

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Clean“

Josef Malík

Bakalářská práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Josef MALÍK**
Osobní číslo: **K08011**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Clean"**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Clean".

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Clean"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Škola kresleného filmu, Borivoj Dovnikovic, ISBN 978-80-7331-087-5

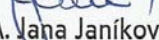
Úvod do estetiky animace, Jiří Kubíček, ISBN 80-7331-019-8

Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace, Edgar Dutka, ISBN 80-7331-069-4

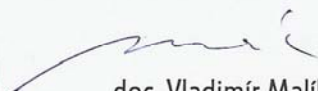
Minimum z dějin světové animace, Edgar Dutka, ISBN 80-7331-012-0

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2010**
Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2011**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 19.5.2011

.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Tato práce popisuje vznik animovaného filmu. Jedná se o krátký autorský film, který má převážně experimentální formu a je realizován jako loutková animace. Práce je rozdělena do dvou částí. V teoretické části se text zabývá inspirací, která autora vedla k užití právě takové formy díla, a funkcí experimentu ve filmové tvorbě. V neposlední řadě se pak zabývá vývojem námětu a scénáře, výtvarného pojetí celkového díla, jeho dílenskou přípravou a proměnou představy loutky hlavního charakteru, provázaností animace, zvuku a hudby a probírá problematiku natáčecí techniky a prostoru atelieru. V praktické části pak text pojednává o samotné realizaci díla, řešení technických problémů v animaci a dílenské přípravě, práce na postprodukcí a zvukové stopě díla.

Klíčová slova: animace, experiment, zvuk, loutka

ABSTRACT

This written work describes the development of an animation film. It's a short author movie which is mostly experimental and it's done in puppet animation. The work is divided into two parts. In the theoretical part the text is about inspiration which led the author to use this form and about function of experiment in filmmaking. Finally the text is about developing of screenplay, art design, transformation of ideas of the main character puppet and about cohesion of animation, sound and music, discusses the problems of filming equipment and studio place. The practical part is about realization of the movie, solving technical problems in animation and about work on puppets and sets, postproduction and sound design.

Keywords: animation, experiment, sound, puppet

Děkuji panu Šebestovi a paní Čechákové.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Celou práci jsem vypracoval samostatně a bez cizí pomoci.

.....

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 INSPIRACE A MOTIVACE	10
1.1 EXPERIMENT A FILM	10
1.2 INSPIRACE.....	13
2 PŘÍPRAVA FILMU	16
2.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	16
2.1.1 NÁMĚT A SCÉNÁŘ.....	16
2.1.2 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	17
2.2 DÍLENSKÁ PŘÍPRAVA.....	20
2.2.1 KULISY.....	20
2.2.2 LOUTKA	22
2.3 NATÁČECÍ TECHNIKA	24
2.3.1 FOTOAPARÁT	25
2.3.2 STATIVY A JÍZDY	25
2.3.3 OSVĚTLENÍ	26
2.4 PROSTOR ATELIÉRU	27
II PRAKTICKÁ ČÁST	28
3 REALIZACE FILMU	29
3.1 ANIMACE	29
3.2 POSTPRODUKCE	31
3.2.1 OBRAZ A STŘIH.....	31
3.2.2 ZVUK A HUDBA.....	32
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35

ÚVOD

Animovaný film je přibližně stejně starý jako film hraný. Jako forma audiovizuálního díla má tedy stejné principy a musí být narativní. Tento postoj k filmu, a všeobecně k jakékoliv formě umění, jenž má princip něco sdělit, je dle mého názoru přežitkem. Dílo bez příběhu může mít stejnou výpovědní hodnotu jako jakékoliv jiné. Lidé jsou příliš rozmazlení a odmítají se jakkoliv do průběhu zapojit, zapomínají na svou představivost a mysl, zhýčkáni hýbající se barevnou plejádou záběrů, která po nich vyžaduje pouze soustředění. Jakmile nemůžeme film zastavit a odskočit si, ztrácíme koncentraci. Proto zastávám princip díla bez příběhu, u kterého je možné kdykoliv přestat sledovat obraz a nic vám neunikne, v podstatě je jedno, zda-li ho vůbec sledujeme, toto rozhodnutí je pouze na nás.

Tato písemná bakalářská práce pojednává o realizaci mého krátkého loutkového filmu. Jedná se o film zaměřený na animaci výhradně na rytmus, doplněný zvukovou kulisou, o vizuální experiment. Snímek nemá pevný děj, jde pouze o snahu zachycení povahy zvuku a hudby do vizuální formy loutkové animace. V textu se snažím vysvětlit svůj postoj ke klasické animované tvorbě a popsat mé chápání animovaného filmu jako audiovizuálního díla. Jelikož odmítám pojem komerční animace a filmu jako takového, budu se snažit o vysvětlení mého přístupu k animaci, jakožto i popsat průběh vzniku loutky a kulisy a realizaci samotného natáčení a postprodukce tohoto díla.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRACE A MOTIVACE

Základem dobré myšlenky je vždy inspirace okolím a vnímáním světa vlastníma očima. V dnešní době můžeme inspiraci čerpat z nespočtu témat a již vytvořených děl, pravdou však je, že vždy závisí pouze na člověku samotném jak si informace, které mu byly předány prostřednictvím nějaké inspirace, potažmo výtvarného díla, budeme-li se bavit konkrétně, interpretuje. Inspirace je velmi subjektivní a nedá se snadno vyložit či snad vysvětlit někomu, kdo má zcela odlišné vnímání reality. Mě osobně většinou dílo neoslovuje celkem, nýbrž svými částmi, které mě uchvátí a předají potřebný popud k zamyšlení a úvaze. Je samozřejmé, že mě oslovuje i dílo samotné jako celek, ale většinou je to právě díky malým detailům, které mě přijdou něčím výjimečné a vhodné k dalšímu přemýšlení a celkovým rozvinutím jejich podstaty. Právě z těchto střípků pak skládám můj celek a názor. S tímto polotovarem pak pracuji dále, rozvíjím ho a přidávám další nápady čerpané od jinud. Inspiraci však převážně nacházím v obyčejných věcech, jenž mě oklopují. Stačí se pořádně rozhlédnout, inspirace nás přímo obklopuje. Já se snažím vykládat si obyčejnost reality v jiném pohledu. Když jde člověk po venku, vždy ho něco zaujme natolik, že se na tím nechvíli pozastaví a začne přemýšlet. Já se snažím si uchovat onen dojem a pak ho nějak zakomponovat do nějaké formy, ve které by se dal využít. Nejedná se pouze o filmové dílo, ale i o jiné oblasti umění, jako například fotka či obraz. Přetvořují onu myšlenku tak dlouho, dokud nemá nějakou konkrétní formu. Ne vždy je myšlenka použitelná hned nebo ji nelze nějak smysluplně vyložit, ale většinou časem dozraje a najednou dává smysl, nabývá konkrétních rozměrů. Pak už stačí ji realizovat, což je většinou kamenem úrazu. Neboť ne vždy je uvedení myšlenky do její hmatatelné podoby možné, ať už díky nezkušenosti nebo právě kvůli neschopnosti ji vtisknout reálnou podobu, která by se shodovala s podobou v představách.

1.1 Experiment a film

Celý vývoj umění je dle mého názoru založen na experimentu s formou či vyjádřením, ať už se jedná o realistickou malbu nebo expresivní až abstraktní sochu. Vždy musel autor začít přemýšlet nad metodou, experimentovat s barvou a materiálem, s vyjádřením a úlohou onoho díla. Snaha vybočit z předepsaného konceptu je snah hlavní náplní umění a posunuje ho dále. Nebýt pokusů o novátorství, by umění skončilo ve slepé ulici a všichni by dnes malovali stejně, umění by se stalo uniformním. Jen díky přístupu umělců, kteří nechtějí upadnout v zapomnění, díky tomu, že tvoří v duchu doby a v daných měřítkách, se

umění posunulo. V dnešní době je umění již trochu vyčerpané a dle mne stagnuje. Jde však o problém toho, jakou novou formu zvolit. Malba ani jiná starší média již příliš rozvíjet nejdou. Jejich náplň je vyčerpaná a snaha o něco nového většinou končí přetvořením už existující myšlenky nebo paskvilem. Formou, která má ještě nějaký potenciál, je právě pohyblivý obraz. Jako médium je poměrně mladý a neustálý rozvoj technologie posouvá hranice jeho interpretace neustále vpřed. Hlavní jeho prioritou je proměna v závislosti na čase, tudíž možnost jisté formy interakce se zvukem a jinými formami. Dnes již není výjimkou kombinace projekce obrazu s divadlem, nemluvě o fenoménu vjingu, kdy obraz přímo doplňuje hudební produkci.

