

# Epizoda 11

## Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

BcA. Viktor Svoboda



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2017/2018

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Viktor Svoboda**  
Osobní číslo: **K14368**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

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

**2. praktická část: Epizoda 11 – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).



## **2. praktická část:**

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobitě výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.



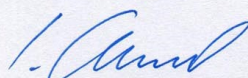
Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

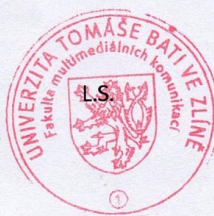
Seznam odborné literatury:

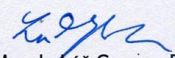
**WILLIAMS, Richard.** The animator's survival kit. London: Faber, 2001, s. 57-60. ISBN 0571212689.  
**THOMAS, Frank, Ollie JOHNSTON a Frank THOMAS.** The illusion of life: Disney animation. 1st Hyperion ed. New York: Hyperion, 1995, s. 63. ISBN 0786860707.  
**MCKEE, Robert.** Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 00-603-9168-5.  
**MATEU-MESTRE, Marcos.** Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. 1st ed. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010, 127 p. ISBN 19-334-9295-3.  
**MANNING, Russ, Robert SCHAEFER, Eric FREIWALD, Herbert D KASTLE, Don CHRISTENSEN, Mike ROYER, Victor PREZIO a George WILSON.** Magnus, Robot Fighter: 4000 A.D. First edition. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books, 2010-, 3 volumes. ISBN 97816165532273.  
**SVOBODA, Viktor.** Dobrou: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše. 2014. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Martin Živočký**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání diplomové práce: **4. prosince 2017**  
Termín odevzdání diplomové práce: **11. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017

  
doc. Mgr. Irena Armutidisová  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru



## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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 ..... 7.5.2019 .....

VIKTOR SVOBODA

*Svoboda*

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 nevyděláčně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační 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 výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

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

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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 vnitřní 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 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

V teoretické části diplomové práce se zabírám přípravnou a realizační fází výroby magisterského filmu Epizoda 11. Přibližuje vývoj námětu, práci s inspiračními zdroji a rešerši. Následuje samotná výroba filmu od výtvarného řešení přes animatik až po animaci.

Klíčová slova: seriál, sci-fi, táta, kluk, syn, dospívání, robot, vesmír

## **ABSTRACT**

In theoretical part of the thesis I write about preparation and production phase of my master's film Episode 11. Description consists of theme development, list of inspiration resources and research. Followed by explication of the work process behind production, art direction and animation.

Keywords: series, sci-fi, father, boy, son, adolescence, robot, space



Děkuji rodičům.

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

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 NÁMĚT</b> .....	<b>12</b>
1.1 HLEDÁNÍ NÁMĚTU.....	12
1.2 HRDINOVÉ.....	13
1.3 OPAKOVÁNÍ.....	14
1.4 FORMA.....	14
1.5 RUKA.....	15
<b>2 INSPIRACE</b> .....	<b>17</b>
2.1 SERIÁLY.....	17
2.1.1 Manly.....	18
2.1.2 Hromkočky/Silverhawks.....	19
2.1.3 Pérák.....	21
2.1.4 Sci-fi ze staré školy.....	23
2.1.5 New Retro Wave.....	24
<b>3 SCÉNÁŘ</b> .....	<b>25</b>
3.1 FINÁLE.....	26
3.2 TECHNIKY A METODY.....	26
<b>4 DOPROVOD</b> .....	<b>28</b>
4.1 EXPANDED UNIVERSE.....	28
4.2 PROLOG.....	29
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>30</b>
<b>5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ</b> .....	<b>31</b>
5.1 PRŮZKUM.....	31
5.2 SKICI.....	33
5.3 NÁVRHY POSTAV.....	34
5.3.1 Táta.....	35
5.3.2 Kluk.....	37
5.3.3 Zloboti.....	37
5.4 BARVA.....	39
5.4.1 Znělka.....	41
<b>6 REALIZACE</b> .....	<b>42</b>
6.1 STORYBOARD.....	42
6.2 ANIMATIK.....	42
6.2.1 Vedení oka.....	42



6.3	STŘIH .....	43
6.4	ANIMACE.....	44
6.4.1	FPS .....	44
6.4.2	Rozbory/Sakuga .....	45
6.4.3	2DFX.....	45
6.4.4	Pohyby a kamera .....	47
6.5	HUDBA .....	48
6.6	SPOLUPRÁCE .....	48
6.7	ZVUK.....	49
<b>ZÁVĚR .....</b>		<b>50</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>		<b>51</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>		<b>53</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>		<b>54</b>

## ÚVOD

Ležím v posteli na chalupě, v chladné a nevytopené místnosti, zachumlaný pod peřinu, aby mi žádná končetina nevykoukla ven do zimy. Jediné, co lze v takovém stavu ráno dělat, když se probudíte dřív než všichni ostatní, je koukat do stropu. A tak koukám a po chvíli spatřuji cíle, do kterých začínám střílet. Pffů, pffů! Paprsky lítají a já střílím a jsem hrdinou. Neuvědomuji si, že střelba ústy nejenom že ničí nepřátele, ale také budí lidi kolem.

Malý Viktor stále běhal, střílel a tak se naučil dělat různé zvláštní zvuky ústy – lasery, pistole a výbuchy. Když nemáte po ruce zbraň, naučíte se improvizovat. Velký Viktor stále sedí na židli a poslední tři roky kreslil, jak jeho táta střílí zlé roboty. Zás tak moc se nezměnilo.



## I. TEORETICKÁ ČÁST

## 1 NÁMĚT

Od práce na předchozím „velkém“ filmu, za který považuji svoji bakalářskou práci Dobrou (2014), uplynuly dva roky a přede mnou byl velký úkol vymyslet další příběh. Mojí hlavní motivací pro pokračování ve studiu animace byla právě realizace dalšího krátkého filmu. Ne, že bych nebyl schopný si další film animovat po večerech doma, ale věděl jsem, že lepší podmínky a větší klid na vlastní tvorbu v následujícím profesním životě mít už nebudu. A především jsem se chtěl ještě zlepšit jako animátor a cítil potřebu si na filmu naplno vyzkoušet oblasti animace, kterým jsem se nezládl věnovat naplno. Chtěl jsem tak k novému filmu přistoupit bez kompromisů, se kterými jsem doposud vždy pracoval (například zjednodušená podoba postav pro snadnější animaci). Nedávat si předem omezení, kterých bych na konci litoval. Chtěl jsem, aby můj diplomový film byl ukázkou toho nejlepšího, čeho jsem schopen, nebo se o to alespoň pokusil. A hlavně vytvořit film, který mě bude bavit po celou dobu, kterou s ním strávím.

### 1.1 Hledání námětu

Nevěděl jsem, kudy kam. Na doporučení vedoucího jsem začal sepisovat seznam krátkých filmů, které mám rád. Takové, které by mě nasměrovaly na správnou cestu a postrčily kupředu. Seznam možných inspirací, které jsem si sepsal, bylo třeba probrat, neboť se od sebe výrazně lišily. V seznamu figurovaly výtvarně propracované, klidnější filmy jako Old Fangs (2009, r. Adrien Merigeau, Alan Holly) nebo Feral (2012, r. Daniel Sousa) v kontrastu s akčně laděnými snímky, jakým je například dánský kráťas The Reward (2013, r. Mikkel Mainz Elkjær, Kenneth Ladekjær) a nebo třeba KAIROS trailer (2013, r. Ulysse Malassagne), animovaná upoutávka na francouzský komiks, který v animované podobě ovšem neexistuje. Při pohledu na možnosti, které mám před sebou, jsem zvolil tu, která je mi nejbližší. Rozhodl jsem se vyprávět dobrodružný příběh.

Během tohoto období jsem si všechno, co mě napadalo, poznamenával do sešitů, jejichž počet rostl. Probíral jsem se také staršími zápisky, komiksy, obrázky, avšak mé poznámky měly povahu jednotlivých nápadů, které samy o sobě neobstojí a je třeba pro ně vymyslet kontext a opodstatnění.

V tvorbě ostatních jsem hledal inspiraci především formální, ale zároveň jsem se snažil dobrat neměnného tématického středobodu, na který bych mohl všechny nápady napojit.

## 1.2 Hrdinové

Jak roky přibývaly, začal jsem velice lehce přemýšlet nad tím, kým jsem. Především proto, abych se pokusil být v tvorbě co nejpřímnější a nekopíroval jiné. Právě tyto úvahy mě dovedly také k vlivu rodičů a v tomto případě k tátovi. Táta, který mě vychoval. Tátovi, který mě naučil mít rád filmy s Jean-Paulem Belmondem. Táta jako jistý ideál, ke kterému vzhlížím a snažím se, abych se mu v budoucnu alespoň částečně přiblížil. Když nevím, co dělat, dělám to, co by dělal táta. Rozhodl jsem se tak film vystavět kolem táty a jeho role v životě dospívajícího chlapce.



Obrázek 1 Táta

Následovalo vymýšlení mnohých variant děje, se kterými jsem, ač jsem své nápady konzultoval, nebyl spokojen. Nedokázal jsem pro příběh zakončení a dotáhnout ho do konce. Často šlo o jednotlivé scény, ve kterých jsem si funkční film pouze představoval. Teď vím, že nebyly zákonitě špatné, jenom jsem nebyl schopný si jeden z nápadů včas vybrat, zaměřit se na něj a soustavnou prací jej dopracovat. Nápady to byly v základu jednodušší, a tak bych si pravděpodobně ušetřil mnohé trápení, které mi verze, pro kterou jsem se ve finále rozhodl, přinesla. Námětů jsem měl vždy několik za měsíc, ale u žádného jsem nezůstal a vše se opakovalo nanovo. Víím, že mojí nerozhodnosti, kterou mám povahově vrozenou,

pomohla vidina toho, že si studium můžu protáhnout a termín odevzdávky toho roku není absolutně konečný. Na druhou stranu jsem doposud nikdy nevěnoval žádnému projektu tolik úsilí a soustavné práce, abych ho dokončil, takže rozhodně se nedá říci, že by šlo o špatnou volbu, protože jsem se velmi mnoho naučil.

### 1.3 Opakování

Vymýšlení a zahazování jednotlivých nápadů se začalo cyklit a mně se dařilo vymýšlet věci, které už jsem jednou vymyslel, a být z nich znovu nadšený, neboť jsem na ně zapomněl. Což mě doprovázelo až do konce projektu a nejvíce ve fázi tvorby storyboardu. Připisuji to na vrub dlouhé době, kterou jsem projektu věnoval a zároveň pauzám, které jsem si během procesu od vymýšlení dával, abych získal ztracený odstup od materiálu, který jsem zrovna sepsal. Upřímně konstatuji, že odstup je důležitý, ale jakmile stojí vývoj projektu výlučně na vás, nemá cenu to s pauzami přehánět, protože se za nimi především schovává malá naděje, že všechny problémy se později zázračně samy vyřeší. Jediná cesta, která se mi během práce na tomto filmu osvědčila, je napsat síly a nepolevovat.

Vývoj příběhu obnášel práci s poznámkami, s jejichž pomocí jsem děj začal slepovat z jednotlivých událostí a prvků, které jsem chtěl ve filmu mít. Neměl jsem ambici ani schopnosti napsat skvělý scénář, tak jsem se zaměřil na stavění fikčního světa a pozadí postav. Jakmile jsem měl dostatečné množství nápadů a vědomostí o minulosti postav a světě, ve kterém se nacházejí, získal jsem první mantinely, ve kterých jsem se začal pohybovat a které mi rozhodování ulehčily. Táta je hrdinou, kterého opěvují lidé široko daleko, rozdává oběma rukama stejně silné rány a má přesnou mušku. Jeho manuálně a technicky zručný synek ho doprovází, obdivuje a touží se účastnit potyček po boku táty, ale je na ně stále příliš mladý. A jejich úhlavním nepřítelem je početná armáda „zlobotů“, rebelujících robotů, kteří opustili lidi, kterým původně pomáhali a ukrývají se v rudé vesmírné lodi, která se vznáší nad Zemí a má tvar hlavy jejich tajemného vůdce.

### 1.4 Forma

Protože příběh vznikl jako skládačka zajímavých částí, chtěl jsem film pozvednout alespoň po formální stránce. V mých úvahách, ve kterých jsem se vracel do minulosti, jsem narazil taktéž na seriály, které jsem sledoval jako malý u babičky na kabelové televizi a dodnes je mám rád. Namátkou šlo o Hromkočky, G- Force (anglická verze původně japon-



ského seriálu Kagaku Ninja tai Gatchaman), Silverhawks a další. (A ač mám medvědy od Kolína seberaději, Lvíče z planety Hromů je prozatím mému srdci bližší). Často jsme se na seriály koukali společně s tátou, je tedy příznačné, že jsem se jimi nechal inspirovat a rozhodl se filmu dát formu seriálového dílu a tím ho ozvláštnit. Proto název „Epizoda 11“ (dále pouze EP11).

## 1.5 Ruka

Nejdůležitějším prvkem, který jsem chtěl mít ve filmu od chvíle, kdy jsem se rozhodl vytvořit jeden „díl seriálu“ a následovat své dětské vzory, byla postava s mechanickou rukou. Vybavuji si, jak jsem jako malý toužil mít tu možnost vyměnit jednu svoji ruku za ruku robotickou. Třeba takovou, jako měl Modo, jeden z Motomyši z Marsu. Mít mechanickou ruku má jen samé klady jako je nadlidská síla, skryté zbraňové systémy apod. Všechny varianty zápletky tak vedly k okamžiku, kdy kluk přichází o ruku a je nucen si pomocí svých technických schopností sestrojít novou. Vstává z popela a je nucen zastoupit tátu v hrdinské roli a vyrazit mu na pomoc. Takový scénář vrcholí pouze ztrátou paže a sledovat takový film by bylo pravděpodobně frustrující a výsledná katarze by se u diváků jen těžko dostavila. V tuto chvíli, kdy mi s vymýšlením a skládáním nápadů pomáhal také Martin Jašek, student režie (dobře mi radil s filmem bakalářským), zacitoval svého spolužáka Martina Jůzu, který kdysi pravil, že ho všechny studentské filmy začínají bavit až ve chvíli, kdy končí a navrhl ztrátou ruky začít, protože šlo o zajímavější a neobvyklejší řešení.



