadu nás čekal první audit, první kontrola práce, kterou jsme doposud odvedly. Profesori chtěli vidět především technický scénář, ale protože ve stejné složce jsem měla i výtvarné návrhy, došla řada i na ně.

Na tomto auditu však došlo k jiné důležité události. Stalo se to, když pan Hejcman listoval storyboardem a narazil na scénu, ve které je otevřená sexuální scéna. Začal uvažovat nad tím, jak asi loutky vypadají při sexu, a pak to řekl: „Nepřemýšlely jste nad tím, udělat to v poloplastu?“ Striktně jsme odpověděly, že ne. I ostatní profesori se nad tím ovšem pozastavili a znovu začali listovat složkou a uvažovat nad tím, zda by opravdu nebyl poloplast vhodnější. Audit skončil. Šly jsme domů a ani nás nenapadlo se bavit o tom, že techniku změníme. Avšak když jsem večer opět listovala storyboardem a představovala si, jak stavíme scénu, jak animujeme loď s mužem na moři, začala jsem o změně reálně uvažovat. Na jednu stranu by to byl krok do neznáma, neboť s poloplastem nemáme tolik zkušeností, ale na stranu druhou by bylo mnohem jednodušší vytváření prostředí, dosahování toho, aby moře vypadalo opravdu jako moře a ne jako kus hadru. Bojovala jsem trochu sama se sebou, neboť když jsem ve druhém ročníku navštívila audit starších spolužáků, překvapila mě jedna slečna, která měla krásné kreslené výtvarné návrhy a chtěla dělat poloplast, říkala jsem si, proč chce zkusit na bakalářském filmu novou techniku, když v kresbě je tak silná. Proč zkrátka riskovat, když v rukávu máte eso, se kterým byste šli na jistotu? Druhý den jsme se sešly s Lenkou a ihned místo pozdravu jsme na sebe začaly chrlit své myšlenky ohledně změny z loutky na poloplast. Spočítaly

jsme klady a zápory a rázem bylo rozhodnuto. Náš film bude poloplastový. Je totiž lehčí skočit do neznáma ve dvou než být na to sám.

2.5 Výtvarné návrhy

Když člověk přemýšlí nad tím, jaký výtvarný projev zvolí, je velmi důležité, aby pracoval s příběhem. Může se stát, že forma předčí obsah a scénář, na kterém bylo zanecháno spousty práce, se ocitne až na druhém místě za výtvarnostmi. Každý režisér chce mít výtvarně krásný film, ale aby diváci chválili jeho estetickou stránku a na děj by si ani nevzpomněly, jistě není přání žádného. Je také rozdílné když navrhujete charaktery pro film kreslený a pro film loutkový, respektive poloplastový. V knize Richarda Williamse (The Animator's Survival Kit) je uvedeno spousta užitečných rad právě pro kreslený film, které nelze v reliéfním či loutkovém filmu plně využít právě kvůli oné omezenosti loutek. [5]

Pan Malík nám dříve doporučil dohodnout se mezi sebou na tom, která bude výtvarníkem, ale nějak jsme se nemohly shodnout na vzhledu loutek a abychom předešly sporům, chtěly jsme, aby za nás vybrali profesori. K mým návrhům bylo řečeno, že tak detailně propracované postavy se k našemu příběhu nehodí. Pan Hejzman byl naprosto uchvácen jednoduchými postavičkami nakreslenými ve storyboardu, a protože ten kreslila Lenka, bylo rozhodnuto, kdo bude výtvarníkem charakterů.

2.5.1 Prostředí

Já jsem se tedy chopila vytváření prostředí. Od počátku jsem měla v hlavě určitou vizi. Ráda šiju, a proto mám doma spoustu odstřížků, z kterých jsem chtěla vytvořit prostředí technikou patchwork, což je sešívání menších kousků látek do vzniku jednoho velkého. Od ní jsem však nakonec ustoupila, neboť scéna působila přeplácane, a pracovala jsem tedy pouze s většími kusy látek. Všechny ústřížky jsem si nafotila a ve Photoshopu z nich skládala různé scény. Nebylo to stále ono, neboť mi chyběly ty správné odstíny a textury. Poprosila jsem tedy známé, aby mi přinesli oblečení, které by si chtělo zahrát ve filmu. Nasbírali pro mě celý pytel a já si konečně mohla vybírat. Ještě k tomu jsem ve sklepe objevila maminciny šaty, které byly jako dělané na vytvoření moře. Modrozelená barva, jemné ornamenty a lehká průhlednost bylo přesně to, co jsem hledala. Navíc to byly šaty z doby, kdy čekala mého bratra, a tak jsem se nemusela obávat, že by látky bylo málo. Loď jsem vystříhla z pletené vesty, a tedy vznikla krásná struktura dřevěné lodi. Stále mi

chyběla ta pravá látka na vytvoření oblohy. Modrých triček, šatů a sukní jsem měla na výběr dost, ale nic nebylo to pravé. Po cestě do školy jsem míjela velkou ceduli s nápisem výprodej látek, a proto jsem si nechala ujet autobus a šla zkontrolovat, zda nebudou mít něco, co by se mi mohlo hodit. Ihned u dveří jsem viděla to, co mi chybělo. Krásná bledě modrá látka se světlými zelenými, modrými a bílými puntíky za 150 korun 2 metry bylo to, co jsem hledala. Prostředí sklepa jsem vytvořila opět ve Photoshopu ze své šály, kterou jsem však nehodlala později opravdu rozstříhat, ale v případě, že bychom nenašly látku podobnou, rozhodly jsme se, že prostě nějakou nabarvíme. Zbyly mi ještě nějaké látky z natáčení semestrálního filmu na Kudlově, a ty se teď náramně hodily. Obzvláště béžová síťovina, která byla jako stvořená pro vytvoření pláže.

2.6 Pitching

Třetího prosince nás čekal první pitching². Toho se účastnili všichni studenti posledních ročníků za účelem sehnat lidi, kteří budou na filmu spolupracovat a také získat finanční podporu od školy. Z Kudlova jsme již s kolegyní věděly, jak tento vypadá, a proto jsme se na něj řádně připravily. Byla jsem teď velmi vděčná za to, že pracujeme na filmu ve dvojici, protože vím, jak jsem nervózní, když mám sama stát a mluvit před cizími lidmi. Od pitchingu jsme čekaly, že dostaneme peníze na výrobu a seženeme stříhače, zvukaře a produkční. Odprezentovaly jsme, jako jediné, celý příběh i se storyboardem, přesně podle vzoru na Kudlově. Na konci nám ovšem pan ředitel Libor Nemeškal řekl, že celý příběh se nemá prozrazovat, obzvláště když není hotový. Na druhou stranu pochválil náš pečlivě sestavený rozpočet. Chtěly jsme od školy získat 1200 korun na výrobu, a proto nás potěšilo, že nám byly přiděleny 4000 korun. Produkční Lenka Glisníková, kterou jsme samy kontaktovaly, nabídku přijala, poté se nám ozval stříhač, a tak pro nás byl pitching velmi úspěšný. Jediný, kdo nám tedy scházel, byl zvukař, ale na toho jsme měly ještě dost času.

2.7 Střih

Čekala nás první schůzka se stříhačem. Byl to David Lorenz, student třetího ročníku střihu. Obávala jsem se, že náš původní storyboard zažije opravdový otřes, a nemýlila jsem

² Z anglického slova pitch- nadhození, výběrové řízení

se. Ze skeptického Davidova pohledu jsem si však vydedukovala, že to bude horší, než jsem předpokládala.

Původně měl být příběh otevřen scénou, kde sedí starý muž v křesle a vypráví nám příběh, který se mu kdysi stal. Do příběhu byl vložen voiceover³, aby se na muže nezapomnělo, a na konci jsme opět byli u něj doma a on nám příběh dovyprávěl. Můj známý je herec v ochotnickém divadle a má hlas, který se mi hodil do příběhu. Proto jsme v provizorním zvukovém studiu, jestli to tak mohu nazvat, nahráli jeho vyprávění a bylo jasné, že to je ten hlas, který potřebujeme. Davidovi se neustále vypravěč nějak nezdál. Tvrdil, že není nijak odůvodněn k tomu, aby příběh vyprávěl až teď, když je starý, a že je tedy úplně zbytečné ho tam dávat. My jsme ovšem nesouhlasily a argumentovaly, že každý, kdo zažije něco neuvěřitelného, se rád podělí s ostatními, ať už hned nebo s odstupem času. Snažil se nám ho jemně rozmluvit, ale my jsme na něj byly dvě a stály jsme si za svým. Samozřejmě řekl, že nás nebude nutit do něčeho, co si nepřejeme, a tak jsme nadále s vypravěčem počítaly. Asi u desáté verze storyboardu jsme se setkaly s Liborem Nemeškalem. To, co se Davidovi nepovedlo za měsíc, se Liborovi povedlo zhruba ve třech minutách. Rozmluvit nám vypravěče. Přirovnal začátek i konec k Mrazíkovi, kde nám to vypráví nějaká babka v okně. A tím, že našeho muže ukážeme hned na začátku, vlastně už víme, jak dopadne celý film. Dále jsme společně redukovaly scénu, která se ukázala být jako zbytečná. Muž byl zavřený v nějaké chatrči a my jsme ukazovaly i to, co se dělo před ní. My totiž ukazujeme příběh a pocity muže zavřeného v chatrči, ale ne to, co se děje jinde, kvůli tomu, abychom s ním mohly soucítit a zároveň čekat, co přijde. Ještě jsme tedy musely vyřešit finále. Konečnou pointu, kterou měl vyřknout onen vyřazený vypravěč, jsme se rozhodly udělat odjezdem z mapy a ukázáním místa, kde se příběh odehrával, a protože bermudský trojúhelník je poněkud známá věc, nemělo by to divákovi dělat problém. Tato schůzka byla pro nás a především pro náš film velkým přínosem.

Davidova napadlo, že by bylo dobré zasadit do filmu, přesněji do prostředí sklepa, nějakého pavoučka, který bude jakýmsi prorokem. Pan Šebesta s tímto návrhem nadšeně souhlasil a vysvětloval, že vždycky je dobré mít v příběhu drobné věci, které hrají svou

³ Hlasový projev v obraze bez přítomnosti mluvícího

úlohu. V našem případě tento pavouček jako prorok, který muži napoví, že Sirény se ho chystají sníst, a zároveň mu poradí, jak se pokusit o útěk.