S vývojem kinematografie, myšleno formou filmu jako takového, je experiment pevně spjat. Ať už se jedná o hledání přijatelné technologie snímání obrazu a jeho projekce, tak jeho žánru a vizuální podoby a v neposlední řadě výpovědi a obsahu. Počátky filmu jsou v podstatě pouze snahou přenést realitu na médium. Nemají žádný obsah a jediné, co na nich můžeme vidět, je zachycení skutečnosti vytržené z kontextu. Až později nabývá film svých rysů a snaží se divákovi zprostředkovat nějaké téma formou příběhu s pointou. V naší době se tyto snímky jeví nepochopitelně, jelikož si člověk zvykl na zvukovou stránku, a tudíž mu němý film, který příběh vypráví formou obrazu společně s komentářem, nepůsobí kompaktně. Je to takový předchůdce výše zmíněného vjingu, neboť produkce němých filmů bývala doprovázená živou hudbou. V této formě byl film dle mého názoru uměním a až později se stává jakousi pouťovou zábavou. Samozřejmě to není případ všech filmů, ale dozajista se to týká většiny dnešní produkce. Stačí se ohlédnout zpět do minulosti a na tvorbu režisérů jako byli Murnau nebo Wiene. Jejich filmy jsou v porovnání s dnešními filmy dozajista uměním. Vizuální stránka *Kabinetu doktora Caligariho* je krásnou ukázkou přenesení německého expresivního umění do filmu. V dnešní mainstreamové době se na vizuální stránku pohlíží pouze formou postprodukce natočeného obrazu. Čím více digitální postprodukce, tím více zábavy. Film pak ale ztrácí na autentičnosti a jeho kvality tím pro mne rapidně klesají. Už nejde o film, který má něco sdělit, ale pouze o to, aby člověk zapomněl na hodinu a půl, co se nachází okolo něj. Samozřejmě ne všechny dnešní filmy se dají takto hodnotit, vzniká spousta nezávislých filmů, které mají jistou formu poetiky nebo vizuál, jenž je odlišuje od ostatních. Bohužel se ale tyto filmy nedostávají do obvyčejné produkce a jsou výlučně na programu festivalů, které se je snaží přiblížit nejširší veřejnosti, která však většinou nejeví zájem. Je to škoda, jelikož tyto filmy by dozajista obohatili jejich pohled na svět a rozšířily jejich obzory. Na druhou stranu chápu, že většina

lidí si potřebuje odpočinout a zregenerovat se po dni v práci či jiné činnosti, a pro tento případ není sledování filmu, který potřebuje jistou interakci a domýšlení ze strany diváka, správnou volbou.

Jak jsem již předeslal výše, film sám o sobě vybízí k experimentu. Ať už jde o vizuální podobu filmu, tak i jeho podání po narativní stránce. Film si vybuďoval za svoji existenci jistou formu, hlavní je asi příběh, výpověď, bez které pozbývá smyslu. Příběh je dán už od dob antického dramatu, má přesně definovanou kostru, která je dodržována, ať si to uvědomujeme či ne. Vždy se musí v příběhu něco stát, přichází krize, aby se dalo něco řešit a mělo vlastně smysl, aby byl důvod vůbec příběh sledovat. V rámci literatury je to nezbytné, i když si myslím, že číst knihu o ničem může mít taky přínos, čtenář se ztotožňuje s postavou a využívá vlastní imaginaci. V rámci filmu jede o empatii. Je nám předkládán daný obraz, který můžeme těžko měnit, tak jako to jde u literatury, a proto je jedinou formou, s kterou může divák pracovat příběh. Kvůli tomu zastávám názor, že film by konkrétní příběh neměl mít, jenom jemnou strukturu, kterou si divák dotvoří detaily, aby měl ve své mysli konkrétní obraz a děj. Vyvrcholení filmu závěrečnou pointou mi také přijde naprosto zbytečné, není nad to, když odcházíte z projekce a přemýšlíte, co se mohlo stát, o čem to vlastně bylo. Pak přijde proces domýšlení a zpětné rekonstrukce vašich myšlenek a pocitů. Je zcela jasné, že takový film není vůbec jednoduché vymyslet a následně realizovat. Navíc film, bez zcela jasného děje, by nebyl přijat veřejností asi kladně. Film, jenž postrádá děj, se může jevit jako zcela zbytečný, avšak není to pravda. Vymyslet film, který nemá příběh, je často daleko těžší, než vymyslet zápletku do normálního díla. Co takový experiment nemá, musí dohánět ve vizuální stránce nebo zvukové, nejlépe dohromady, kdy je obraz doprovázen hudbou nebo ruch, či naopak. Obrazové experimenty jsou občas pro obvyčejného diváka nepochopitelné a působí stejně, jako abstrakce v malbě. Například McLeren experimentuje přímo s filmovou surovinou, různě ji deformuje, škrábe přímo do filmového pásu a užívá barev. Vzniká tak koláž po sobě rychle jdoucích obrazů, které působí jako stroboskop barev. McLeren posouvá vnímání filmu jako takového a utváří z něj spíše výtvarné umění, jakoby prezentaci dynamického obrazu. Proti němu v oblasti filmového experimentu stojí kupříkladu Elias Merhige s lyrickým filmem *Begotten*, který už působí filmověji, ale není také určen běžnému divákovi. Brutální záběry působí naturalisticky až perverzně. Vizuálně klidnější a pochopitelnější jsou pak rané filmy Petera Greenawaye, který kombinuje statický obraz s komentářem. Většinou statické záběry jsou doprovázeny mluveným slovem, které popisuje nějaký příběh. Konkrétně ve filmu *Vodní*

Wracketi popisuje fiktivní historii smyšlené společnosti ovlivněn dílem J.R.R.Tolkiena v kombinaci se záběry na volnou přírodu, zejména pohledy na mokřady a vodu. Ještě ambientnější je experimentální dokument 13 jezer od známého amerického režiséra Jamese Benninga znázorňující pouze statické záběry na americká jezera. Dokument je vůbec pro experiment vhodný, dokazují to filmy Baraka od Rona Frickeho nebo cyklus dokumentů od Godfreye Reggia. Tato forma experimentu je asi nepřístupnější široké veřejnosti a nebudí dojem úplné smysluplnosti. V oblasti animace je experiment ještě více rozšířený. Je to hlavně díky dostupnosti tohoto media a celkové finanční nenáročnosti. V této době, kdy je počítač nezbytností, může experimentovat kdokoli. Jde to vidět na vzrůstající oblibě projekcí k produkci hudby, což však nepatří k tradiční formě, neboť se jedná o reálnový morfining a deformaci nahraných video samplů. V normální filmové animaci se experiment projevuje většinou užitím nevšedních předmětů k samotné animaci, jako užívá například Jan Švankmajer, nebo využitím nových postupů a technologií, ať už se jedná o přímou práci s filmovým materiálem nebo již výše zmíněné použití počítače. V klasičtějším chápání animovaného filmu jako média nezbyvá než nezmínit loutkový film Ulice krokodýlů bratří Quayů, který je krásným příkladem temné pocitové animace, a animované dílo Jan Švankmajera. V kreslené animaci pak kupříkladu film Michaely Pavlátové Repete, kde se neustále opakují krátké smyčky, které se ovlivňují a navzájem prolínají, aby se ke konci opět vrátil na začátek, a dílo Petra Síse. Animace je prostě vděčná forma k experimentu a její možnosti jsou takřka nevyčerpatelné, jelikož se dá kombinovat spousta stylů a postupů, nemluvě o fúzi s ostatními formami umění.

1.2 Inspirace

Jak už jsem uvedl, inspirace se nachází všude kolem nás, stačí se jen rozhlídnout. Já osobně vnímám jako inspiraci nejvíce hudbu, případně zvuk, jenž někde slyším. V případě mého bakalářského filmu mi bylo inspirací poslech skladby Clean od kapely Lu. To bylo ještě před tím, než jsem nastoupil na Filmovou školu ve Zlíně. Poté se mi v hlavě začala pomalu formovat myšlenka natočit videoklip. Na mysli jsem měl nekonkrétní obraz, jakýsi koncept nebo snad ideu, kterou jsem pak rozvíjel o další nápady. Postupně tak vznikal jasnější nápad, jak má film vypadat. Ovlivněn různými skutečnostmi jsem vymyslel nakonec jednoduchý klip, který jsem se rozhodl realizovat jako kreslenou animaci. Jelikož jsem v té době neměl o kresleném filmu ponětí a nevěděl, jak zrealizovat podstatnou část díla, celou věc jsem odložil a věnoval se dalším projektům. Byl jsem však pevně rozhodnut film nato-

