

Filmový gag

Martin Špavelko

Bakalářská práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Martin Špavelko**
Osobní číslo: **K19101**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Filmový gag
2. praktická část:
Love Quest – 3D ploškový animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části BP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

Cílem teoretické části je pojmut konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému bakalářskému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby bakalářského praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V bakalářském projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (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 jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

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

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

HOOKS, Ed a EBSCO PUBLISHING (FIRMA). *Acting for animators*. London: Routledge, 2011. ISBN 9780203816226.
WILLIAMS, Richard. *Animator's survival kit*. 2001. ISBN 978-0-571-20228-7.
KRÁL, Petr. *Groteska, čili, Morálka šlehačkového dortu*. Praha: Národní filmový archiv, 1998. ISBN 8070040920.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Pavel Jindra**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **19. května 2023**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Martin Špavelko

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část této bakalářské práce pojednává o definici, významu a rozdělení filmového gagu. Gag je zde rozdělen do pěti kategorií, v nichž popisují jejich základní principy a různé způsoby využití. S těmito znalostmi pokračuji k analýze filmů Já padouch a Scary Movie 4, ve kterých hraje filmový gag zásadní roli. Analýza je uzavřena shrnutím, kde srovnávám výsledky analyzovaných filmů.

Praktická část je zaměřena na bakalářský film Love Quest, ve které popisují preprodukcii, produkci a postprodukcii filmu.

Klíčová slova: gag, vizuální gag, zvukový gag, groteska, fyzický gag, meta gag, parodie, satira, popkultura, film, animace, rodinný film, komedie, horor, němý film, Blender, After Effects, umělá inteligence, MidJourney

ABSTRACT

The theoretical part of this bachelor's thesis discusses the definition, significance, and division of the film gag. The gag is divided into five categories, in which I describe their basic principles and various uses. With this knowledge, I proceed to analyse the films Despicable Me and Scary Movie 4, in which the film gag plays a crucial role. The analysis is concluded with a summary, where I compare the results of the analysed films.

The practical part is focused on the bachelor's film Love Quest, in which I describe the pre-production, production, and post-production of the film.

Keywords: gag, visual gag, sound gag, grotesque, physical gag, meta gag, parody, satire, pop culture, film, animation, family film, comedy, horror, silent film, Blender, After Effects, artificial intelligence, MidJourney

Děkuji svým kolegům z BareBear Production a každému, kdo byl během vývoje této bakalářské práce mou oporou.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 DRUHY FILMOVÝCH GAGŮ.....	11
1.1 VIZUÁLNÍ GAG	11
1.2 ZVUKOVÝ GAG	14
1.3 PARODIE.....	16
1.4 SATIRA	18
1.5 RUNNING GAG	19
2 ANALÝZA VYBRANÝCH FILMŮ V RÁMCI GAGU.....	20
2.1 JÁ PADOUCH.....	20
2.2 SCARY MOVIE 4	26
2.3 SHRNUÍ.....	30
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	32
3 PREPRODUKCE	33
4 PRODUKCE	35
5 POSTPRODUKCE.....	37
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	39

ÚVOD

Hledání tématu pro mou teoretickou část bakalářské práce nebylo zas tak složité. V dětství jsem vyrůstal na animovaných a hraných komediích, jejichž cílem bylo vždy v první řadě pobavit. Tímto způsobem jsem se dostal ke gagu, který v mé tvorbě hraje zásadní roli.

Jakožto impulzivní osoba stavím své filmy od pointy k příběhu. I kdybych nechtěl, na mysl mi přichází pouze gagové pointy, které pak rozvinu do příběhů, jež jsou základem mých animovaných kratšů. Nikdy jsem humor mimo sledování filmů žádným způsobem vědecky nestudoval, a proto byly mé projekty vždy spíše intuitivní záležitostí. Minimálně se jedná o nutkání subjektivního rozboru scén, který se stal mým prokletím od chvíle, kdy se má potenciální kariéra začala ubírat směrem filmařiny.

Výběr tématu je tedy jasný, filmový gag. Přestože se jedná o filmový prvek, se kterým se každý z nás setkal nejen ve filmech, ale i v literatuře, videohrách nebo dokonce reálném životě, neexistuje pro gag mimo základní definice ryze objektivní přístup. Základním pravidlem je jeho práce s kontrastem, kdy se očekávání bije s realitou. Tento princip však nabývá dynamické formy v rámci konkrétních žánrů či v rukou individuálních režisérů. Setkat se tak můžeme s rozdílností zasazení, motivů a funkce, protože je gag vždy zasazován do děje, kterému musí vyhovovat.

Svým rozumem se tak pokusím definovat humor v různých kategoriích gagu a následnou definici využiji k rozboru vybraných snímků. V každé kategorii navíc vyberu příklady filmových scén, ve kterých se s tímto druhem pracuje. Věřím, že touto prací posunu své ale i čtenářovo vnímání filmového gagu, které dopomůže k lepším výsledkům v jeho budoucích filmových rozborů.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 DRUHY FILMOVÝCH GAGŮ

1.1 Vizuální gag

Nejznámější druh gagu, se kterým se každý setkal určitě jak ve filmu, tak i ve skutečném životě. „Humor je způsoben alternativními interpretacemi děje.“ (Carroll, 1996, s. 146) Komický efekt vizuálního gagu tedy vychází z rozdílů očekávání a skutečnosti.

Vizuální gag je základní složkou němých grotesek, v důsledku absence zvuku. Od vzniku němé grotesky až do přidání zvuku proto vizuální gag zažíval zlatou éru, která vedla ke vzniku mnoha poddruhů. Příkladem je snímek Charlieho Chaplina *The Gold Rush* (1925), ve kterém Chaplin ve své chatrči chystá oběd. Divák si při této akci začne dopředu představovat různá jídla. Chaplin však vytahuje vařenou botu. Gag je dále prohlubován konzumací samotné boty, kdy Chaplin působí, jako by bylo vše v pořádku. Humorný efekt podporuje jeho společník, který celé situaci nerozumí.



Obr. 1 Chaplin se chystá sníst botu.

