

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Nikotin“ z pohledu animátora a skladatele hudby

Mojmír Měchura

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: **Mojmír MĚCHURA**
Osobní číslo: **K08012**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Nikotin" z pohledu animátora a skladatele hudby**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Nikotin" z pohledu animátora a skladatele hudby.

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 "Nikotin"

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:

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

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

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

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

David Bordwell, Kristin Thompsonová: Dějiny filmu. Přehled světové kinematografie ISBN 978-80-7331-091-2

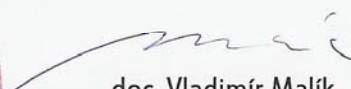
James Monaco: Jak číst film ISBN: 80-00-01410-6

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 užit 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 nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

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

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

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit 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 bakalářská práce se zabývá vznikem loutkového filmu „Nikotin“. Popisuje proces od počátečního hledání nápadu, který se později vyvinul v rozsáhlý projekt, až po jednotlivé fáze realizaci, problémy s ní spjaté a postprodukci. Realizace zahrnuje popis způsobu animace s netradičními loutkami. Postprodukce předkládá metodu finálních úprav záběrů, jež zahrnuje využití počítače na dorovnání barev a občasných chyb, stříh a zvuk. Práce uvádí inspirační zdroje, ze kterých vychází tematika, vizuální stránka a hudba. Dále se tento text věnuje problematice loutkové animace jako techniky s přihlédnutím na použitý materiál v tomto konkrétním díle a tvorbě autorské hudby, přímo pro účely tohoto filmu. Zevrubně popisuje interpretaci jednotlivých symbolů a odkazů a změny ve scénáři, kterých bylo potřeba v průběhu natáčení.

Klíčová slova: loutka, cigaretové krabičky, noir, akční, hudba

ABSTRACT

This thesis deals with the creation of the puppet film "Nicotine". It describes the process from the initial search of ideas, which later evolved into an extensive project to the various stages of implementation, problems and their related post. Implementation includes a description of non-traditional animation with puppets. Post-production by the method of finishing shots, which involves the use of computers to make up colors and occasional errors, editing and sound. The paper presents sources of inspiration, underlying themes, visuals and music. Furthermore, this text deals with issues such as puppet animation techniques with regard to the material used in this particular work and creative music making, just for this film. Comprehensively describes the interpretation of symbols and references and changes in the script, which was needed during the shooting

Keywords: puppet, cigarette boxes, noir, action, music

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	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PŘÍBĚH A INSPIRACE	11
1.1 RANÁ VERZE	11
1.2 NÁMĚT A LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	12
1.2.1 Změny v příběhu	13
1.3 SYMBOLIKA, INTERPRETACE A ODKAZY	15
1.4 INSPIRACE	17
II PRAKTICKÁ ČÁST	19
2 DÍLENSKÁ PŘÍPRAVA	20
2.1 FINANCOVÁNÍ	20
2.2 VÝROBA KULIS	21
2.3 VÝROBA LOUTEK	23
2.4 VÝROBA REKVIZIT.....	24
3 PŘÍPRAVA SCÉNY A TECHNIKY	26
3.1 SVĚTLA	26
3.2 FOTOAPARÁT.....	27
3.3 JÍZDA.....	28
4 REALIZACE	29
4.1 ANIMACE.....	30
4.2 HUDBA	31
4.2.1 Hudební inspirace.....	32
4.2.2 Komponování skladeb.....	32
4.3 POSTPRODUKCE.....	33
4.3.1 Počítačová postprodukce.....	33
4.3.2 Střih	33
4.3.3 Zvuk	34
ZÁVĚR	35
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	36

ÚVOD

Když jsem nastoupil na Filmovou školu do prvního ročníku, netušil jsem, že nadcházející tři roky uplynou tak rychle. S výhledem na budoucí studium jsem si říkal, jaké to bude, čemu se přiučím, s čím se seznámím, neboť v té době jsem se animaci nevěnoval a na tuto školu jsem se přihlásil částečně ze zvědavosti, částečně z touhy dozvědět se více o samotné podstatě a procesu tvorby animovaného filmu. Tři roky jsou pryč a já najednou stál v ateliéru nad scénou, obklopen technikou a světly, přemýšlejíc nad rozfázováním dalšího záběru. Projekt, nad kterým jsem intenzivně strávil poslední půlrok svého života, mi rostl před očima. Tato písemná práce se zabývá vznikem tohoto projektu od prvního nápadu, přes problémy s výrobou, až po konečnou realizaci. Toto dílo jsem se rozhodl vytvořit ve spolupráci s mým spolužákem a kamarádem Janem Netušilem (dále jen Honza). Společně jsme vymysleli námět ještě v době, kdy jsme vůbec nevěděli, jaký budeme dělat bakalářský film. Posléze jsme se dohodli na využití tohoto námětu, právě pro potřeby našeho závěrečného projektu. Rozhodli jsme se pro loutkovou animaci, zejména kvůli tomu, že ani jeden z nás neměl šanci si během studia dostatečně vyzkoušet práci v ateliéru na nějakém větším projektu. A nevyužít této příležitosti by byla jistě věc, kterou bych si po odchodu z této školy vyčítal. Tato práce se zabývá naším filmem z hlediska scénáristického s důrazem na pohled z mé strany, jako animátora a autora hudby.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍBĚH A INSPIRACE

V první kapitole se budu věnovat původnímu vzniku nápadu, ze kterého později vzešel námět a literární scénář pro finální podobu filmu. Každý nápad se v průběhu času formuje a mění do takové podoby, že je v mnoha případech na konci takřka k nepoznání od prvotní ideje. Tato praxe je běžná u individualistů, avšak mnohem dál jde ještě v případech, kdy na jednom projektu pracuje více osob, což je případ i tohoto filmu. Proces vzniku je totiž založen na vzájemné výměně názorů a skloubení dvou odlišných pohledů na věc. A i z pouhého nástřelu nápadu, který se může zdát ne až tak kvalitní, může po několika vzájemných výměnách vzniknout ne-li přímo stěžejní kámen díla.

1.1 Raná verze

Původní nápad vzešel již poměrně dávno v prostoru zlínské kavárny/baru Pštros. Tento podnik už od počátku mého studia nabízel mnohé inspirační zdroje a místo pro diskusi mých projektů i prací ostatních spolužáků. Jelikož můj spolupracovník Honza neholduje kouření cigaret, začal z dlouhé chvíle pokreslovat cigaretové krabičky, neboť svým tvarem svádí k tomu, aby byly přetvořeny na obličej. Začal jim přikreslovat oči, kníry, vlasy a další atributy. Takto v podstatě vznikl tvar loutky, kterou jsme později použili ve filmu a která se jako jediná nezměnila. Co se ale změnilo, je účel, při kterém měly být tyto loutky využity. Měly totiž sloužit jako interpreti v animovaném hip-hopovém videoklipu. Jelikož se zabývám tvorbou elektronické hudby, domluvili jsme se, že složím hudební podklad, na který budou krabičky s nakreslenými obličejí tancovat a zpívat. Vše to mělo být koncipováno v intencích americké mainstreamové hip-hopové scény, jako parodie uplatňující současné trendy komunity pohybující se v tomto žánru, avšak propojené s cigaretovou estetikou v obsahové části, konkrétně nahrazením textu varováním na cigaretových krabičkách. Jednalo by se tedy o klasický hip-hop s rapem a se vším souvisejícím vizuálem, jen by místo protagonistů byly krabičky od cigaret a nerapovali by o holkách, zbraních, penězích a svých „kámoších“, ale o tom, že kouření zabíjí a škodí lidem ve vašem okolí. Pak se celý nápad uložil k ledu a zůstal zapadlý, dokud neuplynul nějaký čas a nebylo potřeba vymyslet námět na bakalářský film.