čit a tak jsem ho uchoval v myšlenkách, abych se k němu mohl později vrátit. Postupem času jsem neustále měnil formu a styl, pod jakým jsem si ho představoval. Od kreslené animace jsem dospěl k pixelaci, která mi přišla nejméně náročná. Problém byl ale s prostředím, které hraje důležitou roli. Měl jsem najít nějaké exteriéry, které se mi zamlouvaly, ale nebyly úplně podle mých představ. Jelikož jsem nechtěl odbočovat od mé imaginace, dospěl jsem k názoru, že nejlepší bude film natočit jako kombinovaný nebo loutkový. Jenže loutka potřebuje prostor a je docela nákladná a k vytvoření kombinovaného filmu jsem neměl dostatečné prostředky a techniku, nezbývalo nic jiného, než film opět nechat uležet. Vzpomněl jsem si na něj až po přijetí na školu do Zlína a začal s ním pracovat. Jelikož u prvotní myšlenky jsem neměl o animaci vůbec ponětí, shledal jsem, že projekt je značně nedomyšlený a jeho realizace nebude až tak snadná, jak se zprvu jevilo. Kombinovaná forma měla být fúzí uměle vytvořených prostorů s pomocí kartónu a postavu jsem chtěl dokreslovat na jednotlivé snímky pomocí tabletu, jenže jsem nevěděl, jak vyřešit světlo na postavě, scházela mi potřebná výtvarná průprava a navíc jsem neuměl využívat animačního softwaru. Samotná příprava podkladů pro tento nápad byla nad mé schopnosti a mé zkušenosti ohledně kresby postavy v perspektivě také nejsou valné. V úvahu tedy přicházela loutková animace, jenž mi přišla jako nejschůdnější. Teď onoho kroku lituji, neboť mi nápad realizovat jako kombinaci technik přijde více zajímavá. Dále se podstatně změnili mé priority ohledně hudby a jejího stylu. Chtěl jsem však i nadále ponechat hudbu jako nosnou stránku projektu, neboť mi to tak přišlo správné, jelikož právě ona mi vnukla onu stěžejní myšlenku. Jelikož jsem ale vizuální koncept filmu značně pozměnil, přišlo mi, že by spolu obraz a zvuk moc nefungovaly. Z původně klasické animace o jedné postavě, která se snaží najít cestu ven ze samoty útekem z bytu přes město, jsem došel k animaci na hudbu, kdy obraz reaguje na rytmus a harmonii skladby. Prostředí jsem umazal konkrétní ráz, pod vlivem podoby Zlína jsem veškeré objekty změnil na kubické předměty, bez jisté známky účelnosti. Díky tomu jsem taky v představách změnil z určité postavy na nespécifickou figuru bez obličeje a jakékoliv možnosti ji identifikovat nebo přiřadit nějakou vlastnost či charakter. Popudem k tomuto kroku byl můj vnitřní nesouhlas s většinovým chápáním animace jako kreslené grotesky nebo roztomilého loutkového filmu s dobrým koncem, jehož jediným účelem je pobavit. Tudíž jsem změnil i postoj k předtím vybrané hudbě a přehodnotil své stanovisko vytvořit klip na onu skladbu. Rozhodl jsem se proto vytvořit spolu s pomocí mého kamaráda Mojmíra Měchury, jenž má zkušenosti s komponováním, atmosférickou hudbu čistě elektronickou cestou konkrétně pro tento film, aby bylo propo-

jení obou složek kompaktnější než by tomu bylo, kdybych využil původně vybranou skladbu. Hudebně-zvuková složka je ovlivněna elektronickou hudbou, především pak experimentálnějšími pojetími tvory, jako je noise, industrial a drone, částečně minimalistická tvorba. Jedná se o styly, které nejsou příliš melodické, spíše jde o jakousi zvukovou stěnu, dá-li se to tak popsat, která tvoří nedílnou součást atmosféry a vyznění filmu jako celku. V podstatě jsou obě složky neoddělitelné a měly by působit jako jedno dílo, obraz podporuje zvuk, který naopak reaguje na vizuální stránku. Jde pouze o to, zda to tak funguje ve skutečnosti či nikoliv. V neposlední řadě bych rád uvedl, že vývoj postoje člověka k nějakému tématu se průběhem času formuje a je ovlivněn zkušenostmi a poznáním nových lidí. Konkrétně já jsem byl velkou měrou ovlivněn svým okolím, ve kterém se pohybuji. Od původní představy o animovaném filmu, která byla totožná s představou většiny, jsem došel k nynější vizi zejména díky kamarádům, kteří se věnují videoartu a vjingu a také kvůli festivalu PAF v Olomouci, jenž zprostředkovává divákovi neotřelou cestou nové pojetí animace a uměleckého videa. V hudbě mě pak v poslední době ovlivnil a inspiroval koncert Alva Noto a Ryoji Ikeda a kamarád Mojmír Měchura.

2 PŘÍPRAVA FILMU

Stěžejní práci na filmu je jeho příprava, která by měla být pečlivá a dokonale provedená. Bez toho je pak realizace filmu obtížnější a neustále se vynořují nějaké problémy. V mém případě jsem celkovou přípravu podcenil, a proto jsem se dostal do časového skluzu. Nestačí mít celkový koncept díla pouze promyšlený v hlavě, ale není od věci ho mít zapsaný a neustále k ruce. Práce se tím značně zjednodušuje a nedochází pak k řešením nastalých nepředvídaných situací přímo na místě natáčení. Na druhou stranu jsou některé případy komplikací nepředvídatelné a nepomůže vám nic, kromě pomoci někoho zmocněného nebo zásahu vyšší moci.

2.1 Literární příprava

Nedílnou součástí filmu je scénář, ať už literární nebo technický. Bez něj to nejde a nikdy nešlo. I film, který zjevně postrádá příběh, by měl mít nějakou formou vypracovaný scénář, kterého se dá během natáčení držet a korigovat jeho pomocí proces realizace. Bez něj se věci pouze komplikují, a pokud nemá člověk snahu vytvořit nějakou obrazovou improvizaci, je scénář hlavní jistota, že ze zamyšleného díla nevznikne pouze nesourodá plejáda záběrů, které postrádají smysl. Smyslem nemíním dějovou linku, ale filmový celek jako takový, který by měl být vždy kompaktní a vizuálně-zvukově sourodý. Na mysli mám návaznost a působení díla na diváka, který jej sleduje a utváří si na něj názor.

2.1.1 Námět a scénář

O námětu jsem se již obšírně rozepisoval v části o mé inspiraci, tudíž se jím zde nebudu již příliš zabývat. Jeho vývoj byl proces zdlouhavý a prošel řadou zásadních proměn. Vzhledem k původní myšlence je jeho finální podoba diametrálně odlišná a z příběhu se vyvinul v jinou formu, se kterou se ztotožňuji v dnešní době. Námětem je pocit bezvýchodnosti hlavní postavy, která je sama, a snaha uprchnout ze světa, ve kterém se nachází. Světa, jenž symbolizuje samotu a úzkost. Jedná se o jakousi cestu ven z nitra, která vede skrze podvědomí a vědomou očistu. Smyslem je únik ze stísněnosti a nalezení východiska, jak ven z této situace. Přepis námětu do literární podoby nebyl vůbec jednoduchý, jedná se spíše o popis záběrů a co se v nich děje, než o plnohodnotnou literární formu. Jelikož jsem měl film vymyšlen obrazově, převod na povídku nepřipadal v úvahu a jakákoliv o to byla snaha, nesetkala se s úspěchem. Proto jsem nakonec zvolil podobu bodového scénáře, a jak jsem se zmínil výše, jde pouze o popis obrazu a konání hlavního charakteru. Tento po-

chybný scénář pro mě měl pouze informační funkci a nebýt toho, že byl vyžadován, bych se jeho psaním vůbec nezabýval. Jeho smysluplnost a praktičnost k vazbě na samotnou realizaci filmu byla mizivá, daleko důležitější byl technický scénář, který obsahuje stejné informace, jenž jsou díky obrazové složce a číslování jednotlivých záběrů, více užitečné a vhodné, pokud má práce mít určitý koncept.

2.1.2 Technický scénář

Důležitost precizního zpracování technického scénáře snad není ani potřeba zmiňovat. Jedná se stěžejní část přípravy, která zabere poměrně dost času, aby měla nějaký smysl a plnila plnohodnotně svou funkci. Realita však bývá povětšinou jiná a většinou člověk naráží tvrdě na zem a zjistí, jaké má scénář nedostatky. Většinou se nepodaří zahrnout do něj všechno a neuvažování nad technickým řešením scén se nevyplácí. Představa se většinou rozchází ze skutečností a je tudíž nutné přistoupit ke kompromisům a změnám, které jsou nezbytné, aby se film natočil. Vymyslet si spoustu záběrů z různých úhlů a jejich následné střihání je sice pěkné, ale ne vždy je možné je realizovat. Pokud nemá autor dostatečné povědomí o možnostech prostoru a o kamerové technice, je pak skoro nemožné natočit své vize tak, jak je vidí ve své mysli. Toto je i můj případ, kdy jsem měl v hlavě přesnou představu, jak má snímek vypadat, jak má vypadat každý záběr a jakou má mít kompozici, kdy a kde použít kamerovou jízdu či nájezd a odjezd. Celkově jsem měl promyšlené veškeré záběry a obrazy, skutečnost však vypadá jinak, což mě mrzí, ale snad to bude pro mne poučením pro příště.