Chaplin byl také znám pro využívání „switch movement“ gagu, volnými slovy přepínání akce. „Definice switch movement vizuálního gagu vychází z akce, která je plynule transformována do jiné akce jedním plynulým pohybem.“ (Horton, 1991, s. 35) Ve snímku *La Strada della Paura* (1917), se Chaplin snaží zavolat policii. Zločinec vedle něj však dává pozor, aby se to nestalo. Kdykoliv, kdy jej přistihne, že drží sluchátko u hlavy, Chaplin okamžitě transformuje akci a na sluchátko buďto troubí, oprašuje se s ním nebo jej využívá jako teleskop.



Obr. 2 Chaplin předstírá, že hraje na trumpetě.

Principy němé grotesky přejal a posunul anglický komik Rowan Atkinson, kterého známe ze seriálu *Mr. Bean* (1990). Mr. Bean vystupuje jako postavička z němé grotesky, zasazena v reálném světě. Humor vychází z konfliktu jeho nepřizpůsobivosti vůči jeho okolí, které na jeho překvapivé a absurdní kousky není připraveno, včetně diváků.

Přestože seriál obsahuje zvuk, Mr. Bean zůstává téměř němý a jeho minimalistický hlasový projev se spíše váže na řeč těla, která je zde v důsledku němoty dominantní složkou komunikace a zdrojem vizuálních gagů.

Jedním z mnoha poddruhů vizuální komedie je fyzický gag, jehož humor vychází z fyzického pohybu. Jedná se o jednu z hlavních komických složek již zmíněné němé grotesky. Příkladem je scéna ze snímku *The Champion* (1915), ve které se Chaplin utká s boxerem. Boxer poráží všechny soupeře a zbývá poslední. Chaplin ví, že souboj poctivou cestou nevyhraje, tak využívá principu switch movement, čímž mnohem silnějšího soupeře překvapí a knokautuje. Mimo groteskní souboje se do fyzické komedie řadí i gagy typu uklouznutí po banánové slupce, zakopávání a další nehody. „Když se smějeme něčemu pádu, nebaví nás proces padání, ale snaha zůstat na nohou.” (Skatssoon, 2006)



Obr. 3 Chaplin si poskočí.



Obr. 4 Chaplin zasazuje nečekaný úder.

Novodobějším příkladem fyzického gagu je například trýznění zlodějů domácími pastmi ve filmu *Sám doma* (1990), nebo velice odvážná scéna z filmu *Borat* (2006), ve které se Borat s Azamatem mlátí a nahání po hotelu úplně nazí.

Fyzický gag, který pracuje až s bolestí, reprezentuje nejlépe reality show *Jackass* (2000). Náplní je série brutálních šprýmů, které na sebe herci chystají. Jelikož jsou zde záměry herců známy, spíše než o překvapení diváka jde o gradující proces chystání šprýmu a následnou reakci oběti, která gag zakončí.

Práce s vizuálním gagem se nabízí i ve formě prostředí. Příkladem je scéna z animovaného filmu *Já padouch* (2010), ve které je ukradená pyramida nešikovně zamaskována za sídlem Vektora. Pyramida je natřena pouze modrou barvou s naivně malovanými mraky, aby víceméně splývala s oblohou. Překvapivé je samotné zahlédnutí pyramidy, jejíž kontext divák zná, ale také úsměvný způsob, jakým je takto významný zločin skryt před zraky světa.



Obr. 5 Pyramida za sídlem Vektora.

Dalším příkladem je scéna ze snímku *Shrek* (2001). Při odkupu pohádkových bytostí Farquaadovými vojáky můžeme v prostředí vidět pohádkové reference. Svítící víla Zvonilka ve vězení z lampy nebo sedm kráčících trpaslíků v okovech, zpívajících smutnou písničku. Humor je zde hlavně referenční a zasazuje naivní, pohádkové bytosti do surového světa, čímž vzniká kontrast.

Schopností gagu je také uvolňování napínavé atmosféry. Steve Kaplan jako jednu z jeho odpovědí na řečnickou otázku „Takže co je to komedie?“ uvádí „Vytváření a uvolňování napětí.“ (Kaplan, 2013, s. 22) Příkladem je scéna z filmu *Mission: Impossible – Ghost Protocol* (2011), ve které se hlavní hrdina Ethan Hunt snaží dostat zpět do pokoje budovy Burj Khalifa. Ethan se rozbíhá a jištěn provazem skáče směrem do okna pokoje. Hudba utichne a sledujeme napínavé záběry letu Ethana směrem k oknu. Ethan se však netrefí a praští se hlavou o rám okna, načež padá. Princip gagu je znovu o kontrastu očekávání s realitou, který je zesílen napínavými záběry, při kterých si divák utvrzuje svou představu.



Obr. 6 Ethan letí směrem k oknu.



Obr. 7 Ethan naráží.

Ve filmu *Karlík a továrna na čokoládu* (2005) slouží vizuální gag kreativním způsobem jako trest, který je každé postavě šitý na míru. August je charakteristický svým obžerstvím. Jeho trestem je uvíznutí v trubce na čokoládu. Přebornice ve žvýkání Fialka skončí gumová a fialová, jako borůvková žvýkačka a na televizi závislý Mike je zmenšen na televizní měřítko.

1.2 Zvukový gag

Stejně jako vizuální, zvukový gag vychází z alternativních interpretací, které vedou k mylnému očekávání. Zvukový gag existuje ve filmu sám o sobě jen zřídka. Častěji se vyskytuje v kombinaci s obrazem, se kterým vytváří kontrast, pro docílení humorného efektu.

Skeč z komediálního seriálu *Malá Velká Británie* (2003) využívá zvukového gagu ve scénkách s Transvestitou Emily. Emily se v baru začne dvořit muž, na což vysokým a polichoceným tónem reaguje. Celý gag je pak zakončen ve chvíli, kdy se s mužem potkají

u pisoáru. Zvukový gag vrcholí frází „Hello again”, kterou Emily pronese svým běžným hlasem, mezitímco je muž nemile překvapen. Jelikož je postava Emily divákovi známá, jsou její gagy stavěny především na reakci jejího okolí.



Obr. 8 Setkání u pisoáru.

Zvukový gag v některých případech pracuje také s hudbou. Filmovou scénu může doprovázet hudba, která spolu s obrazem vyvolává kontrast. Trailer snímku *Suicide Squad* (2016), takto doplnil brutální a krvavé záběry z filmu o art rockovou-popovou skladbu hudební skupiny Queen, *Bohemian Rhapsody*. Směs melodické hudby a brutálně surových záběrů vytvořila osvěžující kombinaci, kdy platí, že čím víc krvavější, tím víc kontrastnější a tudíž zábavnější.