Obrázek 2 Modo (Motomyši z Marsu)

Chlapec tátu obdivuje a je pro něj hrdinou. Tátovu roli jsem umocnil tím, že jsem z něj udělal hrdinu i pro všechny ostatní, těší se tak všeobecnému obdivu. Celý film je vystavený kolem postavy táty. Přemýšlel jsem, jaký vztah k němu mají jeho nepřátelé zloboti a především jejich tajemný velitel, sedící zahalen stínem ve svém křesle, odkud své plány osnuje a řídí. A došel jsem k faktu, že svým způsobem i on tátu obdivuje. Napadla mě představa, která je nepříjemná a doteď mě baví – pokud by i robot chtěl být stejný, jako je táta, jak by to provedl. I vůdce robotů chce být jako táta a řešení, které volí, je doslovné. Chce vlastnit jeho tvář, podle které ho všichni poznávají. Chce nosit jeho hlavu na svém krku. A tak jako chlapec nahrazuje část svého těla strojem, stroj touží po tom mít tkáň lidskou. A pro tátu to nedopadne dobře, leda by kluk stihl včas zasáhnout a z bryndy ho vytáhnout.

Je úsměvné, že během prací na EP11 se objevily zprávy o italském doktorovi (s výrazem psychopatického nepřítele Jamese Bonda), který vážně prohlašoval, že se připravuje provedení skutečné transplantace lidské hlavy. (Aniž by se v dané oblasti dosáhlo pokroku od neúspěšných a obskurně působících sovětských pokusů se zvířaty z poloviny minulého století.) K operaci mělo dojít koncem roku 2017, ale dle očekávání se tak nestalo<sup>1</sup>. Sarkasticky se tak dá říct, že jde o tematiku poměrně aktuální.

---

<sup>1</sup> [BURNETT, Dean. *No, there hasn't been a human 'head transplant', and there may never be* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/science/brain-flapping/2017/nov/17/no-there-hasnt-been-a-human-head-transplant-and-may-never-be-sergio-canavero>

## 2 INSPIRACE

Zdroje inspirace, které mě ovlivnily před samotným vymyšlením. Zdroje zpětně identifikované společně s materiály, které jsem cíleně hledal a využíval k řešení problémů, na které jsem během práce narazil.

### 2.1 Seriály

Jak jsem zmiňoval výše, identifikoval jsem jako jeden z nejvýznamnějších vlivů na svou tvorbu a na fakt, že dnes animaci studuji, můj první kontakt se seriály, které byly vysílány v 90. letech na placených kanálech kabelové televize.

Dobrodružné seriály z 80. let, které v zemích svého vzniku byly zařazené do sobotního ranního vysílání (anglicky hovorově „Saturday-morning Cartoons“), určeného pro odrostlejší děti, byly v našich luzích k dispozici poprvé ve větší míře na původní kabelové televizní stanici SuperMAX<sup>2</sup> (zač. vysílání 1994), kterou jsme ovšem doma nikdy neměli. A právě proto pro mě každá epizoda z fantastických seriálů, kterou jsem měl možnost vidět během návštěv u babičky a dědy, byla tak vzácná. Nadšení, které mi ony seriály přinášely, se mi velice živě vybavilo a bylo neméně silné, ne-li silnější než kdy předtím, protože odolalo mnoha letům „dospívání“. Uvědomil jsem si, že bych rád tvořil a vyprávěl podobně laděné příběhy, které jsem měl a mám stále rád. Takové, které mohou zapůsobit a ovlivnit mladší diváky do budoucna tak, jak ovlivňují mě.

EP11 je ovšem koncepčně trochu jinde, není určen primárně dětskému divákovi. Podobá se projevům aktuální nostalgické vlny, o které jsem se přesvědčil hned na mnoha místech najednou, a to i během příprav a tvorby diplomového filmu. Jde o tvorbu generace autorů, kteří vyrůstali v 80. letech a jejichž součástí byly i „sobotní seriály“ a jejich tvorba na toto období přímo odkazuje. Projevuje se až fetišizací tehdejšího technologického výstřelku - VHS kazet, ale také například oblibou braku a neonových barev. Jako příklad za všechny lze uvést fiktivní animovanou znělku uveřejněnou na internetu na podzim roku 2015 - Su-

---

<sup>2</sup> *Supermax (televizní stanice)* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Supermax\\_\(televizní\\_stanice\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Supermax_(televizní_stanice))

per Turbo Atomic Ninja Rabbit <sup>3</sup>(režie: Wesley Louis), úspěšně prezentovanou autory jako reálnou znělku zapomenutého seriálu. Mým záměrem bylo vyjít z formálních prvků seriálové tvorby, jakými je např. epizodický děj na pokračování, archetypální dějový oblouk boje dobra se zlem, využití pojící znělky jednotlivých epizod a vytvořit tak krátký film, který se zdá být jednou částí rozsáhlejšího, avšak neexistujícího celku.

### 2.1.1 Manly

Úmyslná, přímá inspirace je velice zrádná věc, neboť pokud tak vnímám dílo, které se mnou jako s divákem rezonuje a jsem s ním ve větší míře v souznění, je těžké s tak konkrétním vlivem pracovat bezprostředně po jeho vstřebání. Mám poté tendenci vymýšlet něco velice podobného, vystaveného na v podstatě stejné kostře jen s obměnou reálií. Proto mi práce na páteři celé EP 11 trvala dlouhý čas, který jsem potřeboval k vytvoření odstupů od materiálů, které jsem v rámci přípravy objevil. Rozhodl jsem se celý příběh usadit do sci-fi žánru, kterému jsem se z pohledu tvůrce vyhýbal, přestože patří mezi mé nejoblíbenější. Obával jsem se zprostředkování uvěřitelného dojmu z jiné doby, který obnáší navrhnutí podoby všech rekvizit tak, aby byly okamžitě rozpoznatelné a přesto působily „nově“. Na první pohled až dětsky vypadající, přesto velice vospělý krátkometrážní film Manly Jesseho Moynihana mě natolik uchvátil, že jsem se rozhodl překonat strach a zvolit oblíbený vědeckofantastický žánr, přestože bude obnášet komplikovanější přípravy.

---

<sup>3</sup> [*Super Turbo Atomic Ninja Rabbit* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.thelineanimation.com/super-turbo-atomic-ninja-rabbit/>





Obrázek 3 Manly, dcera Ahrimana

Příběh hlavní hrdinky Manly (angl. „mužný“) je zasazen do světa, ve kterém se také odehrává Moynihanův webkomiks *Forming*<sup>4</sup>. Jde o stejné místo, stejný vesmír, ale jinou dobu. Operuje tedy se světem, který divák může znát, ne však konkrétně, neboť mnohé zůstává doposud nedořečeno. Přesto, že jde o příběh z vesmíru, kde hlavní hrdinka zápolí se svými nepřáteli, hlavním tématem je vztah s otcem, který svou jedinou dceru není schopen brát jako dívku a vnímá jí především jako chybu, jen protože je dívka. Výsledný divácký dojem převyšuje krátkou stopáž.

### 2.1.2 Hromkočky/Silverhawks

Seriály *Hromkočky* (Thundercats) a *Silverhawks* z produkce společnosti Rankin/Bass Productions, stojí u zrodu mé oblíbené animované znělky, tedy prvku, který seriál uvádí, představuje a svým způsobem reprezentuje. Jejich technické provedení často kontrastuje s animací „uvnitř“ seriálu, neboť je technicky kvalitnější a propracovanější (obvykle animovaná v Japonsku). Znělky využívají výrazných vizuálních efektů (světelné paprsky, naddimenzované odlesky apod.), dynamiku podpořenou všemi dostupnými prvky (např.

<sup>4</sup> MOYNIHAN, Jesse. *Forming* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://jessemoynih.com>

práce s multiplány, kamerou) a uhrančivě nám představují svět, ve kterém se příběh odehrává, hlavní kladné postavy, jejich dovednosti a úhlavního nepřítele společně s jeho pohůnky.



Obrázek 4 Steelheart, postava ze seriálu Silverhawks

Jako diváka mě velice baví fáze expozice postav. Úvodní znělky jsou ukázkovým příkladem, jak o nich předat nejdůležitější informace, nastavit pravidla a vtáhnout diváka. Efekt bývá podpořen výrazným hudebním doprovodem, v mnohých případech jde o píseň, jejíž text doplňuje informace, které nejsou sděleny obrazem. Nežřídka kdy může být uvedení do děje zprostředkováno vypravěčem, popisujícím základní premisu seriálu. Jako například v seriálu *The Centurions*:

*"In the near future Doc Terror and his cyborg companion, Hacker, unleash their forces to conquer Earth!*

*Only one force can stop this evil: a handful of brave men.*

*In specially created exoframes, they can be transported anywhere to fuse with incredible assault weapon systems, beamed down from the space station Skyvault, becoming man and machine, Power Xtreme!*

*Max Ray, brilliant Sea Operations commander.*

*Jake Rockwell, rugged Land Operations specialist.*

*Ace McCloud, daring Air Operations expert.*

*Whatever the challenge, they are ready—the Centurions!"*

V průběhu příprav jsem se rozhodl, že Epizoda nebude obsahovat mluvené slovo, abych umocnil mezinárodní srozumitelnost příběhu, a tak jsem byl nucen představit základní pravidla a vztahy fikčního světa EP11 bez pomoci vypravěče, který je velice efektivní, avšak ve filmové řeči nejde o příliš elegantní řešení. Od užívání vypravěče se obecně, pokud nejde o rys konkrétního žánru (např. pohádky), upouští.

V znělkové části EP11 se v obraze sice občas nacházejí texty, které doplňují informace o prostředí, ale nejsou nezbytně nutné pro pochopení základních vztahů. Znělka v mém případě slouží k představení základního konfliktu mezi lidskými hrdiny (táta se synem) a nepřátelskými roboty zvanými „zloboti“ (angl. roguebots). Následný děj mimo znělku pak vypráví konkrétní příběh, kde jsou divákovi konkrétní informace odepřeny a on je nucen domýšlet si, co událostem předcházelo a co by mohlo následovat. Jde tedy o stejný efekt, jaký by mělo sledování náhodné epizody neznámého seriálu.

### 2.1.3 Pérák

O prázdninách před nástupem do prvního ročníku navazujícího studia animace jsem byl plný sil a nadšení a získal nabídku na první plnohodnotnou animační práci, ze které jsem byl nadšený a nervózní zároveň. Šlo o práci na krátkých filmech pro následující světovou výstavu EXPO v Miláně<sup>5</sup> které byly posléze promítány v českém pavilonu. Zde jsem pracoval po celou dobu letních prázdnin v týmu se staršími absolventy animace ze Zlína. Celému projektu udával výtvarnou režii Marek Berger, se kterým jsem se do té doby setkal pouze jednou, ale jeho především školní práce jsem z mnoha ohledů obdivoval. Bylo z nich znát, jak je Marek cílevědomý a pracovitý a že do svých projektů investuje maximum svých sil a neztrácí čas, což bylo v prostředí Filmové školy Zlín neobvyklé. Jeho práce, ač dnešní optikou nedokonalé, jsou svými ambicemi uhrančivé. Je mi blízký i jejich žánr, které se blíží velkolepým fantastickým dobrodružstvím.

Toto setkání pro mě bylo zásadní hned z několika důvodů. Poprvé jsem pracoval v týmu, kde mým úkolem bylo animovat zadaný záběr a o víc se nestarat (osvobozující zážitek). Nebyl jsem tak výkonný jako ostatní, ale získal jsem pocit sebevědomí, protože jsem neza-

---

<sup>5</sup> *Legenda 2: Karlovy Vary* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=x41fQmwJOWI>

ostával o moc. Byl jsem brán jako rovnocenný člen týmu a zároveň byl oceněn faktem, že mi Marek nabídl možnost výpomoci na jeho posledním filmu *Pérák: Stín nad Prahou* (2016, režie Marek Berger), což jsem nadšeně přijal, protože jsem chtěl být takového filmu součástí. *Pérák* sice zapadá do kolonky krátkého filmu, přesto je velký. *Pérák* má propracované výtvarno vycházející z reality, hrdiny lidských tělesných poměrů (velmi neobvyklé), scény, kde je v obraze až 5 hýbajících se postav (ještě neobvyklejší), prokreslená pozadí, akční scény, třináctiminutovou stopáž a navrch otevřený konec, který skýtal předzvěst pokračování.



Obrázek 5 Pérák na útěku

Při výpomoci jsem pracoval na několika záběrech jako fázař, a nahlédl tak pod Markovu pokličku. Během spolupráce s ním jsem poznal způsob, jak přibližně chystá práci ostatním animátorům, aby si film udržel formu a neodklonil se od jeho představy a jak důležitá je jasná organizace zdrojových materiálů. Vystaven tomuto opusu, který ukočíroval jediný člověk (s pomocí několika animátorů), začala ve mně klíčit nenápadná touha vytvořit něco podobných rozměrů, protože jsem byl svědkem toho, že takový film je možné zhotovit v jednom člověku. Ve chvíli, kdy mi Marek později moje záměry upřímně vylouval a radil, abych si právě tento projekt za vzor nebral, protože i jemu přerostl přes hlavu a není s ním spokojený, bylo pozdě. Již jsem byl přibližně v polovině produkce a sám si uvědomoval svou bláhovou a přehnanou představu, do které jsem nezapočítal velice rozdílné množství zkušeností, které mám já a které má Marek.