Postup vytváření obrazového scénáře byl úzce spjat s neustálým poslechem prvotní skladby. Byl to proces značně psychicky náročný, neboť několik hodin poslouchat v kuse jednu skladbu není moc příjemné. Možná i tato zkušenost mě vedla ke změně hudební podkladu, ale těžko říct. Měl jsem vymyšlenou úvodní scénu a několik dalších, které jsem se pak snažil celkově propojit, aby dávaly určitý smysl. Návaznost vycházela z propojení jednotlivých prostorů, které jsem chtěl ve filmu použít. Reakce prostředí na rytmus a harmonii či na změnu motivu z klidné roviny do dynamických pasáží. Nápadů jednotlivých scén jsem si zakresloval a zapisoval na papír, film vznikal v mých představách po kouscích, nesouvisle a nekontinuálně. Když jsem měl vymyšlenou podobu všech prostorů, začal jsem je propojovat jako skládanku, ještě bez úvahy nad záběry. Vytvořil jsem si jakousi mapu, na které se odehrává film a cestu, jakou jí postava projde. Když jsem vymyslel toto, začal jsem se soustředit na jednotlivé záběry, ať po kompoziční stránce, tak po stránce velikosti

záběru a pohybu kamery. Práce nijak jednoduchá, neboť jsem měl zpočátku ideu, že střih by měl také částečně doplňovat zvukovou stránku. Tato vize se však ukázala jako kontra-produktivní, do filmu vnesla pouze více zmatku než užitku, pročež jsem ji zavrhl. Záběry jsem teda řešil čistě jako obrazovou stránku a snažil se užít co možná nejvíce typů, od detailů po celky. Tato snaha však taky nebyla příliš šťastná, jelikož znamená neustálé přemísťování kamery a změnu nastavení clony a času, aby byl obraz jakžtakž shodný.

Příběh popsat nemůžu, jelikož je film poměrně bezdějový, ale budu se stroze přiblížit moji vizuální vizi. Celkově se film odehrává v prostoru, vyplněném kostkami a kvádry. Film začíná nájezdem do onoho pochybného světa a průletem jakoby městem k oknu v jednom s objektů, za kterým se nachází puristický pokoj s postelí, na které leží postava, hlavní a jediný charakter ve snímku. Pokoj by měl působit stísněně, připomínat vězení, ve kterém je postava uvězněna. Pokoj je osvětlen pouze prostřednictvím měsíčního svit skrze okno. Lotka vstane z postele a jde k oknu, aby mohla pozorovat měsíc na obloze. Výjevem měsíce jsem chtěl poukázat na samotu a zároveň volnost, postava chce být volna, uniknout ze samoty, obraz měsíce se tedy transformuje do podoby charakteru, jakási metafora přání a touhy po volnosti. Postava pak v pokoji objeví dveře, které na sebe, jakoby samy upozorní, v popudu na touhu po úniku. Východ z pokoje pak vede do chodby, která působí nekonečně a je osvětlena četnými otvory. Charakter tedy vstupuje do tohoto koridor, a vydává se tak na cestu, uniká pryč z vězení pokoje. Cesta chodbou má působit jednotvárně a pro splnění účelu, by její projití mělo trvat dlouho, až nekonečně. Nechtěl jsem však unudit diváka a zbytečně natahovat jeho agónii, proto je záběr zkrácen na danou dobu. Původně to měl být cyklus různých smyček, využívající rozmanité typy záběrů. Pouť chodbou je zakončena otvorem, vchodem, v její boční zdi, za níž se nachází prázdnota. Postava se rozhoduje, zda zpět do pokoje, tedy návrat do stísněnosti, nebo prázdno, ve které se nic nenachází. Nakonec se rozhoduje pro krok do prostoru a vyskočí ven z otvoru. Padá pustým prostředím, ve které jsou jedinou společností malé krychle. Na jednu z nich nakonec dopadá a ocitá se tak v nové situaci. Řeší jak z bezvýchodné situace, kdy nemá možnost jít nikam, pouze stát a pozorovat, co je kolem ní. Přiblížením k hraně se však najednou zjevuje možnost v podobě dalších kubických objektů, postava přechází přes ně a postupuje neznámo kam, bez cíle. Chůze přes kostky je zcela náhodná, vystávají možnosti, jakou si vybrat možnost, rozhodnutí je pouze na postavě samotné. Jak postupuje stále dále, prostředí se postupně mění, až najednou se neobjeví žádná další možnost. Najednou se ocitá opět sama na osamocené kostce, která visí jen tak v prostoru, zdá se, že cesta je u konce, když najed-

nou vyjede přímo u krychle vysoký kvádr, který roste jakoby do nekonečna, jeho vrchol se ztrácí v nedohlednu. Pomalu vyjíždí před postavu dveře, které když jsou na hraně s krychlí, zastaví. Postava nejistě vchází do otvoru, s tím, že netuší, o co se jedná a jak to s ní dopadne. Vejde tedy dovnitř a zjeví se v malé místnosti čtvercového půdorysu, bez zjevného účelu. Na konci je východ, totožný s vchodem, jímž charakter do místnosti přišel. Chvilí v onom prostoru setrvává, a pak se rozhodne pro další postu a vchází do protilehlých dveří, za kterými se nachází schody vedoucí nahoru, postava již neotáčí a vydá se po schodech vzhůru. Schody působí jako bez konce, ztrácí se ve tmě, někde jakoby v oblacích, obrazně řečeno. Po určitém čase postava dospěje vrcholu a vkročí na malou plošinu. Jakmile na ní stojí oběma nohama, schody se ztrácí, sjíždějí dolů. Záběr působí dojmem, že loutka na plošině vyjíždí jako výtahem směrem vzhůru. Postava opět zůstává osamocena v prostoru, žádná možnost cesty už není, a tak vyčkává, co se bude dít dále. Po chvíli jakoby se začalo něco měnit, všude kolem plošiny vjíždějí vysoké kvádry, které se postupně přibližují, až do chvíle, kdy postavu zcela obklopí a postavě zůstává jenom malý úzký prostor, ze kterého je možnost úniku již nulová. Obraz potom odjíždí, nechává loutku pod sebou, ta se pak úplně ztrácí, uzavřena v novém vězení, které je daleko více stísněné, než předchozí. Konec je tudíž poněkud neradostný, ale to je život taky. Na popud pana Štorcha, jako mého konzultanta pro literární přípravu, jsem byl nucen dodat na konec filmu nápis, který má dodat filmu pointu. Má poukázat na bezvýchodnost celkového děje, stojí na něm NO EXIT. Mě přišlo zbytečné ukončit film tímto způsobem, ale je to nejspíš pro dobro věci a pan Štorch jako nestranný supervizor a zkušený dramaturg mě přesvědčil, že tím dám celému snímku alespoň smysl. Nakonec jsem však od tohoto kroku upustil závěr nechal bez pointy.

Nástin mé vizuální představy jsem se rozhodl napsat do části o technickém scénáři, neboť literární scénář, pro mne neměl tak stěžejní funkci a vytvořil jsem jej až po tom, co jsem zpracoval storyboard. Popis se jeví nesmyslně a poněkud kostrbatě, neboť se jedná o čisté opsání obrazu a akce v něm, ne o děj. Jak sem se již zmínil, scénář jsem v průběhu natáčení modifikoval, ale jeho podstata zůstala zachována. Jen bylo nutné upravit délku některých záběrů a upustit od realizace náročnějších záběrů, neboť by jejich technická příprava byla náročná a zabrala by hodně tolik cenného času. Nakonec však celková idea zůstává stejná a nemění se.

2.2 Dílenská příprava

Samotná dílenská příprava je asi časově nejnáročnější při realizaci filmu. O to víc, pokud člověk pracuje sám a nemá příliš zkušeností s užíváním nářadí a ponětí o práci s materiálem, jenž hodlá použít na vytvoření kulis a loutky. Příprava se pak výrazně prodlužuje a nastává časová tíseň. Musí se hledat nové postupy a vytvářet jisté kompromisy, které pak mohou výrazně ovlivnit předcházející přípravu a celkově pozměnit ráz díla. Není na škodu promyslet dopodrobna veškeré konstrukce a postupy, usnadní to pak samotnou práci a nedochází k problémům, které se nedají vyřešit na místě. Také se hodí znalost práce s nástroji, které autor zamýšlí použít, není totiž příliš vhodné začít montovat model jakékoliv podoby bez předchozí zkušenosti s prací se vrtačkou nebo akušroubovákem. Znalost materiálu je taktéž nezbytností, kupříkladu dřevo je sice na opracování snadné, ale pro nezavěšené je jeho opracování nesnadné a občas stojí více úsilí, než si zaslouží. Člověk poté, co se mu nedaří podle jeho představ, ztrácí motivaci a chuť do práce, což zbytečně vede jen k dalšímu stresu a zpomalení natáčení. Jednoduše řečeno se při výrobě uplatňuje staré dobré pořekadlo: Dvakrát měř, jednou řež.