Dalším příkladem stejného principu je film *Soumrak mrtvých* (2004), kdy při zombie bitce v baru začne z jukeboxu hrát další skladba skupiny Queen *Don't Stop Me Now*.

Ojedinelý způsob práce se zvukovým gagem je ve filmové sérii *Policejní akademie* (1984). Herec, komik a beatboxer Michael Winslow je známý pro imitaci zvukových efektů, které využívá pro vytváření zvukových gagů. Jeho postava Larvell Jones vytváří imitací různých zvuků situace, jejichž humor vychází z klamání ostatních postav. Příkladem je imitace zvuku zbraně, kterým vyděsí celou policejní stanici, nebo třeba imitace holícího strojeku při holení žiletkou. Larvell Jones je příkladem postavy, která je svou podstatou spíše chodícím gagem, která si neprochází zásadním vývojem a slouží jako komická vsuvka.



Obr. 9 Larvell předstírající střelbu.

1.3 Parodie

Podle spisovatele a kritika Johna Grosse, se parodie pohybuje na teritoriu mezi pastiší (imitace díla za účelem vzdání holdu) a burleskou (zábavní žánr zlehčující realitu). (Gross, 2010, s. 16) Tímto způsobem se zaměřuje na popkulturní díla, která imituje pro účel zábavy, nikoliv kritiky. V parodiích se tak objevuje velká míra referenčních gagů všech druhů, včetně druhu gagu „word play“, který komolí názvy či fráze z parodovaných snímků. Parodie také pracuje s tzv. „meta gagem“, který sebereflexním způsobem odkazuje na samotný proces tvorby filmu, kdy si utahuje z jeho charakteristických trop.

Série *Scary Movie* (2000) je známá svými parodickými imitacemi populární hororové tvorby. Tyto snímky mají hlavní dějovou linku poměrně vyřešenou díky interpretování již natočených děl. Hlavním zásahem je pak zasazování gagů do děje, které odkazují na scény imitovaného filmu, nebo využívají jakýchkoliv jiných popkulturních referencí.

Ve scéně ze čtvrtého dílu můžeme vidět situaci, která referuje na snímek *Válka světů* (2005). Jedná se o noční scénu, kde armáda útočí na tripody vším, co má. Do scény je pak sázen jeden gag za druhým a dojde i na referenci Michaela Jacksona a jeho pedofilních skandálů.



Obr. 10 Michael Jackson unášející děti.

Mírnější první díl pracuje více s meta gagem, kde nám například vrahem lovená Buffy popisuje slasher trope, kterými si zrovna prochází a charakterizují celý slasher sub žánr.

Dalším příkladem je scéna z druhého dílu, kde Cindy a Brenda utíkají před kostlivcem do chvíle, než si uvědomí, že hromádka kostí nepředstavuje žádnou hrozbu. Mimo překvapení z porušení tropy meta gag vyhoví také divákově skepsi vůči zažitým pravidlům žánru. Na stejném principu parodování funguje série *Žhavé výstřely* (1991), která místo hororů paroduje akční filmy jako je *Rambo* (1982) a *Top Gun* (1986).



Obr. 11 Brenda vysvětluje neškodnost kostlivce.

1.4 Satira

„Satira je žánr, ve kterém přehánění, ironie a humor slouží jako kritika a odhaluje nedostatky v lidské povaze a chování.“ (Deguzman, 2021) Narozdíl od parodie, která vtipně imituje vybrané dílo, satira se snaží humorem upozornit na nedostatky.

Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu (1964) se věnuje satirizaci studené války a hrozbě jaderného konfliktu. Příkladem satiry je zvukový gag v úvodní scéně filmu, ve které za romantické hudby sledujeme tankování dvou vojenských letadel za letu. Scéna svým způsobem působí až eroticky, což militarizaci v tomto směru zesměšňuje.



Obr. 12 Romantický výjev dvou letadel.

Shrek (2001) je příkladem satiry, která kritizuje celý filmový sub žánr, konkrétně princeznovský. Místo udatného rytíře sledujeme obávaného zlobra, jehož záchrana princezny z počátku nevychází z lásky, ale sobeckosti. Ironicky je hlavním záporákem šlechtic Lord Farquaad, přičemž každé nebezpečně vyhlížející mýtické stvoření, jako třeba dračice, považujeme za přítele. Ve šťastném konci pak nesledujeme pohledný pár v přepychovém paláci, ale dvojičku hluboce zamilovaných zlobřů v bažině. Film zde připomíná, že lásky může dosáhnout kdokoliv, přičemž se snaží rozbít falešné ideály.

1.5 Running gag

Jedná se o přístup práce s jakýmkoliv druhem gagu, který se v průběhu filmu opakuje. Předpokladem je, že každou další scénou získá na komičnosti, čehož může být dosaženo správným časováním a gradací gagu. (Cyprus, 2023)

Ve filmu *Strážci Galaxie* (2014) je jedna z postav přímo koncipovaná jako zvukový running gag. Jediné slovo, které totiž Groot umí, je jeho vlastní jméno. Aby mohl takový gag zrát, je třeba jej pokaždé usazovat do méně čekané situace, či kontextu. Ve výsledku pak vznikají chvíle, kdy si postavy ve filmu slovo „Groot“ přebírají jako hlubokou myšlenku, která je schopna vyřešit situaci, což vytváří absurdní moment.

V seriálu *Avatar: Legenda o Aangovi* (2005) se jedná o vedlejší postavu obchodníka se zelím, který se objevuje v několika epizodách seriálu. Gag spočívá v ničení jeho stánku se zelím, přičemž komičnost gagu roste s každou další scénou díky míře zoufalosti obchodníka. Vždy se jedná o nečekanou vsuvku, která často uvolňuje atmosféru při honičkách se záporáky.



Obr. 13 Aang omylem rozbíjí stánek se zelím.