Nakonec se tak náš film rozrostl z 60 na 86 záběrů. Ale protože se jedná o poloplast, obsahuje mnoho detailů, které jsou nutné k pochopení filmu, neboť zde si nemůžeme dovolit tolik pohybu do prostoru, a tak musí být určité situace vysvětlovány právě skrz detaily.

2.7.1 Odkazy a zajímavosti

Odkazy jsou ve filmu využívány opravdu hojně a v animovaném obzvláště. Animační studio Pixar dává do svých animovaných filmů odkazy na své jiné filmy, a to dokonce na ty, které se ještě nenatočily. Například ve filmu Příšerky s. r. o., jež byl natočen v roce 2001, si svou první roli zahrál Nemo (Hledá se Nemo, 2003). Steven Spielberg a George Lucas spolu několikrát spolupracovali, a tak do svých filmů dávali odkazy na film toho druhého. Například ve Star Wars: Epizoda I – Skrytá hrozba se objeví postava E. T. mimozemšťana. [7] Odkaz má tedy funkci upozornit na dílo někoho, koho si vážíte. Samozřejmě tak tomu není vždy. Již bylo natočeno mnoho parodií, kde odkazy slouží k zesměšnění onoho díla. Záleží zkrátka na tom, do jaké situace „půjčenou“ postavu zasadíte. Tyto odkazy jsou nazývány Easter eggs, a protože i my jsme fanynkami těchto velikonočních vajíček, rozhodly jsme se je použít v našem filmu. Chtěly jsme, aby diváci neměli problém s rozeznáním, o jaký odkaz se jedná, a zároveň jsme chtěly volit podle toho, jak jsou nám blízké. Nakonec jsme zvolily Harryho Pottera z velmi jednoduchého důvodu. Filmy o něm patří k našim velmi oblíbeným a vzhledem k aktuálnosti by neměl být s rozeznáním u diváků problém. Jako další odkaz jsme zvolily žlutou ponorku. Jednak jako poctu skupině Beatles, dále samotnému filmu, který také patří k našim oblíbeným, a v neposlední řadě tomu, že výtvarníkem žluté ponorky je rodák z Česka Heinz Edelman. Poslední odkaz není mezi dospělými lidmi, jak jsme zjistily, až tak známý. Je to vesmírná loď ze seriálu Futurama, který je proslulejší spíš mezi mladší generací.

Abychom dodaly našemu filmu na komice, poradil nám pan Šebesta, abychom postavy ozvláštnily nějakým specifickým tikem. Jako například ve filmu Trio z Belleville (Sylvian Chomet, 2003) hlavní hrdince ujíždí oko. Proto jsme jedné naší ženě ubraly na inteligenci a obdařily ji radostnou náladou, takže se v každé situaci bude hloupě smát. Přemýšlely jsme, že druhé by mohla kapat nudle z nosu nebo by mohla slintat. Vybraly jsme si tedy slinu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝROBA

S výrobou jsme zpočátku měly komplikace z toho důvodu, že jsme chtěly využít na uhrazení nákupů peníze z rozpočtu. To však nebylo tak jednoduché, jak jsme si myslely, neboť to, že na modurit se musí konat výběrové řízení, jsem slyšela poprvé. K tomu všemu si naše produkční prodloužila pracovní pobyt v Polsku, a tak jsme na to zůstaly samy. Doporučila nám svou kamarádku, která byla ovšem, jako všechny ostatní produkční, velmi zaneprázdněna. Proto jsme si řekly, že si zkusíme peníze od školy nějak zajistit samy. Když jsme však přišly za panem Martinem Markem, první co jsme dostaly, bylo vynadáno za to, že ohledně vybírání peněz z rozpočtu probíhala informační schůzka. Na argument, že jsme o této schůzce nevěděly, nám byla oznámena novina, že celá univerzita má speciální školní e-maily, na kterých to určitě máme. A tak jsme se sklopenou hlavou zase odešly. Víc než peníze, pro nás byl důležitější film, a protože náklady na výrobu nebyly nějak závratné číslo, rozhodly jsme se, že si vše vyrobíme na vlastní náklady.

Nakonec jsme byly „spaseny“ díky panu Hejzmanovi, který poprosil produkční Petru Ptáčkovou, aby pomohla s produkcí všech loutkových filmů, a ta naštěstí přijala. Možná jí pan Hejzman nedal na výběr, já jsem každopádně ráda, že se nás ujala a zajistila nám proplacení všech našich účtů. Když nám pak ještě vysvětlovala, kolik je ke všemu zapotřebí smluv a papírování, jen mě utvrdila v tom, že ze mě produkční nikdy nebude.

2.1 Loutky

Ve škole nebyla pec, a proto jsme byly nuceny dělat veškerou výrobu doma u Lenky. A tak se všechen materiál, včetně mě, nastěhoval na pár měsíců do jejího bytu.

Začínaly jsme výrobou loutek, neboť ta byla ze všeho nejnáročnější. Nejdříve jsme se pustily do muže. Ze storyboardu jsme načrtly všechny potřebné fáze hlav, těl, nohou a rukou. Nejprve jsme se tedy pustily do výroby třinácti hlav. Z pečicího papíru jsme vyrobily formičky, aby každá hlava měla stejný tvar, a z moduritu si udělaly zhruba stejné kuličky. Mohly jsme si vyrobit formy, které bychom jen plnily moduritem a všechny by byly stejné a uhlazené. To ovšem nebylo to, čeho jsme chtěly dosáhnout. Chtěly jsme, aby na loutkách bylo vidět, že byly dělané ručně, abychom ukázaly hmotu a určitou strukturu. Hlavy nám šly od ruky a brzy jsme měly hotovo. Lenka vymodelovala nosy a já všem hlavám vytvořila oční důlky. Pak už jsme jen dolepily vlasy a mohly dát péct do trouby. Měla jsem skvělý pocit z dobře vykonané práce, protože už na plechu bylo patrné, že se

jedná o jednoho člověka. Byly jsme v takové euforii, že celý plech těchto hlaviček jsme spálily. Puch spálené umělé hmoty zamořil celý byt a pěknou chvíli se držel. Měly jsme velké štěstí, že nedošlo k žádným deformacím obličejů, a tak 0,5 kg moduritu nemuselo přijít nazmar. Hlavní hrdina jenom vypadal jako by to přehnal se sluníčkem. Nic, s čím by nepomohl bílý sprej. Muži jsme vyrobily celkem sedm fází těl, a s těmi nebyl sebemenší problém. Nohy a ruce jsme nechaly na závěr, abychom ho mohly velikostně srovnat se ženami.

Další na řadě tedy byla jedna z žen. Konkurz vyhrála fialová, tlustší žena. Každé postavě jsme udělaly jiný tvar hlavy, protože ani lidé ji nemají všichni stejnou. Pro tuto ženu jsme zvolily kulatou větší hlavu a celkem vyrobily 13 fází. Lenka se opět chopila modelování nosů a já očních důlků a taky jsem začala s vlasy. Nebylo vůbec jednoduché trefovat se na stejné místo a vytvářet stejné tvary konečků. Tyto vlasy jsme později chtěly oblepovat látkou, tak jsme se shodly, že případné nesrovnalosti se pod ní schovají. Opět jsme tyto hlavy trochu připálily, protože jsme zkrátka nedokázaly odhadnout sílu plynové trouby. Dále jsme se pustily do hlavy zrzavé ženy. Postup byl stejný jako u fialové jen s tím rozdílem, že poprvé se nám podařilo hlavy nespálit.

Konečně jsme se mohly pustit do modelování ženských těl. Nebylo zapotřebí tolik fází jako u muže, protože ženy neměly ve filmu tolik úloh. Nejprve jsme si načrtly všechny potřebné fáze a opět si vystříhaly formy z papíru. Začínaly jsme výrobou fází zadnice tlusté ženy, jež hraje velkou úlohu při sexuální scéně. Pokračovaly jsme jejím tělem, na které byla opravdu velká spotřeba moduritu, především kvůli extrémně vyvinutému hrudníku. Rozhodly jsme se tedy spotřebu redukovat tím, že vnitřky prsou jsme naplnily vatou, a myslím, že tyto implantáty nám mnoho materiálu ušetřily. Zrzavou jsme tak neobdařily, ale i tak měla své kouzlo. Měla jsem trochu obavy, že loutky jsou moc vysoké do prostoru a to by mohlo vadit při svícení scény. Naštěstí nás pan Šebesta uklidnil, že už pracoval i s vyššími a nebyl s nimi žádný problém, tedy že v našem případě je vše v pořádku.

Už nám chyběly jen končetiny všech aktérů. Nepoužily jsme žádné klouby, protože jsme chtěly, aby ruce a nohy působily „masité“ a ne aby byly v polovině rozseknuty. Sice by nám toto spojení ušetřilo mnoho práce, protože končetin jsme pekly snad tři plechy, ale nevypadalo by to pěkně, a hlavně by to nebylo podle našich představ. Rukám jsme nedělaly prsty, protože tyto detaily by se k našim jednoduchým figurkám a celkové stylizaci příliš nehodily.

Všechny části těl jsme měly připravené, a tak jsme mohly pokračovat v další výrobní fázi – barvení loutek. Dlouho jsme přemýšlely, jestli všem třem udělat stejnou barvu pleti nebo je nějak rozlišit. Nakonec jsme se rozhodly pro barvu stejnou, protože pro zrzavou ženu a muže jsme vyrobily stejné ruce, které si budou půjčovat, a abychom si v tom zbytečně nedělaly nepořádek kvůli barvám. Do temperové barvy jsme přidaly disperzní lepidlo, které mělo zabránit tomu, aby barva pouštěla, tedy abychom od ní nebyly ušmudlané. Štětec za sebou nechával drobné rýhy, které jsme jemně vyhladily vodou, avšak nechtěly jsme loutky úplně hladké, proto jsme je nevyhlazovaly úplně. V momentě, kdy jsme dobarvily poslední várku, mě napadlo, že kdybychom vše přestříkaly barevným tělovým sprejem, práce, která nám trvala několik dní, by byla hotová za 5 minut. Nezbývalo nám, než se tomu zasmát.