2.2.1 Kulisy

Podobu kulis jsem měl jasnou hned od začátku, a tudíž s vymyšlením jejich vzhledu až takový problém. Využil jsem k jejich tvorbě kartón, který jsem podlepoval dřevěnou výztuží, která měla jednak nosnou funkci, ale především složila k variabilitě a jednoduché práci s různými částmi, aby se dal prostor snímat z různých pohledů a úhlů. Hlavní problém však nastal s materiálem. Původní plán byl koupit velkoformátové kusy kartónu v nějaké výrobně lepenkových krabic, jelikož byl můj rozpočet na film ne zrovna velkorýsý, byl jsem donucen shánět materiál jinou cestou, takzvaně co ulice dá. Nakonec se mi podařilo objevit nekonečné zásoby kartónu v kontejneru u obchodního centra Čepkov, kde vyhazovali každý den nezměrné množství použitých krabic a obalů od nábytku. Pravdou však je, že jen malé procento tohoto odpadu se dalo využít, neboť měl většinou nevyhovující rozměr a pokud měl správné proporce, byl poškozen nebo zašpiněn. Problém taky nastal z dopravením ukořistěného a použitelného kartónu do školy, jelikož rozměrově byl poněkud nevhodný na přepravu hromadnou dopravou. Doteď mě mrazí v zádech, když si vzpomenu na nenávistné pohledy cestujících a neutuchající strach z přistižení revizorem. Nakonec se ale podařilo do školy dostat alespoň nějaký materiál a práce mohla započít. Jako první jsem se rozhodl postavit pokoj, ve kterém v podstatě začíná film, pokud neberu

v potaz úvodní scénu s nájezdem na právě tuto místnost. Moje představa byla taková, aby byl pokoj složený z různých odnímatelných částí, vůli snadnější práci s loutkou a možnosti volby úhlu pohledu a strany záběru. Kulisa má základ v půdorysu z kartónové desky, která je přilepená na desce z překližky, aby se do ní daly navrtat díry pro animační šrouby. Podklad má pak na sobě přilepeny dřevěné lišty, které slouží k uchycení bočních stěn, aby je pak bylo snadné odstranit v případě potřeby. Stěny jsem zhotovil dvojího druhu, protilehlé zdi jsou vždy stejné konstrukce. První typ, pro nějž jsou na podkladu připevněny dřevěné lišty, má podobu dvou kartónových desek spojených dohromady dřevěnými hranoly, které vytvářejí mezi kartónem prostor právě pro výstupek na půdorysu a místo pro založení podpěr druhého typu stěn. Jde o jednu desku s tenkým dřevěným výčnělkem, který slouží právě pro zpevnění a založení do drážky, pro vytvoření kompaktní konstrukce. Další kulisy představující interiéry mají povětšinou stejnou podobu, kupříkladu chodba je řešena skoro stejně, akorát u ní chybí možnost odebrání jedné z bočních stěn, neboť tato plocha slouží k rozdělení osvětlení přes malé štěrbinu, takže natáčení ze směru dopadu světla stejně nebyla možná, bez toho aby nezasáhla do celkového vyznění záběru. Proto je připevněna k podkladu. Bylo nutné jí vyztužit, jelikož délka chodby je přes metr a půl a díky výšce stěny docházelo k jejímu bortění. Chodba má daný rozměr proto, aby animace nebyla příliš zdouhává, sloužila k natočení chůze v několika úhlech pohledu a poté složením obrazu za sebe, aby divák nabyl dojmu, že chodba je delší než ve skutečnosti. Zbylé kulisy byly konstrukčně snadné, tedy kromě schodů. Jednalo se pouze o kvádry a krychle. Jedinou úlohou bylo zpevnit plochy, po kterých se měla pohybovat loutka. To jsem vyřešil podlepením oněch ploch navrtaným sololitem, jenž splnil svůj účel dokonale. Malý problém nastal u krychlí, které se ve filmu vznášejí v prostoru. Řešením bylo jejich upevnění na tenkou kulatinu, která se pak postprodukčně umazala. Ještě jsem vyzkoušel jiný postup, který mě přišel také vyhovující, ale jen pro některé typy záběrů. Slepil jsem kvádr, který jsem poté natřel na zeleno a kus jsem nechal nenabarven tak, aby vznikla krychle. Barva pak šla vyklíčovat v počítači. Největším projektem, co se kulisy týče, bylo tedy vytvoření schodů, které se objevují v závěru filmu. Schody měly také působit majestátně a prvotní plán byl, aby se na nich loutka zdála menší než ve skutečnosti. Proto jsem zvolil větší rozměry konstrukce, aniž bych domyslel, kolik bude na jejich zhotovení potřeba materiálu. Jelikož materiálu jsem měl nedostatek, musel jsem přistoupit k jiné podobě základní kostry. Původně jsem měl v plánu složit bytelnou stavbu, která by svou vlastní vahou měla kýženou stabilitu, ale nakonec jsem zvolil podobu jinou. Zhotovil jsem několik základních

dřevěných hranolů různé výšky odstupňované podle celkové výšky čtyř schodů, mezi ně jsem pak pomocí spojek vměstnal čtyři schody, zhotovené z malých kousků dřevěných desek. Celková konstrukce pak pozbývala stabilitu. Proto jsem musel zhotovit boční podpěry, aby se schody nenakláněly a nepadaly. Poté jsem na jednotlivé schody připevnil pomocí vrutů malé destičky s vyvrtanými otvory pro animační šrouby. Celou konstrukci kromě zadní strany polepil kartónem, aby vytvářela dojem kompaktnosti a zapadala do vizuální podoby filmu. Zadní strana zůstala nepolepena kvůli usnadnění přístupu ke šroubům a pohybu s loutkou.

2.2.2 Loutka

V mém filmu vystupuje pouze jedna postava. Od základní myšlenky, kdy měla konkrétní charakter, jsem dospěl až k finální podobě, kdy jsem charakter úplně smazal a snažil se vytvořit osobu naprosto nekonkrétní a bez jakéhokoliv jasného vzhledu. Pak následoval postup výroby, který nebyl úplně bezproblémový. Od původní vize, vytvořit model loutky z hlíny či jiného materiálu, pomocí kterého bych vytvořil formu, do které bych umístil drátěnou kostru loutky, a následně do ní vlil nějakou latexovou hmotu, jsem upustil. Chtěl jsem použít Lukopren, ale nakonec jsem dospěl k názoru, že není na loutku příliš vhodný, neboť je příliš tuhý a praská. Navíc nebyla jistota, zda by dobře přilnul ke drátěné kostře. O jiném materiálu jsem neměl v té době moc ponětí, zvažoval jsem ještě použití šlehaného latexu, ale ten u nás není příliš dostupný, a pokud s ním nemá člověk zkušenost, jde o běh na dlouhou trať, jelikož jeho příprava a užití není pro laiky vůbec snadná. Chvilí jsem přemýšlel také nad vymodelováním loutky z plastelíny, ale i tuto myšlenku jsem nechal být. Plastelína sice skýtá různé možnosti animace, ale její vlastnosti mi moc nezapadaly do konceptu filmu. Navíc by animace loutky, která v podstatě jenom chodí, vyrobené z plastelíny nebyla moc reálná, pokud by se nevymyslela nějaká sofistikovaná forma kostry a výztuhy. Jako jediná možnost se tedy jevila klasická drátěná kostra obalená molitanem a nějakým vhodným povrchem. Můj pokus sestrojít kloubovou loutku se nesetkal s úspěchem. Chtěl jsem klouby vytvořit pomocí šroubků a matic, nakonec však princip, který jsem vymyslel a domníval se, že by mohl fungovat, nevyšel. Nevěděl jsem, jak připevnit kloub napojit na zbylé části kostry. Pájené spoje neměly dostatečnou tuhost a lámaly se. Navíc se mi nepodařilo dořešit problematiku kyčelních a rameních kloubů, které mají možnost pohybu ve dvou osách. Nakonec se tedy realizace nezdařila a byl jsem nucen vytvořit kostru