2 ANALÝZA VYBRANÝCH FILMŮ V RÁMCI GAGU

Pro tuto část jsem si vybral dva komediální filmy, ve kterých hraje gag stěžejní roli. Bude se jednat o rodinný, animovaný film *Já padouch* (2010), který je zaměřený především na dětské publikum a hranou parodii *Scary Movie 4* (2006), která má cílovou skupinu dospělou. V obou filmech budu analyzovat druhy gagů, jejich význam a vztah k cílové skupině.

2.1 Já padouch

Cílovou skupinou tohoto snímku jsou rodiny s dětmi. Takové filmy se vyznačují velkým množstvím vizuálních gagů, které jsou nejstravitelnější právě pro malé děti. Gag má v animované tvorbě často přesah, aby zabavil i přítomné rodiče.

Ve filmu se nachází značné množství vizuálních gagů, které jsou divákům dávkovány v téměř každé scéně. Již v úvodu filmu můžeme vidět komické reakce zemí na uloupenou pyramidu. Egypt po loupeži používá nafukovací repliku, kdy můžeme vidět jediného člověka, který pumpuje vzduch skrze malou pumpičku do celé obří pyramidy, což vytváří komicky absurdní efekt.



Obr. 14 Nafukování gumové pyramidy.

Francie je popsána stereotypním způsobem jako země mimů, jelikož zde jeden předvádí, že se před Eiffelovou věží nachází neviditelná obranná zeď. Série gagu graduje a kolem Čínské zdi je rozestavěno 6 tanků, které vystřelí na obyčejného ptáka letícího kolem zdi. Američané na sebe vytáhli také jeden ze stereotypů, které cílí spíše na rodiče v publiku. Po

divech světa se totiž přenášíme do Ameriky, kde chudý venkovan brání velkou, přibližně 15metrovou plechovku piva. Vizuální gag si zde dobírá poměr kulturního dědictví Ameriky vůči Evropě a také satirizuje americký zvyk stavět největší objekty svého druhu, jako atrakce pro veřejnost. Mimo to je zde celý gag kontrastně utnut lacinou atrakcí, která se nedá zařadit k divům světa, což vytváří vtipný kontrast.



Obr. 15 Venkovan bránící obří plechovku.

Jako vizuální gag funguje i vystupování a majetek hlavní postavy Grua. V úvodní scéně můžeme při Gruově cestě domů vidět rozdíl v designu jeho auta a domu vůči ostatním sousedům v okolí. Gruovo auto má komický tvar krevety s obrovskou raketou na zádech a proporčně miniaturní prosklenou kabinou nahoře. Jedná se tak o velikostní disproporci, která znovu vytváří kontrast. Obecně design jeho dopravních prostředku připomíná svými proporcemi kresbičky dětí. Další scénou je kompozice, ve které můžeme vidět řadu identických domků, ze kterých vyčnívá Gruovo padoušské sídlo, které je jednou tak vysoké se špičatou siluetou a tmavě fialovou barvou.



Obr. 16 Gruovo auto.

Gru pak v pozdějším vizuálním gagu zarazí svým vzezřením Agnes, Margo a Edith. Gag spočíval v konfliktu představy a reality, kdy si holčičky před prvním setkáním s Gruem představovaly, jak budou jejich adoptivní rodiče hodní a krásní. Gruova silueta společně se správným záběrováním a zlověstným nasvětlením vytvořila přímý opak jejich představ, přičemž jejich rozpačitá reakce vyvolala cílený komický efekt. Na tento gag navazuje hned další kontrastní gag, který pracuje s charaktery holčiček. Mezitímco nevinná Agnes utíká po trapném tichu za Gruem a přijímá jej, jako rodiče, otrávená Edith se beze slov otočí s kufrem zpátky do svého pokoje v sirotčinci. Je však zastavena racionální Margo, která adopci rozpačitě přijímá jakožto logickou cestu ven ze sirotčince.



Obr. 17 Gru z pohledu holčiček.

Gagy, které vycházejí z charakteru postavy jsou viditelně využity u doktora Nefaria. Gagy jsou založeny na hře se slovy, vycházející z misinterpretace. Jeho stařecká pomatenost tak vytváří gagy, jako je třeba sestrojení disko robotů, místo disko robotických sušenek, sestrojení „fart gun” přestože si Gru přál „dart gun”, či vytváření zbytečných vynálezů, jako je antigravitační sérum. Mile humorný efekt pak vychází z Gruovy překvapené reakce, když se Nefariovi zrovna podaří sestrojít vynález správně.



Obr. 18 Nefario představující fart gun.

O gagu, který vychází ze specifického charakteru bychom se mohli bavit i o samotných mimoňích. Jejich úloha je ve filmu ryze komická, a často jsou do scén nasazováni pouze pro vizuální gag. Příkladem je scéna, ve které dojde ke krádeži zmenšovacího paprsku robotickou paží. Gag, kdy se na paži sedící mimoň při vynášení paprsku rozmáčkne o strop zde žádným způsobem neposouvá děj scény a je pouze jakýmsi komickým kořením akce.

Prostřednictvím mimoňů se ve filmu ale objeví i referenční gag pro znalější diváky. Poté, co se Gru dostane s raketou mimo zemskou atmosféru, se ve velkém celku plném mimoňů udá klasická filmová tropa, ve které jeden z mimoňů spontánně políbí druhého, což referuje na fotografii „The Kissing Sailor”.

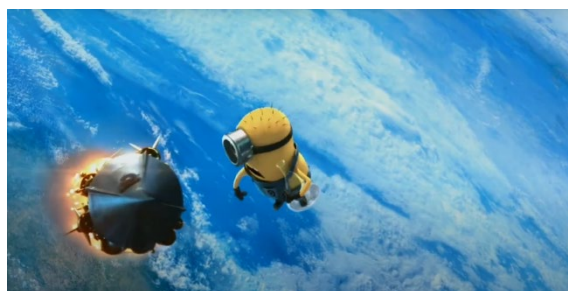


Obr. 19 Reference na „The Kissing Sailor“.

Mimoň je zde využit i pro running gag, ve kterém sledujeme jednoho z mimoňů, jak v důsledku konzumace antigravitačního séra létá po nebi. Vždy je o kus dál, až nakonec skončí ve vesmíru, kde jeho vlastní dějová linka končí. Vtip gagu vychází především z Gruovy otázky, jak dlouho sérum působí, kterou rozpačitý Nefario nezvládl zodpovědět.