Původně jsme chtěly látkou olepovat celá těla včetně hlav, ale vzhledem k tomu, kolik jich bylo, jsme tento plán zavrhly. Zároveň ale také z důvodu, že látkou jsme měly oblepené všechny neživé věci a abychom odlišily postavy od neživých věcí, nechaly jsme jejich těla „nahá“. Látkou jsme obtáhly pouze vlasy, které můžeme k neživým věcem zařadit.

Až jsme měly celou výrobu hotovou, zjistily jsme, že nám chybí hlavy žen z profilu s otevřenými ústy, což bylo velmi důležité na závěrečné zpívání, a proto jsme musely tyto hlavy dodělávat na poslední chvíli.

2.2 Rekvizity

Hned po loutkách nás čekala výroba rekvizit, jako byly talíře, lodě, letadla atd. Musely jsme totiž neustále srovnávat velikosti v poměru k loutkám. Talíře s rybami jsme vyrobily z moduritu a následně nabarvily, protože kdybychom tyto poměrně malé rekvizity oblepovaly látkou, zanikly by veškeré detaily a divák by jen stěží přečetl, co se v obraze děje. Stejně tak i Harry Potter byl z moduritu, to už ale z toho důvodu, že všechny živé postavy byly moduritové, a kdyby Harry nebyl, vedlo by to k otázce proč. Z kartonu jsme si vystříhaly tvary lodí a letadel, které jsme později chtěly oblepovat látkou. Nejprve jsme tyto tvary obohatily o několik vrstev kaširované vaty, aby v celkově neuhlazeném výtvarném projevu najednou nevystupovaly dokonale hladké rekvizity a zároveň aby vynikla textura látek. Trupy lodí jsme obtáhly hnědým svetrem, neboť tato struktura krásně evokovala dřevo. Svetr jsme použily také na kmeny palem, kterých jsme vyrobily opravdu velkou hromadu a – jak se později ukázalo – ne nadarmo. Na letadlo a ufony posloužila

látka z pracovních kalhot. Chybělo nám však ještě oblečení pro hlavní hrdiny. Pro muže jsem měla připraveno krásné pruhované tričko velikosti 38, z jehož rukávu jsem pro něj ušila triko velikosti 2. Náramně mu slušelo, ale nemohly jsme najít tu pravou látku na šortky. Prohrabaly jsme všechny naše zásoby, ale nic. A tak Lenka přinesla oběť. Kraťasy byly ušity z její ponožky. Muži opravdu velmi slušely. Pro tlustší aktérku jsme měly připraveny dvě mušle jako podprsenku a z kartonu jsme vystříhaly sukni, kterou jsme následně přelepily látkou. Nemohly jsme jen vystříhnout látku, neboť by nedržela tvar a při sebemenším doteku by se samovolně pohybovala, což jsme nechtěly. Problém nám ovšem dělala zrzavá herečka. Ne přímo ona, nýbrž její ňadra. Shodly jsme se, že tuto oblečeme do šatů, aby pak přišlo větší překvapení při odhalení jejího těla. Její poprsí však bylo natolik povislé, že bylo obtížné šaty ušít tak, aby nevypadala jako buřt. Poté mne ovšem napadlo, že když se bude divákovi zdát, že je tlustá, a pak zjistí, že zdánlivé špeky jsou vlastně její poprsí, vyvolá to ještě větší komický efekt, než kdyby celou dobu věděl, že se jedná o ňadra. A tak jsem tedy ušila šaty přes jedno rameno, které jsem následně nabarvila anilínovými barvami. A tak byla kolekce trojúhelníku připravena.

2.3 Prostředí

V našem případě nebylo možné vyrobit celé prostředí předem, ale musely jsme ho stavět přímo do kamery kvůli optickým zákonitostem a vlastnostem objektivu. Dopředu jsme mohly pouze nabarvit látku (babiččin starý závěs), která měla sloužit jako stěny sklepa, neboť látky na všechny ostatní prostředí nebylo nutno nějak upravovat. Jakmile štáb před námi vyklidil ateliér, šly jsme si ihned připravovat scénu. Protože jsme měly malý kus látky, přestože jsme si byly jisté, že bude stačit, nemohly jsme ho položit přímo na zem, ale pan Janotka, specialista přes dřevo, musel doprostřed výšky animačního stolu připevnit dvě latě, na které jsme položily desku, na tento plán jsme pak uložily stěnu. Dále jsme musely přímo do kamery vyrobit dvoje dveře a díru ve stěně. Pečlivě jsme vyměřovaly každý milimetr, abychom látku neponičily, neboť jsme jinou neměly. Pak jsme ji nalepily opět na karton, aby se zbytečně nevlnila a držela tvar. Dveře jsme vyráběly dvoje z toho důvodu, že když je nějaká postava bude otevírat, budou nad ní, a když bude jimi procházet, umístíme je pod ní. Nakonec se dveře ukázaly jako jeden z největších problémů, se kterým jsme se setkávaly po celou dobu natáčení. Pod díru ve stěně jsme na zem umístily kus prostředí pláže, které pan Krupa nasvítí tak, abychom evokovaly venkovní prostředí za otevřenými dveřmi. V prostředí sklepa byla ještě jedna věc, která nám chyběla, a to

pavučina. Pokoušely jsme se ji vyrobit ze všeho možného, ale nic nevypadalo tak jak bychom si představovaly. Zkoušely jsme vyrobit pavučinu z vlny, z bavlnky, vystříhnout ji ze záclony, ale tkát jako pavouk se nám nepodařilo. Proto jsme sáhly po tomto jednoduchém, ale účinném řešení. Bílou barvou na sklo jsme pavučinu nakreslily a nalepily ze spodní strany skla, takže se nemohlo stát, že do ní náhodou strčíme.

2.4 Přípravy na natáčení

Už na pitchingu jsme se domluvily s dívkami, které si zvolily techniku papírku, že ony budou natáčet první, neboť výroba papírkového filmu je mnohem jednodušší než na poloplastový. Plánovaly jsme, že ony začnou natáčet v únoru a my je v březnu vystřídáme. Bohužel jsme netušily, jaké komplikace nastanou.

Zpočátku jsme se dověděly, že ve škole nejsou ani fotoaparáty ani animační software. Protože to bylo někdy v lednu, moc nás to netrápilo, neboť my jsme měly ještě čas. Pak ale začalo přituhovat a problémy se táhly až do února, kdy už měly holky před námi natáčet. Začaly jsme se obávat, že 4. března, podle plánu, nejspíš natáčet nezačneme. Když konečně pan Michal Baránek, kterého jsme znaly z Kudlova, kde pracoval jako technik, nainstaloval animační program Animator HD, zapojil fotoaparát a vysvětlil nám funkce tohoto programu, začalo nám svítat na lepší časy. Jak rychle tato radost přišla, tak rychle taky odešla. Holky se ujaly animování, ale pokaždé, když jsme se zeptaly, jak to jde, vytáhly na nás všechny technické problémy, s kterými se neustále potýkají. Mrazilo nás v zádech, jestli budeme vůbec někdy natáčet. Během animování také zjistily, že se z neznámého důvodu obraz samovolně třese. Nejdřív tuto chybu sváděly na závěrku fotoaparátu, a tak připevnilly fotoaparát ke stativu dvěma latěmi. Bezvýsledně. Nakonec byl do školy nainstalován program nový – Dragon frame – a rázem bylo po problému. Když nám 10. března oznámily, že za týden budou mít dotočeno, moc jsme se těšily, že konečně se 14denním zpožděním zahájíme další etapu práce na našem bakalářském filmu.

Ještě však před námi byl jeden nevyřešený problém – sklo na multiplány. Tedy na jednotlivé vrstvy, které jsou ve filmu nezbytné k vytvoření prostoru. Ve škole byl animační stůl pouze s jedním plánem a o zbytek jsme se musely postarat samy. Přes známou, která pracuje ve sběrném dvoře, jsme v sobotu navečer jely prohledat, jestli se u ní v práci nějaké vhodné sklo nenachází. Bohužel zde nebylo nic dle mých představ, ale našly jsme pár méně poškrábaných kousků, které jsem pro jistotu vzala, kdybychom nesehnaly nic jiného. K našemu překvapení, když jsme v pondělí 18. března přicházely do školy

obtěžkány kufrem a igelitkami plnými rekvizit na náš první natáčecí den, byly na chodbě prázdně vitríny, na nichž bylo samovolně položené sklo velikosti, jakou jsme přesně potřebovaly, bez jediného škrábnutí. Chvíli jsme přemýšlely, jestli to nebude někomu chybět, ale pak jsme usoudily, že to přeci chybí nám, a tak jsme si tuto skleněnou tabuli vypůjčily. (Pokud ji kdokoli shání, je opřená v ateliéru, vedle animačního stolu.)

2.5 Animační zkoušky

První dva dny jsme se ještě aktivně věnovaly doladování všech detailů, na které jsme předtím nepomyslely, jako například zabarvit loutkám spodní strany na černo, protože bílá barva se ve skle odrážela. Mezitím jsme se s Lenkou střídaly u animačního stolu a každá si vyzkoušela animovat naše loutky. Když jsem poprvé udělala několik jednoduchých pohybů, naprosto jsem se zhrozila, do čeho jsme se to zase namočily. Všude mi neustále něco padalo, ručičky nedržely na těle, zapomínala jsem animovat krk, který měl muž zvlášť. Avšak netrvalo to dlouho a dostala jsem do ruky ten správný grif. Konečně jsme také zjistily, jak na sebe navazuje pohyb jednotlivých fází hlav. Dříve jsme totiž neměly možnost jít pod kameru, a tak jsme animační zkoušky otáčení hlav dělaly doma doslova „na koleně“. Lenka stála nad kuchyňským stolem s fotoaparátem a já na stole vyměňovala hlavy. Nebylo to sice nic extra, ale stačilo nám to k zjištění, co funguje a co ne. Po těchto animačních zkouškách jsme byly nuceny předělat naštěstí jen jednu hlavu tlusté ženy ze zadního pohledu, neboť byla ve srovnání s ostatními o dost větší.

O svícení scény se nám staral pan Krupa a jsem velmi ráda, že jsme měly k dispozici někoho, kdo má za sebou tak dlouhou praxi a navíc nám pokaždé dokázal pozvednout náladu a vždy hýřil optimismem.