1.2 Námět a literární scénář

V době, kdy jsme měli začít pracovat na námětu bakalářského filmu, jsem já ani Honza neměli ponětí o tom, co bychom si měli vybrat za téma. Věděl jsem, že chci dělat něco experimentálního a chci si k tomu sám složit hudbu, ale konkrétní podobu jsem neměl a čas se rychle krátil. Tak jsme znovu oprášili nápad s krabičkami a rozhodli se udělat společný film. V té době se nám zdál nápad s hip-hopovým klipem již poněkud hloupý a nepříliš reprezentativní pro bakalářský film, rozhodli jsme se tedy pro loutkový film beze slov s klasicky vystavěným narativním vyprávěním s příklonem k akčnímu a dynamičtějšímu vyznění. Jelikož jsme se už na začátku domluvili na kartonu, jako použitém materiálu pro stavbu kulis, a vzhledem k nenáročnosti animace loutek, měli jsme pocit, že vše půjde udělat jednoduše a tudíž jsme se příliš neomezovali při vymýšlení příběhu a jednotlivých scén. Věděli jsme, že nebudeme dělat žádný umělecký film, přestože to byl můj původní plán, ale námi vymyšlené loutky nic takového neumožňovaly a tak jsme se rozhodli pro kombinaci film-noir, který staví na atmosféře a akčním filmu, který přidává dostatek dynamiky a podstatného odlehčení. Stejně jako u rané verze s videoklipem, i tady byla většina scén vymyšlena ve výše zmíněném podniku Pštros. Vypisování celého příběhu může být věc zbytečná, ale pro další pochopení postupných změn je nezbytnou nutností. Takže alespoň ve zkratce zde sdělím původní verzi příběhu:

V první scéně se divákova pozornost zaměřuje na postavu soukromého detektiva, který sedí ve své tmavé kanceláři, za žaluziemi bubnuje do oken déšť a najednou zazvoní telefon. Detektiv ho zvedne. Pak se na ulici potkává s ženou, začnou se líbat, během toho k nim dojede dodávka a z té začne několik nepřátel střílet po milenecké dvojici. Oba umírají, dodávka odjíždí a zdáli přibíhá jiný muž, který je podobný na zabitého detektiva. Vykřikuje a oplakává mrtvé. Poté bezcílně bloumá ulicemi, zastaví se u výlohy a vzpomene si na to, jak se svým bratrem (mrtvý detektiv) hrával v dětství fotbal. Pak se odebere do místního kostela, kde potká kněze a ten mu poradí, že má svého bratra pomstít. Poté odchází do svého domu, vstoupí do pokoje, usedne na pohovku a zmáčkne tlačítko. Pohovka se začne zasouvat pod zem. Divákovi se odhalí ohromný podzemní prostor, který slouží, jako hrdina tajná základna. Přijde k obří obrazovce, která je součástí jeho superpočítače, vyhledá si vrahy svého bratra a objeví, že je vede místní padouch. Najde si adresu, která ho odkáže na nedaleký sklad. Uvnitř sedí nepřátelé, hrají karty, opodál sedí vůdce gangu a v pozadí jsou za mřížemi uvěznění otroci. Hrdina přijde ke skladu a začíná akční sekvence. Vystřílí

si otvor do vrat, vtrhne dovnitř a začne střílet. Nepřátelé jsou ovšem v přesile a hrdina je nucen utéct. Vyběhne na střechu pronásledován několika ninji a po drátě prchá na střechu blízké budovy. Hlavní padouch mezitím nasedá do tanku a vyráží za hlavním hrdinou. Ten se na střeše ocitne v nezáviděníhodné situaci, neboť doběhne na okraj domu a nemá kam dál utéct. Objeví ale rogallo, na kterém pokračuje v útěku. Letí směrem ke kostelu, do kterého proletí skrze rozetu. Skončí před oltářem, u kterého opět stojí kněz. Ten se otočí a ze sochy Ježíše na kříži v pozadí vytrhne Longinovo kopí. Hrdina si bere tuto zbraň a vychází z kostela, před kterým stojí padouch ve svém tanku a několik jeho pravověrných pohůnků. Bojuje s nimi, kopím rozřezává tank a na konci se setkává s hlavním nepřítelem. Ten na hrdinu vypálí z pancéřové pěsti, ale mine ho. Avšak trefí nedalekou lampu, která spadne na hrdinu a tím ho zabije. Poté si nechá přivést jednoho z otroků, kterého chce na počest vítězství zabít. Otroek se ale obětuje a spáchá sebevraždu pomocí výbušniny, kterou má v sobě umístěnou a tím zabíjí také padoucha.

Tady je nutno podotknout, že jsme si vymysleli poměrně ambiciózní projekt, jehož rozměr nám zpočátku nedocházel. Neomezovali jsme se v postavách, neboť výroba jednotlivých loutek je nenáročná. Jenomže v průběhu realizace filmu jsme se setkávali s problémy, které bylo zapotřebí vyřešit a jedinou možností bylo vypuštění či pozměnění určitých pasáží.

1.2.1 Změny v příběhu

Zpočátku nám přišel scénář naprosto srozumitelný, ale to bylo pravděpodobně způsobené neustálým diskutováním o jednotlivých částech filmu a tudíž nedostatečném odstupu a nadhledu. Při opětovném procházení příběhu jsme se sami sebe ptali: Bude tato příběhová linie dostatečně srozumitelná divákovi? Bude konání této postavy dostatečně zřejmé? Na velké množství otázek jsme byli nuceni odpovědět ne a tak byla potřeba provést několik změn. Velkou změnou byla fúze obou bratrů (detektiv a hlavní hrdina) do jedné postavy. Původním úmyslem bylo zmást diváka a dát mu falešný pocit, že hlavním hrdinou je detektiv, který se sejde s ženou na začátku. Po jeho zabití ale přichází na scénu opravdová hlavní postava - jeho bratr, který se ho pak rozhodne pomstít. V rámci krátké stopáže by ale bylo poměrně složité vysvětlit jejich vzájemné vztahy a divák by mohl být zmatený. Mezi možné indicie, pomocí kterých bychom napověděli o jejich bratrském vztahu, patřilo umístění jejich společné fotografie na stůl v detektivově kanceláři, pak také vzpomínka na

jejich společné dětství, kdy spolu hrají fotbal (k této vzpomínce se pak měla vázat ještě jedna narážka – v hrdinově podzemním doupěti měl mít na jedné z menších obrazovek puštěný televizní přenos s fotbalem, jako přetrvávající zálibu z jeho dětství). I přesto by ale osvětlení vztahů nemuselo být dostačující, neb vizuální vyjádření není natolik přímočaré jako slovní. Proto již ve filmu není bratr/detektiv a bratr/hrdina, ale jen jedna postava – hrdinný detektiv. V úvodní scéně tedy zemře jen žena a motivace postavy se změnila z pomsty za zabitého bratra na pomstu za zabití milované ženy. Jejich vzájemný vztah je snáze pochopitelný, jelikož se ve scéně líbají.

Jiným problémem se ukázalo být znázornění oběti otroka, kterého chce v závěru vůdce gangu vítězoslavně zavraždit. Tento otrok měla být cigareta s nakresleným obličejem, která v průběhu filmu do sebe nasouká dynamit, na konci se odpálí a tím zabije vůdce. Problém tkvěl v tom, ve kterém okamžiku divákovi povědět, jak otrok do sebe dynamit dostane. Jedinou možností se zdálo být umístění této scény během boje ve skladu – centrále zlého gangu. V průběhu boje hlavního hrdiny s gangem, měl jeden zabitý člen shodit ze skříně bednu plnou dynamitu, ta se měla rozsypat a v nestřežený okamžik by jeden z otroků zavřený ve vězení skrze mříže získal jednu nálož. Tato scéna by ale příliš narušila tempo boje, navíc se objevilo ještě více problémů s těmito postavami, a proto byl celý koncept cigaret pozměněn. Otroky nahradili mexičani v podobě pokreslených krabiček od sirek, kteří v příběhu nijak nefigurují, jen znázorňují levnou pracovní sílu. Tím byla vypuštěna závěrečná sekvence s obětováním nevinné postavy. Namísto toho je do filmu umístěna poměrně konvenční bitevní sekvence vyhnaná ad absurdum: Hlavní hrdina porazí armádu ninjů, svojí zbraní rozřeže tank, který způsobí jaderný výbuch. A na konci se mezi sutinami města vyhrabe pouze hrdina, jako jediný živý a navíc bez jediného zranění.