Naštěstí se mi film nenafoukl na délku toho o hrdinovi, který skáče vysoko a já si ušetřil hodně práce efektivnějším a zároveň efektnějším výtvarným řešením, které nepoužívá obrysové linky na postavách. Stejně tak řešení pozadí jsem zvolil o mnoho úspornější, během produkce se mé cíle měnily a já byl nucen rozdělovat síly podle důležitosti jednotlivých aspektů. Pokud je tedy záběr krátký, nebo jde o konkrétní akci, kterou vykonává postava v obraze, vše ostatní jsem podřídil tomu, aby daná akce co nejvíce vynikla a žádný další prvek na sebe nestahoval pozornost. Neplýtvat jsem tak síly zbytečně. (Viz kapitola Animace - FPS.)

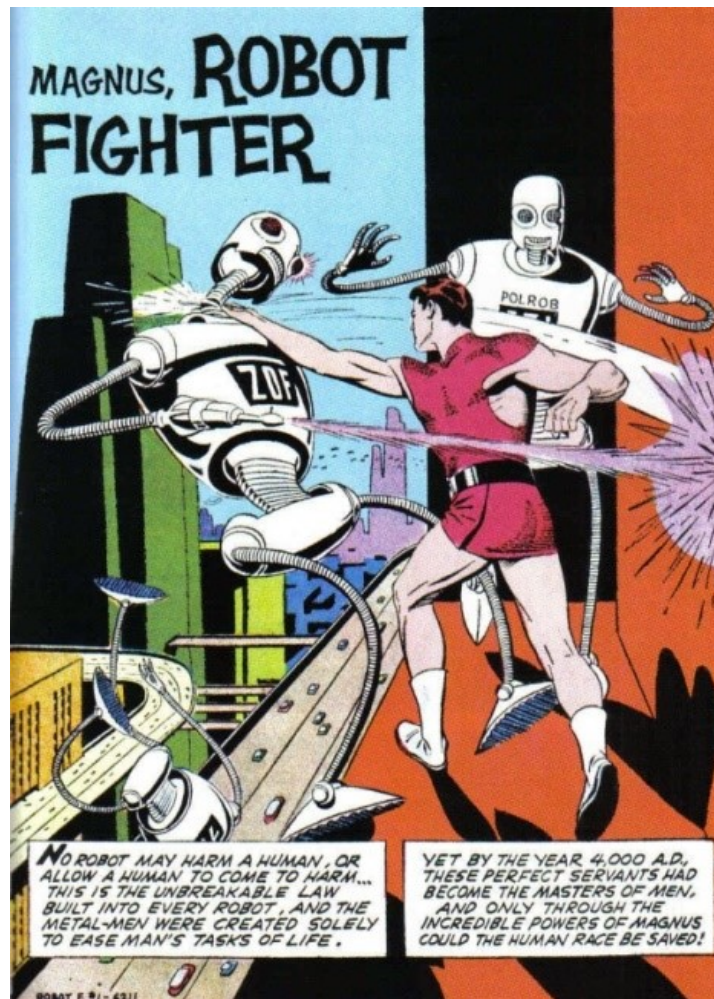
#### 2.1.4 Sci-fi ze staré školy

Chtěl jsem pro EP11 vytvořit ikonickou hrdinskou postavu – postavu táty. Ten je podobným hrdinou, jakým je například Flash Gordon. Člověk, který nedisponuje nadlidskými schopnostmi jako superhrdinové, avšak přesto procestoval vesmír a dokázal zachránit Zemi před ničivým nájezdem mimozemského císaře Minga. O to více je nám takový hrdina bližší – jde o obyčejného člověka, který disponuje důvtipem a vytrénovanou silou. Což jsou atributy, kterých může s trochou péle dosáhnout téměř každý člověk. Flash Gordon<sup>6</sup> kreslený Alexem Raymondem vyšel v komiksové podobě poprvé v roce 1934. Především vizuální inspiraci jsem hledal v mnohých dalších sci-fi dílech minulosti – přes ilustrace Flashe k jeho předchůdci Bucku Rogersovi (první zmínka 1929) po Magnuse, který je jako jediný člověk schopný holými pěstmi přemoci roboty v komiksu Magnus, Robot Fighter<sup>7</sup> kreslíře Russe Manninga.

---

<sup>6</sup> RAYMOND, Alex. *Flash Gordon: On the Planet Mongo: Sundays 1934-37*. Titan Books, 2012. ISBN 0857681540.

<sup>7</sup> MANNING, Russ, Robert SCHAEFER, Eric FREIWALD, Herbert D KASTLE, Don CHRISTENSEN, Mike ROYER, Victor PREZIO a George WILSON. *Magnus, Robot Fighter: 4000 A.D.* Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books, 2010-, 3 volumes. ISBN 97816165532273.



Obrázek 6 Magnus, Robot Fighter

### 2.1.5 New Retro Wave

Přímý vliv 80. let, ve kterých jsem nevyrostal, ale alespoň částečně poznal později prostřednictvím zahraničních seriálů, je patrný také v hudebním stylu označovaném termíny „synthwave“ či „synthpop“. Elektronická hudba, využívající syntezátory, čerpá právě z tohoto období a tehdejší popkultury. Nejenom hudebně, ale taktéž ve vizuální prezentaci, která je v souladu se samotným „futuristickým“ zvukem. Stejně jako při tvorbě filmu *Dobrou*, kde mi hudební doprovod pomáhal s vizualizací konkrétních scén. Konkrétně lze uvést produkci nahrávací společnosti Rosso Corsa Records, kterou spoluzaložil Garrett Hays sám skládající pod pseudonymem Lazerhawk. Ve EP11 jsem se nechtěl pouze inspirovat, ale zároveň s hudbou více pracovat a nechat si složit hudební doprovod na míru. Což se mi povedlo pouze částečně, ale v začátcích mi tento hudební žánr pomáhal se odrazit dál. (Jak popisuji v kapitole věnující se hudbě.)

### 3 SCÉNÁŘ

Nepostupoval jsem klasicky sepsáním hotového scénáře a následným rozkreslením do storyboardu. Pracoval jsem hlavně se scénářem bodovým a velice volným listem storyboardových oken. Protože mi šlo o co nejzajímavější vyprávění obrazem, mnohé akční záběry vznikaly nejdříve ve skice. Ty zbylé byly sepsány v bodech a až pak nakresleny. V případě, kdy jsem měl s rozvržením scény problém, upravil jsem ji a zkusil vše znovu. Mnoho záběrů končilo v koši. Když jsem je nedovedl upravit, tak jsem raději začal znovu. (Ve chvílích kdy záběry plynule nenavazovaly apod.)

Psaní ale bylo nedílnou součástí procesu. Nejdříve jsem si scénu představil v konkrétních záběrech, ty si v bodech poznamenal a následně se je snažil naskicovat do storyboardu, abych zjistil, zdali jsou funkční. Pokud šlo o delší scény, jejich sepsání mi pomohlo se v nich lépe zorientovat a vyvarovat se zbytečných záběrů.

Protože jsem věděl, že mi forma, kterou jsem si zvolil, dovoluje nechat některé věci nedořečené a začít v podstatě kdekoliv, vytvořil jsem víc děje, než bylo potřebné a bylo obtížné rozhodnout, kde přesně začnu. Seriálová forma mi velice zkomplikovala rozhodování. Stále jsem si nalhával, že tuhle a onu část odvyprávím velice rychle a že výslednou stopáž to výrazně nenatáhne. A to byla lež, jak věž. Oddělil jsem alespoň události, které současnému ději přecházejí. Šlo o scénu v robotím baru, kterou jsme vytvořili společně s Martinem Jaškem. Filmu by v této podobě neprospěla, ale existovala v textové podobě a já ji zúročil později. (Viz kapitola Prolog.)

Zůstala linka, která už se výrazně neměnila - chlapec s otcem jsou u sebe doma zaskočení útokem robotů. Doteď byli doma před zloboty v bezpečí. Táta je schopný se vypořádat i s převahou nepřátel, ale jen do té chvíle, kdy se mu pod nohy připlete chlapec dychtivý bojovat po jeho boku. Roboti výhodu využijí, tátu zajmou a odvezou na svou vesmírnou základnu. Chlapec v potyčce přijde o ruku a po probuzení si na pahýl nasazuje paži mechanickou a vydává se tátovi na pomoc.

V tuto chvíli začala nejkomplicovanější část. Věděl jsem, že chlapec se musí dostat k robotům, proplížit se lodí a osvobodit tátu na poslední chvíli. To je sám o sobě velice nekonkrétní popis, ale já ho musel vyřešit poutavě. Dopracování druhé poloviny filmu způsobilo největší zpomalení celého procesu a je jeho největší slabinou. Scénář byl v podstatě skoro celý rok v podobném stádiu. Dokola jsem se snažil vymyslet, jak by vypadal průchod celou robotickou lodí a jak vlastně chlapec tátu zachrání. Vždy, když jsem novou

verzi zkonzultoval, objevily se logické připomínky, po kterých většinou následovalo přepracování celé scény, protože mi přišla nepoužitelná. Opět jsem se začal točit v kruhu a zpětně mám pocit, že jsem možná měl zůstat u verze první, která měla trhliny, ale akce v ní měla největší náboj.

### 3.1 Finále

Celá závěrečná scéna byla k celku nepoměrně dlouhá. V obraze bylo až moc postav, se kterými jsem se musel vypořádat. To celou stopáž prodlužovalo a po tak dlouhém filmu jsem netoužil. Už tak bylo jasné, že moje interní podmínka, kterou jsem si stanovil na začátku – nedělat film delší než byl film bakalářský, bude porušena. Celá závěrečná scéna byla tak dlouhá, že překreslení nové verze na záběry mi trvalo mnoho dní až týdnů a já přešlapoval na místě a ztrácel síly. Věřím, že existuje jednodušší a lepší řešení, které jsem ale neobjevil. Nedokázal jsem přemýšlet nad věcmi jednoduše, s nadhledem a v každou chvíli měl v hlavě milión myšlenek, které jsem zvažoval. Vše komplikoval fakt, že šlo o dynamické finále, které mělo působit přehledně a zároveň nepůsobit hloupě (v rámci zvoleného žánru).

Jak se blížil začátek třetího a posledního školního roku, který jsem filmu mohl věnovat, věděl jsem, že musím zvolit jednu z variant a neohlížet se zpět, jinak film nestihnu naanimovat. Přesto, že jsem měl tou dobou už některé pasáže z úvodu rozhybané, většina na mě teprve čekala. Ale stejně tak jsem věřil, že jsem přepracování věnoval tolik sil, že se to na výsledku projeví.

### 3.2 Techniky a metody

V řešení dějových zádrhelů jsem využíval literatury zaměřené na psaní a naraci. Několik knih jsem četl již dříve, ale *Invisible Ink* Briana McDonalda<sup>8\*</sup> a *Story* od Roberta McKeeho<sup>9</sup> zatím shledávám nejužitečnějšími. *Invisible Ink* nepochopitelně jednoduchou formou naučí uvažovat nad stavbou příběhu dle funkční sedmibodé osnovy. *Story* je oproti tomu náročnější (pronikl jsem do ní až na druhý pokus), ale jde o nejkompexnější knihu, kterou

---

<sup>8</sup> MCDONALD, Brian. *Invisible Ink: A Practical Guide to Building Stories That Resonate*. Liberty Co., 2010. ISBN 9780984178629.

<sup>9</sup> MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: Regan-Books, c1997. ISBN 00-603-9168-5.



jsem k dané tématice četl a lze v ní dohledat spoustu užitečných rad a úvah ke konkrétním problémům, na které každý tvůrce narazí a poskytne mu nástroje k jejich vyřešení. Například užití „negace negace“, kterou uvádí také Ludovít Labík ve své knize *Dramaturgie strihovej skladby*<sup>10</sup>, (která je velice koncentrovaným kompilátem užitečných informací a nositelem matoucího názvu). Jde o nástroj k ověření si, zdali protichůdná síla, pracující proti cílům hrdiny, je dostatečně silná. Načež hrdina je nucen sám sebe změnit a získat sílu větší pro dosažení svého cíle. Není třeba uvedenou metodu využívat, ale pouhé její pochopení vede k hlubšímu porozumění filmové struktury a efektivnější a úmyslnou práci s tématy v ní.

Stejně tak jsem pro rozvíjení nápadů naučil využívat metodu psaní tzv. denních stránek, metodou, kterou popisuje autorka knihy *Umělcova cesta*<sup>11</sup>. Jde o metodu, která pomáhá zautomatizovat proces psaní a uživatelům pomoci k lepším výsledkům. Pisatel usedne ke stolu a píše cokoli, co mu přijde na mysl, dokud nenaplní tři stránky textem. Není podstatné, co píše, jde o to psát a nestrachovat se o obsah. Chvíli jsem se pravidelně psát snažil, avšak nevydrželo mi to. Do bezmyšlenkovitého psaní ale nechávám záměrně pronikat nápady, nad kterými přemýšlím. Ty pak nenuceně řetězím a rozvíjím tak, jak bych bez psaní nedovedl. Díky denním stránkám jsem se také přestal bát psaní jako takového a to jenom proto, že jsem se nezaměřoval na výsledek.

---

<sup>10</sup> LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby*. Zlín: Radim Bačuvčík - VeRBuM, 2013. ISBN 9788087500309.

<sup>11</sup> CAMERONOVÁ, Julia. *Umělcova cesta*. Praha: Triton, 2000. ISBN 8072541412.

## 4 DOPROVOD

### 4.1 Expanded Universe

Během vymýšlení scénáře jsem nahromadil takové množství nápadů, že se mi v hlavě zrodil nápad s postavami, které v EP11 vystupují, pracovat dál. Věděl jsem, co jsou zač, a tak by mi každý další návrat k nim dovolil posunout se v jejich životě dál, tedy obměňovat téma, a stejně tak by mě mohl posunout v schopnostech vypravěče. Logicky se nabízí pokračovat plnohodnotným seriálem, který se ale zdá být spíše snem, než reálnou možností. Začal jsem ale uvažovat o využití látky, kterou zpracovávám v EP 11, také jinou formou. Fakt, že mám před sebou jistou hromádku nápadů, které fungují a není třeba je vymýšlet od začátku, je dobrý základ pro rozšíření v jiných formátech, které s animací souvisí.