4 NATÁČENÍ

Všechno bylo konečně připraveno a my se mohly vrhnout na animování. Chtěly jsme začít točit celky v prostředí sklepa a detaily si nechat na konec. Začínaly jsme scénou, kdy je muž do sklepa hozen. Ještě jsme ani nestihly začít a už jsme narazily na první problémy. Ten první byl s dveřmi. Neustále jsme s nimi bojovaly a nevěděly co s nimi. Nakonec nám pan Janotka zespod animačního stolu navrtal laťku, na kterou jsme dveře položily, a tak nám nepřekážely v animaci, ani nevytvářely nežádoucí stíny na pozadí. Jediný problém byl ten, že dveře byly stejně ostré jako muž, a zbytek pozadí, včetně podlahy, rozostřené. To už je ale, jak řekl pan Šebesta, úděl poloplastového filmu. Druhý problém jsme vyřešily poněkud improvizovaně. Potřebovaly jsme, aby to vypadalo, že muž prolétává futry, a následně za ním vykukuje jedna Siréna. Ovšem jak to udělat, když futra jsou položena na spodním plánu? Scénu jsme obohatily o 4. plán, který, jak se později ukázalo, nebyl zas tak dobrým nápadem. Na tuby od barev jsme daly kus kartonu a na něj položily kousek stěny, abychom vytvořily iluzi, že Siréna přichází zpoza stěny. Myslely jsme si, že je to stabilní, a že začátku také bylo, ale po přehrání nám ztuhl úsměv. Stěna si s radostí tancovala. Řekly jsme si, že se tento problém pokusíme vyřešit postprodukčně nebo scénu popřípadě přetočíme. Čekaly jsme, co nám řekne pan Krupa na náš speciální 4. plán, a vskutku jsme byly překvapené, jak byl nadšený z tohoto řešení a ještě nás pochválil, že by tuto situaci řešil podobně. Jen se mu nezdálo nasvícení pavučiny, která ve světle splývala s pozadím. Zastínil kousek stropu a pavučina rázem krásně vynikla. Tak teprve teď jsme začaly točit naostro. Na třetí pokus jsme měly natočený první záběr. Do večera jsme jich stihly ještě pět a doufaly jsme, že si toto tempo udržíme co nejdéle.

21. 3.

Chtěly jsme trochu zariskovat a v záběru, kdy muž už ví, že bude sněden, a snaží se utéct, nejprve zacloumá klikou, pak se snaží vydrápat se po stěně a pak se chce podkopat. V momentě, kdy se snaží šplhat po stěně, jsme chtěly docílit toho, že vyleze nahoru, šplhá po stropě a pak se před kamerou spustí zase dolů. Chtěly jsme to vyzkoušet i v případě, že bychom záběr nepoužily. V momentě, kdy jako by leze po stropě a přibližuje se ke kameře, jsme hlavy postupně podkládaly dřívky až do výšky, kde jsme měly připravené sklo, na které jsme ho přesunuly a po něm animovaly pohyb před kamerou dolů. Byly jsme nadšené, ale opět jsme si nebyly jisté, jestli nevadí neostrost muže před kamerou. Pan

Krupa byl spokojen a neostrost mu nevadila, protože v této scéně nebylo účelem ukazovat každý jeho pohyb, nýbrž jen naznačit, jak usilovně se o útěk snaží.

Pan Krupa byl hlavně překvapen, že jsme tak spontánní, že se nebojíme riskovat a pouštíme se do nelehkých věcí. Já osobně si myslím, že to je důležitá součást animace. Pokud nevyzkoušíte nové věci a jen se budete držet zajetých pravidel, těžko se naučíte něco nového. Vždycky jsem měla radost, když nás napadlo něco nového, co bychom si mohly vyzkoušet, a v případě, že to vyšlo tak, jak jsme si představovaly, radost byla dvakrát tak větší.

25. 3.

Dnes přišla na řadu sexuální scéna. Nejprve jsme si vypočítaly rytmus natočením pohybu samotného zadku. Byly jsme nadšené, že vytlačená místa od prstů v moduritu působí v celkovém pohybu jako vlnění celulitidy. Když jsme měly spočítaná okna, pustily jsme se do animace skákajících talířů, pavouků a nakonec soulože. Musely jsme dodržovat skript, a proto musela mít žena oblečenou sukni, která částečně zamaskovala pohyb celulitidy. Nedalo se nic dělat, skript je důležitější než natřásající se zadek.

Musím se přiznat, že jsem ani jednou nezapochovala o tom, že by tato scéna měla být vyškrtnuta. Kdybychom natáčely, dejme tomu, před deseti lety, určitě bychom si to rozmyslely, ale v dnešní době, kdy si v jednu odpoledne zapnete televizi a vidíte kdejakou necudnost, byly jakékoliv obavy zbytečné.

26. 3.

Scénu, ve které muž stojí ve svůdné póze a láká k sobě ženu, nebylo možné natočit dle našich představ kvůli malému pozadí. Proto jsme daly muže do kleku a zjistily, že to vypadá daleko lépe, než kdyby stál. Scénu jsme se rozhodly okořenit tím, že jsme mu sundaly trenky a on s nimi točil v ruce. Jeho hubené nožičky vyrůstající z velkého břicha působily opravdu kouzelně. Když jsme měly muže připraveného v této póze, mohly jsme natočit první, respektive druhou část, druhé stíračky. Opět jsme byly donuceny k improvizaci. V momentě, kdy žena dopadne na muže, se za ní totiž zabouchnou dveře. Připravily jsme tedy sklo na tuby od barvy a ty podložily ještě polystyrenem. Nebylo to moc stabilní, ale neměly jsme na výběr. Nic jiného, čím bychom plán podložily, jsme neměly. Ženu jsme přilepily k laťce, a protože skákala mírně nad kameru, mohla být laťka schována její hlavou. Tuto stíračku jsme točily z ruky tak, že jsem stála z druhé strany animačního stolu, otočila na sebe monitor, abych se dokázala trefit do předchozího framu,

a Lenka animovala dveře. Skok vypadal opravdu dobře a až byl záběr hotov, všimla jsem si jedné drobnosti. Když jsem na sebe měla otočený monitor, způsobila jsem tak kousek stínu na horní straně záběru. Tento skok a zabouchnutí dveří byly však tak rychlé, že nebylo vůbec možné si toho všimnout, a dokonce to působilo jako stín způsobený stropem.

V našem filmu máme využity dvě stíračky, a ne jen z ledajakého důvodu. Poprvé se zde objevuje, když ženy chytanou muže a uvězní ho. Hlubší význam spočívá v tom, že je chycen do pasti, a proto stíračka, kdy žena neodolá muži a skočí na něj, má naznačovat, že ona sama se do této pasti také chytila.

29. 3.

Od rána jsme pracovaly na záběru, kdy muž došlapuje na váhu. Pan Šebesta nám poradil, že si z papírku máme vystříhnout mezifáze pohybu praset na displeji váhy. Opravdu to vypadalo, jako by prasečí hlava jen proletěla, a my jsme byly překvapeny, jak účinné toto jednoduché řešení je. Práce nám šla od ruky, ale opět jsme se setkaly s tím, co nás doprovázelo po celou dobu natáčení – problém s dveřmi. Při záběru, kdy fialová žena vykukuje zpoza dveří, jsme si je položily na sklo nad ni, podepřené plastovými mističkami, které ale bylo tak nízko, že nebylo možné prostrčit ruce k loutce a tak animace slečny byla opravdu hrozná. A taky, jak jsme posléze zjistily, sklo velmi zatemnilo obraz a najednou celému záběru chyběl jas, proto jsme variantu se sklem zavrhnuly a dveře jsme položily na tuby od barev, což se ukázalo jako správná volba. Pouze jsme musely být opatrné, abychom do tub nestrčily. Čekala nás další stíračka, kdy muže házejí do sklepa. Opět jsme si ho připevnily pomocí moduritu a tack-itu na laťku a pohybem z ruky od kamery jsme mužem posouvaly.

2. 4.

Konečně jsme měly sklepní záběry hotové, předaly jsme je Davidovi ke stříhu a mohly jsme postavit scénu s mořem. Látky jsme si rozložily dle našich představ a pan Krupa mohl začít se svícením. Nejdříve jsme si musely vyzkoušet pohyby moře, abychom zjistily, který je ten nejlepší. Po celém dni animačních zkoušek jsme však zjistily, že nejsme spokojeny s žádným. Proto jsme poprosily pana Šebestu, aby nám s tím pomohl.

3. 4.

Pan Šebesta vždycky přišel, poradil a my jsme si řekly: „Aha, proč nás to nenapadlo!“ Navíc s sebou vždycky přinesl dobrou náladu a optimistická slova, která nás dokázala

nakopnout. Klidného moře jsme tedy dosáhly tím, že jsme neanimovaly zběsile každé okno jako předešlý den, ale jen zlehka jsme se prsty dotýkaly látky pokaždé na jiném místě. Bylo to přesně to, co jsme potřebovaly, a tak jsme se mohly zase s chutí pustit do práce. Říkám s chutí, protože změna prostředí udělá opravdu mnoho a bylo příjemné se po dvou týdnech dívat na něco jiného, než na co jste koukaly od rána do večera.

Pustily jsme se tedy do detailů muže na loďce. Abychom dosáhly toho, že loďka i s mužem se budou hýbat stejně a pozadí zůstane stát, hýbaly jsme celým sklem. Když je muž očarován a jeho oči se začnou točit, vyrobily jsme dvě spirálky, které jsme chtěly umístit na místo jeho čoček. Tady ovšem byla zrada. Spirály byly příliš tlusté a tak na oku vznikala nežádoucí stín. Místo spirál měl tedy v očích dvě černé skvrny. Usoudily jsme, že bude nejlepší dodělat tyto spirály postprodukčně. Nakonec bylo z detailů opravdu cítit, že se nacházíme na moři, a dokonce i v okamžiku, kdy muž vyskakuje z lodi, se plachetnice správně zaklímá.

4. 4.

Scéna byla připravena na záběry, kdy se na scéně objevují letadla, rakety či ufony. Jediný problém byl s posledními zmíněnými ufony. Létající talíř byl totiž moc malý na to, abychom do záběru umístily jenom jeho zhyponotizované oči. Mohly jsme talíř položit na sklo blíže k objektivu, ale potom zase nebylo možné odzoomovat dostatečně daleko, abychom UFO viděly celé. Trápily jsme se na tomto záběru dlouho a vyzkoušely mnoho variant. Až jsme konečně narazily na jednu, která byla funkční. Podložily jsme létající talíř tubou od barvy a několika dřívky, až byly v záběru jen požadované oči. Poté jsme okno po okně odzoomovávaly, snižovaly podložení pod ufony a přestřovaly zároveň, až jsme dosáhly kýženého výsledku.