Další změnou prošel prolog. V předchozí verzi měly v prologu být krátké scény seznamující diváka s charakterem hlavního nepřítele – vůdce gangu. Ten měl být představen jako archetyp záporné postavy, jako ten nejvíce zlý člověk na světě. Tyto scény ho měly umístit do konkrétních situací charakterizující čisté zlo či špatnou činnost. Například obchod s drogami, týrání a mučení jiných postav a dětí, vlastnictví otroků, vraždění. Na konci měl stát uprostřed záběru a za ním mělo na obzoru hořet město. Takové jednání by bylo dostatečné seznámení diváka se zlem hlavní záporné postavy. Tato sekvence ale byla vypuštěna a nahrazena pouhým záběrem, jak vůdce vykouří cigaretu, jež je ve světě našeho filmu zakázané zboží, odhodí nedopalek a odejde. Pak následuje záběr na novinový titulek

oznamující, že byl nalezen „vajgl“ a že po viníkovi pátrá detektiv, tím se prolog propojí s následující scénou v detektivově kanceláři.

Dále byla vypuštěna celá bojová scéna ve skladu. Upřímně byla vypuštěna spíše z časových důvodů, než ze scénářistických. Tato bojová scéna byla na realizaci asi nejnáročnější a natáčení by zabralo příliš mnoho času. Místo toho byla nahrazena statickým záběrem na venkovní stranu skladu, který se třepe a škube, jako karikaturní znázornění boje, který probíhá vevnitř. Tato situace je doplněna zvukem střelby, dupotem po schodech, a podobně. Divák tímto zapojuje vlastní imaginaci, aby si domyslel, co se ve skladu vlastně děje.

Další změny už jsou minimální: Vypuštění první scény v kostele, neb ta je zbytečná a vypuštění hrdinova domu, pod nímž má svou tajnou základnu. Ta je nyní umístěna pod hrdinovou kanceláři. Naopak byla přidána jedna scéna a to obklíčení hlavního hrdiny obrovskou skupinou ninjů. Všechny výše zmiňované změny byly uskutečněny k dobru věci, větší srozumitelnosti a lepší dynamice filmu.

1.3 Symbolika, interpretace a odkazy

Základním kamenem našeho filmu je zakomponování tabákové tematiky do vizuálu celého filmu. V podstatě jde o to, že jsme převedli náš reálný svět do světa cigaret. Personifikace krabiček od cigaret přímo vybízela, nejen tím, že k cigaretám sám chovám naneštěstí kladný vztah, ale především kvůli jejich tvaru. Pokud je totiž krabička převrácena vzhůru nohama, její spodní část až nápadně evokuje ústa. Sice se nyní může zdát, že to jsou spíše jen chodící hlavy, nicméně ve stylizaci filmu to nikterak neškodí. Na prolnutí jiných charakteristických rysů tabákových výrobků také stojí část vtipů a narážek umístěných ve filmu. Jako příklad bych uvedl, že při střelbě z krabiček vylétává z těla tabák a ne krev, jako z živého člověka. Nebo například v původní verzi scénáře měla postava kněze číst v bibli zhotovené z varovných nápisů na cigaretách. Dlouze se také řešila otázka zakomponování samotných cigaret, konkrétně co měly reprezentovat. Raná myšlenka byla, že cigarety budou pouze otroci. Dospělé postavy, jen s nižším společenským postavením a tudíž znázorněné, ne jako krabičky, ale pouhé cigarety. Další fází byla změna, která se ukázala logičtější: budou to děti. Ve dvou ohledech to bylo výhodnější vysvětlení. Za prvé jsou v reálu cigarety umístěny uvnitř krabiček, a tudíž je vazba na reálný svět odůvodně-

nější. Za druhé to staví úhlavního nepřítele do ještě více negativní pozice, neboť dětští otroci jsou o stupeň horší, než obyčejní dospělí otroci a my jsme zamýšleli udělat hlavního nepřítele, co možná nejhoršího. Nakonec byla ale myšlenka cigaret jako živých objektů naprosto vymazána a ve finální podobě se cigareta navrátila do své přirozené funkce – je to obyčejná cigareta. Tady sice návaznost na reálný svět trochu pokulhává, avšak nepovažujeme to za příliš markantní problém.

Za poměrně důležitou považuji i náboženskou symboliku. Nejsem věřící, ale role náboženství ve společnosti mě do jisté míry fascinuje a podle mého názoru nabízí spoustu možností využití ve formě různých odkazů či zakomponování jednotlivých náboženských aspektů pro potřeby příběhu. Umístění kostela do města není věc nijak zvláštní. U nás hraje roli spíše jeho lokace a z toho odvozený význam. Leží totiž na jednom konci ulice v linii naproti centrále nepřítele, která je umístěna na druhé straně. V podstatě tedy představuje dobro ležící v přímé opozici vůči zlu, které je reprezentováno skladem na opačném konci ulice. Někdo může namítnout, že kostel, jako církevní budova, nemusí nutně znázorňovat dobro, my jsme se ovšem spíše řídili všeobecným přijímaným pohledem na věc. Kostel zde hraje roli pomoci v boji proti zlu. Někde mezi těmito dvěma body se pohybuje náš hrdina, který sice je hlavní kladná postava, nicméně už jen to, že je schopen krvavé pomsty a nechává se unést svými emocemi, dokazuje, že není úplně černobílý, ale stojí na pomezí dobra a zla a dostává tím pádem lidštější podobu, na rozdíl od zlem protkaného vůdce a krystalicky čistého kněze. S náboženskou symbolikou souvisí ještě další věc, a to Longinovo kopí, jinak také známé, jako Kopí osudu – zbraň, kterou římský setník Longinus probodl Kristův bok, když visel na kříži. Tato zbraň je ve filmu znázorněna jako kancelářský řezák na papír, neb celý svět ve filmu je tvořen kartonem, postavy jsou z papírových krabiček a je to tudíž ultimátní zbraň, proti které není obrany. Toto kopí je zabodnuto do boku sochy ukřižovaného Ježíše Krista uvnitř kostela. S tímto objektem se pojí konspirační teorie prosazující názor, že v období druhé světové války se této legendární relikvie pokoušel zmocnit i Hitler, doufajíc, že mu pomůže vyhrát válku. Tím se dostávám k další souvislosti a tou je právě postava Adolfa Hitlera. V našem filmu je totiž hlavní záporný charakter vizuálně připodobněn právě jemu. Není za tím snaha glorifikovat nacismus nebo jeho osobu, spíše využití současného vnímání jeho postavy v pop-kultuře, ve které je vnímán jako největší možné zlo, archetyp záporné postavy v té nejextrémnější míře. Ve finální podobě se ovšem jeho postava objevuje již bez jeho charakteristického kníru a tudíž není jeho podoba nato-

lik nápadná. A ve finální verzi filmu se navíc i záporná postava takřka neukazuje, zůstává tedy jen jakýmsi pomyslným a neznámým nepřítelem, takřka abstraktním pojmem.