V současnosti je každý zábavní artikl propagovaný a šířený různými kanály, které se navzájem podporují – podle komiksu se natáčí film, podle filmu se píše komiksy a to je bludná smyčka, která nepřináší nic nového, ani dobrého. Není to směr, který by mně v podobě, v jaké ho realizují velké společnosti, něco říkal. Většinou se kvalita jednotlivých položek nedá srovnávat s produktem, který byl na samém začátku, především proto, že je do procesu zapojeno mnoho tvůrců, kteří nemají kontrolu nad celkovým směřováním látky, se kterou pracují. (To vede k mnohým slepým uličkám, které tříští komplexní zážitek, který takový multimediální přístup nabízí.) Představa, mít autorsky pod kontrolou všechny položky takového rozšířeného vesmíru<sup>12</sup>, je mi ovšem sympatická a pokud mám možnost si na ní alespoň hrát v malé míře, jsem ochoten to zkusit. Hlavní je, že celá látka je živá a já mám chuť s látkou dál pracovat, a ta stále roste. Během práce se mi naskytla příležitost celý koncept vyzkoušet a tvorba doprovodného komiksu měla na vývoje animované EP11 jen pozitivní dopad.

---

<sup>12</sup> *Expanded Universe* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Expanded\\_universe](https://en.wikipedia.org/wiki/Expanded_universe)

## 4.2 Prolog

Během druhého roku práce na filmu jsem byl osloven Tomášem Prokúpkem, který sestavuje a vydává (společně s kreslířem Tomášem Kučerovským) jednou ročně komiksový sborník *Aargh!*<sup>13</sup> Tomáš se věnuje mapování a výzkumem dějin komiksu u nás a má velký přehled. *Aargh!* pro mě už od třetího čísla (2002), představuje nejlepší komiksový časopis, který mi představil neuvěřitelnou škálu zahraničních, především evropských autorů komiksu, ke kterým bych jinak nenašel cestu. A tak, když jsem dostal nabídku vytvořit do *Aarghu* krátký komiks a také obálku, bral jsem to jako svůj dosavadní největší autorský úspěch. Věděl jsem, že lepší příležitost nedostanu a rozhodl se provázat komiks s EP11 a vytvořit k ní Prolog. Jako základ jsem použil scénu z baru, kterou jsem během psaní zahodil. Přepracoval jsem ji tak, aby co nejplynuleji navazovala na události filmu. Předexponoval jsem v scénáři co nejvíce událostí, které se stanou ve filmu, ale snažil se celý příběh především odvyprávět jako malou epizodu s vlastním koncem. Tátova postava získala jméno Hart. A hrdinové se objevili i na obálce.

O „Plánu H“ (jak se komiks jmenuje) ale píšu především proto, že nakreslením komiksu jsem novému světu položil základy, na kterých budu stavět a také si mnohé otestoval (např. barevnost). Tím jsem se zbavil mnoha nerozhodnutých proměnných, které visely ve vzduchu. Mohl jsem je pustit z hlavy, veseleji pokračovat v práci a začít animovat. Svět, ve kterém hrdina Hart se svým synem zápolí se zloboty, začal existovat a já ho vyslal mezi lidi. Celý komiks tak sloužil jako malý test životaschopnosti postav a jejich dobrodružství, ale zároveň se obě formy doplňují a prohlubují vtažení do světa, který zobrazují.

---

<sup>13</sup> *AARGH! 17*. Brno: Analphabeth Books, 2017. ISBN 978-80-906032-4-0.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

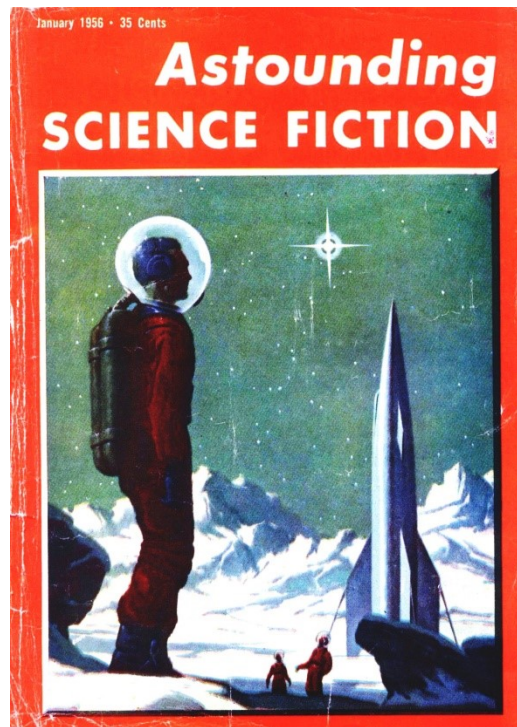
## 5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Odhodlat se pro vědeckofantasticky zaměřený příběh byl poměrně zásadní krok. Sci-fi jako takové mám velice v oblibě, ale do této chvíle jsem se bál vytvořit komplexní příběh usazený do tohoto žánru. Mezi hlavní prvky, které žánr charakterizují, patří využívání potenciálních, avšak doposud neexistujících technologií, popis jejich vlivu na společnost, výskyt neznámých forem života a jeho děj je většinou zasazen do budoucnosti a často i do vesmíru. Můj strach pramenil z nedostatku zkušenosti s kreslením předmětů technického rázu. Nejvíce se věnuji kresbě postav/charakterů a uvěřitelné auto po paměti nenakreslím. Během vymýšlení námětu jsem ovšem došel k rozhodnutí, že bych rád odvyprávěl příběh, který není zasazen do současnosti. (A ani z ní nevychází, na rozdíl od protagonistů z filmu *Dobrou*, kde hrdinové přechází z reality do snu a zase zpět.) Pokusit se využít potenciál animace a vytvořit si tak vlastní fungující realitu, ve které by se příběh odehrával. Čas, který byl věnován přípravě diplomového projektu v letním semestru prvního ročníku magisterského studia, jsem strávil intenzivním studováním žánrových referencí a navrhováním hrdinů filmu. Tato příprava mi pomalu pomohla mé obavy z neznámého překonat, protože postavy dostaly konkrétní tvář a kulisy nabraly konkrétnější podobu.

### 5.1 Průzkum

V přípravné fázi jsem chtěl přijít na kloub žánrovým zvyklostem zobrazování postav a naučit se kreslit mechanické prvky, které mají ve filmu podstatnou roli. Soustředil jsem se na reference technologického rázu, neboť ve filmu se nevyskytují mimozemské bytosti jako v mnohých příbězích z budoucnosti, ale pouze lidé a roboti. Při vyhledávání jsem se zaměřoval úmyslně na starou sci-fi tvorbu. Inspiraci v starších vědeckofantastických dílech jsem volil úmyslně, neboť dřívější tvorba nebyla zatěžkaná svými předchůdci, jako ta dnešní. Designy kostýmů, raket a robotů byly jednodušší a dle mého názoru čistší. Věřím, že v jednoduchosti je krása a překombinovanost vnímám jako velký neduh mnohých designů, kterému jsem se snažil vyhnout.

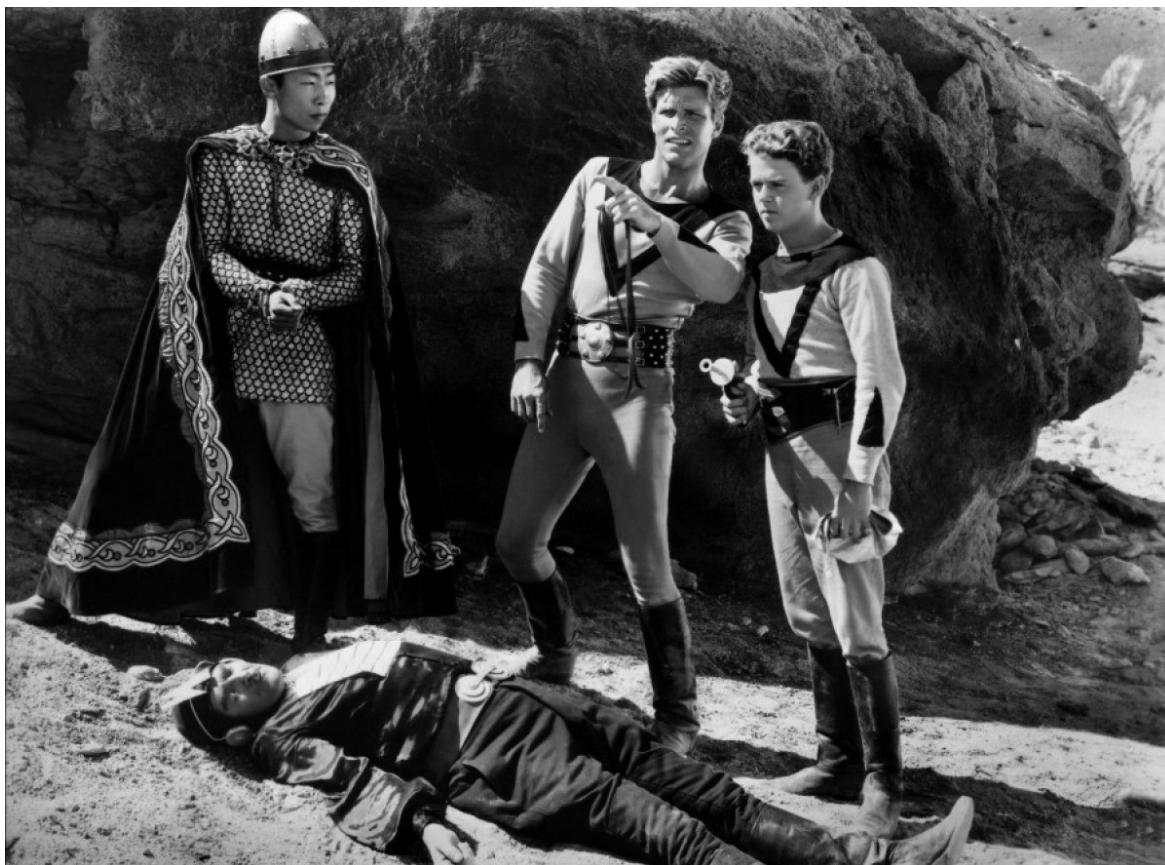




Obrázek 7 Obálka magazínu zaměřeného na vědeckofantastické příběhy, r. 1956.



Obrázek 8 Kyberlidé (Cybermen) ze seriálu Doctor Who (vysílaný od r. 1963)



Obrázek 9 Seriálová adaptace komiksu Buck Rogers, r.1939.

## 5.2 Skici

Od prvního ročníku studia animace jsem se věnoval především kreslené animaci. Vnímám kresbu jako svou nejsilnější stránku, a tak jsem i v animaci kultivoval obrysovou linku. Ale po tolika letech linek jsem zalitoval omezené škály výtvarného projevu v mém repertoáru. V kresbě na papír jsem se díky specifickému nástroji, který bych popsal jako štětec na bombičky <sup>14</sup>(angl.označované jako “brushpen“), naučil pracovat s linkou, kterou nabízí štětec. (Tento nástroj pochází z Japonska a vypadá jako plnicí pero s tím rozdílem, že místo kovového hrotu inkoust vtéká do špičky z umělých štětín. Štětec se chová jako obyčejný štětec, avšak odpadáva nutnost namáčení do inkoustu.) Modrým štětcem jsem začal postupně tvořit kresby bez obrysové linky, kde jsem barevnou plochu doplňoval detaily ten-

---

<sup>14</sup> Kapesní štětce [online]. [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://senjeponorka.blogspot.cz/2013/10/kapesni-stetce.html>

kou kontrastní linkou. Taková tvorba byla osvobozující, vynechává vše nadbytečné (včetně obrysové linky, kde její funkci zastupuje silueta barevné plochy) a je třeba se soustředit pouze na důležité prvky, jako jsou detaily obličeje jako oči apod. Rozhodl jsem se tedy využít toho, co mě baví na papíře a pokusit se tento plošný způsob zobrazování rozpohybovat.



Obrázek 10 Pentel Color Brush – štětec plněný barevným inkoustem



Obrázek 11 První skici barevným štětce doplněné tmavou linkou.

### 5.3 Návrhy postav

Obě lidské postavy, které se ve filmu objevují, jsou postavy hlavní. Táta je hlavním hrdinou seriálu, který neexistuje a chlapec, jeho syn, který přebírá roli hlavní postavy po úvodním zvratu událostí. Bylo tak důležité věnovat oběma postavám náležitou péči, protože jsou důležité. Stejně tak jsem si nemohl dovolit upozadit jejich antagonisty. V EP11 se

neobjevují (s výjimkou znělkové části) jiní lidé. Všechny mé síly se tak upnuly na ústřední hrdinskou dvojici, vůdce robotů a jeho dva pomocníky, kteří vyčnívají z davu ostatních robotů.

### 5.3.1 Táta

Táta je typická kladná postava. Jeho hlavní předností je síla, a proto má široká ramena, široký obličej a silný krk. Objevují se na něm ostřejší hrany, kterými se odlišuje od chlapce. Na tvářích se mu klikatí ostré rýhy, podobné bleskům, které mohou být jizvami, ale stejně tak hlubšími vráskami. Jeho podoba se poměrně radikálně měnila. Přestože se jednotlivosti nemění (například tvar nosu, dva prameny vlasů ulíznuté dozadu atd.), dlouho jsem hledal správný poměr proporcí v těle, aby táta získal charakter, který mu přísluší. Jak je vidno z návrhů níže, které vznikly, když jsem byl přibližně na půli cesty s navrhováním, Hart tam nepůsobí zrovna hrdinsky, ale spíš taťkovsky. Je poměrně podsaditý a výše umístění rozkroku nepůsobí zrovna majestátně. To bylo způsobeno tím, že v jedné fázi jsem chtěl zobrazit dvě různé podoby táty – jednu v jeho nejlepších letech bez jediného šrámu a znaků stáří po těle a druhou – dnešní, kdy je na něm vidět, že nejlepší léta už pomalu končí, zatímco chlapce teprve čekají. Nakonec jsem se rozhodl od tohoto záměru upustit a minimálně po stránce designu otce nechat v obou částech stejného, silného. Jen řídnoucí vlasy naznačují, že časy se mění.