drátěnou. První pokusy také nedopadly příliš dobře, tak jsem musel využít veškerou svou invenci, abych vymyslel funkční kostru, se kterou by se dalo snadno animovat. Když se na to dívám zpětně, zapojil jsem ji asi málo, neboť během natáčení se loutka projevila jako neanimovatelná. Přesto jsem se s tímto faktem nějak popral. Pro jistotu jsem vyrobil kostry dvě, jelikož ze zkušeností druhých jsem věděl, že loutky rády během animace rády stávkují a lámou se jim dráty, pod námahou neustálého ohýbání v jednom bodě. První loutku jsem zhotovil s využitím páleného drátu a dřevěných částí hrudníku, pánve a hlavy. Na páteř jsem využil dva smotané dráty, zatímco končetiny jsem vytvořil pomocí jediného drátu a prsty z užitím měděného měkkého drátu. Tato volba se později prokázala jako nešťastná, jelikož nohy a ruce pod vlastní tíhou neustále kmitaly. Zhotovil jsem proto druhou verzi loutky, u které jsem již použil smotané dráty na páteř i končetiny. Výsledkem bylo zvýšení tuhosti v oblasti kloubů a jejich větší odolnost vůči prasknutí. Ostatní části jsou shodné s první loutkou, akorát jsem místo dlani, které byly předtím tvořené zahnutím drátů z paží a omotáním a vytvarováním měděného drátku, použil opracovaný kus dřeva s nalepenými prsty taktéž z mědi. Malý problém nastal u chodidel, které jsem nevěděl, jak udělat. Zprvu jsem chtěl vymyslet jiný systém upevnění k povrchu kulis než je užití animačních šroubů, ale nevěděl jsem si s tím rady. Nápad vytvořit dokonale stabilní loutku se ukázal jako naprosto nereálný a užití jehel, které by se zabodávaly do kartónu, nebyl taky příliš důmyslný. Chvilí jsem si pohrával s myšlenkou využít magnetů, ale tu jsem posléze také zavrhl, neboť jsem nabyl dojmu, že loutku by obyčejný magnet stejně neudržel. Nakonec jsem tedy využil staré osvědčené metody matek a šroubů, která je asi nejvhodnější. Matice jsem tedy připevnil k nohám využitím smotaných drátů a celé chodidla pak vytvořil pomocí modelovací hmoty Fimo. Musel jsem tedy loutku vypéct, aby hmota ztvrdla a byla nepoddatná. Během této procedury se matky zanesly malými zbytky modelíny a musel jsem je pracně čistit, aby splnili svůj účel. Tento proces jsem musel ještě několikrát později zopakovat. Když jsem dokončil kostru, přišel na řadu proces obalování molitanem, který se jevil jako nejvhodnější. Bohužel se tato představa ukázala lichá, jelikož loutka po obalení nabyla jiných proporcí, než jsem chtěl. Navíc lepení pomocí Chemoprenu nebylo taky příliš efektní, na některých místech se molitan nepřilepil dokonale a vytvářel různé nerovnosti. Jelikož nejsem obeznámen s výrobou stříhů na oblečení, měl jsem problém i s vymyšlením konkrétní podoby molitanových částí a s jejich přesností. Upustil jsem tedy od využití tohoto materiálu a došel k závěru, že nejschůdnější bude loutku obalit do obvazů, a tím vytvořit celkový objem těla. Konečně loutka nabyla tvarů, se kterými jsem mohl ztotožnit

svou vizi. Teď stačilo už jen vyřešit, jakou hmotou postavu obalit. Původně jsem chtěl použít sanitární tmel smíchaný s latexovou barvou. Rozředit ho trochou vody a postupně nanášet stále hustější vrstvy. S využitím molitanu jako obalu se tento postup jevil jako přípustný, ale změnou materiálu na obvaz jsem si nebyl jistý, zda by tmel přilnul k povrchu správně. Dal jsem tedy na radu zkušenějších a zvolil jsem přírodní latex, který je více elastický a nemá tendence tolik praskat. Naštěstí jsem ho nemusel kupovat, neboť mi byl věnován spolužáky, kterým zbyl z realizace jejich filmu. Latex jsem smíchal s bílým akrylem, abych získal požadovanou barvu, což nakonec nedopadlo sice dle mých představ o bílé postavě, ale nakonec jsem shledal, že mírně naoranžovělá postava zapadá do kartónových kulis vcelku dobře, ne-li lépe. Hmota se nanášela vcelku snadno, akorát lepila a dlouho schla. Do teď mám dojem, že není zcela vyschlá, jelikož povrch je na dotek stále lepka-vý. Díky mému nedomyšlení následků došlo nánosem latexu k opětovnému zanesení matic na chodidlech, které jsem musel po zaschnutí vrstvy opět zdlouhavě čistit. Práce to byla titěrná a pomalá, ale nakonec se mi to podařilo. Konečně se mi podařilo dokončit loutku ve verzi, která se mi zamlouvala a byla jakžtakž použitelná, i když mohlo to být lepší, neboť problémy s ní byly na denním pořádku, ať už šlo o uvolnění matek v noze nebo posunutím výztuh paží, tak, že nešlo ohnout ruku v lokti.

2.3 Natáčecí technika

Nedílnou součástí natáčení je technika a schopnost ji používat. Je škoda, že za celou dobu studia jsme neměli možnost se o této problematice dovědět více, neboť tato znalost se hodí, když máte realizovat nějaké audiovizuální dílo. Názor, že stačí upevnit fotoaparát na stativ a začít snímat a hýbat loutkou, je naprosto mylný. Správné nastavení techniky je klíčové pro výsledný obraz a usnadňuje následnou práci s postprodukcí záběrů. Nemluvě o tom, že speciálně animace vyžaduje i něco víc než jen pouhou kameru a světlo. Je velice přínosné, když máme možnost vidět celkový obraz na velké obrazovce, jelikož snímat animaci naslepo není příliš snadné a vzniká pak spousta problémů s pohybem, který ve výsledku nefunguje tak, jak má. Není od věci promyslet postup snímání hned v počátcích projektu, neboť následné zjištění, že technika nefunguje podle představ je nemilé a velmi to komplikuje postup práce.

2.3.1 Fotoaparát

Pro snímání filmu jsem si pořídil fotoaparát značky Canon typ D550, jelikož má tento model RealView, což znamená, že má živý náhled a je tudíž možné ho propojit s externím zařízením a sledovat obraz na něm. Pro animaci je tato vlastnost zásadní, neboť je možnost fotoaparát připojit pomocí USB kabelu s počítačem a pomocí speciálního softwaru pak snímat animaci s náhledem a díky zobrazení vrstev obrazu je tedy daleko snadnější pohybovat s loutkou tak, aby působila animace věrohodně. Škoda jen, že takové programy nejsou zadarmo a člověk si je musí zaplatit. Freeware software AnimatorDV bohužel nepodporuje SLR fotoaparáty, proto jsem neměl tuto možnost a musel jsem animovat po vzoru starých mistrů, takzvaně od oka. Bohužel má úroveň schopností nedosahuje těch jejich, a proto nepůsobí má animace tak přirozeně. Byla by možnost využít obyčejnou školní kameru, jenž tento program podporuje, ale myslím, že výstupní obraz by pak měl pochybnou kvalitu, nehledě na to, že fotoaparát má daleko větší možnosti, co se úpravy snímání týče a daleko lépe pracuje s hloubkou obrazu. Není od věci mít možnost nastavit si clonu a čas závěrky, a tak si vybrat, jak má výsledný obraz vypadat. Je sice pravda, že obraz se dá upravit ještě postprodukčně v počítači, ale daleko lepší je mít ho nasnímaný v podobě blízké se požadované, a pak ho jen doladit. Konkrétně v mém případě, jsem využil možnosti nastavení clony na co nejnižší v kombinaci s nastavením ISO na 6400 a s délkou expozice v rozmezí od 1/250 až 1/600 podle typu osvětlení a jeho intenzity. Kdybych byl ještě víc důsledný, půjčil bych si lepší objektiv s vyšší světelností, neboť základní model, který vlastním, neoplývá zrovna závratnou kvalitou. Obraz je přes něj částečně zkreslený a díky světelnosti 3,5 je obraz dost zrnitý a nekonkrétní. Ještě jeden malý problém, který vystává s užitím zrcadlového fotoaparátu je ten, že u většiny modelů nelze nastavit poměr stran na formát 16:9, výstupní obraz má daný a neměnný poměr stran 5:4. V podstatě jde o to, že musíme brát kompozici zobrazenou na displeji jako větší než bude mít výsledný obraz po referování, chceme-li snímek mít ve formátu 16:9. Na druhou stranu máme možnost záběr během postprodukce nastavit do požadované polohy a vůbec s ním více pracovat.

2.3.2 Stativy a jízda

Potřeba stativu či jízdy při realizaci filmu snad ani zmiňovat, jedná se o nutný doplněk, bez kterého to jednoduše nejde a nefunguje. Jediným problémem, který nastal, byl nedostatek stativů a hlav na škole, což mě docela překvapilo. Nakonec jsem celou věc vyřešil na radu starších a zkušenějších tak, že jsem si vzal stativ z vedlejší scény, na které se měla

realizovat nějaká cvičení, ale nikdo jej nevyužíval. Později sem však dospěl k názoru, že stativ je stejně nepraktický, vzhledem k častému přemisťování fotoaparátu, a spokojil jsem se s obyčejným stativem, který jsem si zapůjčil od spolubydlící. Ale i přesto jsem však školní stativ využil u natáčení některých scén, neboť plynulý pohyb hlavy je pro animaci jak dělaný. Hlavu jsem chtěl také využít při natáčení scén s pohledem shora, měl jsem v plánu použít stav na snímání papírkové animace, kdy bych hlavu upevnil na rameno a jelikož je zde možnost vertikálního pohybu, využil bych ho na natočení pomalého nájezdu v některých scénách. Nakonec byla realita jiná a já si svépomocí vyrobil stativ, který jsem použil. Jednalo se o starý stativ, na který jsem připevnil rameno. Na tyč ramena jsem pak pomocí drátů a lepicí pásky uchytil malý stativ. Jeho stabilita nebyla nijak valná, ale nakonec se podařilo záběry natočit, i když to byl proces krajně stresující, díky neustálé obavě, že se stativ převrátí a nenávratně poškodí scénu a fotoaparát. Naštěstí se tak nestalo a já mohl klidně pokračovat. Další pomůckou mi byla jízda, kterou jsem využil při nájezdech na postavu a sledování chůze v pohybu. V prvním případě jsem použil jízdu, která byla bohužel nefunkční, a musel jsem posouvat fotoaparát ručně, což se projevilo na kvalitě záběru, v druhém případě už jsem takový problém řešit nemusel, jelikož jsem použil jinou jízdu, která pracovala v pořádku.