Ve filmu je umístěno také mnoho odkazů, mezi ně se dá počítat zakomponování již výše zmíněného baru Pštros do našich kulis. Pštros sehrál důležitou roli nejenom v přípravě našeho filmu, ale také se stal během tří let našeho studia ve Zlíně neocenitelným prostorem a podnikem, který nám zpříjemňoval nemálo času. Mezi další odkazy je potřeba zmínit hrdinovu tajnou podzemní základnu, která je jasným odkazem na Batmanovu jeskyni, kterou využíval jako základnu pro jeho boj se zločinem. Indicií k tomuto odkazu mělo být umístění dinosaura do pozadí tohoto skrytého prostoru, kterého měl právě i Batman ve své jeskyni během příběhů v období 50. let minulého století. Tento praještěr v sobě ukrýval ještě další odkaz a to na slavný Zemanův film Cesta do pravěku, neboť námi zobrazený dinosaur je právě maketa použitá v jeho filmu. Tím jsme chtěli v podstatě sklonit poklonu Karlu Zemanovi, jenomže z časových důvodů jsme byli nuceni tuto narážku vynechat. S jeskyní se váže ještě další narážka a to ve scéně, kdy hlavní hrdina vyhledává informace o gangu, který má na svědomí smrt jeho milé. Jako vyhledávací program na svém superpočítači používá rozšířený vyhledávač Google. Hrdina pouze zadá do řádku větu „vrah ženy“ a „adresa vůdce“ a okamžitě se objeví potřebné informace. Tento odkaz může být chápán jako poukázání na snadnou dostupnost soukromých informací umístěných v kyberprostoru. Kdybychom chtěli být ještě aktuálnější a více sociálně kritičtí, mohli bychom použít přímý odkaz na současný fenomén točící se kolem Facebooku, nicméně to už nám přijde příliš prvoplánové.

1.4 Inspirace

Přestože je náš film mixem různorodých žánrů, dva žánry přesto vyčnívají, a to noir a akční. Tyto dva žánry mají svou bohatou historii ve světové kinematografii a základní pilíře těchto typů filmů si bere spousta autorů jako zdroj inspirace. Film noir staví především na atmosféře, zpočátku poklidném tempu, archetypálních postavách a vizuální stránce. Je ale těžké uvést konkrétní zdroje inspirace, protože jsme spíše vycházeli z kánonu žánru a jeho charakteristických prvků, než z určitých filmů. Jmenuji alespoň pár představitelů, jejichž některé aspekty mohou být totožně s naším filmem. Klasiky žánru jako *The Maltese Falcon* Johna Hustona, *The Big Sleep* Howarda Hawkse, *Sunset Blvd.* Billyho Wildera či *The Night of the Hunter* od Charlese Laughtona netřeba představovat, své místo

v historii kinematografie si našly. Jako novější inspirační zdroj by mohl sloužit i Blade Runner Ridleyho Scotta, ovšem pouze jeho noirový nádech, sci-fi žánrem v našem filmu ovlivnění nejsme. Z žánru noir si jednoznačně propůjčujeme charakter soukromého detektiva a osudové ženy, jejíž osudovost ale je do jisté míry potlačena. V našem filmu nemá dostatek prostoru a času spřádat intriky a zrazovat (to by měla až v případném sequelu, o kterém již uvažujeme, avšak zatím jen čistě hypoteticky. Žena totiž v našem filmu nezemře doopravdy, její stav je nicméně kritický a hrdina si tudíž myslí, že zemřela. Tato informace je ovšem pro diváka irelevantní). Co se týče inspirace akčním žánrem, mohu uvést Kommando s Arnoldem Schwarzeneggerem v hlavní roli, který spadá do 80. let 20. století, což bylo zlaté období akčního filmu. Díla v této době jsou především prezentací enormního množství testosteronu, jsou plné nereálných zákonů, které jsou využívány jen pro potřebu vymodelování hrdiny takřka epických rozměrů. Mezi mé další inspirace by se dal zařadit britský seriál Monty Python's Flying Circus, se svým bizarně-absurdním pohledem na svět a jehož smysl pro humor nás inspiroval při konstrukci určitých vtipů v našem díle. Co se týče animace, v té nás inspiroval film Panika v městečku, který dokázal, že jednoduchou animací se dá dosáhnout maximálního účinku.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 DÍLENSKÁ PŘÍPRAVA

Tato část procesu je nedílnou součástí procesu realizace loutkového filmu. Na rozdíl třeba od kreslené animace, která ovšem také vyžaduje přípravu, je dílenská část u loutkového filmu náročnější, a to nejen po výrobní stránce, ale především po časové. Také je vyžadována určitá úroveň schopností manipulace s různými druhy nářadí, jako je vrtačka, pila, kladivo, bruska a podobně. Na rozdíl od kreslené animace, kde plně dostačuje schopnost kreslit a mít dostačující úroveň estetického cítění. V tomto ohledu trochu zaostáváme. Ne, že bychom byli nějak manuálně nezruční, ale naše dosavadní zkušenosti ještě nikdy nebyly podrobeny takové zkoušce, jako u přípravy tohoto filmu. Nikdy před tím jsme nepostavili nic tak rozsáhlého a komplexního, jako právě v rámci našeho díla. To se možná i projevilo v tom, že nám dílenská příprava trvala mnohem delší dobu, než kterou jsme plánovali a tím jsme se dostali do časových nesnází s pozdějším natáčením. I přes to můžu říct, že výsledek dílenské přípravy byl dostatečnou satisfakcí.

2.1 Financování

Už od počátku jsme náš film promýšleli tak, aby byl co nejméně nákladný na finanční prostředky. Materiál jsme si obstarali v podstatě zadarmo, jediné položky v našem rozpočtu tedy měl být maximálně tisk a malé množství výtvarných potřeb jako lepidlo, řezáky a papíry. Proto jsme se také rozhodli neúčastnit se pitchingu, neboť prezentované projekty měly mnohem vyšší rozpočty a nám by stačila minimální částka, kterou měla škola poskytnout na výrobu všem ostatním projektům, které se prezentace nezúčastní. Částka byla 3000 Kč. Jenomže po skončení pitchingu nám bylo oznámeno, že vzhledem k tomu, že dva projekty dostanou peníze na rozpočet v plné výši a další dva dostanou 10.000 Kč, již nebudou peníze na dotování ostatních filmů. To nám trochu překazilo plány, ale nebylo to nic, kvůli čemu bychom si museli lámat hlavu. Další z věcí, kterou jsme rozmýšleli, byl sponzoring ze soukromého sektoru. Jako první nám samozřejmě přišlo na mysl oslovit tabákové koncerny. Jelikož náš film vychází z cigaretové estetiky a nabízí dostatečnou možnost propagace, mohly by právě firmy s tímto produktovým zaměřením, oslovit. Na druhou stranu jsme se chtěli vyvarovat umístování jakéhokoliv product placementu a tudíž by reklama přímo ve filmu nebyla možná, maximálně v titulcích. Po delším zvážení jsme navíc došli ke zjištění, že film nevyjadřuje kladný (avšak ani záporný) postoj ke kouření a tudíž by mohl oslovit i zdravotnický průmysl, kdybychom náš film prezentovali, jako reklamu proti

kouření. Z časových důvodů jsme ale obesílání žádostí o sponzoring zamítli a rozhodli se ho plně financovat z vlastních zdrojů. Měli jsme ale ještě v záloze oslovit lokální firmy na výrobu kartonu, od kterých bychom mohli získat potřebný materiál pro výrobu kulis. V obchodech se totiž nedal sehnat materiál, který by vyhovoval našim požadavkům. Nakonec jsme však obcházeli obchody s žádostí, jestli by nám prodejci neposkytli nějaké prázdné krabice, které požívají pro přepravu sortimentu. Ve většině prodejen ovšem neměli žádné takové krabice k dispozici. V poslední chvíli jsme ovšem našli za obchodním centrem Čepkov kontejner plný starých krabic z místního obchodu s nábytkem, a tam jsme se od té doby zásobovali materiálem, neboť byl volně k dispozici.