Obrázek 12 Bruce Wayne

Finální design a stylizace táty je silně ovlivněna podobou postavy Bruce Wayne ze seriálů *Batman: The Animated Series* a *Batman Beyond*, kde Bruce Wayne, původní nositel ba-



tmanovského kostýmu, zestárl. Hned na začátku kostým odkládá a roli Batmana přebírá mladší nástupce. Na první pohled je nám jasné, že tento nový Batman bude naprosto odlišný od toho původního, přestože pod jeho masku nevidíme, jeho atletická hubená konstituce mluví za sebe. Táta je jako starý Batman, velký a silný. Dominantní jsou v jeho případě velké paže. Je tak patrné, že dostat ránu jeho pěstí bolí. Prsty na jeho dlaních jsou v podstatě ladovské, protože jsou na špičkách ukončeny ostrou hranou. A krk má stejnou tloušťku jako hlava. Z dálky a v siluete<sup>15</sup> je tak jeho konstituce jasně čitelná a dominuje záběru. (Nehledě na to, že oblé tvary, jsou pro animování o mnoho snazší. Každý prvek, který trčí z obrysu postavy ven, může rušit jeho čitelnost v pohybu.)

Táta nosí typickou bundu se stojacím límcem, která dostane důležitější roli v druhé polovině filmu. V původních návrzích nese specifický trojúhelníkový design. Ten nejenom že připomíná motivy, které často nosil na svých úborech Flash Gordon, Buck Rogers a jiní, ale zároveň vychází z designu staré zimní bundy, kterou můj táta v dospívání v zimě nosil. (Obr. 1.) Zároveň se mi líbilo, že podobný motiv připomíná jakousi hrdinskou uniformu, která ovšem je dostatečně nekonkrétní a nenese žádný specifický symbol. Z časových důvodů jsem ale tátův design, pro potřeby animace zjednodušil, s tím, že jde především o podpůrný detail.



Obrázek 13 Návrhy postav s obrysovou linkou a bez ní

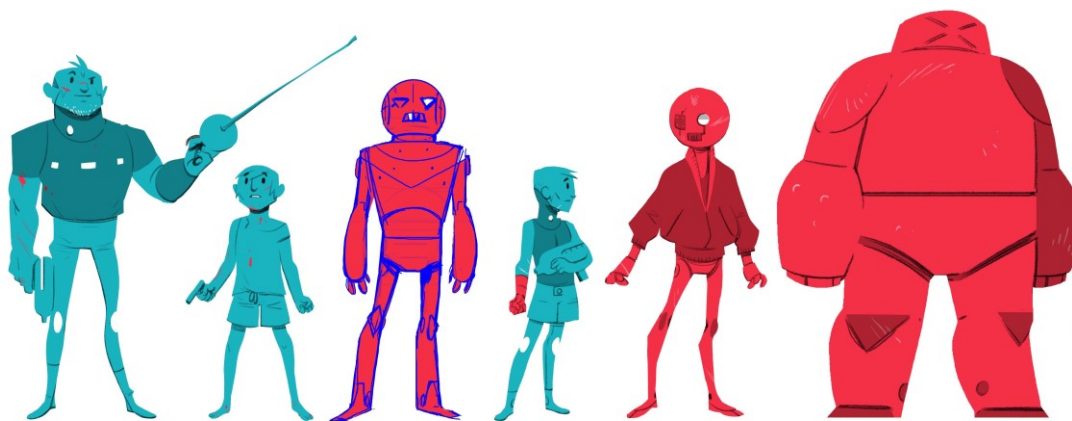
<sup>15</sup> BLAISE, Aaron. *The Importance of Good Silhouette* [online]. [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fwMdz8Teuno>



### 5.3.2 Kluk

Chlapec je oblejší, jeho prsty jsou méně stylizované a končí zaobleně, na rozdíl od prstů tatínkových. Jeho tělesná konstituce je mnohem křehčí, dětská a má poměrně úzká ramena. Má hezké rysy bez specifických znaků, jakými jsou například tátovy klikaté „blesky“ ve tváři. Přišlo mi správné, aby chlapec působil nevinně. Je bez šrámů, čistý, do chvíle, kdy přijde o ruku. Na začátku je také oblečen do světlého pyžama, které potřhané po nájezdu robotů odhazuje a obléká si přiléhavou víceúčelovou kombinézu, podobnou té, co nosí táta. Kluk přes přiléhavý oblek ovšem nosí své obyčejné jednoúčelové oblečení - tričko a kraťasy, což působí lehce naivně a bezúčelně.

Jak táta, tak chlapec jsou modrozelení (omluvte mou omezenou schopnost pojmenovávat barevné odstíny, zůstanu tak u kompromisu mezi dvěma barvami). Zatímco roboti, kteří stojí proti nim, jsou červení. Ve chvíli, kdy si chlapec namontuje namísto pravačky ruku jednoho z robotů, je nám na první pohled jasné, že už nejde o chlapce bez šrámů. Červená na místě pravačky nám jeho první zranění z boje připomíná a nedá nám zapomenout, že kluk už není tím, kým byl na začátku.

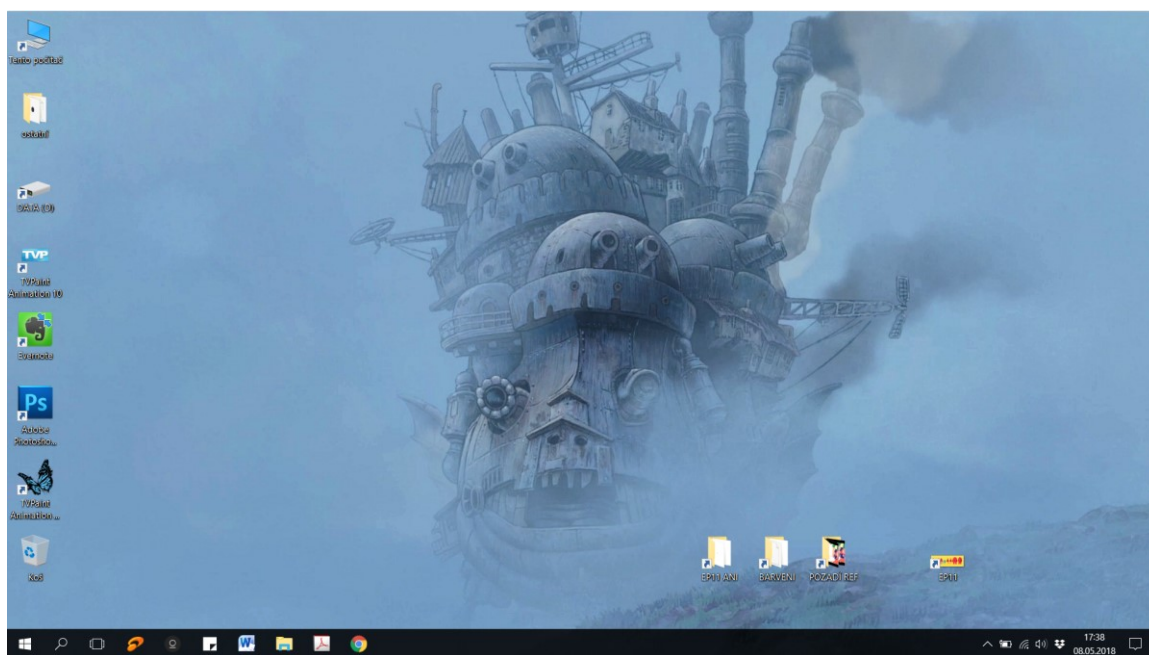


Obrázek 14 Protagonisté Epizody 11

### 5.3.3 Zloboti

Z nepřátelských robotů, pro které jsem vymyslel anglický název roguebots (složenina slov rouge a robot) se po překladu mého kamaráda Karla Osohy stali „zloboti“. Název jednoduchý, právě tak jako přiléhavý. Roboti jsou červení a v kontrastu s lidskými hrdiny. Šlo mi o to, aby obě strany byly od sebe na první pohled oddělené.

Nepřítel nemohl být pouze jeden, robotů muselo být více, aby hrozba působila nebezpečněji. Přestože museli všichni působit podobně, každý měl mít jistý specifický rys. Roboti se tak liší tvarem hlavy a také konkrétními defekty (prasklé oko, zanýťovaná prasklina apod.), které jim dodávají osobitost. Několikrát se objeví i roboti s jinou tělesnou konstitucí, která je daná jejich specifickou funkcí, ke které byli zkonstruováni (například robot, který se stará o vymetání odpadků a šrotu). Armáda agresivních strojů ve svém čele má vůdce, kterému jsou po ruce jeho dva pomocníci. Ti měli vyčnívat z davu a bylo třeba je oddělit od zbytku, k čemuž posloužila odlišná tělesná stavba, lidské šaty či specifická rekvizita, které jim napomáhají dát konkrétnější charakter a účel. V mnohých zlobotech se dá vysledovat inspirace v designu Howlova zámku z animovaného filmu Hajao Mijazakiho Zámek v oblacích. Mám totiž jeho obrázek nastavený jako pozadí na svém počítači a dennodenně se na něj koukám. A protože je pan Mijazaki velkým milovníkem letadel, lodí a jiných vojenských vozidel či plavidel, působí zámek jako bitevní pevnost, tedy inspirace pro nebezpečné roboty ideální.



Obrázek 15 Howlův putující zámek

Jiskra (angl. Sparks) je robot, jehož specializací jsou elektrické šoky, které rozdává skrze upravenou baseballovou pálku. Nosí bombera. Má kulatou hlavu stejně jako hlavní vůdce robotů, jeho silueta je ale výrazně odlišná, záměna s vůdcem robotů nehrozí.

Motorák (angl. Engine) je koncentrovaná síla. Je největší a nejmohutnější, jeho ruce jsou silnější v předloktích. Protože jeho pravá ruka je schopná zahřát se do teploty, která propálí i méně odolné kovy, je barevně odlišená od zbytku Motorákova těla.

Vůdcově designu dominuje trojúhelníkové oko, které nese schopnost pálit paprsky. Jenom oko zlověstně svítí ze tmy, do které je robot zahalený. Celý jeho design se vlastně koncentruje na jeho hlavu, neboť i celá loď robotů, mechanická planeta, má stejný tvar, včetně velkého oka. Jeho tvář vzdáleně připomíná rozšklebenou lebku, proto má v obličejí průduchy, které jsou pokřivené a připomínají křivé zuby. Zbytek jeho těla je nevýrazný a neznačí jinou specifickou funkci, až na jeho ruce, které mají na rozdíl od ostatních robotů po čtyřech prstech. Nenápadný rys nadřazenosti nad ostatními, kteří mají prsty tři.

## 5.4 Barva

V práci s barvou jsem si nikdy moc nevěřil, ale věděl jsem, že na rozdíl od filmu bakalářského chci s barevnou stránkou filmu pracovat jako s nedílnou součástí celku. Když jsem na začátku vymýšlení výtvarné stránky filmu hledal klíč k barvám, věděl jsem, že chci použít křiklavé odstíny, pastelové barvy a kontrastní kombinace. Hledání palety barev předcházel okamžik osvětlení, který přišel během čtení velice výrazně barveného komiksu *Deadly Class*. Kolorista Lee Loughridge v něm za pomoci agresivních kombinací trefně dotváří atmosféru 80. let, ve kterých se příběh komiksu odehrává a prohlubuje tak zážitek ze čtení. Právě při jeho čtení jsem si uvědomil, že právě tahle metoda barvení mě mnohokrát zaujala. Takový koloring nevyjadřuje reálnou barvu předmětu, ale spíš asociativně podporuje atmosféru a náladu scény či situace. Barva tak nemá jeden účel, ale nese tak další význam, který posiluje dojem ze čtení (sledování filmu).



Obrázek 16 Obálky komiksu Deadly Class #8 a #11

Stejně tak bych mohl jako zdroj inspirace uvést slovenského kreslíře Josefa Gertliho zvaného „Danglár“, který své práce koloruje podobným způsobem a jeho ilustrace se hemží lidmi, kteří mají modrou či fialovou kůži. V jeho případě ale užívání takových barev vychází spíše z ovlivnění pop-artem.

Na úplném začátku jsem během hledání správných tónů zkoušel experimentovat, a tak jsem používal barvy z fotek starých šust'ákových bund, které jsem si dohledal na internetu. Uvažoval jsem tak, že právě tyto barvy nesou pravou autentickou barevnost osmdesátých let. Proces byl ovšem poněkud neefektivní, neboť výsledné tóny byly nedostatečně výrazné a nejlépe fungovaly ve větším počtu vedle sebe. A co nejpřesnější reprodukce estetiky 80. let ani nebyla mým záměrem. Chtěl jsem barevnou paletu co nejvíce omezit, aby pro mě následná práce s barvami byla co nejjednodušší. Jako základ jsem si určil dvě barvy, zelenomodrá, kterou nesou lidští hrdinové a druhá, červená, která spojuje roboty. Pokud se dvě strany střetnou, okamžitě bude patrné, kdo je kde a barevné oddělení pomůže orientaci diváka. Rudá pro antagonisty, protože ve mně evokuje agresivitu a zelenomodrá, jako barva protikladná. Zároveň mi přišla neokoukaná, na rozdíl od například barvy žluté použité na postavy seriálu Simpsonovi.

### 5.4.1 Znělka

Výrazněji z EP11 vystupuje znělková pasáž, ve které dominuje žlutá barva. Tu jsem zvolil, abych znělku oddělil od zbytku filmu. Znělka má působit ještě stylizovaněji a jde o jakýsi výtažek, esenci celého dobrodružství. Zároveň jde v podstatě o druhou expozici, která nám sděluje obecné informace o postavách, které jsme před momentem poznali. Znělka je svou podstatou oddělená od reality skutečného děje a na rozdíl od událostí, kterých jsme před znělkou byli svědky, v nás nemá vyvolávat empatické propojení s postavami, ale spíš nabudit očekávání.