Obr. 20 První scéna running gagu.



Obr. 21 Poslední scéna running gagu.

Co se týče zvukových gagů v rodinných filmech, ani zde nechybí taneční scéna v závěru filmu. V té sledujeme baletní vystoupení holčiček za zvuku klasické hudby. Hudba je však po chvíli přerušena klasickým DJ scratch efektem a vystřídána za disko. Holčičky v tu chvíli zaražením ztuhnou v jejich baletních pózách, po chvíli však úplně změní taneční styl a celý sál plný mimoňů se roztančí. V tomto případě humor podporuje hudební kontrast, avšak mladší publikum ocení i odvážné taneční kreace. Tento efekt podporuje i fakt, že se tanci poddá i mrzutá postava, jako je Gru.

Ve filmu se objeví i jednoduchý zvukový gag, který je postaven na vydávání otravného zvuku. Agnes tímto způsobem provokuje Grua, který předtím rázně zakázal vydávání otravných zvuků.

Jeden ze zvukových gagů ve filmu kreativně pracuje se stříhem. V této scéně se Gru pokouší vyhrožovat holčičkám, aby místo baletu pomohly realizaci jeho plánu. Gru počítá do tří s tím, že publikum očekává následky. Gru napočítá do dvou a před třetí stříháme do baletního sálu, kde jako první zvuk slyšíme „tři“ od učitelky baletu, která udává baletní rytmus. Gru ztrápeně sedí mezi maminkami na hodině baletu což vytváří kontrast mezi dominantním padouchem a submisivním tátou.



Obr. 22 Gru na hodině baletu.

Hra se slovy, mimo misinterpretace Nefaria, spočívá především ve verbální komunikaci mimoňů. Jejich komolení slov a žvatlání je prvoplánovým komickým prvkem, který nemá hlubší vyznám. Příkladem může být Gruův rozkaz mimoňům, aby Agnes koupili hračku, na což mimoň odvětlí „pačku“? Gru jej rázným hlasem opraví: „hračku“. Mimoň odchází z místnosti a klidným hlasem odpovídá: „jojo, pačku“. Sebevědomým opakováním zkomoleniny gag díky kontextu charakteru nabírá na komičnosti. Styl verbální komunikace, kdy pochopíme sdělení, aniž by jsme rozuměli slovům, je přece jen taky vtipné. (Marsh, 2022)

2.2 Scary Movie 4

Film je svou cílovou skupinou na opačné straně spektra. Jedná se o dospělé, u kterých se předpokládá, že se vyznají v popkultuře, aby byli schopni rozpoznat reference a pochopit gagy na nich založené. Dále se zde vyskytuje velká míra nadsazeného stereotypního, černého a fyzického humoru a samoučelných absurdit

Velká část vizuálních gagů je fyzického rázu. Hned v úvodních sekundách můžeme vidět příklad epizodního výstupu „cameo”. Shaquille O’Neal se ve scéně při vstávání ze země praští hlavou do trubky a následně znovu do stropu. Humor fyzického gagu na jednu stranu vychází z opakovaných úderů do hlavy na základě výšky charakteru. Na druhou stranu je gag silnější díky kontextu, ve kterém je zesměšňovaná basketbalová celebrita.



Obr. 23 Shaquille O’Neal po úderu hlavou do stropu.

Hned dalším vizuálním gagem ve stejné scéně je řezání končetin, referující na hororový snímek *Saw* (2004). Celebrita Phil McGraw si zde piluje nohu, aby se dostal z řetězů. Poté co si nohu oddělí od těla, zvedá ji do záběru. O’Neal jej však upozorní, že se jedná o špatnou nohu, což v důsledku mylného očekávání vytváří komickou situaci. Vizuálním gagem je i situace kdy Philovy zkřížené nohy svou siluetou připomínají číslo čtyři, což souhlasí s dílem filmu. Nohy jsou pak prolnuty do loga.



Obr. 24 Philovy nohy, připomínající číslo 4.

Charaktery ve filmu jsou svým způsobem oběťmi gagů, které útočí na jejich konzistenci. Příkladem je scéna, ve které CJ a Mahalik kempují v lese. Oba jsou známí svým maskulinním vystupováním, které kontrastuje s jejich vzpomínkami na kempování, ve kterých se dopouštějí romantického aktu. V prvních chvílích je sexuální napětí prezentováno pomocí her se slovy jako nedorozumění: „im just trying grab some nuts“. Mahalik sahá CJ do rozkroku mimo záběr, vytahuje však ořechy. Napětí sílí a postavy propadají romantické chvílce, ve které se objevují vizuální prop gagy, vytvářející sexuální metafory. Zapalování svíčky, bílá myš, smyslné ťukání na elektrizující baterii, nasazování bílé, gumové rukavice. Ve scéně jsou gagy posilovány postupným gradováním absurdit. Scénu zakončuje klasický vizuální gag s třepajícím se stanem. Pár však po zbytek filmu jedná, jako by se tato situace neudála.

Gagy ovlivněná je i postava Cindy. Sympatický charakter v jednu chvíli naruší krátký vizuální gag, ve kterém Tomovi vypráví o předchozím manželství, které jí nevyšlo. V představě byla Cindy vyobrazena jako plastikami poznamenaná žena v toxickém manželství s obézním mužem. Cílem bylo vytvořit co nejkontrastnější obraz, čímž však vznikla menší jizva v kontextu jejího charakteru.



Obr. 25 Mahalik vytahující ořechy.



Obr. 26 Cindy a její předchozí manžel.

Film obsahuje velké množství absurdních vizuálních gagů, které nejsou nutně referencí na specifický film. Příkladem je scéna, kde Cindy sleduje Toma, jak místo dřeva seká na špalku čokoládové tyčinky. Později pak ve scéně v kostele dojde k defekaci slepé ženy před zraky návštěvníků kostela. Tyto gagy svým nahodilým charakterem slouží jako doplněk počas filmu a baví svou absurditou či nevhodností.



Obr. 27 Tom sekající čokoládové tyčinky.

Kontroverzní složkou humoru je značná míra stereotypů, rasismu a gagů založených na postižení. Při rozhovoru Cindy s japonským duchem, který je referencí na japonský horor *Ju-On* (2003), je japonština pouze ve formě známých japonských názvů. V dialogu se ozývají slova jako „toyota“, „sashimi“, „kamikaze“ nebo „toshiba“ přičemž v titulkách vidíme normální rozhovor. Gag zesměšňuje japonštinu způsobem, který pochopí každý divák díky počtu známých značek, jídel a dalších pojmů.