2.2 Výroba kulis

Už zpočátku jsme byli rozhodnutí, že jako výchozí materiál pro výrobu kulis použijeme karton. Především z důvodu, že umožňuje jednoduchou manipulaci a nenáročnost pro výrobu. Dalším důvodem byla také barva a struktura. Karton jsme se rozhodli neobarvovat a nechat v původním stavu, neboť svým přirozeným zabarvením do hněda vznikne příjemná atmosféra a celkové tónování záběrů. V plánu jsme měli udělat kulisy pro exteriérové scény, které čítaly křižovatku s několika bloky domů, kostelem a skladem, tedy kompletní ulici. Původně jsme zamýšleli vše udělat maximálně minimalistické. Zanechat vše jen v základním tvaru bez jakýchkoliv detailů, pouze kartonovou stěnu, na které by se poté dokreslily obrysy domů a nezbytné propriety jako jsou okna, dveře, střecha. Silnice také měla být pouze prázdná čistá plocha s nakreslenými přechody a možná pár kanály. Jenomže já i Honza jsme puntičkáři s důrazem na detail a proto jsme již během procesu přípravy začali vše komplikovat a propracovávat do stále větších detailů. Začali jsme hrubým načrtnutím celého půdorysu ulice na prázdnou desku položenou na základu scény. Ta měla rozměry zhruba 2 x 2 metry. Prvním problémem byla silnice. Potřebovali jsme sehnat jednolitý kus kartonu výše uvedených rozměrů, aby v silnici nebyly spoje, které by narušovaly scénu. Takto velký kus kartonu je poněkud obtížné sehnat, a tedy jsme přemýšleli, jak se tomu vyhnout. Již dříve jsme přemýšleli, že na silnici umístíme dláždění v podobě imitace kočičích hlav, tento nápad se ale jevil jako příliš pracný a zdlouhavý, takže ještě nebyl odsouhlasen. Já jsem byl proti, protože jsem měl v té době ještě představu minimalistické koncepce, Honza byl pro, aby se dláždění udělalo, protože to podpoří výsledný estetický dojem. Nakonec jsme se rozhodli dláždění vytvořit, což byl začátek komplikování kulis. Mělo to výhodu v tom, že jsme podklad pro silnici mohli udělat z více částí, dlážděním se

totiž překryjí spoje mezi jednotlivými díly kartonu. Samotné dlaždice jsme ale museli vystrhávat z kartonu jednu po druhé, každou zvlášť. Jelikož mají kruhový tvar, byl to poněkud zdlouhavý proces. Každá dlaždice měla totiž rozměr zhruba 2 x 2 centimetry a tudíž zaplnění několika metrů čtverečních zpočátku vypadal, jako nadlidský úkon. Na tomto místě je nutné poděkovat Milanu Ondruchovi, který nám ve volných chvílích u natáčení vlastního filmu, pomohl vystříhat množství dlaždic. Mezi stříháním jsme nalepili ještě hrubé tvary chodníků, které lemují každou stranu ulice a mezi které se dlaždice vlepovaly. Samotné lepení nám zabralo zhruba dva týdny času, byla to činnost zdlouhavá a nepřiliš uspokojivá. Dostatečným zadostiučiněním ale byl samotný výsledek, ulice najednou dostala mnohem reálnější ráz a vytvořená struktura vhodně doplňuje scénu, která by jinak byla trochu prázdná. Takže ve finále se to projevilo, jako správné rozhodnutí. V průběhu lepení Honza ještě vytvořil základní kostry domů, ty byly čtyři, pro každý blok jedna kostra. Jako materiál jsme použili dřevo, které celou strukturu zpevní. Dřevo na výrobu jsme ale neměli sehnáno, a tedy jsme ho dodatečně hledali v prostorách školy. Bohužel ho nebylo dostatek, a proto se poslední kostra musela udělat z papírových trubek, které měly kulatý tvar, a proto byla pozdější fáze obalování problémovější, než u ostatních domů. Ve výsledku jde pak vidět, že tento jediný blok domů je křivější, než bloky jiné. Domy byly budovány tak, aby se jednotlivé bloky daly ze scény oddělat, což umožňovalo lepší možnosti postavení kamery v potřebných úhlech. Stěny domů byly vyřezávány z kartonu a zakrývaly vždy jen dvě strany přiléhající do ulice. V té době již bylo zřejmé, že minimalistický vizuál nezůstane zachován. Jednotlivé strany domů byly rozděleny tak, aby opticky rozlišovaly více domů v jednotlivých blocích ulice. Některé byly vystouplé o několik centimetrů a některé byly vyšší, tím v každé ulici vznikly nejméně čtyři domy. Výroba stěn byla zdlouhavá, neboť vyžadovala důkladné měření a promýšlení. Navíc byly řezány z velkých kusů kartonu (kterých jsme měli nedostatek), především kvůli celistvému dojmu a minimalizování možné viditelnosti řezaných okrajů. Další fází bylo pokrytí domů střechami. Aby se ještě více umocnil dojem jednotlivých domů zařazených do bloku, byla potřeba vyrobit některé části vyšší. Proto jsem vytvořil několik různě vysokých postranních stěn, které opticky kopírovaly jednotlivé domy a nalepil je na vrchní část domu. To mělo za výsledek vytvoření architektonicky zajímavých tvarů a ještě větší přiblížení se k realitě. Na některých domech vzniklo několik zajímavých zákoutí a balkonů. Součástí domů jsou také okna a dveře, které měly být původně jen nakreslené na stěnách domů, ale na poslední chvíli jsme se rozhodli je vyřezat zvlášť a nalepit, to zásadním způsobem oživilo scénu, neboť domy najednou

získaly další stupeň plasticity. Samotné okna jsou jen kartonové rámy podlepené balicím papírem, tím se barevně odlišují od stěn a vzniká dojem skleněné výplně.

Další součástí scény je kostel a sklad. Kostel byl inspirován tvarem kostela v Chrudimi. Pro potřeby filmu byla potřeba vyrobit jen přední stěna. Ta sestává ze dvou postranních věží vytvořených ze dvou nepatrně odlišných kvádrů se špičatou střechou, lemovanou pruhem kartonu jako ohraničení. Veprostřed se nachází loď s rozetou ve vrchní části, která je tvořena stejným způsobem jako okna na domech, a dvoukřídlými dveřmi ve spodní části, pod kterými jsou umístěny několikastupňové schody. Výrobu kostela měl na starosti Honza, v průběhu jeho práce jsem dokončoval domy a poté začal vyrábět sklad, který slouží jako sídlo úhlavního nepřítele. Sklad má jednoduchý čtvercový půdorys s ochozem na střeše a vyřezaným otvorem, ze kterého v jedné scéně hrdina přechá pronásledován skupinou ninjů. V přední části zabírají takřka celý prostor vstupní vrata, která jsou vyplněna barevně odlišeným kartonem s vroubkovanou strukturou, jež by měla evokovat zvlněný plech standardně používaný jako materiál pro stavbu skladů. Posléze se musela ke skladu vyrobit ještě nástavba, která je umístěna v zadní části a to pro potřeby tanku, který je ve skladu zaparkován, neboť tank byl příliš dlouhý a nevešel se dovnitř celý.

Další součástí lokací ve filmu jsou interiéry, ty měly být skládány postprodukčně v počítači. Vzhledem k náročnosti výstavby exteriérových kulis jsme předpokládali, že výrobu interiérů již nestihneme a navíc na ně již nebylo místo v ateliéru. Díky postprodukčně komponovaným interiéřům se tyto lokace měly dostatečně odlišit od exteriérů. Nakonec jsme se ovšem rozhodli vyrobit interiéry reálně z kartonu. Když jsme totiž začali s postprodukčním řešením vnitřních prostorů, zjistili jsme, že je to časově náročnější, než je vyrobit z lepenky a také narušují soudružnost díla. Navíc vzhled ruční práce v našem díle působí sympatičtěji a esteticky. Interiéry jsou čtyři: detektivova kancelář, sklad, hrdinovo podzemní doupě a kostel.