2.3.3 Osvětlení

Nasvětlení scény jsem vyřešil převážně pomocí starých světel, které zažily zcela určitě slávu Karla Zemana, a pravděpodobně pochází skutečně z pravěku, nejen z natáčení světelného filmu tohoto autora. Nicméně k celkovému nasvětlení scény a greenu mi sloužila silná lampa, díky které jsem měl obavy, zda mi nespálí kulisy. Zbylé světla sloužila k osvětlení interiérů a bodovému nasvětlení postavy, když se pohybovala v exteriéru. V scéně s pokojem jsem na světlo použil frost v kombinaci s modrou fólií, abych navodil dojem měsíčního svitu. V chodbě, kterou jsem osvětlil pomocí dvou zářivkových lamp, které ozařovaly prostor skrze úzké otvory ve stěně, jsem již světlo neměl potřebu změkčit. Chtěl jsem tak dospět k ostrému světlu s konkrétním okrajem. Bodové osvětlení ve zbytku scén je zjemněné, aby působilo trochu nepřírozeně. Světla jsem částečně konzultoval s panem Krupou, ale většinu scén jsem si nasvětlil sám.

2.4 Prostor ateliéru

K natáčení filmu jsem využíval prostoru v ateliéru Hermína na Filmové škole. Toto místo se mi jevilo jako nejlepší právě díky tomu, že hned vedle se nacházela dílna, takže když se vyskytl nějaký problém, stačilo zajít za roh a vyřešit jej. Taky zde bylo většinu času prázdné a nikdo mě nerušil a mohl jsem v klidu pracovat. V pozdější fázi mi ale společnost začala chybět a motivace se pomalu vytrácela. Místo původně sloužilo k natáčení papírkové animace. Byl zde tudíž umístěn prosklený stůl, který jsem musel s pomocí kamaráda přestěhovat, aby tak vznikl prostor na stav a další práci. Rameno, sloužící k zavěšení snímací techniky, které jsem původně zamýšlel využít, zůstalo nakonec nepoužito. Plac se nachází zhruba uprostřed ateliéru a je oddělen od okolí černýma plachtami, aby nedocházelo k rušení ostatními uživateli. Na začátku jsem musel nainstalovat na místo green, který jsem potřeboval na natáčení některých scén. Jednalo o green koberec, který jsem připevnil pomocí hřebů na stěnu a vytvořil jsem tak rohový prostor na klíčování scén. Dále jsem pak postavil stav na kulisy z pomocí podpěr a dřevotřískové desky, který zároveň sloužil jako stůl na různé úkony související s přípravou scén. Vedle něj pak menší stav pro točení scén v chodbě, u nějž jsem použil menší greenovou desku, aby bylo možné později při postprodukci pracovat s obrazem a vytvořit tak dojem delšího koridoru. Zpětně jsem rád, že jsem měl možnost využít ateliéru, ve kterém pracovali naši nejvýznamnější autoři animované tvorby. Tato možnost se naskytne málokomu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 REALIZACE FILMU

Samotná realizace filmu je povětšinou zkouškou trpělivosti a odolnosti vůči neustálým komplikacím, které přicházejí v nejméně vhodnou chvíli. Alespoň u mne tomu tak bylo. Nedokonalá příprava postupu natáčení jenom zpomaluje celý proces natáčení a nedomyšlenost posloupnosti práce má vždy negativní dopad na rychlost a úspěšnost. Úvaha nad konceptem práce je stěžejní a neměla by být opomíjena, neboť není nic horšího, než stát na místě a přemýšlet nad tím, co bych měl vážně udělat. Rozvržení záběrů a pořadí, v jakém se budou snímat, je prioritou číslo jedna. Pak už vás mohou zradit pouze věci, které příliš neovlivníte, jako je prasklé světlo nebo vypůjčení vaši techniky někým neznámým, bez toho, aby se zeptal. Je zcela zjevné, že natčení není žádná procházka růžovým sadem a není v silách přesně stanovit, jak dlouho potrvá. V ideálním případě se protáhne doba realizace jenom o nějaký ten týden, realita však bývá neúprosná a dává o sobě vědět každý den. V mém případě šlo při natáčení o nekonečné odkládání, což je zcela moje vina a já to nepopírám. V některých případech nebyla sice vina na mé straně, ale ve většině určitě. Nejvíce času jsem ztratil dílenskou přípravou, kterou jsem si představoval příliš jednoduše, jenže nedostatek materiálu a změna některých postupů výroby, zahrnující pokusy o vytvoření loutky a tvorba schodů, mi zabraly více času, než jsem čekal. Přílišná idealizace postupu práce byla mým kamenem úrazu, tímto se však nechci omlouvat a ani nijak ospravedlňovat. Dále se k jednotlivým úkonům vyjadřuji v následujících podkapitolách.

3.1 Animace

Po zdlouhavé dílenské přípravě jsem se na samotnou animaci začal těšit, i když jsem měl tušení, že to nebude tak jednoduché, jak si to představuji. Mé tušení se ukázalo jako správné a animace mnou vytvořenými loutkami nebyla vůbec jednoduchá. Jednak loutky nejsou totožné, co se velikosti týče, takže po navrtání děr do desky, jsem zjistil, že vzdálenosti jednotlivých stop se o kousek liší. Nebylo to moc, ale v celku to pak nepůsobí tak, jak jsem si představoval a loutka má v některých záběrech poněkud delší krok než jsem zamýšlel. Daleko větší problém pak nastal s matkami v chodidlech, jelikož byly trochu zanesené a vychýlené z osy. V průběhu natáčení se uvolnili a narušili tak stabilitu loutky. Později jsem zjistil, že šrouby, jichž jsem používal, taky nesou jistý stupeň opotřebení a v matkách se protácejí. V několika momentech jsem měl chuť se vším praštit, protože když máte roztočenou scénu, ve které je zrovna postava uprostřed kroku a najednou vám spadne, není příliš povzbuzující. Ale i s tím musí animátor počítat a nenechat se rozhodit, zatnout zuby a pra-

covat dále. V průběhu natáčení jsem s láskou vzpomínal na cvičení s loutkou v prvním ročníku, kdy jsme používali kloubovou kostru, která je pro plynulou animaci k nezaplacení. S ní by dozajista šla práce více od ruky, ale co se dá dělat. Ale i animace s drátěnou kostrou by šla daleko rychleji, kdyby se mi podařilo propojit fotoaparát s počítačem, jak jsem měl původně v úmyslu. Když má člověk možnost sledovat animaci na obrazovce a pomocí vrstvení obrazu pak korigovat pohyb loutky, jde práce hned lépe. Bohužel jsem neměl možnost ani prostředky na koupi onoho softwaru, takže jsem nakonec musel animovat bez náhledu, pomocí dálkového ovladače. Celý proces animace se tím komplikuje a výsledek můžeme vidět až po nasnímání a vyrenderování záběru, což trvá nějakou dobu a značně se tím prodlužuje realizace natáčení. Většinou pak zjistíte, že animace není kompaktní a nepůsobí moc věrohodně. Nezbyvá nic jiného než záběr přetočit, pokud zbývá nějaký čas. Pokud pak autor navíc neoplývá trpělivostí, jako je to v mém případě, ztrácí motivaci a chuť do práce. Postupně jsem tak animaci zredukoval na snímání na zeleném pozadí a postprodukčně pak postavu dosadil do prostředí, jednalo se převážně o animaci, kdy jde loutka po schodech. Nasnímal jsem několik kroků na kulise, které jsem pak duplikoval, aby vznikl dojem plynulé chůze směrem vzhůru. V interiérech této metody použít nešlo, kvůli osvětlení, postprodukce by pak byla složitá a výsledek by působil nepřirozeně a vysloveně by rušil celkový dojem. Další redukci pohybu jsem uplatnil ve scénách, kdy postava přechází z jedné kostky na druhou. Původně jsem chtěl, aby loutka z krychle na krychli přeskakovala, ale shledal jsem, že animace tolika skoků by byla poměrně dost náročná a bez možnosti náhledu by nedopadla valně. Proto jsem se rozhodl, že zkrátím vzdálenost mezi objekty, aby mohla postava v klidu přecházet z jedné na druhou, bez toho aniž bych musel použít stav na skok a navazovat loutku na silony. Animaci pádu jsem pak realizoval na proskleném stole opět na zeleném pozadí. Měl jsem pro tuto scénu vymyšlený jiný postup, který vyžadoval speciální loutku, jakousi panenku bez kostry, pouze vyplněnou nějakým lehkým měkkým materiálem, například vatou, kterou jsem chtěl pomocí nití zavěsit na konstrukci a pomocí cívek navíjet provázky tak, aby to působilo jako padající postava. Nakonec jsem však tuto ideu opustil, neboť jsem neměl sebemenší ponětí, jak ji zrealizovat. Stavba takového stavu by zabrala zbytečně moc času a byla by příliš komplikovaná. Navíc by posloužila pouze v jednom záběru, který trvá pouze pár vteřin.