## 6 REALIZACE

### 6.1 Storyboard

Čistý storyboard jsem v případě EP11 nevytvořil. Jak jsem zmínil v kapitole věnované scénáři, děj filmu jsem vymýšlel zároveň s obrazem. Děj je sestavený kolem konkrétních scén, které jsem si předem rozmýšlel. Abych měl dostatečný prostor na opravy a předělávky, rozvrhnul jsem si na list papíru A4 mřížku, která reprezentovala maximální počet 16:9 oken. Měl jsem tak k dispozici 40 oken na stránku, takže v případě nutnosti předělat záběr jsem mohl okamžitě nový nápad naskicovat kamkoliv vedle. Podobnou metodu využívá také Robert Valley<sup>16</sup>, který si malá políčka storyboardu volí z důvodu čitelnosti záběru i v malém formátu. Výhoda mřížky, kterou jsem si vytvořil, spočívá v absenci mezer mezi panely, a tak, je-li potřeba většího políčka (například pro celek s velkým počtem postav), snadno lze záběr naskicovat do 4 sousedních políček, poměr stran se nezmění.

### 6.2 Animatik

Kresby, které jsem vytvořil do malých oken, jsem spěšně umístil na časovou osu, abych se přesvědčil, že fungují za sebou. Také animatik vznikal souběžně s kreslením záběrů. Záběry vložené do programu na animování jsem později nekládal do storyboardových listů, protože každý záběr jsem si vyřešil a promyslel přímo v animatiku. Občas jsem do něj i zasahoval a překresloval, pokud se vyskytl problém. Bylo by tak velice obtížné vytvářet nový fyzický storyboard. Později jsem si vytvořil alespoň seznam záběrů, abych měl přehled nad celkovou strukturou a počtem záběrů.

#### 6.2.1 Vedení oka

Návaznost záběrů jsem řešil v animatiku, protože jsem se snažil udržet správnou orientaci v prostoru, aby film co nejlépe plynul. To spočívalo nejenom v dodržování pravidla osy<sup>17</sup>,

---

<sup>16</sup> Robert Valley - Storyboarding [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://vimeo.com/155526876>

<sup>17</sup> VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 3. rozšířené vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2005. ISBN 8073310392.



keré je samozřejmostí, ale také obecně uvědoměním si, v kterém místě v obraze končí akce a následném záběru začít s pohybem v tom samém bodě. Tím vyjdu vstříc divákovi, protože ho nenutím hledat po obraze nový bod, na který se má po střihu soustředit.<sup>18</sup> Díky tomu se chlapec skoro celý film nachází v levé polovině obrazu a postupuje kupředu, směrem doprava.

Věřím, že tahle technika mi pomůže vyprávět čím dál efektivněji především ve chvíli, kdy si ji zautomatizuji. S přehledností akčních scén se dá například pracovat také tak, jako ve filmu *Mad Max: Fury Road*, kde se veškerá akce odehrává na středu<sup>19</sup>. Divákovi tak nikdy nic neutěče.

### 6.3 Střih

Když jsem měl animatik načasovaný, předal jsem ho střihačce Iloně Malé, se kterou jsme ho celý znovu prošli a podrobili prvotnímu střihu. Měnili jsme pořadí scén a tam, kde to šlo, jsme krátili. Zkrácení ovšem nebylo tak radikální, jak jsem doufal. Výsledek měl osm minut. Během několika střihačských sezení jsme většinu filmu pracovním nazvučili tak, jak jsem dostal také radou během konzultací. Sám jsem si zvuk a pracovní hudbu pod obraz nekládal, protože jsem takovou metodou nikdy nepracoval a tím jediným, na co jsem se v tu chvíli dokázal soustředit, bylo utvoření co nejplynulejšího obrazu. Neměl jsem kapacitu na přemýšlení nad ničím dalším. Dobrali jsme se společně výsledku, který byl pochopitelný a já viděl, že je vše na dobré cestě.

---

<sup>18</sup> SASTRAWINATA-LEMAY, Griselda a Normand LEMAY. *Tuesday Tips - 2 Basic Storyboarding Rules* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://grizandnorm.tumblr.com/post/81400885523/tuesday-tips-2-basic-storyboarding-rules-heres>

<sup>19</sup> *Mad Max: Center Framed* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://vimeo.com/129314425>

## 6.4 Animace

Charakter animace v EP11 je poměrně odlišný od mých dosavadních prací. Přesto, že jsem v Dobrou měl akční sekvence, zpětně vidím, že pohyby neobsahují sílu, kterou bych v akční sekvenci rád viděl. Také jsem se soustředil na plynulost pohybů a občas se některé končetiny vlnily až příliš. Animoval jsem je totiž bez ohledu na celkový smysl záběru. Vzhledem k množství animace, které je v EP11, jsem si o podobném luxusu mohl jen nechat zdát, což bylo ku prospěchu věci.

Protože jsem měl přibližně sestříhaným animatikem předem dané délky jednotlivých záběrů, věděl jsem, že se jich musím držet zuby nehty abych nepřekročil odhadovanou délku osmi minut. Kdybych překročil délku každého záběru o dva tři snímky, na konci by se celková stopáž nepěkně protáhla. Přesunul jsem se od animování jednotlivých pohybů k animování záběrů. Pochopil jsem, že se musím soustředit na sdělení informace záběrem. Vše ostatní bylo zjednodušeno a naanimováno limitovaněji. Tohoto kroku jsem se obával, neboť jsem se dřív snažil nikdy ve své animaci nejít pod 12fps, považoval jsem to za svoji malou hrdost a důkaz, že moje animace je kvalitní.

Jak jsem se mýlil.

### 6.4.1 FPS

K prvnímu většímu úmyslnému snížení frameratu jsem přistoupil v záběru, kde robot zamyká dveře a odchází ze záběru. Obě akce musí stihnout ve velice omezeném čase a navíc stojí velice blízko u pravé kantny, takže pohyb musel být velice úsporný, aby ze záběru „nevypadl“ dříve a obě akce byl čitelné. Akci jsem rozkreslil na klíčové fáze, přidal jsem pár mezifází a roztáhl do požadovaného časového úseku, ve kterém se měly udát a vše krásně zafungovalo. Nejdříve jsem si tento krok obhajoval tím, že je přirozené, že robot se pohybuje trochu trhaně, ale když jsem se na záběr podíval o pár dní později, rozdíl jsem skoro nepoznal. S odstupem času jsem scénu vnímal pouze jako celek skrz akce, které se v ní odehrají a nižší framerate v pohybu robota mi nepřišel na obtíž, spíš naopak. Používal jsem snižování frameratu především v celcích, kdy hrdiny vidíme z větší vzdálenosti a vnímáme především pohyb celé postavy. Stejně tak v případech, kdy je v obraze více charakterů. Jde především o akční scény v úvodu, kde táta bojuje se zástupem zlobotů, kteří se na něj vrhají. Víím, že nejde o objevené zjištění, ale pro mě osobně je to malá revoluce a překonání jakéhosi nesmyslného bloku. Stejně tak jsem si uvědomil, že plynulostí pohybu

lze navádět oko diváka. Pokud vedle sebe postavím dva objekty, každý aimovaný na odlišný framerate, moje oko bude taženo k objektu s plynulejším pohybem, tedy vyšším počtem snímků za vteřinu. Omezený počet snímků přestávám považovat za ulehčování práce a zařazuji si ho mezi unikátní rysy animace, se kterým se dá velice účinně a unikátně pracovat. Pokud jsou ovšem správně použité.

#### 6.4.2 Rozbory/Sakuga

Okamžik snižování snímkové frekvence jsem vylíčil jako velkou událost, ale pravda je, že jsem začal v posledních pár letech studovat animace, které mě zaujaly, dopodrobna. Snímek po snímku (jak server Youtube, tak Vimeo mají šikovnou funkci prohlížení videa po snímcích). A podobných kouzel se změnou snímkování jsem si všiml už dříve v pracích těch nejlepších, ale prozatím jsem je neměl kde ozkoušet. Zajímavé pro mě bylo zjištění, že výsledná animace nepůsobila nijak okleštěně a momenty, které byly opravdu velkolepé, pak o to víc vyskočily do popředí a ohromily. Jde o podobný efekt, jako když v japonských animovaných seriálech, které mají omezený rozpočet na výrobu, je po celou dobu použita úsporná animace, ale v nejdůležitějších momentech se kvalita zpracování zvedne o několik řádů. Tyto vysoce kvalitní pasáže se označují japonským termínem „sakuga“<sup>20</sup>. Ten sám o sobě znamená „animace“ avšak komunita západních fanoušků toto označení používá ve smyslu „výjimečně dobrá animace“. Tito lidé se aktivně podílejí na vytváření obsahu stránky SAKUGABOORU<sup>21</sup>, která shromažďuje jednotlivé animované úseky, které jsou nadprůměrné. Jde tak o dokonalý nástroj pro studium animace nejenom japonských mistrů svého řemesla. Nabízí široký rozptyl všech animačních stylů, stačí jen zadat správné klíčové slovo.

#### 6.4.3 2DFX

Výše uvedená stránka mi také posloužila jako základ pro animaci vizuálních efektů, které jsem si do filmu vymyslel. Šlo o nejrůznější světelné efekty jako záblesky, výstřely a odlesky, stejně tak jako jiskření a přeskakování elektrických výbojů. Neměl jsem žádné poně-

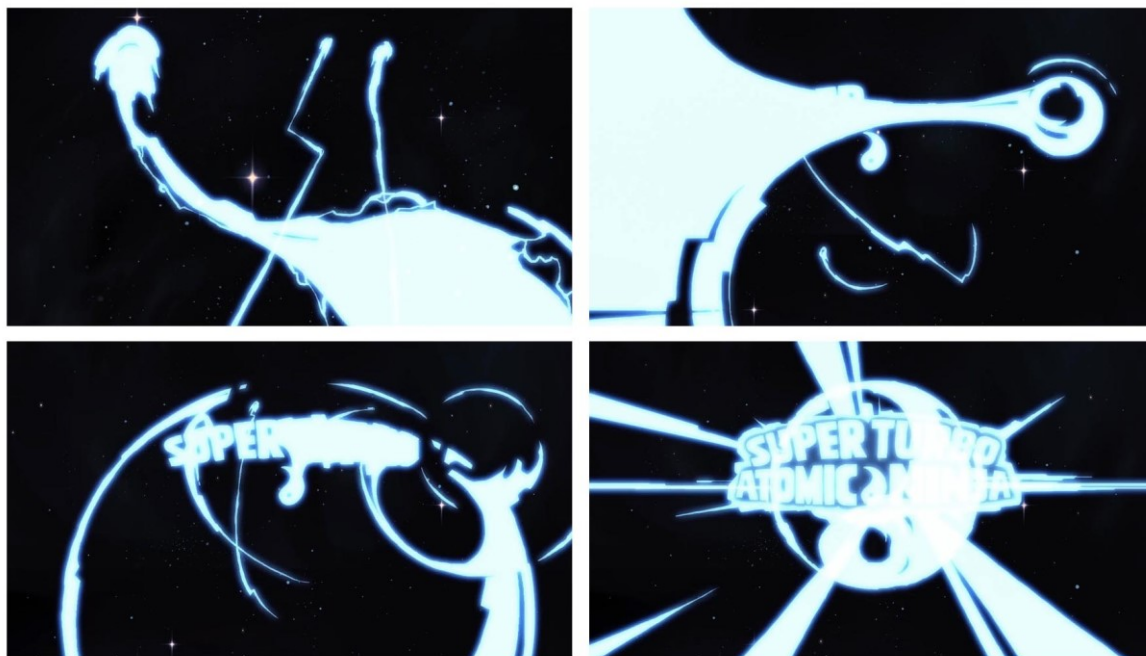
---

<sup>20</sup> CIRUGEDA, Kevin. *The Joy of Sakuga* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-09-30/the-joy-of-sakuga/.93579>

<sup>21</sup> SAKUGABOORU [online]. [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.sakugabooru.com>

tí, jak dosáhnout konkrétního efektu, který jsem si v hlavě představoval. Ale věděl jsem, že je ve filmu chci mít. Chci jiskřičky, chci výstřely laserů, co jsou nejenom slyšet, ale hlavně vidět. Hledal jsem konkrétní příklady, které by se mi hodily a následně je analyzoval. Rozepisoval jsem si počet a podobu snímků a snažil se pochopit, jak animátor uvažoval, když efekt animoval. V případě takové elektřiny jde většinou o kombinaci hry světla a stínu, prázdných framů, abstraktních tvarů, které se na první pohled náhodně mění, ale obsahují skrytou logiku a záchytné body, kterých se oko drží a efekt tak zafunguje. Výstřel laserové pistole zase pracuje s předznamenáním zdroje paprsku, absencí samostatného výstřelu, paprskem spojujícím zdroj a místo dopadu a jeho následným zmenšováním a úplným zmižením. Finální podoba efektu začne často dávat smysl až v divákově hlavě. Přesto, že jednotlivé snímky nepůsobí, že by měly logickou návaznost, vidět je v pohybu vás přesvědčí o opaku a umu jeho tvůrce.

Efektová animace má kouzlo nečekaného, které jiné druhy animace nemají. Animátoři mají velmi často volnou ruku v tom, jak vše naanimují, jde tak o kouzelné momenty, které ve filmu nemají obdoby. Efekty, které jsem v EP11 naanimoval, odrážejí moje pokusy do toho typu animace proniknout a musím konstatovat, že zadostiučinění z naanimování výstřelu laserové pistole se málo co vyrovná.