Tento den přišla jedna špatná zpráva od Davida. Některé záběry ze sklepa jsme měly neostré, a tak bylo nutné je předělat. Naštěstí to nebyly nijak náročné záběry, ale pouze detaily. Neostrosti u těchto scén jsme si předtím nevšimly, protože v zápalu animace jsme některé fáze hlav podložily větším množstvím dřivek než ty ostatní, a tak tyto vybíhaly z místa ostrosti. Byly jsme rády, že jsme se to dověděly zavčasu a mohly si na to nadále dávat pozor.

5. 4.

Ke scéně jsme přistavily ostrov a rozestavily palmy podle našich představ. Dopředu jsme umístily ty se strakatými kmeny v hnědých odstínech a na zadní plán palmy s kmeny

černými. Nedosáhly jsme ovšem toho, aby černé palmy vypadaly jako v dálce za palmami předními, naopak působily, jako by byly ve stínu. Naštěstí jsme měly velkou zásobu, takže nebyl problém pouze přeměnit barvy.

Scéna byla tedy připravena stejně jako my. Chystaly jsme se na scénu, kde ženy přibíhají ke kameni a oblékají si své falešné ocasy. Protože jsme neměly vyrobené žádná ohnutá těla žen, byly jsme zvědavé, jak to bude vypadat, když do ocasů budou skákat narovnané. Animovaly jsme bez průběžného přehrávání, takže když jsme si na konci pustily celý záběr, byly jsme mile překvapené. Skoky do ocasů jsme dělaly jen na pár oken, abychom měly tu správnou rychlost, ale obávaly jsme se, aby nohy najednou nezmezily. Děkovala jsem lidskému oku za jeho nedokonalost a za to, že nám ušetřilo tolik práce.

10. 4.

Přestavovaly jsme scénu na finální podvodní záběry. Měly jsme však problém s tím, jak vytvořit věrohodnou iluzi toho, že se nacházíme pod hladinou. Zkoušely jsme před objektiv dávat všelijaké filtry, různobarevné fólie, ale nic. Pan Krupa pro změnu běhal po celé škole a pokoušel se sehnat nějaké zvláště sklo. Vše bezvýsledné. Pak mě napadlo dát přímo před objektiv kousek puntíkaté látky, kterou jsme měly jako pozadí. Byla dost průhledná a zároveň díky pohybu puntíků vznikala iluze mihotání světla pod vodou. Pan Janotka přímo pod objektiv namontoval laťky, na které jsme položily sklo a kousek této látky. Teď jsme však měly zase jinou starost. Na pozadí jsme položily desku na modro nabarvenou temperovými barvami. Nějak nám ale neseseděla barevně ani stylově ke zbytku filmu, a tak jsme hledaly další možnosti, jak scénu vylepšit. Měly jsme ještě v záloze jednu látku, ale ta byla světle modrá, a když jsme ji daly na pozadí, úplně zanikl prostor. Naopak zase, když jsme vzaly látku, pomocí které jsme dělaly moře, byl obraz najednou tmavý a pochmurný. Zkusila jsem dát onu mořskou látku na vyšší plán a náhle to bylo ono. Látky byla více osvětlena a měla potřebný odstín. Problém by však nastal, když bychom potřebovaly pohybovat s jinými objekty v tomto plánu, a proto jsme nakonec daly látku úplně na zem, podložily ji bílou deskou a pan Krupa zvýšil světelnou intenzitu. Teď bylo vše perfektní. Z kousků látek nastříhané na proužky jsme vytvořily chalupy, které měly volně vlát ve vodě. Než jsme tedy tuto scénu připravily, půlka dne byla za námi a my jsme si byly vědomy toho, že animování pod vodou také nebude hračka. Mořské dno totiž bylo to jediné, co se v těchto záběrech nehýbalo. Animace muže, dvou keříků chaluh, bublinek, spodní látky, horní látky a dopadajících předmětů najednou nám zkrátka dala zabrat. Jak

jsme jindy byly veselé a u animace si povídaly, tak u těchto záběrů jsme většinou mlčely a plně se soustředily na to, co máme dělat. Trvalo dlouhou dobu, než jsme dodělaly každý záběr, a bylo to opravdu vyčerpávající. Tím větší jsme měly radost, když jsme mohly zhlédnout, že z obrazu opravdu dýchá podmořský život.

12. 4.

Dnes nás čekaly poslední tři záběry. S panem Krupou jsme byly domluvené na 17 hodin, protože pak jsme potřebovaly přesvítit scénu a dotočit některé záběry. Nakonec jsme všechny dodělaly podle našich představ a byly jsme rády, že i s minimem prostředků se dá natočit něco takového. Přesně v 17 hodin přišel pan Krupa a scénu přesvítit. Nejprve jsme potřebovaly dodělat záběr, kdy muž vyběhne z vody. Pan Krupa se s námi ale najednou začal loučit a my jsme zpanikařily a poprosily ho, aby chvíli počkal, až záběr dokončíme, a scénu nám přesvítí zpět na sklep, neboť dnes jsme chtěly definitivně končit. Řekl tedy, že ještě chvíli počká, ale za chvíli pojede autobusem. Z toho důvodu patří záběr číslo 79 k těm nejrychleji hotovým z celého filmu. Připravily jsme si tedy vše potřebné na přetočení záběru. Zároveň jsme ale zjistily, že jsme tak unavené, že ho raději necháme na další den, než abychom ho dodělávaly „násilně“.

13. 4.

Tak už to bylo tady. Poslední natáčecí den. Byly jsme z toho smutné, protože musím říct, že jsme si natáčení opravdu užily, a na momenty, kdy jsme se na to chtěly vykašlat, jsme teď ani nepomyslely. Přetočily jsme nepovedené záběry a slavnostně si otevřely Braníka, který nám zbyl v ledničce.

4.1 Postprodukce

Teď před námi stála ta méně příjemná část. Méně příjemná proto, že jsme v počítači musely dodělávat některé záběry a ani já ani Lenka nejsme žádného technického nadání, proto jsme z jakékoliv práce v PC měly respekt.

Spolužák Lukáš nám doporučil udělat barevné korekce a konverzi obrázků do jpeg v programu Lightroom. Protože mám výkonnější počítač než Lenka, nainstaloval mi tento program a zsvěttil mě do jeho tajů. Jako velký „počítačový expert“ jsem programu začala rozumět poměrně brzy a převáděla všechny snímky do jpeg jako o život.

Lenka se svým přítelem Petrem mezitím pracovali na dodělání zhyponotizovaných očí ve čtyřech záběrech v programu Adobe After Effect. To ovšem kvůli velikosti dat

neuvěřitelně dlouho trvalo, a proto jsme to nestihly dodělat do doby, kdy jsme Davidovi nesly všechny natočené záběry. Zároveň nám řekl, že vůbec nepracuje se soubory v jpeg, takže celá má víkendová práce byla zbytečná.

Dále jsme v PC musely vytvořit dva nejdůležitější záběry. První a poslední. Lukáš se nabídl, že by nám první záběr udělal, a my jsme nadšeně souhlasily. Samostatně jsme vyfotily oblohu, několikasekundovou animaci moře a loďku s mužem. To z toho důvodu, aby mohl všechno do sebe v AE poskládat a vytvořit libovolně dlouhý záběr.

Já jsem se sama pustila do záběru posledního. Odjezd jsme původně chtěly udělat na celou zeměkouli, ale pan Šebesta řekl, že tvar Ameriky už je tak známý, že není nutné odjíždět dál. Tento zoom jsem dělala na dva pokusy. Ten první nevyšel z důvodu, že každou fázi odjezdu jsem kreslila podle jiné mapy, a tak mi ve výsledku na sebe ostrovy nenavazovaly. Pracovala jsem podle tutoriálu na stránkách www.videocopilot.com, ale protože jsem neměla úplně stejné podklady k práci jako pán z videa, musela jsem zapojovat i vlastní rozum.

V TV Paintu jsem si podle reálných map obkreslila jednotlivé tvary ostrovů a kontinentu a poté je překryla texturou zelené látky, kterou jsem si dříve vyfotila. Moře jsem udělala ze stejné látky, jakou jsme využívaly na natáčení. Ve Photoshopu jsem poté jemně vystínovala ostrovy a dobarvila okraje pláží. V AE jsem na sebe vše navázala a zmenšováním velikostí jsem dosáhla plynulého odjezdu. Přidala jsem mraky ubíhající před kamerou, aby celek nepůsobil tak ploše. Nakonec jsem do víru mraků dodělala letadlo, horkovzdušný balon a satelit, jež se bezhlavě řítily do bermudského trojúhelníku.

S prvním záběrem měl Lukáš neustále nějaké patálie, a proto se jeho vytváření nakonec ujal Petr.

4.1.1 Final cut

Když nám David poslal hrubou verzi střihu, měly jsme k ní pouze malé výhrady, které však bez problémů doladil dle našich představ. Byly jsme rády, že vše funguje přesně tak, jak jsme předpokládaly již při tvorbě storyboardu. Po konzultaci s Liborem bylo ještě provedeno několik úprav, které mu, jako zkušenému filmaři neseseděly a bylo hotovo. Protože jsem už na počátku věděla, že byl Libor ohledně našeho scénáře skeptický, byla jsem potěšena, že se mu výsledek velmi líbil a jak sám tvrdil, byl mile překvapen.

4.1.2 Hudba

Je to v dnešní době již nezbytná součást každého filmu. Dotváří celkovou atmosféru a má také na svědomí to, jak bude dílo jako celek na diváka působit. Protože je většinou komponovaná přímo pro film, je velmi důležitá spolupráce s režisérem, v našem případě s režiséry. Byla však kamínkem v botě, který nás tlačil po celou dobu natáčení. S hudebníkem L. P. Franzem, jak zní jeho umělecké jméno, jsme vše konzultovaly již od ledna, ale protože bydlel asi 300 kilometrů od nás, bylo nám umožněno komunikovat jen skrz e-mail a mobilní telefon.