2.3 Výroba loutek

Tvar loutek byl vymyšlen v podstatě jako první věc na našem filmu a na jednoduchosti tohoto tvaru jsme také stavěli. To, že jsou loutky vlastně jen pokreslené krabičky od cigaret, nám v podstatě otevírá spoustu dveří, jež zůstávají pro ty, kteří mají klasicky tvořenou loutku, uzavřeny. Za prvé je to snadná manipulovatelnost, jelikož loutky nemají žádné ruce a nohy, animace se v mnohém usnadňuje. Samozřejmě to značně omezuje

v objasnění některých charakteristických rysů či znázornění emocí, ale s tím jsme počítali již od začátku. Za druhé to je snadná a finančně nenáročná výroba, loutka je v podstatě vyrobena zhruba za hodinu, když do toho započítáme i grafický návrh, který je na tom vlastně to nejzdlouhavější, protože samotné slepení loutky trvá zhruba několik minut. Tím se nám rozšiřují možnosti především v možném počtu loutek, které můžeme vytvořit a s tím související rozvinutí literárního obsahu. Není pro nás problém přidat postavu či scénu, protože víme, že to bude minimální problém. Samotnou tvorbu loutek provádí Honza, který má na starosti vizuální stránku našeho díla. Podoba charakterů je kreslená v počítači na tvar rozložené šablony krabičky od cigaret. Ta je posléze vytisknuta na tvrdší papír a slepena dohromady. Všechny loutky mají totožný rozměr, který je odvozen od krabičky cigaret značky Start. Jediná postava, která se rozměrem liší, je loutka ženy, která svou úlohou a také tím, že je jediná žena ve filmu, musí být o něco štíhlejší a menší než široké postavy mužů. Všechny charaktery tedy vznikaly tímto speciálním způsobem s výjimkou početné skupiny čtyřiceti ninjů, které jsme vyrobili pouhým přestříkáním obyčejných krabiček od cigaret černým matným sprejem a následným nalepením úzkého proužku značící oči. Původně jsme použili lesklý lak, ten se ale ukázal jako nepoužitelný, protože se ve světle příliš leskl.

2.4 Výroba rekvizit

Rekvizity jsou nedílnou součástí takřka každého filmu. Pouze s loutkami a kulisami by scény byly poněkud prázdné a možnosti vyjádřit určitou činnost takřka nemožné. V našem filmu hrají důležitou roli vozidla. První dopravní prostředek, který se ve filmu objeví, je dodávka, ze které členové gangu střílí na nebohý pár na začátku filmu. Tato dodávka je řešena velice jednoduše, je to pouhá krabice se zkosenou stranou na místě čelního skla. Boční dveře jsou odnímatelné, aby divák mohl nahlédnout do útrob vozidla, kde se nalézají členové gangu. Vše ostatní je dokresleno černou linkou, tzn. kola, okna, světla. Stejným způsobem je řešeno i další vozidlo a to sanitka, která je menší, než dodávka, od které se liší pouze umístěním dveří do zadní části. Poslední vozidlo má sofistikovanější tvar. Je to tank, ve kterém vůdce gangu pronásleduje hrdinu. Tank je tvořen z půlkruhové kabiny, ze které vystupuje hlaveň děla a po stranách má upevněny pohyblivé pásy. Jednodušeji se bohužel toto vozidlo nedalo vyřešit. Pásy jsou navíc obaleny posuvnou vrstvou balicího papíru, který ve výsledné animaci umožňuje dojem pohybu. Mezi další rekvizity bychom mohli uvést rogallo, které hlavní hrdina zčistajasna objeví ve vyhoceném okamžiku.

ku na střeše. Tento prostředek je řešen jednoduchým tvarem trojúhelníku. Dalšími rekvizitami jsou zbraně hlavní postavy a ninjů, které jsou vytvořeny také z kartonu.

3 PŘÍPRAVA SCÉNY A TECHNIKA

Důležitou roli při natáčení filmu hraje i prostor, ve kterém je scéna umístěna a její samotná příprava. Náš prostor se nalézal ve střední části ateliéru Karla Zemana. Plocha ateliéru byla dostačující, i přesto, že naše scéna zabírala velké množství místa. Prvotní problémy s přípravou placu se týkaly jen nedostatku podpěrných stojanů, a i část z toho mála, které jsme měli k dispozici, byly v natolik žalostném stavu, že jsme je byli nuceni vlastním zásahem opravit, aby se daly vůbec použít. Další věcí bylo vykrytí stran scény. Na třech stranách jsou zavěšeny černé látky, které kryjí dostatečně, na jedné straně ovšem byla světlá zeď, která ve filmu příliš rušila, a tedy potřebovala vykrytí. Použití další látky bylo nemyslitelné, jelikož jsme žádnou jinou neměli a navíc se ani v potřebném místě nedala zavěsit. V zadní části ateliéru jsme ale objevili velký rám potažený černým plátnem, který nám nakonec posloužil dobře. Černé pozadí scény s nulovou dekorací vytvořilo až divadelní nádech celého filmu.

3.1 Světla

Svícení scény jsme se obávali takřka nejvíce, neboť na začátku naší realizace byl ve škole akutní nedostatek světla. Většina z nich totiž byla odvezena do Prahy na revizi a jejich návrat nebyl jistý. Naštěstí se na škole objevily světla jiné a mohli jsme tedy začít se svícením. Záměrem bylo vytvořit na scéně dojem noční atmosféry. Nejdříve jsme chtěli použít jedno silnější světlo z jedné strany a zbytek ulice dosvítit malými žárovkami nainstalovanými v lampách, jejichž dráty by byly vedeny pod silnicí až pod scénu. Bohužel, jediné žárovky, které jsme sehnali, byly ty, které se používají na osvětlení vánočního stromčku, a jelikož nemám ani já a ani Honza dostatečné schopnosti v oboru elektrotechniky, nemohli jsme si je předělat do vhodné podoby. A proto jsme od tohoto nápadu upustili. Namísto toho jsme hlavní světlo umístili seshora, sehnali slabší světlo na doplňující nasvícení ze strany a další středně silné světlo na dosvícení z opačné strany, které zvýrazňuje loutky. Pak ještě menší světlo umístěné ze zadní strany kostela, které vytváří dojem Božské aury vycházející z kostelních dveří. A nakonec čtyři malé lampy umístěné do každého bloku domu, které v kombinaci s některými vyřezanými okny, vytváří dojem obydlí, neboť určité okna svítí. Hlavní světlo ovšem vytvářelo příliš jasné a přesvícené plochy na určitých místech a proto se potřebovalo filtrovat. Nejdříve jsme vyzkoušeli několik fólií různých barev. Modrá vytvářela dojem jedovatosti, červená dělala dojem zapadajícího

slunce a byla příliš sytá a žlutá fólie také neumožňovala tu správnou barevnost. Zkoušeli jsme i různé kombinace, z nichž některé byly docela použitelné, ale stále tomu něco chybělo. Proto jsme nasvícení konzultovali s MgA. Zdeňkem Krupou. Ten nám poradil filtrovat světlo dvěma foliemi, kdy každá stíní polovinu světla. Tím spodní část ulice má jinou barevnost, než část vrchní. Celé se to ještě zjemnilo pomocí frostu, matné bílé fólie. Stejným materiálem se filtrovaly i ostatní světla.