Obrázek 17 Ukázka jednotlivých snímků animovaného efektu (Super Turbo Atomic Ninja Rabbit)

#### 6.4.4 Pohyby a kamera

Do záběrů jsem si vymyslel poměrně hodně pohybů kamery. Kdybych na začátku věděl, kolik jich ve výsledku bude, asi bych se jim vyhnul a vymyslel záběry, které by se bez nich obešly. Nejobvyklejší postup je naanimovat záběr v programu k tomu určeném a pohyb kamery vykonat v programu postprodukčním. To ovšem obnáší přenášení zdrojových materiálů (animace) a další animování kamery v odlišném uživatelském prostředí. Rozhodl jsem se vzít si příklad z postupu práce některých svých spolužáků, kteří i pohyby kamery animují ručně v primárním animačním programu (v našem případě TVPaint). Animovat rychlejší pohyby kamery a skoky po ose jde poměrně snadno. Komplikovanější záběry jsem animoval ve větším rozlišení a využil kamerového nástroje, který samotný program má. Je jednodušší, nemá tolik možností, ale pro mé potřeby postačil a já, nucen naučit se nové funkce v programu, který dennodenně používám, ale ovládám pouze jeho základní funkce, jsem si práci v něm o to víc oblíbil. U některých záběrů jsem se ovšem bez práce v dalším programu (After Effects) neobešel, ale snažil jsem se ji minimalizovat, abych zefektivnil svůj postup a nejdříve se zamyslel, zdali je skok do dalšího programu skutečně nutný. Snažil jsem se tak aktivně přemýšlet nad svými kroky a „nevypínat“ během nich hlavu. K čemuž práce v počítačovém programu, kde se lze libovolně vracet zpět, svádí.

Hodně mi v práci s kamerou pomohly knihy *Art of Layout and Storyboarding*<sup>22</sup> a *Don Bluth's Art of Storyboard*<sup>23</sup>, kde autoři popisují klasickou techniku rozvrhování záběru a popisují na příkladech, jak se s kamerou pracuje. Jde o popis, který zahrnuje filmovou kameru, která se dnes nepoužívá, neboť naprostá většina animace vzniká v počítači, ale princip je stále platný. Přestože jsem popisované postupy teoreticky znal, nebyl jsem je schopen efektivně využívat, protože mi chyběl praktický nadhled. Stejně tak autoři ukazují, jak pracovat s iluzí prostoru a reálné perspektivy v plochem obraze. Program TVP je navíc navržen tak, aby simuloval klasické animační postupy. Veškeré informace tak pro mě byly nanejvýš užitečné a pomohly mi k intuitivnější práci se scénou.

---

<sup>22</sup> BYRNE, Mark. *Animation The Art Of Layout And Storyboarding*. ISBN 0953573206.

<sup>23</sup> BLUTH, Don. *Don Bluth's Art of Storyboard*. DH Press, 2004. ISBN 1595820078.

## 6.5 Hudba

Chtěl jsem, aby se o hudební doprovod EP11 postarala dvojice Killiekrankie, která se skládá z bývalých studentů UTB, Jiřího Machů a Jana Kostery. Avšak dlouhá výrobní fáze, která se protahovala, způsobila, že ve chvíli, kdy jsem se na ně obrátil a měl obrazovou část rozmyšlenou, situace se změnila. Přesto, že oba měli po předběžné domluvě zájem, současná pracovní vytíženost jim nedovolila se skládání věnovat. Duo totiž začalo pracovat na nové desce, která pro ně byla prioritou. Hudbu tak skládal pouze Jiří.

Protože jsem byl v konstantním presu a nedokázal se věnovat dvěma věcem naráz, nebyl jsem schopen se domluvit na komponování hudby s předstihem. Potřeboval jsem obraz, abych si vše dovedl představit. Tím pádem se mi také nepovedlo práci naplánovat tak, abych konkrétní pasáže animoval přímo na hudbu. Bylo tomu tedy naopak a jako vzor pro hudební doprovod sloužila zástupná referenční stopa, použitá v animatiku.

## 6.6 Spolupráce

Svůj projekt jsem během prvního roku prezentoval na Zlínském festivalu, kde probíhal pitching nadačního fondu ZLÍNTALENT zaměřený na studentské projekty. Přestože jsem byl nervózní, nebo možná právě proto, můj projekt se komisi líbil a podpořila ho 50 tisíci korunami, což byla částka dvakrát vyšší, než jsem původně žádal. Lekce sebevědomí do budoucna - všichni ostatní žádali a dostali maximální možnou částku 100 tisíc korun. Není tak žádoucí se na podobných akcích podceňovat.

Finanční podpora mi tak dodala dočasného klidu, protože jsem věděl, že budu potřebovat pomocníky, kteří mi rozsáhlý projekt pomohou dokončit. A já tak získal prostředky, jak se jim odvděčit. Největší oporou mi byl Daniel Kunst, který mi pomáhal se vším, co bylo třeba a především s barvením. Může být obtížné přizpůsobit se specifickému stylu jiného autora, ale Dan se ukázal být velice přizpůsobivý a spolupráce probíhala velice hladce. Bez jeho pomoci bych nikdy sám film nedokončil. Nebyl ale jediný, kdo mi pomáhal, překvapovalo mě, jak pěkné ohlasy film vyvolával u ostatních animátorů, aniž by byl ještě hotový. I to mě hnalo dál a pomohlo mi vydržet velké pracovní nasazení, které bylo nutné pro dokončení Epizody 11. Ale stálo to za to.



## 6.7 Zvuk

Původně mi měl EP11 zvukově řešit Ivo Repčík, student zvuku z UTB. Těšilo mě, že měl o projekt zájem a sám se mi k spolupráci nabídl. Během tří let vývoje jsem se s Ivem nepotkával, protože se přesunul ze Zlína do Prahy a měl mnoho svých vlastních aktivit, jako třeba nahrávání zvukového záznamu nejvýše na světě. Jak se výroba blížila k momentu, kdy bylo možné zvučit, bylo mi jasné, že Ivo mi nemůže pro vlastní aktivity věnovat dostatečný čas, který si tak složitý projekt vyžadoval. Líbila se mi ale jeho předběžná představa zpracovat většinu ruchů reálně. Reálný zvuk totiž maximálně napomáhá uvěřitelnosti prostředí, ve kterém se děj odehrává, na rozdíl od silně stylizovaných ruchů, které jsou vhodné spíše pro humorně laděné filmy. S Matějem Chrudinou, mým novým zvukařem, jsme k celku přistupovali podle původního plánu.

## ZÁVĚR

Před třemi lety jsem se rozhodl, že pokud se animaci budu věnovat naplno, chci, aby to byla animace, kterou mám rád a která si najde své publikum, které pobaví. Děti před televizí nebo třeba třicátníky, kteří stále rádi vzpomínají na časy, kdy se chtěli stát největšími hrdiny vesmíru, je to v podstatě jedno.

Přestože Epizoda 11 končí slovy „pokračování příště“, je velkým finále mého pracovního snažení a studia na UTB ve Zlíně. Vytvořil jsem to nejlepší, co jsem dovedl a jsem šťastný, že jsem to zkusil, i když mě to stálo hodně sil a odpírání. Dovedl jsem to jen proto, že jsem si plnil přání. Kdysi jsem chtěl umět nakreslit všechny hrdiny z televize, ke kterým jsem vzhlížel, ale nešlo mi to. Tak jsem si nakreslil hrdiny vlastní a do televize je dostal. Cítím se mnohem silnější, než jsem byl na začátku cesty lemované rozbitými roboty. Dám si teď týdenní pauzu, ale stejně se budu těšit na víkend, kdy poběží v televizi další díl tohoto seriálu.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] [BURNETT, Dean. *No, there hasn't been a human 'head transplant', and there may never be* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/science/brain-flapping/2017/nov/17/no-there-hasnt-been-a-human-head-transplant-and-may-never-be-sergio-canavero>
- [2] *Supermax (televizní stanice)* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Supermax\\_\(televizní\\_stanice\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Supermax_(televizní_stanice))
- [3] *Super Turbo Atomic Ninja Rabbit* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.thelineanimation.com/super-turbo-atomic-ninja-rabbit/>
- [4] MOYNIHAN, Jesse. *Forming* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://jessemoynihan.com>
- [5] *Legenda 2: Karlovy Vary* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=x41fQmwJOWI>
- [6] RAYMOND, Alex. *Flash Gordon: On the Planet Mongo: Sundays 1934-37*. Titan Books, 2012. ISBN 0857681540.
- [7] MANNING, Russ, Robert SCHAEFER, Eric FREIWALD, Herbert D KASTLE, Don CHRISTENSEN, Mike ROYER, Victor PREZIO a George WILSON. *Magnus, Robot Fighter: 4000 A.D.* Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books, 2010-, 3 volumes. ISBN 97816165532273.
- [8] MCDONALD, Brian. *Invisible Ink: A Practical Guide to Building Stories That Resonate*. Librartary Co., 2010. ISBN 9780984178629.
- [9] MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 00-603-9168-5.
- [10] LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia stříhové skladby*. Zlín: Radim Bačuvčík - VeR-BuM, 2013. ISBN 9788087500309.
- [11] CAMERONOVÁ, Julia. *Umělcova cesta*. Praha: Triton, 2000. ISBN 8072541412.
- [12] *Expanded Universe* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Expanded\\_universe](https://en.wikipedia.org/wiki/Expanded_universe)
- [13] *AARGH! 17*. Brno: Anaphabeth Books, 2017. ISBN 978-80-906032-4-0.
- [14] Kapesní štětce [online]. [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://senjeponorka.blogspot.cz/2013/10/kapesni-stetce.html>
- [15] BLAISE, Aaron. *The Importance of Good Silhouette* [online]. [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fwMdz8Teuno>
- [16] *Robert Valley - Storyboarding* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://vimeo.com/155526876>
- [17] VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 3. rozšířené vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2005. ISBN 8073310392.
- [18] SASTRAWINATA-LEMAY, Griselda a Normand LEMAY. *Tuesday Tips - 2 Basic Storyboarding Rules* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z:

<http://grizandnorm.tumblr.com/post/81400885523/tuesday-tips-2-basic-storyboarding-rules-heres>

[19] *Mad Max: Center Framed* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://vimeo.com/129314425>

[20] CIRUGEDA, Kevin. *The Joy of Sakuga* [online]. In: . [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-09-30/the-joy-of-sakuga/.93579>

[21] *SAKUGABOORU* [online]. [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.sakugabooru.com>

[22] BYRNE, Mark. *Animation The Art Of Layout And Storyboarding*. ISBN 0953573206.

[23] BLUTH, Don. *Don Bluth's Art of Storyboard*. DH Press, 2004. ISBN 1595820078.

[24] MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010, 127 p. ISBN 19-334-9295-3.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 Táta.....	13
Obrázek 2 Modo (Motomyši z Marsu) .....	15
Obrázek 3 Manly, dcera Ahrimana.....	19
Obrázek 4 Steelheart, postava ze seriálu Silverhawks.....	20
Obrázek 5 Pérák na útěku .....	22
Obrázek 6 Magnus, Robot Fighter.....	24
Obrázek 7 Obálka magazínu zaměřeného na vědeckofantastické příběhy, r. 1956. ....	32
Obrázek 8 Kyberlidé (Cybermen) ze seriálu Doctor Who (vysílaný od r. 1963).....	32
Obrázek 9 Seriálová adaptace komiksu Buck Rogers, r.1939. ....	33
Obrázek 10 Pentel Color Brush – štětec plněný barevným inkoustem.....	34
Obrázek 11 První skici barevným štětcem doplněné tmavou linkou.....	34
Obrázek 12 Bruce Wayne .....	35
Obrázek 13 Návrhy postav s obrysovou linkou a bez ní .....	36
Obrázek 14 Protagonisté Epizody 11.....	37
Obrázek 15 Howlův putující zámek .....	38
Obrázek 16 Obálky komiksu Deadly Class #8 a #11 .....	40
Obrázek 17 Ukázka jednotlivých snímků animovaného efektu (Super Turbo Atomic Ninja Rabbit).....	46

## SEZNAM PŘÍLOH

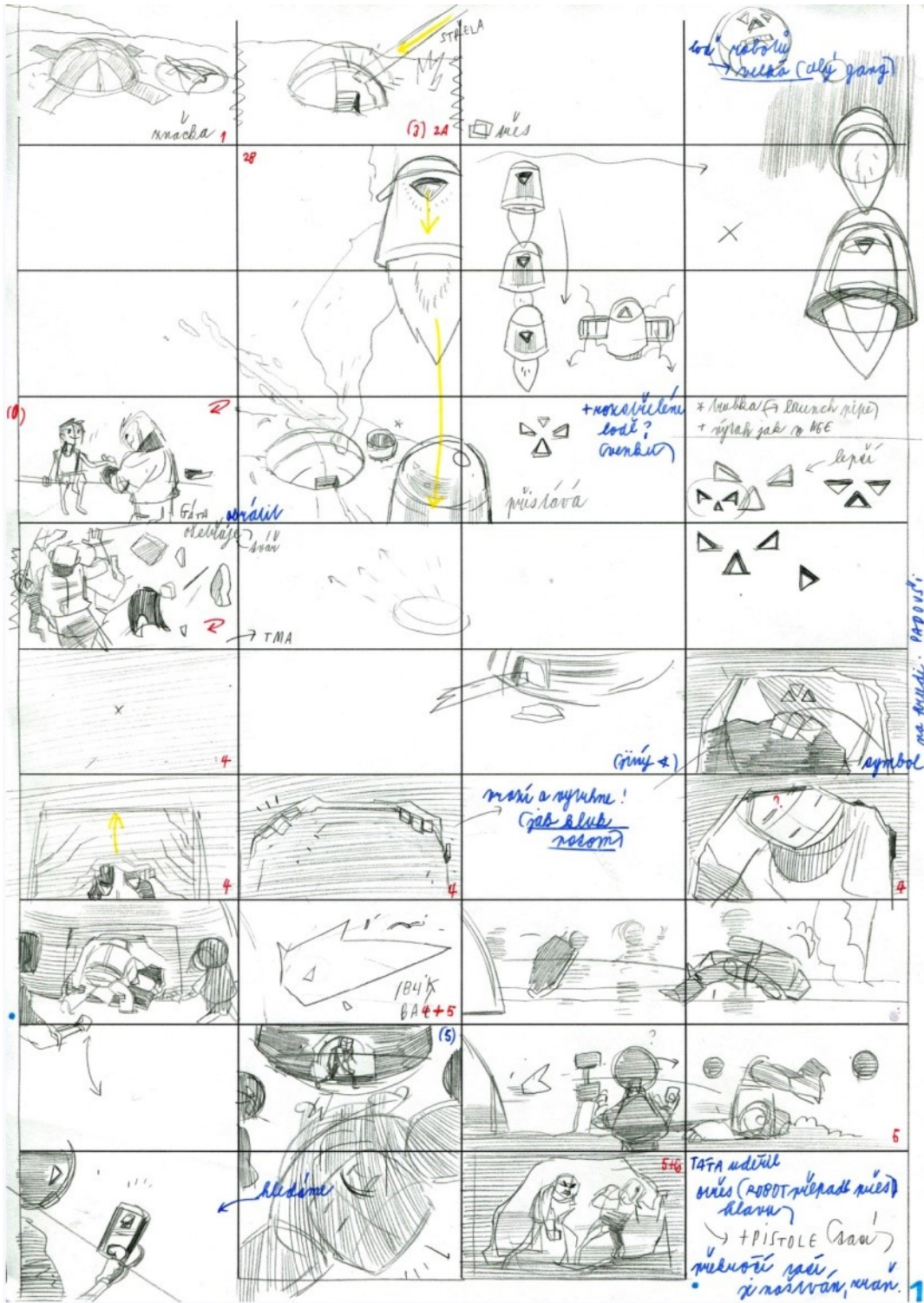
Příloha P I: Ukázka storyboardových kreseb