Když nám poprvé poslal své ukázky, které zněly jako dechová hudba v elektronickém provedení, nebyly jsme zrovna dvakrát nadšeny. Popsaly jsme mu tedy naše pocity i to, že hudbu bychom si představovaly více akustickou. Když jsme měly hotový hrubý stříh, ihned jsme ho přeposlaly Franzovi. Popsaly jsme mu detailně, co bychom si v jakém záběru představovaly, a pak nám nezbyvalo než čekat na výsledek. Když jsme viděly na mailu nepřečtenou zprávu, zavřely jsme oči a hudbu si přehrály. Hned po třech sekundách jsme je však rozjařeně vykulily a byly jsme překvapeny, že oproti posledně zaslaným elektronickým skladbám byly tyto naprosto úžasné. Pouze k některým pasážím jsme měly výhrady, ale Franz všechno ochotně upravil. Spojení harmoniky, kytary a bong zkrátka nesmírně našemu příběhu slušelo.

4.1.3 Zvuk

Zvuk je polovina filmu. Díky němu celý příběh ožije a dostane ten správný šmrnc. Navíc má tu moc, že dokáže zachránit to, co se v animaci nezdařilo. Když se totiž jakákoliv nechtěná věc podpoří zvukovým efektem, rázem se mění ve věc chtěnou a divákovi říká, že přesně tak to bylo od počátku v plánu.

Když jsme po pitchingu nesehnaly zvukaře, byly jsme klidné, že času na něj máme ještě dost. Když jsme ho neměly ani v polovině natáčení, bylo to už horší. Vyfotily jsme tedy naše hlavní filmové hrdiny držící se kolem ramen. Pod ně jsme napsaly text, že hledáme zvukaře a tento plakát vyvěsily na sociální síť. Brzy jsme na něj jednoho zvukaře lapily. Byl to Martin Bek a k našemu nemilému překvapení byl, jako spousta ostatních, velmi zaneprázdňen, a přesto, že se přihlásil zcela dobrovolně, z ní také dobrovolně vycouval. Hledaly jsme tedy dál. Z této mrzuté situace nás vytáhl náš drahý David. Přemluvil totiž svého spolubydlícího Josefa Šenkýře, který studuje zvuk v prvním ročníku, aby nám film ozvučil. Martin se tedy nabídl, že zvuku, a tedy Josefovi, bude dělat supervizi.

4.1.4 Grafické práce

Ležela před námi ještě jedna etapa k úspěšnému konci. Ta hraje také určitou roli v tom, jak bude film jako celek na diváka působit.

4.1.4.1 *Titulky*

Zvolily jsme ornamentální bílé písmo, které jsme umístily na pozadí černé textury, jíž film končil. V žádné zatmívačce jsme nevyužily úplnou čern, a proto jsme ji nevolily ani do titulků, abychom celkový dojem neporušily.

4.1.4.2 *Plakát*

S vytvářením plakátu jsme měly patálie z jednoho jednoduchého důvodu. Velikost vytištěného měla být 70x100 centimetrů, což se ve Photoshopu ukázalo jako rozlišení 8268x11811. Měly jsme vizi, že jako podklad použijeme látky, které ve filmu sloužily jako pozadí. Jejich velikost však byla asi 4x menší než velikost plakátu, a tak jsme musely pozadí seskládat z více kusů a spoje zahladit. Zvolily jsme jednoduchou, čistou variantu plakátu, která odpovídala stylizaci celého filmu.

ZÁVĚR

Poprvé jsem si vyzkoušela nepracovat na filmu sama, ale aktivně spolupracovat s ostatními profesemi. Měla jsem tedy možnost posoudit, že kolektivní práce je k nezaplacení. Když má každý svou funkci, znamená to, že jeho pozornost není odtrhávána jiným směrem a může se plně věnovat tomu, co dělá. Funkce mě a Lenky byly stejné, jen se měnily v závislosti na čase. Plynule jsme přecházely od scénáristek k režisérkám až animátorkám.

Před začátkem realizace filmu jsem měla obavy z toho, jak bude probíhat dělba práce mezi námi. Nijak jsme si nerozdělily funkce, protože do filmu jsme chtěly zasahovat obě stejně. Všechny problémy jsme řešily konstruktivně a dělba práce byla naprosto intuitivní. Při animaci jsme se střídaly podle toho, která si troufla na jaký záběr, a nikdy jsme se nepohádaly kvůli tomu, kdo bude nebo nebude animovat. Když se nám nevyvedl záběr, nepřišlo žádné obviňování, kdo to udělal špatně, ale prostě jsme ho přetočily. Myslím, že výběr spoluautora je velmi důležitý a my jsme si naprosto sedly.

Dále mi práce na bakalářském filmu ukázala, jak nezbytně nutná je příprava. Storyboard jsme s Davidem, Liborem a panem Šebestou konzultovaly každý týden, skoro tři měsíce. Přestože už jsme byly unavené a nebavilo nás řešit poslední detaily, vždycky jsme sebraly sílu, protože jsme věděly, že záběrování u animovaného filmu nelze řešit až na místě. Na natáčení jsme tak přicházely plně připraveny a během něj nemusely nic upravovat ani měnit.

Animace mi nečinila problémy, protože je to práce, která mě neskutečně baví. Proto jsem ráda experimentovala a nebála se pouštět do nesnadných situací, což se ukázalo být výhodou. Přestože se jedná o techniku klasickou, bylo zapotřebí několik počítačových úprav, které byly pro mě obtížné, protože jak jsem se již zmínila, nejsem člověk technického nadání. Svůj deficit jsem pocítila hlavně při finálních úpravách a grafických pracích a ráda bych do budoucna pracovala na sebezdokonalení v oblasti výpočetní techniky.

Bakalářský film pro mě byl zkouškou, jestli dokážu vytvořit dílo přesahující školní cvičení, a já s hrdostí můžu říct, že ano. Netroufám si tvrdit, že s ním udělám díru do světa, ale rozhodně jsem, samozřejmě za pomoci ostatních, dokázala vytvořit něco, za co se nepochybně nemusím stydět.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [2] KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha: Akademie múzických umění, 2004. ISBN: 80-7331-019-8
- [2] DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004. ISBN:80-7331-012-0
- [3] ARISTOTELES. Poetika. Praha: GRYP, 1993. ISBN: 80-858-2901-0.
- [4] DOHNAL, Lubor. Glosy o scenáristice. Praha: Akademie múzických umění, 1970.
- [5] FREYTAG, Gustav. Technika dramatu. Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol, 1944.
- [6] WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Faber, 2001. ISBN: 05-712-1268-9
- [7] MAREK, Vlastimil. Něco v síti: fejetony, které vycházely od roku 1997 na internetu na adrese <http://svet.namodro.cz>. [online]. Dostupné z: <http://www.topzine.cz/ve-filmech-jsou-skryta-prekvapeni-vsimli-jste-si-e-t-ve-star-wars>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Atd A tak dále

PC Počítač

Jpeg Obrázkový formát (Join Photographic Expert Group)

AE Počítačový program Adobe After Effect

Obr Obrázek

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P II: UKÁZKY Z FILMU

PŘÍLOHA P III: PLAKÁT, OBAL NA DVD

PŘÍLOHA P IV: FOTODOKUMENTACE

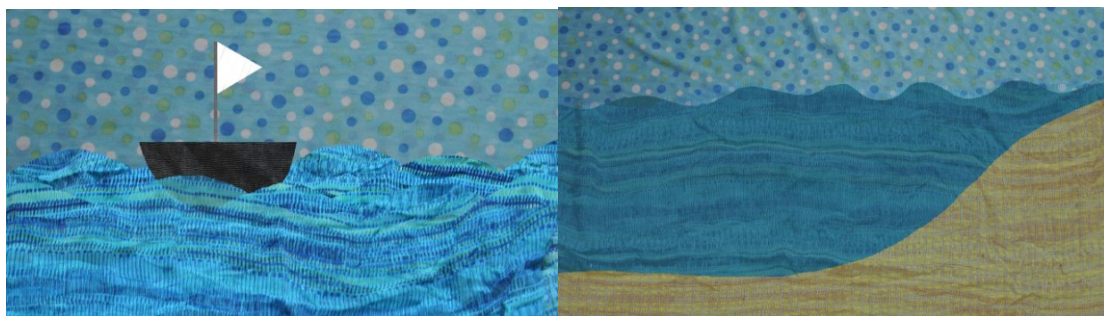
PŘÍLOHA P V: STORYBOARD

PŘÍLOHA P VI: MŮJ PRVNÍ KOMIKS

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

1 PROSTŘEDÍ

1.



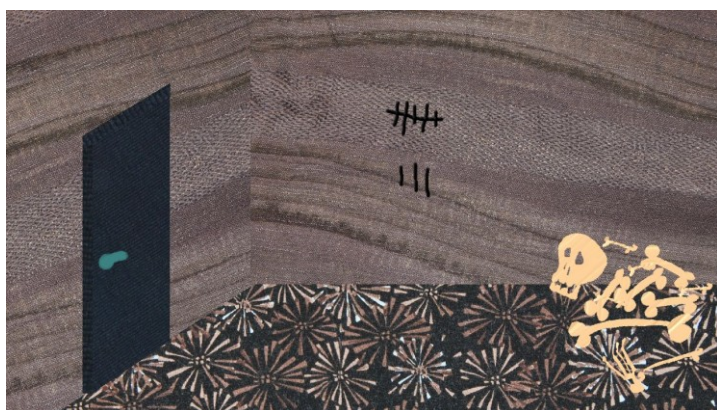
Obr. 1.: Výtvarný návrh moře s lodí a scéna pod vodou

2.