3.2 Fotoaparát

Celý film jsme snímali na vypůjčenou školní techniku, konkrétně fotoaparát značky Sony typu A300, jenž sice nebyl nejnovější, nicméně jeho obrazové kvality byly dostačující. Ale už když jsme si jej půjčovali, byli jsme upozorněni, že není v úplně nejlepším stavu. Když se totiž k fotoaparátu připojí usb kabel, nutný k přenosu dat, vzniká v něm přepětí, jelikož má pokazený usb vstup. Při nahrávání dat je tedy nutno kabel omotat kolem těla fotoaparátu a zajistit tak, aby zůstal pevně uchycen a nevypadával, což by mohlo vést až k poruše celého přístroje. Naštěstí jsme disponovali externí čtečkou na kartu, která slouží jako datové médium ve fotoaparátu a tak nebylo nutné přenášet data přes inkriminované usb. Dalším problémem u tohoto přístroje byla nemožnost napojení na počítač, proto jsme byli nuceni vše animovat bez kontroly předchozích fází a tedy je pohyb v některých momentech pofiderní. Další věcí bylo samotné snímání, ačkoliv kvalita obrazu byla vynikající, jednotlivé snímky měly odlišnou barevnost, což bylo způsobeno závěrkou fotoaparátu, která se nevracela do stejné polohy, ale byla vždy o něco vychýlena a proto propouštěla jiné světlo. To mělo za následek, že výsledná scéna problikávala. Abychom tento problém vyřešili, půjčili jsme si na zkoušku manuální objektiv jiného typu s redukcí kompatibilní na náš přístroj. Po vyzkoušení se tento problém již nevyskytl. Ale jelikož tento objektiv i redukce nebyly naše, nemohli jsme na něj realizovat celý film. Jiný objektiv jsme si později sehnali také, problémem byla redukce, která ve Zlíně nebyla nikde k dostání. Rozhodli jsme se tedy, že ponecháme původní objektiv a blikání obrazu upravíme postprodukčně, neboť Honza objevil jednoduchý způsob úpravy a dorovnání barevnosti záběrů. Jenomže o pár dní později se nám uprostřed natáčení záběru fotoaparát porouchal, jedině co hlásil, bylo: camera error. Opět jsme si vypůjčili starý objektiv a redukci, jelikož jsme měli podezření, že chyba je v objektivu. Po výměně opět fungoval. Takže nám nezbývala jiná možnost, než nějakým způsobem sehnat vlastní redukci, abychom mohli pokračovat v natáčení. Ale ať jsme se snažili sebevíce, v dostupném čase nebylo možné redukci získat. Naštěstí se

v té době uvolnil jiný školní fotoaparát, který byl totožný s tím naším, a tedy jsme si ho na druhý den bez problémů vyřešili. Nakonec jsme však zjistili, že vada není v objektivu, ale v těle. Během našeho studia to bylo poprvé, co se nám vyplatilo každoroční placení pojištění techniky. Jednotlivé parametry nastavení, které jsme použili pro snímání filmu, jsou: ISO 200, závěrka 1/5 a clona F9.

3.3 Jízda

V našem filmu jsme měli vymyšleno spoustu scén s pohybem kamery a jízdou. Daly by se sice nahradit scénami statickými, ale film by tím utrpěl ztrátou dynamiky. Proto jsme potřebovali jízdu, abychom mohli naše představy převést do skutečnosti. Nejprve jsme si chtěli půjčit nějakou školní, jenomže všechny byly zabrány nebo nefungovaly. Proto jsme se rozhodli uplatnit naše nově nabyté kutilské dovednosti a jízdu si vyrobit. Navštívili jsme tedy prodejnu OBI a nakoupili potřebný materiál. Dvě širší desky a dvě o něco tenčí. Všechny o délce zhruba dvou metrů. Dále sadu hřebíků a šroub a odpovídající matice o velikosti M10, na které bylo možné našroubovat redukcí na uchycení fotoaparátu. Z jedné širší desky jsme vytvořili podklad a na její boční strany jsme přibíli dvě užší desky, které měly udržovat druhou desku v rovné pozici. Na této desce byl pomocí šroubu uchycen fotoaparát a celá tato část se dala posouvat dopředu podle libosti. Tím vznikla jízda, která i přesto, že byla vytvořená doslova na koleně, fungovala velice dobře. Občas sice se vychýlila o milimetr do strany a tím způsobila občasné cukání obrazu, ale tento problém se dal poměrně snadno odstranit postprodukcí za pomoci užitečné sady pluginů. Celá jízda byla navíc upevněna na dřevěném žebříku a zajištěna několika metry lepicí pásky. Tak vznikla jízda, která se svou kvalitou mohla srovnávat i s těmi školními.

4 REALIZACE

K samotné realizaci filmu jsme se dostali poměrně pozdě především kvůli časové náročnosti výroby kulis. Natáčení se ale také oddálilo kvůli našim jiným projektům, které se netýkaly školních aktivit, ale které nebylo již možné přesunout či zrušit. Poté jsme oba na několik dnů ochořeli a ještě později probíhala v ateliéru rekonstrukce oken, tudíž se realizace posunula o další dva týdny. Během realizace jsme nalézali problémy s realizací určitých záběrů, které jsme měli vymyšlené. Zjistili jsme, že se vyskytly překážky, se kterými jsme nepočítali. Tyto problémy byly ale spíše způsobené prostorovým rozložením scény či umístěním světel. Tedy problémy nikterak zásadní, ale takové, které se daly vyřešit poměrně jednoduše lehkou postprodukcí či lehkou změnou úhlu kamery. Například jedna scéna, kde proti kameře vyjíždí tank ze skladu a vedle něj pochodují ninjové, se musela točit dvakrát, neboť na scéně nebyl dostatek místa pro animaci. Musela se udělat samostatná jízda s tankem před greenem a následně stejný pohyb kamery s prázdnou scénou se skladem v pozadí, načež se oba záběry v počítači proluly. Některé scény, především v počátečních fázích, se musely točit vícekrát, neboť na animaci loutek jsme si museli chvíli zvykat a to i přesto, že jsme již dříve měli natočené pohybové zkoušky. A až po chvíli jsme našli optimální rozfázování pohybu. Jindy jsme celý záběr museli přetáčet jen kvůli tomu, že se nám v záběru objevil stín fotoaparátu, kterého jsme si všimli až po zhlédnutí kompletního záběru. Realizace skýtala všelijaká úskalí, ale díky pečlivé přípravě technického scénáře jsme všechny nástrahy překonaly. Když se už vyskytl nějaký obtížně řešitelný problém, záběr jsme buď vyškrtli, nahradili jiným nebo upravili tak, aby se dal natočit snadněji, ale neztratil nic ze své efektnosti. Z počátku jsme ani neměli nástěnku s rozloženým storyboardem pro snadnější orientaci v natočených, rozpracovaných a ještě nerealizovaných záběrech. Jelikož jsme měli film rozebraný ze všech možných úhlů, mysleli jsme, že se bez tohoto prvku obejdeme, posléze jsme si ale tuto věc pořídili, neboť člověk si pak může lépe naplánovat denní práci, může snadněji nalézt důležité spojovací záběry, kterých si nemusí nutně všimnout, dokud je nebude potřebovat a také posiluje motivaci a pracovní morálku, neboť člověku se hned lépe pracuje, když vidí, jak mu postupem času záběry ubývají. Morálka vůbec je věc ošemetná, pokud jsme točili složitější scény delší dobu a následně jsme zjistili, že záběr je špatný a musí se předělat, morálka klesne takřka k bodu mrazu a člověku se už nechce tutéž věc točit znovu, v nejlepším případě začne točit jiný záběr a k tomu původnímu se vrátí jindy, v horších případech se mu nechce dělat nic.

Naštěstí jsme byli po většinu doby realizace ve stresu, kvůli obavám, že film nestihneme dotočit, který nás ale hnal stále kupředu.

4.1 Animace

Naše jednoduché loutky umožňovaly velice jednoduchou a rychlou animaci. Vzhledem k tomu, že loutka nemá žádné končetiny a nemá žádnou kostru, ať už drátěnou či kloubovou, nemusí se zdalouhavě přišroubovat ke stolu, a proto nám jakýkoliv pohyb zabral mnohem méně času, než co zabere jiným. Každopádně končetiny jsme v jednoduché formě promýšleli na počátku dílenské přípravy. Když jsme prováděli pohybové zkoušky loutek, nasadili jsme postavám do spodní strany kartonové destičky, které měly imitovat boty, a na každý krok vycházela jedna bota na jedné straně. Tím se loutka nakláněla na stranu a vytvářela tak dynamičtější dojem. Nicméně tento doplněk až moc narušoval jinak strohou formu krabičky a tak jsme od něj upustili. Další možností bylo podkládání loutky kouskem kartonu či plastelíny. Tato metoda byla použita ve filmu *Panika v městečku*, ve kterém byly obdobně statické loutky. Proto jsme si řekli, že by to mohla být možná cesta, jak animovat. Nicméně po vyzkoušení nám tato metoda již tolik nevyhovovala, protože kousky kartonu pod loutkami vypadaly ne příliš esteticky. Proto jsme zvolili pro chůzi prosté posouvání loutky. Zůstala tak zachována její strohost a byla to tak nejlepší možnost.