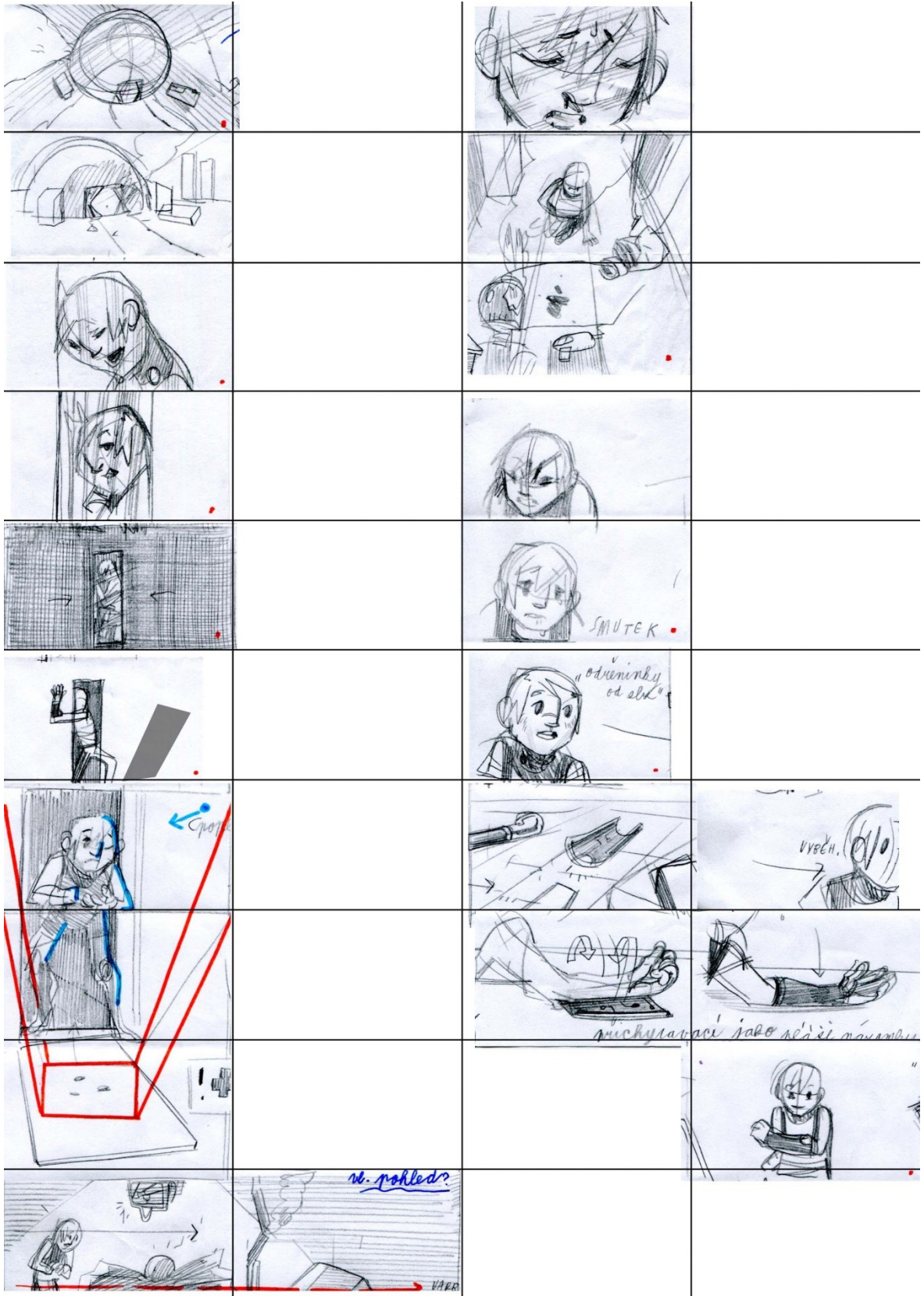
Příloha P II: Ukázka z komiksu „Plán H“ (1. str)

Příloha P III: Ukázka z komiksu „Plán H“ (6. str)



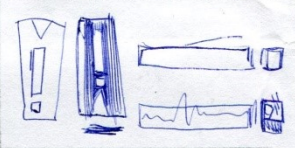
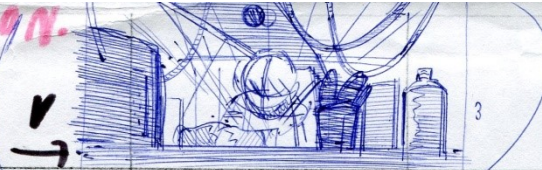
# PŘÍLOHA P I: UKÁZKA STORYBOARDOVÝCH KRESEB



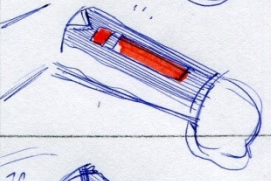
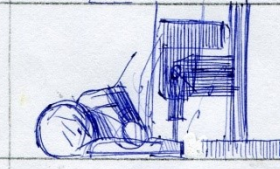
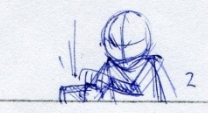
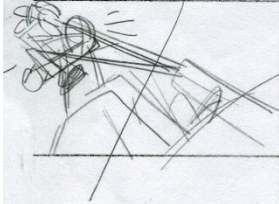
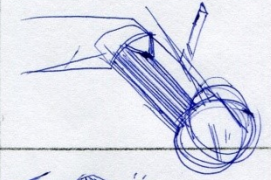
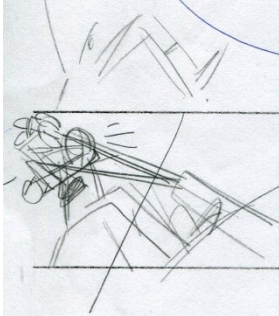




03-MON.

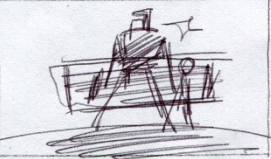
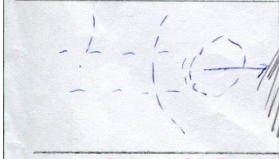
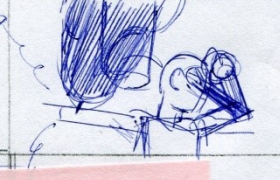
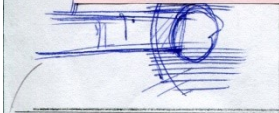
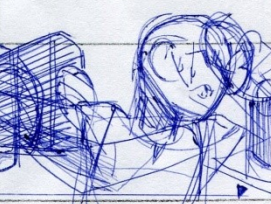
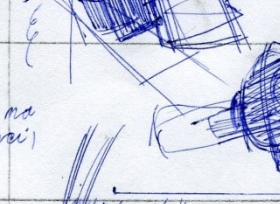
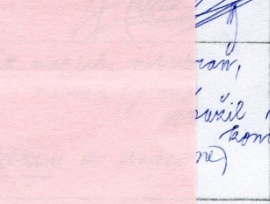
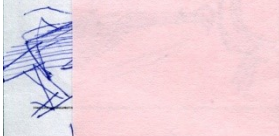
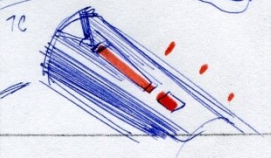
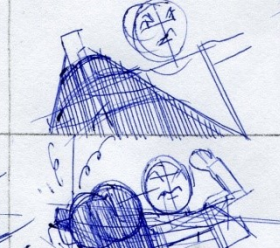
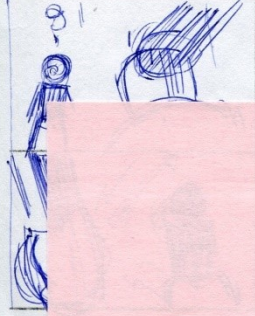


Справа поезда → (time lapse)



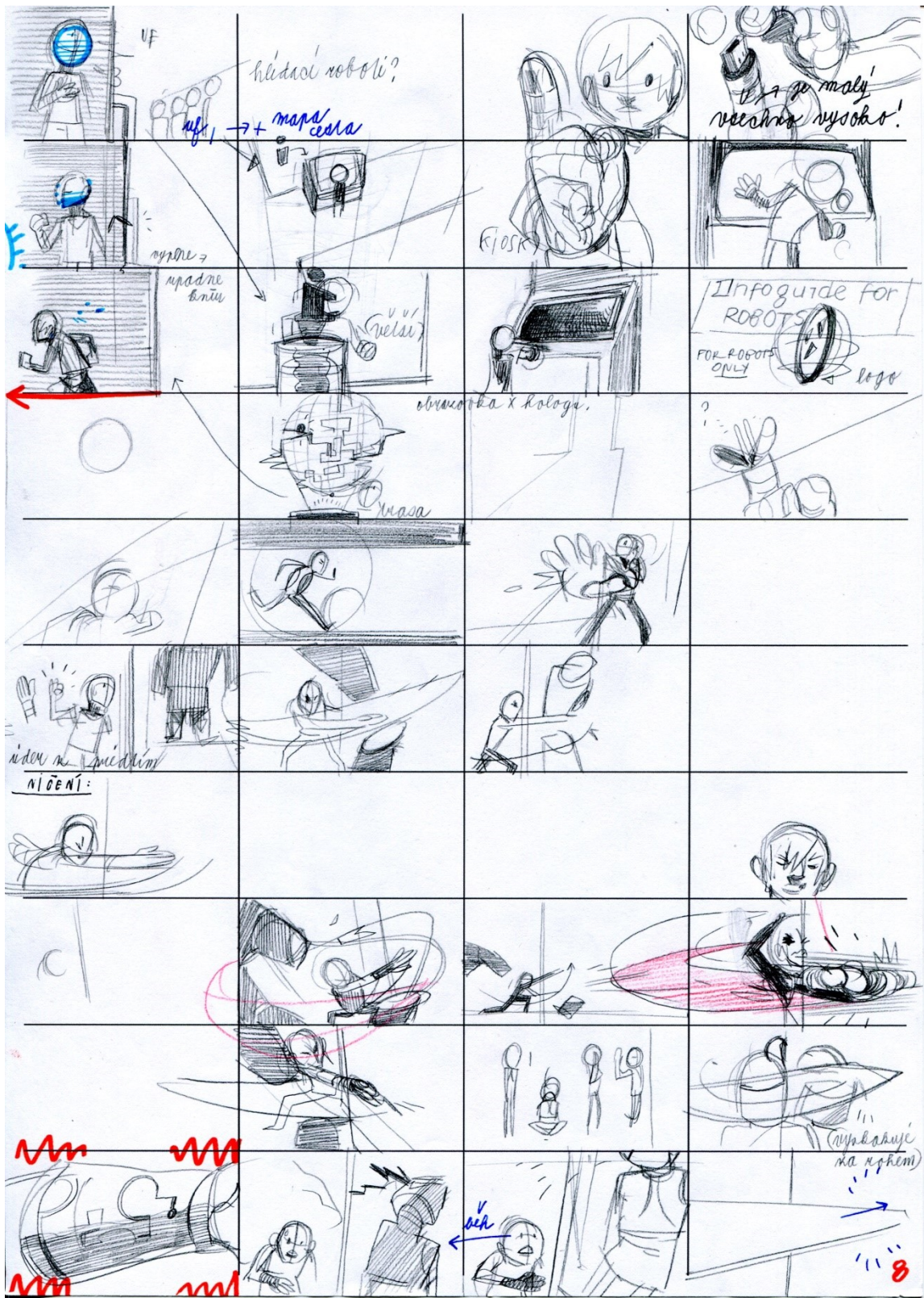
12

FLASHFORWARD:



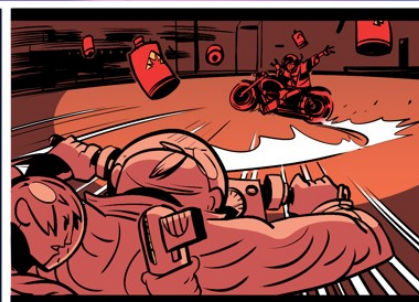
К: ОАД: -mas me







## PŘÍLOHA P II: UKÁZKA Z KOMIKSU „PLÁN H“ (1. STR)



PŘÍLOHA P II: UKÁZKA Z KOMIKSU „PLÁN H“ (6. STR)