Film si nebere servítky s karikaturou postižených lidí a představuje nám sérii gagů, které

mají za úkol tyto postavy ještě trápit. Paní Norrisová je v tomto smyslu koncipovaná čistě jako prostředek pro brutální fyzické gagy. V jejích scénách dochází k opakovaným nehodám jako jsou úder do hlavy, vlasy ve větráku či koupel močí. Kreativnější využití vizuálního gagu v rámci postižení je ve scéně v kanceláři, kde jednu ze zaměstnankyň využívají pro olizování obálek, kvůli jejímu jazyku, visícímu z úst.



Obr. 28 Paní Norrisová dostává úder do hlavy.



Obr. 29 Zohavená zaměstnankyně.

Zvukový gag zde existuje spíš v povrchové formě, kdy nadsazuje nebo zkresluje akci. Může se jednat o velice nadsazené zvukové efekty defekace v kostele, která se pak díky typickému kostelnímu tichu stává mnohem nepatřičnější, a tudíž podtrhuje trapnost situace. Najde se však i zvukový gag, který pracuje s hudbou. Ve scéně, kde se Cindy potká s Tomem, se Tom upřeně dívá na Cindy, která detailně a gesticky popisuje nechutnou rutinu při práci s paralyzovanou paní Norrisovou. Během sledování cindy však slyšíme jen zamilovanou hudbu, díky čemuž vzniká kontrast melodické klavírní hudby a nechutných gest, které si dokáže divák dobře domyslet.



Obr. 30 Cindy popisující rutinu.

2.3 Shrnutí

Filmy v rámci vizuálního gagu spojuje fyzický humor. Jedná se o prvek, který dokáže pobavit jakoukoliv cílovou skupinu, pokud je použit správně. U obou příkladů funguje opakování fyzického gagu za sebou, jako je to například u bouchání se mimoně do stropu při krádeži zmenšovacího paprsku, či neúmyslných úrazech Tomovy dcery při přenášení zavazadel. Fyzický gag má však v obou filmech hranice na základě cílové skupiny. Při nejhorším proto Edith kopne Nefaria do kolene, mezitímco v referenci z filmu *Saw* (2004) točí jeden z mučících strojů Tomovy bradavky.

Přestože se jedná o dětský film, *Já padouch* (2010) neobsahuje tak velké množství samoúčelných, absurdních a nahodilých gagů, jako je to ve *Scary movie 4* (2006). Jedná se však o ironicky absurdní míru, která tuto sérii ale třeba i *Žhavé výstřely* (1991) nebo *Pár nenormálních aktivit* (2013) charakterizuje. Více než na kvalitu vyprávění se klade důraz na kvalitu a kreativitu referenčních, či originálních gagů, přičemž se *Já padouch* snaží o srozumitelné odvyprávění příběhu, kde gag během děje baví a odlehčuje.

Hranice jsou posunuty i v rámci zvukového gagu. V obou filmech můžeme najít zvukové efekty prdu, avšak jejich rozdíl a míra využití se diametrálně liší. Práce s lacinými zvukovými efekty je navíc degradující, a proto se rodinné filmy často snaží tyto efekty minimalizovat. Míra fekálního humoru v přemrštěných parodiích ale násobí kvalitu

vlastního žánru především díky ironii, která se v těchto filmech předpokládá. Taneční závěry jsou ve srovnání těchto dvou žánrů pouze záležitostí rodinných komedií, které ocení víceméně pouze mladší publikum.

Přístup, jakým se ve filmu *Já padouch* pracuje s gagy, vycházejícími z charakteru, se nesnaží příliš stereotypizovat. Více se pracuje s designem postav a jejich rozmanitostí, jako je to v případě rozmazleného Vektora a skrytého dobráka Grua. Ve *Scary movie 4* se pracuje se stereotypy, které vycházejí z různých fyzických stavů jako je postižení, nebo pracují s rasismem a jinými odlišnostmi. Cindy je případ klasické „blbě blondýny“, na které celá série v podstatě stojí. Gagový potenciál je v případě takto zažitého stereotypu dost silný, aby generoval fóry při každém jejím kroku. (Doxtader & McGinn, 2006) Mahalik a CJ jsou pak oba oblečeni do oděvu rapové kultury a nadsazeně gestikulují. Nefariovou vlastností je sice mírná pomatenost, nedá se však srovnat s karikaturou paní Norrisové.

Hra se slovy je mnohem víc využita ve filmech pro dospělé, kteří dokážou vnímat komolené reference, či různé dvojsmysly. V tomto ohledu je parodie určitě silnější a má více příležitostí pro uplatnění hry se slovy. Rodinné filmy se pak spíše soustředí na jednodušší gagy, jako třeba pletení výslovnosti skrze roztomilé groteskní charaktery.

Humor, a tedy i gagy v obou filmech mají do jisté míry podobný základ. Liší se především míra a způsob, jakým si mohou dovolit diváka své cílové skupiny bavit. Parodie mohou být do jisté míry i kvízem pop kultury, kdy je její znalost pro zábavu klíčová. Rodinný animovaný film však vyniká ve schopnosti vyprávět a předávat morální poselství zábavnou formou.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 PREPRODUKCE

Stejně jako zbytek filmů, vznikal i tento z náhodného gagu, který jsem si během přemýšlení vymyslel. Rytíř zachraňující princeznu, která ve výsledku nenaplní jeho očekávání, však není první gag, který mě napadl. Nezvládnu si vzpomenout, jací byli další kandidáti pro motiv filmu, jeden mi však v hlavě utkvěl a možná se jednou dočká svého zpracování.