Kromě animace loutky jsem ještě animoval objekty v prostředí. Konkrétně se jedná o kvádry, které na konci filmu vyjíždějí kolem postavy. Kvádry jsem animoval na greenu a pak je postprodukčně dosadil do kompozice, neboť realizace ve formě, kdy bych je animoval

společně s loutkou, by byla příliš náročná na uskutečnění a nedopadla by dle mého názoru přesvědčivě. Proto jsem zvolil animaci na zeleném pozadí. Ve scéně, kdy kvádr vyjíždí těsně u postavy, jsem pak objekt neanimoval, nýbrž jsem pohyboval fotoaparátem. Kompozici jsem pak opět složil v počítači.

3.2 Postproduce

V dnešní době je počítač nezbytnou součástí života každého člověka. Ve filmu je jeho použití samozřejmostí a zdá se, že bez něj nelze film zpracovat, pokud nemáte možnost točit na klasickou kameru na filmovou surovinu. Kdyby existovala možnost, jak se počítači vyhnout, asi bych neváhal. Většinou se u něj jenom navztekáme, protože nefunguje tak, jak by měl. Bohužel jsem neměl na výběr a musel jsem tento pekelný stroj použít ke složení záběrů a k rendrování videa a práci s obrazem. Později pak ke zkomponování hudby a jejímu nasazení na obraz. K postprodukcí jsem využíval program od firmy Adobe AfterEffects. Tento program je náročný na hardware a tím pádem se práce v něm občas stává značně stresující, jelikož se dlouho načítá a má tendence přestat pracovat.

3.2.1 Obraz a střih

Většina obrazové postprodukce spočívala ve vyklíčování scén a dosazení odpovídajícího pozadí, namísto zelené barvy. Dále pak ve skládání kompozic záběrů, které byly točeny odděleně. Využil jsem k tomu již zmíněný program Adobe AfterEffects. Celý proces postprodukce, od skládání záběrů dohromady po renderování, je zdlouhavý a pro mě naprosto nejasný. Jelikož nejsem obeznámen formátováním videa, byl jsem nucen požádat o pomoc kamarády, kteří mají větší zkušenosti. Problémy nastaly při výběru správného kodeku, vhodného pro kompresi videa. Většina mé snahy pak troskotala na malém výkonu mého počítače, který tak velkou zátěž vůbec nezvládl, a kompletně několikrát rezignoval. Konečně po vyrenderování jednotlivých záběrů, jsem se mohl dát do barevných korekcí obrazu a užití filtrů. Skládáním jednotlivých kusů dohromady pak vznikl kompletní film, zatím bez zvukové složky. Stříhově jsem nakonec změnil koncept práce tak, že jsem jednotlivé záběry nasnímal postupně, místo toho, jak jsem původně zamýšlel, je točit souběžně na dva fotoaparáty. Střih měl být původně dynamický, korespondující s hudbou, ale jak sem již uvedl v předchozí kapitole o inspiraci, jsem od tohoto záměru, a zvolil jsem střih filmovějšího rázu, aby nepůsobil rušivě a zbytečně neodváděl pozornost od obrazové stránky. Pře-

devším by pak předchozí koncept nezapadal do celkového rázu filmu s použitím nového zvukového podkladu. Snažil jsem se o variabilitu záběrů a celkové kompozice obrazu, ale nezkušenost v tomto oboru se projevila právě na střihu, který dle mého názoru není až tak kompaktní, jak bych si přál. Celkově mě postprodukce a střih v počítači, díky zmíněné nezkušenosti a neznalosti, iritovala a nebavila.

3.2.2 Zvuk a hudba

Zvuková stránka filmu je v podstatě pouze hudební, postrádá dialogy a ruchy jsou pouze formou doplnění hudby a obrazu, spíše pak jsou obsahem rytmické složky hudby. Nejedná se o konkrétní popisné ruchy, ale o zvuky značně zkreslené a doplňující obsah obrazu. Hudbu jsem pak postsynchroně složil na vzniklé video s pomocí kamaráda Mojmirá Měchury a dosadil na obraz. Zní to možná nelogicky, ale mě tento proces vyhovoval daleko více, než pracovat již s vytvořenou skladbou. Je pravda, že prvotní idea filmu je založena na poslechu skladby kapely Lu, jenže vizuál se během rozvoje formy poněkud změnil, a mě na mysli vystala otázka, zda má smysl spojit dohromady hudbu, jenž se moc k obrazu nehodí. Hlavně se mé preference ohledně poslechu výrazně změnily, a proto jsem dospěl k názoru, že bude daleko lepší nasadit na snímek hudbu zcela novou a značně odlišného žánru. Snažil jsem se o to vytvořit atmosféru doplňující vizuál, ovlivněnou expertentální elektronickou scénou. Hlavními inspiracemi mi spíše byly samotné hudební žánry, než konkrétní interpret. Ovlivnění vychází tedy z minimalistické japonské hudby dohromady s noisem a nemelodickým pojetím interpretace. Jako další vliv lze snad uvést industriální zvukové podoby a dronové tendence v hudbě. Hlavní podobu skladby jsem měl vymyšlenou již dříve, ale ty jemné nuance, které vlastně dělají hudbou to, co je, jsem vytvořil až na kompletní film. Nemyslím, že to bylo ke škodě, právě naopak. Ovlivnění obou složek je tak rovnocenné, ani jedna složka nemá navrch a dle mého názoru jsou tím pádem kompaktnější, tvoří celek. Hudbu jsem skládal v počítači využitím editačních a produkčních hudebních programů Fruity Loops a Ableton. Jejich možnosti, co se komponování, jsou nezměrné a velmi přátelské, proto mě skládání a vymýšlení hudebního podkladu naplňovalo z veškeré práce na filmu nejvíce. Možná to bylo také způsobeno tím, že jsem v této fázi možnost spolupracovat s někým dalším, což mi u předchozích částí realizace značně chybělo. Mojmir má již dlouholeté zkušenosti s hudební produkcí, skládá a vystupuje s kapelou, navíc má široký rozhled v oblasti experimentální elektronické hudby, tudíž jeho

zapojení do projektu bylo pro mne přínosem a obohatila do značné míry výsledný dojem z mého filmu. Zcela oprávněně pak Mojžíra uvádím jako tvůrce hudby, jelikož jeho podíl na hudebním doprovodu nezměrně větší než můj a jen jeho invence dala výsledné skladbě takovou podobu, v jaké dokresluje atmosféru obrazu mého filmu.

ZÁVĚR

Tvorba animovaného filmu je věcí značně náročnou a vyčerpávající. Pro lidi neoplývající trpělivostí a železnými nervy je realizace takového díla velmi stresující a vyčerpávající. Z vlastní zkušenosti mohu říci, že nejdůležitější věcí při natáčení je motivace a příprava. Nedokonalé zpracování podkladů a rozmýšlení nad průběhem tvorby filmu na poslední chvíli se nevyplácí, jelikož neustálé řešení vedlejších problémů vede pouze k odkládání toho důležitého, což je samotná realizace. Pokud nepřemýšlíme nad filmem komplexně, vždy se dočkáme nějakého nezdaru, který nám bere pouze chuť a sílu pokračovat. Je však třeba zatnout zuby a nevzdávat se. V neposlední řadě je třeba zmínit, že práce v týmu je daleko efektivnější a snadnější. Ať už jde o lepší motivaci nebo podporu, není nad to, mít s kým tvořit společně. V tomto shledávám svůj největší omyl, a sice v rozhodnutí natočit vlastní loutkový film bez pomoci a sám. Není v silách jedince stvořit film, který by byl na stejné kvalitativní úrovni jako dílo skupiny, byť má pouze dva členy. Alespoň se mi to tak jeví. Před autory, kteří dokážou natočit loutkový film bez cizí pomoci, smekám a zároveň se jim klaním, neboť to jsou dozajisté renesanční lidé.

Tento závěr nemíním jako omluvu či snad sypání popela na hlavu. Za svým filmem si stojím a jsem rád, že jsem si mohl vyzkoušet jinou formu animace, než je zvykem. Postupem času stráveným na Filmové škole ve Zlíně jsem dospěl k názoru, že animace není nic pro mne a že bych rád zkusil jinou formu sebevyjádření. Přesto doufám, že se k ní, po letech strávených nad něčím, co mě nebude stresovat do takové míry, jako je právě animace, vrátím a najdu v ní třeba i zalíbení.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Dovnikovic, Borivoj: Škola kresleného filmu, ISBN 978-80-7331-087-5
- [2] Kubíček, Jiří: Úvod do estetiky animace, ISBN 80-7331-019-8
- [3] Dutka, Edgar: Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace, ISBN 80-7331-069-4
- [4] Dutka, Edgar: Minimum z dějin světové animace, ISBN 80-7331-012-0