Obr. 2.: Pohled na ostrov

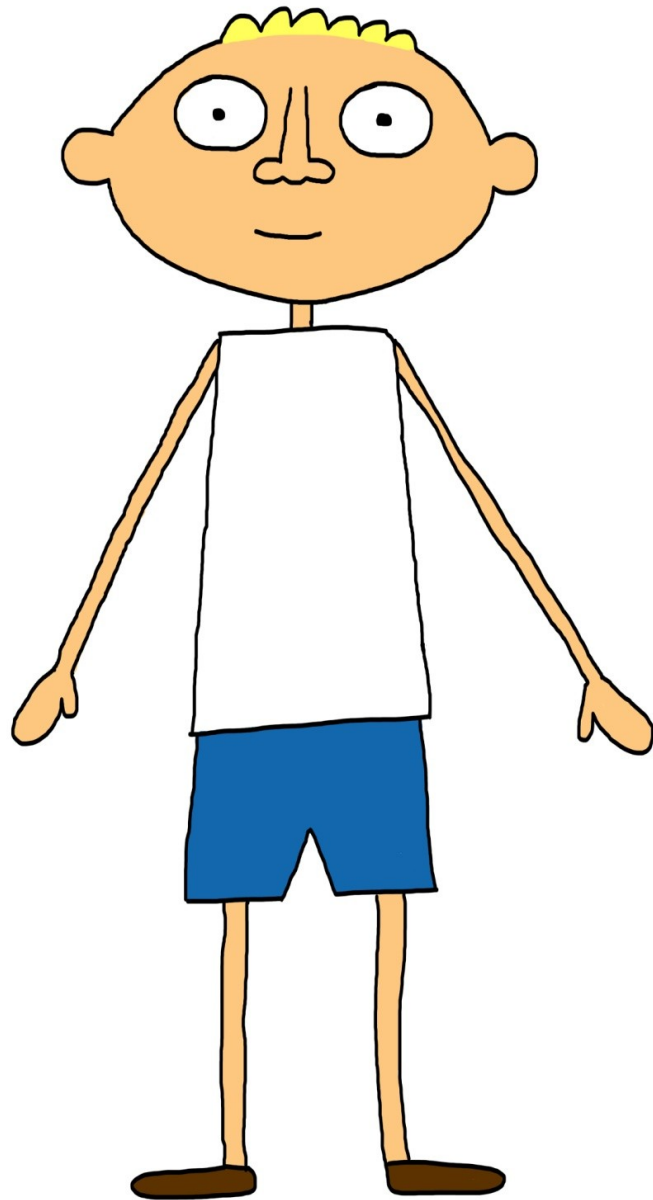
3.



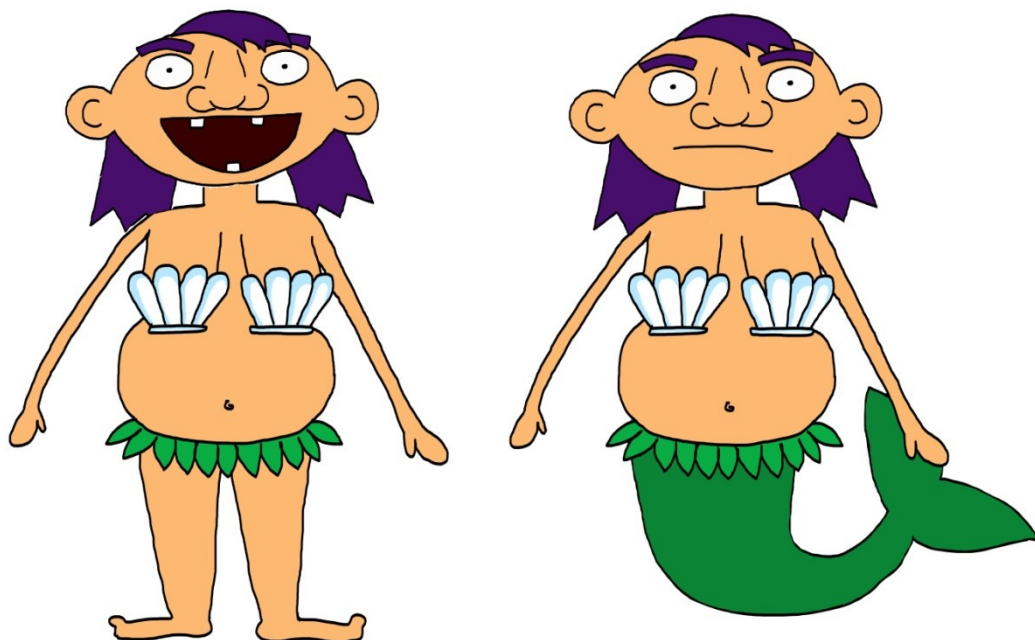
Obr. 3.: Prostředí sklepa

2 LOUTKY

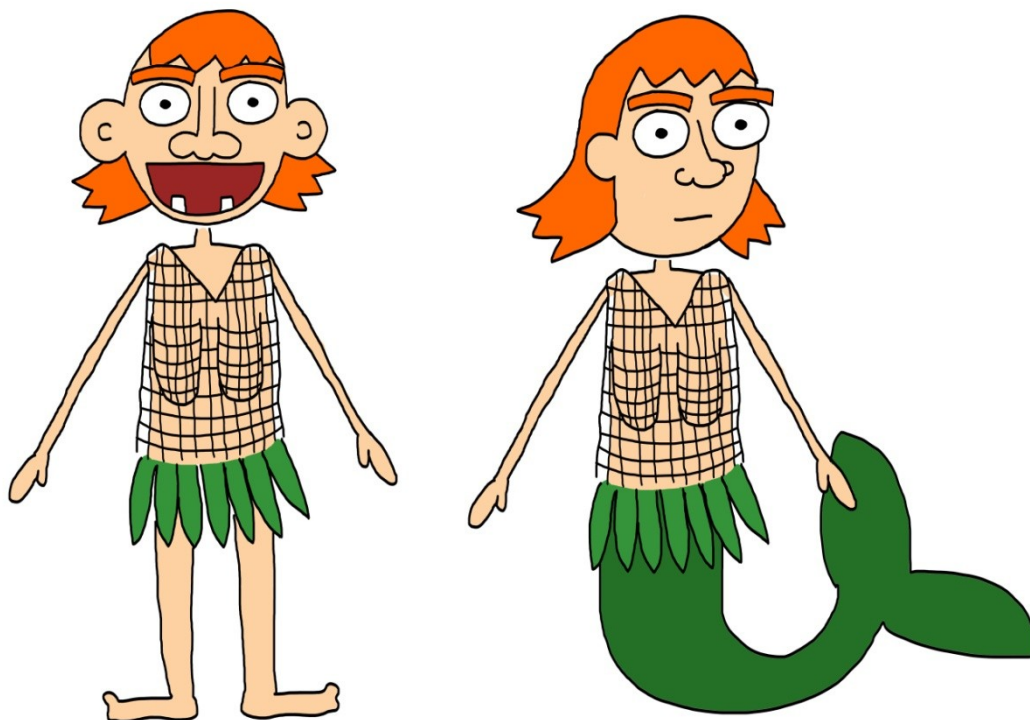
2.1 Muž



2.2 Tlustá žena



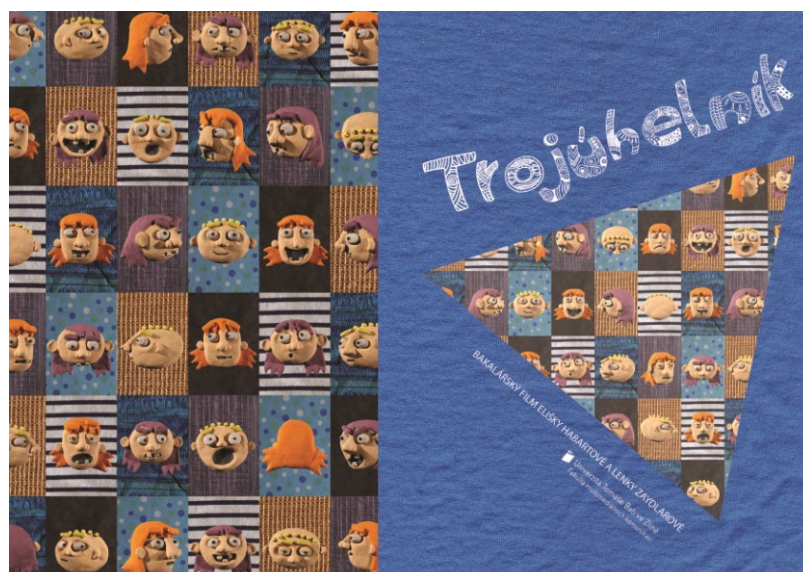
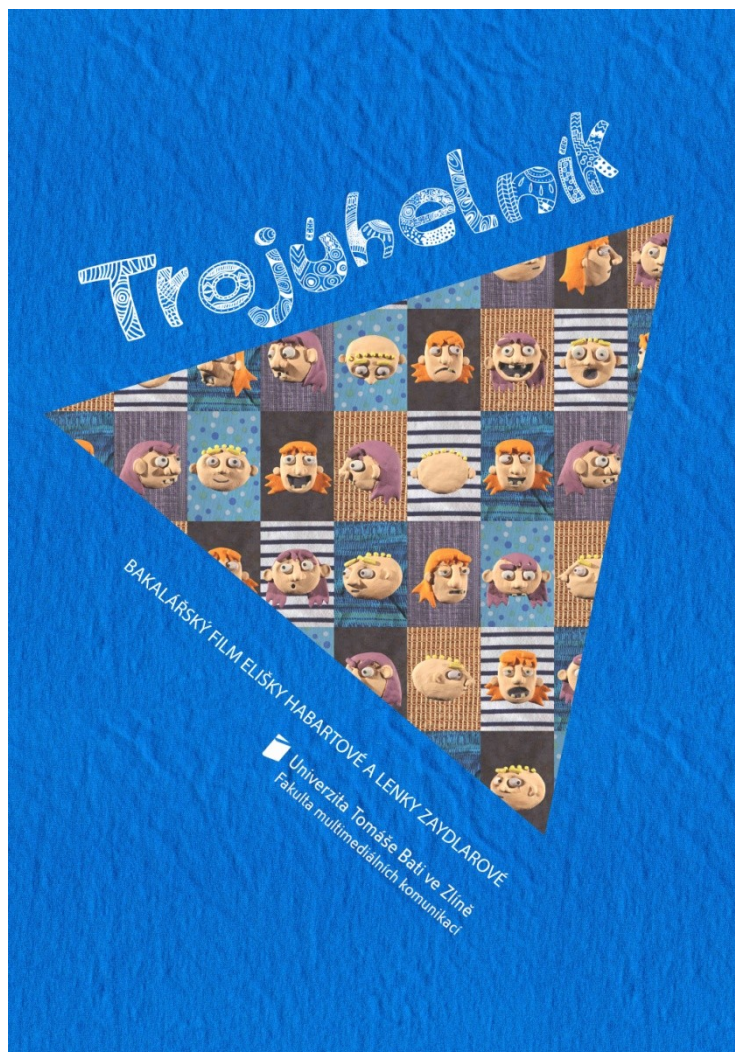
2.3 Zrzavá žena