Hlavním motivem gagu byla destrukce země. Vědci v úvodní scéně zkoumají planety a vidí, že je pluto mnohem menší než ostatní planety. Vědci tak prohlašují a vydávají články o plutu, vyloučeném z řady planet. Antropomorfní pluto si tento článek čte v novinách a je tímto stanoviskem rozesmutněno, načež odchází ze soustavy. Pluto je však v úvodních záběrech představeno jako štít před meteority, které míří z vesmíru do sluneční soustavy. Odchod Pluta zapříčiní vnik meteoritů, kterých si hned všimnou vědci. Celá populace Země panikaří. Vidíme prostřihy na absolutní teror v podobě vtipných gagů. Pluto se vzdaluje od soustavy. Zaslýchne ale výkřiky ze Země. Odhazuje kufry a letí Zemi na pomoc. Mezitímco lidé přijímají svůj tragický osud, přichází zázrak. Meteority shoří v atmosféře a lid má znovu naději. Pod oslavujícími vědci se však objeví stín. Zvětšuje se. Hrdinné Pluto stále nabírá na rychlosti a do Země vši silou omylem nabourá, čímž ji vyliční. Gag se mi zdál svým motivem atraktivní. Má však spoustu trhlin a nedomyšlených momentů, což mě od něj odradilo.

Po několika dalších motivech mě napadl gag s rytířem, zachraňujícím princeznu ve věži. Zpočátku se jednalo o docela jiný příběh a charaktery. Shoduje se v podstatě jen zasazení a podstata pointy, vycházející z konfliktu očekávání a reality. Hrdinný rytíř přichází ke věži a potvrzuje si lokaci na svitku, který má u sebe. Na něm je vyobrazena silueta věže, ve které se má princezna nacházet. Rytíř je statný a překážky překonává bez větších problémů. Tento se stejně jako v současném scénáři zpomalí u draka, který je větší zkouškou jeho nervů. V obou verzích hraje roli láska a touha, která rytíři pomůže překonat draka a dostat se tak do komnaty princezny. Zde rytíř ovšem nepotká, co si představoval. Mělo se jednat o ošklivku, zkaženého goblina nebo něco na ten způsob. Tuto část jsem nedomyšlel. Gag však tkvěl v držení svitku. Při otočení svitku s kresbou věže zjišťujeme, že si rytíř spletl lokaci. Gag je podpořen výhledem z okna, kde v dále vidíme princeznu v okně té správné věže.

Finální verze se tedy posunula nejen přeorientováním vizuálního gagu, ale také charakterem rytíře. Ten si prošel změnou z hrdiny na otrhaného smolaře, který si prochází postupem ve věži peklem. Na vršku na něj opět čeká ošklivka, která je za to nehorázné utrpení jakožto odměna o to horší. Gag však teď vychází z obrazového dvojsmyslu, který je inspirován známým obrázkem princezny, která při otočení připomíná čarodějnici. V tomto případě se jedná o krásnou a šerednou princeznu.

Po dopsání finálního scénáře, jsem se přesunul k prvním vizuálním zkouškám prostředí a charakterů. Největším počtem verzí si prošel rytíř, u kterého proběhla změna charakteru a hlavně princezna, u které dal zabrat vizuální vývoj dvojsmyslu. Další fází byl animatik, který si prošel mnoha verzemi, ve kterých jsem postupně ladil timing, pacing, akci a samotné gagy. Po schválení animatiku jsem mohl začít naostro.

4 PRODUKCE

Film je tvořen ploškovou technikou kombinující 2D a 3D. Kombinace je důsledkem využití programu *Blender*, ve kterém je tvorba vždy ve třech dimenzích, ačkoliv jsem se věnoval dvourozměrné stylizaci. Tento prostor mi umožnil volnější práci s kamerou, která je v pracovním prostoru vždy definována. V této části budu popisovat produkci filmu, která zahrnuje zejména práci na prostředí, charakterech a animaci.

Po mnoha vyhozených dnech snahou vytvořit pro můj film prostředí jsem usoudil, že vyzkouším novou, nekonvenční cestu, abych byl schopen věnovat více času animaci a režii, které jsou mou silnější stránkou. Můj problém nebyl neschopnost, ale spíše čas, který jsem musel strávit na jednom pozadí, abych s ním byl spokojen. Mou snahou dokázat si, že jsem schopen si je všechny namalovat, jsem uškodil všem svým předešlým filmům. V posledním roce se však objevil způsob, který mi pomohl tuto fázi překročit o něco rychleji.

MidJourney je umělá inteligence, která ze vstřebaných vizuálních informací skládá obraz na zakázku. Pro někoho, kdo se chce výtvarné fáze produkce zbavit, to zní jako pohádka. Při práci s umělou inteligencí jsem však pochopil, že se nejedná tak moc o umělce, jako spíš o nástroj.

První prostředí, které jsem si zkusil pomoci AI vygenerovat, bylo samo o sobě fajn a podtrhovalo atmosféru, jakou jsem potřeboval. Další prostředí ale nedávalo vedle toho prvního smysl. Lišila se kompozice, rukopis, barvy, styl, světlo, zkrátka zde nebyla konzistence. Pozadí v mém filmu jsem přitom napočítal třicet. Teprve v tu chvíli začala ta úmorná fáze tvorby prostředí.

Proces trval přibližně 3 měsíce, ve kterých vzniklo 2127 vygenerovaných prací. Mým úkolem bylo nástroj ve formě AI pochopit a posouvat se blíž a blíž k mé vysněné představě. Vygenerované prostředí by bylo, co teď? Prostředí se nikdy úplně neshodovalo s mou představou. Proto jsou ve filmu případy, kdy je třeba jedno prostředí seskládáno ze čtyř různých generací. Příkladem je pohled na věž, ve které každý plán pochází z jiného obrazu. Mimo to bylo třeba i domalovávat, světlit, přebarvovat nebo deformovat. Ve výsledku však vznikl svět, ve kterém byla radost vyprávět příběh.

Dále bylo třeba vytvořit charaktery pro loutky. Skici by byly, na jejich výtvarnou realizaci tradiční cestou jsem ale po práci s AI neměl chuť. I zde mi pomohl *MidJourney*, kde však byl můj zásah několikanásobně důležitější, než to bylo u prostředí. Všechny charaktery jsou vytvořeny technikou koláže. V lepších případech se jednalo o vygenerování helmy a bylo hotovo. V nejhorším případě se jednalo o složitou koláž draka, který byl tvořen z vícero materiálů. Nejdůležitějším charakterem však byla princezna, na jejímž obličejí stál celý film. Loutky pak dostal na starost můj kolega specializující se na rigy, který loutkám dodal kostru a připravil je k animaci.

Časově nejnáročnější, avšak pro mě osobně nejintuitivnější, byla animace. Charakterů je ve výsledku osm, pokud nepočítám všechny ty vlaštovky, portrét a jiné rekvizity. Hlavním charakterem je pochopitelně rytíř, který je v 90 % záběrů.

Abych měl nad animací a dějem kontrolu, využíval jsem animační metody zvané blocking. Stejně jako u animatiku, jsem pomocí této metody nahodil všechny hlavní fáze rytíře. Ve chvíli, kdy mi film v této formě dával začal fungovat, jsem přešel na druhou část blockingu. V té jsem všechny hlavní fáze rytíře propojil mezifázemi a opět zkontroloval. Další části pak byly hlavně o detailech, animaci tváře a přidání rekvizit.

Sekundárními charaktery jsou kůň, drak a princezna. Ty jsem animoval bez využití blockingu, jelikož se ve filmu objevují jen v určitých částech filmu.

Terciární postavy jsou pak využity jen pro jednotlivé gagy v průběhu filmu. Jedná se o žábu, truhlu, ducha a nového rytíře v závěru filmu. Pracovat s nimi bylo nejspokojivější, jelikož se jednalo o poslední dílky skládačky. Pak už zbývaly jen detaily v prostředí, jako jsou vlaštovky nebo trosky v drakově komnatě.

5 POSTPRODUKCE

V postprodukční části se zaměřím na postupy, které vedly ke kompletaci a vizuálnímu zkrášlení mého filmu. Zahrnu zde také zvuk, na kterém se začalo pracovat až po dokončení obrazu.

V poslední části filmu jsem měl možnost si zahrát na opravdového režiséra. Finanční podpora mého filmu mi umožnila pracovat s hudebním skladatelem a zvukařem. Po online hovoru, kde jsme prodiskutovali mou představu, jsem vytvořil novou verzi náhledu mého filmu, doplněnu o časový kód a pípnutí na začátku i konci filmu. Časový kód sloužil zvukařům čistě pro orientaci ve filmu. Pípnutí pak slouží pro přesné nasazení zvukové stopy, při vzniku nových verzí obrazu.

První nástřel hudby mě mile překvapil. Všechny scény najednou ožily a v kombinaci s obrazem mnohonásobně podtrhly atmosféru každého jednoho záběru. Bylo však třeba dost úprav rámci tempa či časování, aby film fungoval dle mých režijních záměrů. K pozdější verzi se přidaly i ruchy, které zkonkrétnily veškerou akci. Výsledná zvuková stopa pro mě byla absurdním skokem v mé filmové tvorbě. *Love Quest* je totiž mým prvním snímkem, ve kterém se důstojným způsobem pracuje se zvukem a podtrhuje zážitek z díla.

Audio je hotovo, teď je třeba dotvořit obraz. Po vyrenderování scén, které měl na starosti kolega přes technikálie, bylo třeba vyřešit pár vizuálních záležitostí. Hlavní z nich, bylo zasazení rytíře do prostředí. Světlo a barva v prostředí se pozadí od pozadí liší. Bylo třeba vyrenderovat rytíře a další postavy zvlášť, aby s nimi bylo možné dál pracovat. Tato část probíhala v *Adobe After Effects*, kde jsme pomocí adjustment layers dosáhli vizuálního spojení postav s prostředím.

Dále přišlo ladění obrazu pomocí filtrů a efektů, které prohloubily prostor a pomohly výtvarné kvalitě. Nakonec už jen stačilo dopsat titulky a nalepit je do obrazu, čímž byl *Love Quest* konečně dokončen.

ZÁVĚR

Tento ročník je nejspíš posledním rokem mého studentského života a jsem rád, že jej uzavírám filmem, na který jsem měl dostatek času a prostředků, aby dostal potřebnou péči. Během studia jsem zápasil s množstvím oborů, které tvorba autorských filmů zahrnuje, což mělo neblahý efekt na mé předchozí projekty. Jsem proto rád za zkušenosti, které jsem při vývoji *Love Questu* mohl nabrat z pozice režiséra. Vedení specialistů v oblastech filmu, kterým nerozumím, mi potvrdilo důležitost týmové práce, která je zásadní pro vznik úspěšnějších projektů.

Hlubším rozbořením filmového gagu jsem se navíc sblížil s formou, která mou tvorbu zásadním způsobem ovlivňuje. Definice a příklady, ke kterým jsem v průběhu této práce došel, mi dodávají určitý nadhled, který mi pomůže zhodnotit celou svou uměleckou tvorbu. Z těchto poznatků pak můžu vycházet v budoucí tvorbě, která bude stát na pevnějších základech gagové teorie.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. CARROLL, Noel. *Theorizing the Moving Image*. Velká Británie: Cambridge University Press, 1996. ISBN 978-0-521-46049-1
2. HORTON, Andrew. *Comedy/Cinema/Theory*. USA: Berkeley: University of California Press, 1991. ISBN 9780520910256
3. KAPLAN, Steve. *The Hidden Tools of Comedy: The Serious Business of Being Funny*. USA: Michael Wiese Productions, 2013. ISBN 9781615931408
4. SKATSSOON, Judy. *Why We Laugh at Slapstick*. abc.net.au [online]. 3 October 2006 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://www.abc.net.au/science/articles/2006/10/03/1753373.htm>
5. DEGUZMAN, Kyle. *What is Satire — 3 Types of Satire Every Storyteller Should Know*. studiobinder.com [online]. 25 July 2021 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-satire-definition-examples/>
6. CYPRUS, Sheri. *What is a Running Gag?* wisetour.com [online]. 3 May 2023 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://www.wisetour.com/what-is-a-running-gag.htm>
7. MARSH, Calum. *The Real Reason the Minions Have Taken Over the World*. nytimes.com [online]. 6 July 2022 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2022/07/06/movies/minions-movie-comedy.html>
8. DOXTADER & MCGINN. *Scary Movie 4 Lacks Humor, Originality*. ndsmcobserver.com [online]. 19 April 2006 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://ndsmcobserver.com/2006/04/scary-movie-4-lacks-humor-originality/>
9. GROSS, John. *The Oxford Book of Parodies*. USA: Oxford University Press, 2010. ISBN 9780199548828

Obrázky v teoretické části jsou snímky z filmů.