PŘÍLOHA P II: UKÁZKY Z FILMU



PŘÍLOHA P III: PLAKÁT A OBAL NA DVD



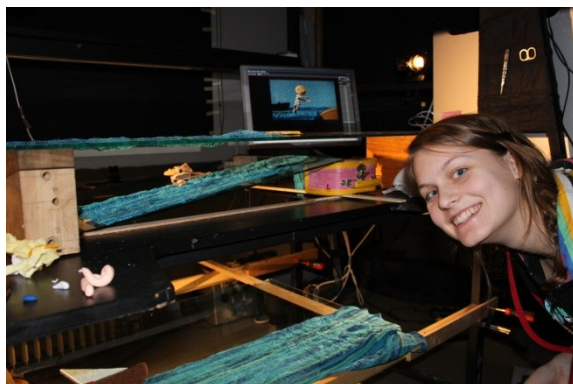
PŘÍLOHA P IV: FOTODOKUMENTACE

1 VÝROBA

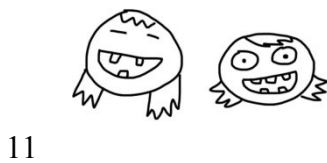
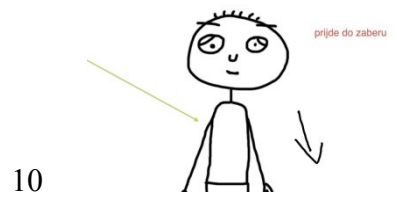
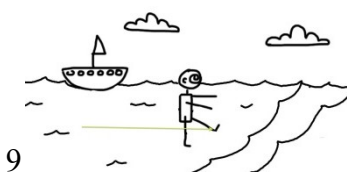
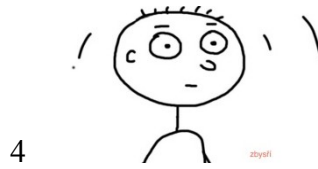
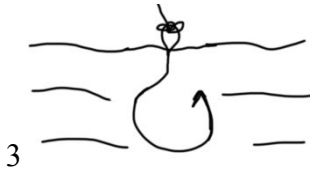
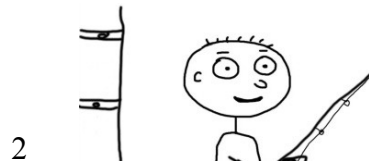
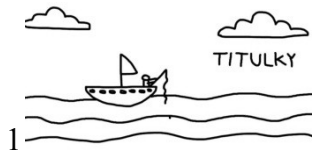




2 NATÁČENÍ



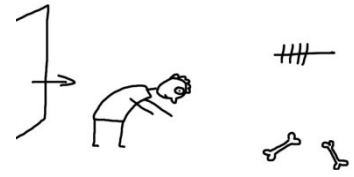
PŘÍLOHA P V: STORYBOARD



13



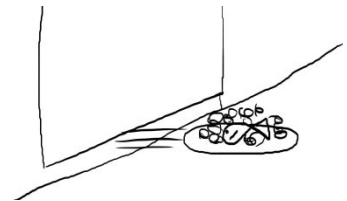
14



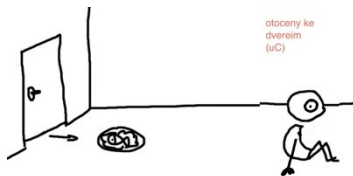
15



16



17



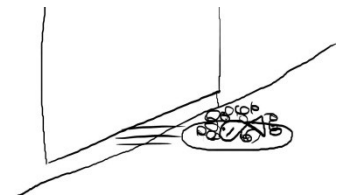
18



19



20



21



22

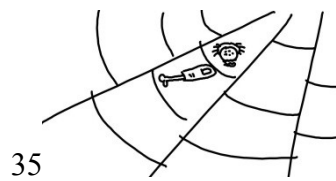
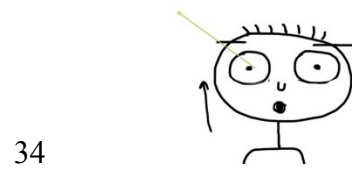
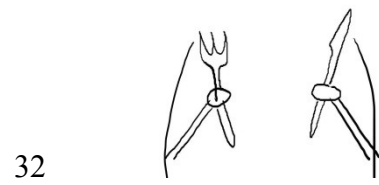
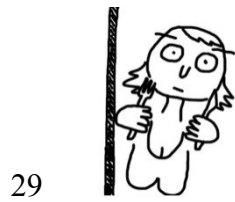
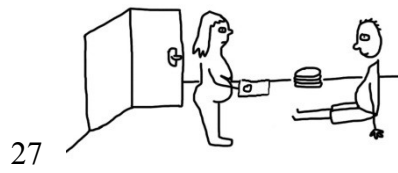
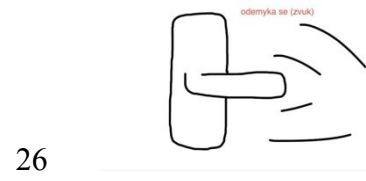


23



24

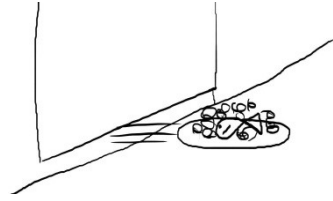




37



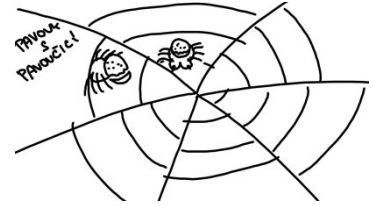
38



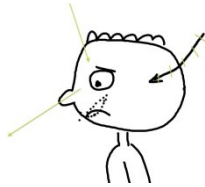
39



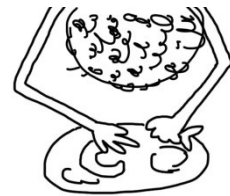
40



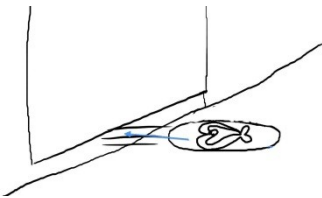
41



42



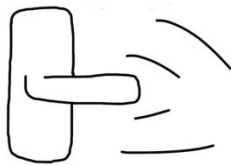
43



44



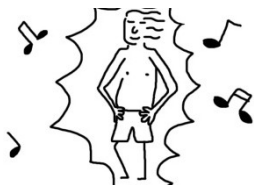
45



46



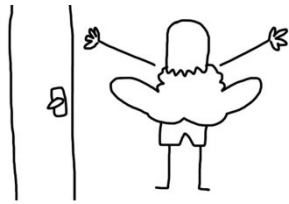
47



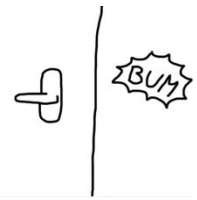
48



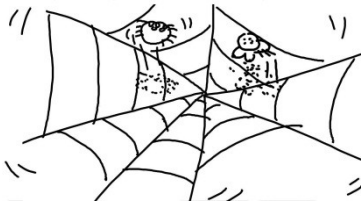
49



49b



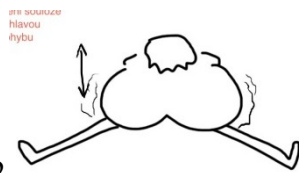
50



51



52



53



54



55



56a



56b



57a



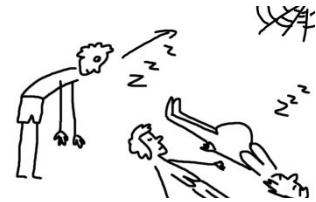
57b



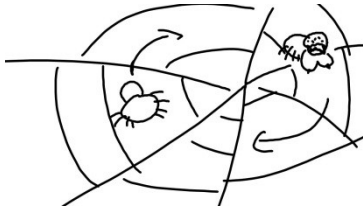
57c



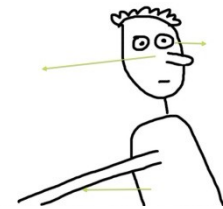
58



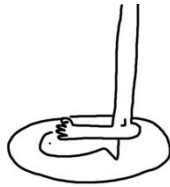
59



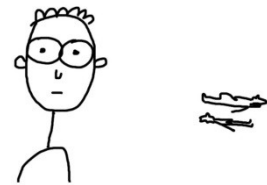
60



61



62



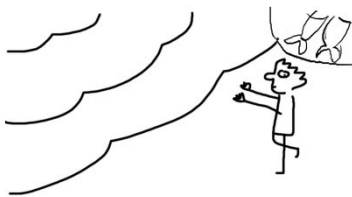
63



64



65



66



67



68



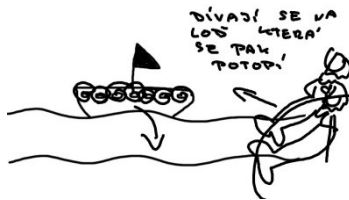
69



70



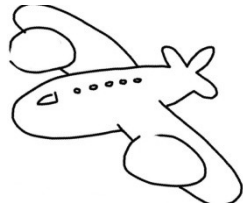
71



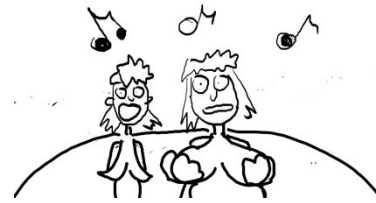
72



73



74



75



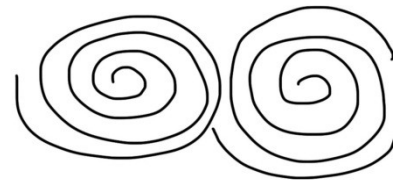
76



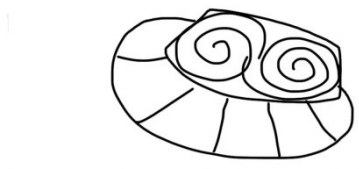
77



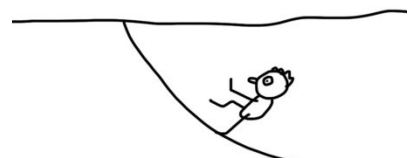
78a



78b



79a



80



81



82



83



84



85



86



87a



87b



PŘÍLOHA P VI: MŮJ PRVNÍ KOMIKS