Ve filmu jsme použili celkem dva odlišné způsoby animace. Na obyčejnou chůzi jsme volili klasickou fázovanou animaci s rozložením čtyři fáze na jeden krok. Menší problém byl ve váze loutky, byla natolik lehká, že se často stávalo, že spadla, či se posunula o větší vzdálenost, než bylo původně v úmyslu. To mělo za následek, že v určitých chvílích sebou loutka nepatrně cukla. A když loutka měla například ze silnice vstoupit na chodník, který byl o něco výše nad úroveň cesty, musela se přece jen podložit kouskem kartonu, aby držela ve správné pozici. Takže jsme se podložení loutky nevyhnuli, ale těchto případů je minimum a karton se pod loutkou objeví jen v několika fázích a je tudíž nepostřehnutelný. Druhý typ animace jsme použili u běhu, který jsme potřebovali udělat více dynamický, což by nám jednoduché posouvání loutky neumožnilo. Honza přišel s řešením upevnění vodících tyčí k loutce, pomocí kterých by se vodila takřka v reálném čase a tak by získala větší dojem živosti, navíc by se mohla naklánět na stranu a dokonce vyskakovat bez nutnosti ji jakkoliv podkládat. Trik spočíval v natočení pohybu loutky, pak vyfocení prázdné scény,

ve které se loutka pohybuje, ořezáním loutky od vodících tyčí a následném zasazení ořezané loutky do prázdné scény. Jelikož je tato scéna snímána v totožném úhlu a osvětlení, loutka, která je sem posléze dosazena, se pohybuje ve stejném prostředí, je osvětlena identickým světlem a vrhá reálné stíny, ergo vytváří naprosto živý a reálný dojem. Jediným háčkem je postprodukce, která je zdlouhavá především kvůli ořezávání jednotlivých snímků pohybu loutky. Naštěstí má ale loutka velice jednoduchý tvar, takže je tato úprava sice nezábavná a dlouhá, ale nikoliv náročná.

4.2 Hudba

Již od počátku mého studia jsem věděl, že ke svým filmům si chci sám komponovat hudbu, jelikož je to jeden z mých největších zájmů. Mnohdy jsem se více těšil na tvorbu hudebního doprovodu, než na samotnou animaci filmu. Už v době, kdy jsme si s Honzou rozdělovali role na tvorbě našeho bakalářského projektu, bylo jasné, že já budu skládat hudbu a Honza bude navrhovat vizuální stránku. Předem musím říct, že nemám žádné klasické vzdělání ve hře na jakýkoliv hudební nástroj. Jediná možnost, jak jsem se mohl naučit cokoli v spojitosti s hudbou, bylo mé několikaleté účinkování ve školním sboru na gymnáziu. Jinak jsem hudebním samoukem. Tím chci říct, že věci, které produkuji, nepovažuji za kdovíjak objektivně a dobré, nicméně tato činnost mě naplňuje a je tedy mým nejosobnějším vkladem do tohoto filmu. Můj zájem o hudební vyjádření začaly na střední škole, kde jsem s několika kamarády založil metalovou kapelu Mojmir a jeho pejsci. Metal jsem v té době poslouchal velice okrajově a spíše nerad, nicméně hlas většiny rozhodl, že jsme hráli tento druh hudby. Kapela fungovala poněkud zvláštním způsobem a stala se jednou z nejhorších lokálních kapel. I přes to mi tato zkušenost dala hodně, protože jsem pochopil mnohé o struktuře a kompozici skladby. Po nějaké době jsem se však dostal k elektronické hudbě a začal experimentovat s různými programy na tvorbu hudby. Během toho jsem také začal rozšiřovat mé znalosti o nejrůznějších typech a žánrech elektronické hudby, a především hudby experimentální. Poté jsem byl součástí několika krátkodobě fungujících hudebních projektů, které se pohybovaly spíše na pomezí žánrů ambient, vážná hudba, noise, drone či industriál. Byly to spíše improvizací performance, než vystoupení s konkrétní strukturou. Zatím posledním hudebním tělesem, ve kterém účinkuji, je experimentálně popová kapela Piča z hoven, ve které působím jako autor podkladů a beatů.

4.2.1 Hudební inspirace

Jelikož se naše dílo pohybuje v žánru noir a akční film, bylo zřejmé, že má inspirace bude vycházet především z jazzové a elektronické hudby. Mezi zásadní kapely, které mne inspirovali při tvorbě mohu jmenovat německou jazzovou kapelu Bohren & der Club of Gore, která hraje extrémně pomalou jazzovou hudbu se silným důrazem na depresivní a melancholické vyznění. Žánr, který hrají by se dal popsat jako temný jazz. Do tohoto žánru spadá také další kapela, a to The Kilimanjaro Darkjazz Ensemble a sesterský projekt Mount Fuji Doomjazz Corporation. Jako další jazzové inspirace bych rád zmínil experimentálně-jazzové kapely z norského vydavatelství Rune Grammofon. Za všechny jmenuji alespoň Supersilent, Ultralyd, Food či In the Country. Co se týče vlivů elektronické hudby, tady bych toho musel uvést velké množství, takže jen pár věcí: Coil, Merzbow, Pan sonic, Tosca, většina projektů z vydavatelství Warp, Touch nebo Type records. Většina projektů z těchto labelů vytváří hudbu naprosto osobitým a odlišným způsobem a inspirace se od nich dá čerpat v mnoha směrech.

4.2.2 Komponování skladeb

Byť mám určité zkušenosti se skládáním hudby, vždy to bylo pro potřeby přímo hudební produkce či doprovodu k videoartu nebo různým instalacím. S tvorbou doprovodné hudby ke klasicky vystavěnému filmu s příběhem příliš zkušeností nemám, a proto to pro mne byla cenná lekce. Vzhledem ke zvolenému žánru našeho filmu, byla volba hudebního podkladu vcelku jasná. Mělo se jednat o jazzové skladby do úvodních pasáží sloužící k navození atmosféry a rytmičtější skladby do akčních pasáží. V některých pasážích nejlépe kombinace obojího. Z počátku jsme si pohrávali s myšlenkou oslovit někoho, kdo vlastní saxofon, aby nám nahrál různé linky a variace, které bych pak samploval a zakomponoval do elektronického podkladu. Nikoho jsme ale nesehnali a tak jsem sampley sehnal z již dostupných jazzových nahrávek. Sampley jsou ale natolik krátké a v takové míře modulované, že jsou k nepoznání od svého původu. Jazzové pasáže jsou značně minimalistické a pomalé. Je zde použit jednoduchý rytmus a základní basová linka, nad tím se jen vlní lehký opar samplu saxofonu vytvářející takřka ambientní náladu. Vytvořil jsem několik různých skladeb tohoto typu, aby jazzové pasáže zůstaly koncepčně ucelené. Rytmičtější skladby se pohybují průměrně kolem tempa 140 bpm. Jejich zvuk je čistší, neboť jsou kompletně dělány softwarově bez použití samplů živých nástrojů. Základem je dramatická basová linka

podepřená jednoduchou melodií. Všechny skladby vznikaly v průběhu realizace filmu s již předem naplánovanou strukturou. Výsledný film se poté nasazoval na hudbu, jen v malém množství se musela struktura předělávat pro potřeby filmového vyprávění. Ke tvorbě hudby jsem využíval programy Ableton Live Suite 8, FL studio 9 a Soundbooth CS4.

4.3 Postprodukce

Přestože jsme si zvolili techniku loutkového filmu, v mnoha částech díla byla potřeba provést rozsáhlá postprodukce. Tato pozdější úprava a finální dokončení snímku v sobě zahrnuje nejen střih a zvuk, ale u nás především počítačovou úpravu fází, dorovnávání barev a klíčování scén.

4.3.1 Počítačová postprodukce

Základní věci počítačové postprodukce bylo v našem případě ořezání a poskládání pohybu loutek, u kterých jsme využili techniku vodění, kterou popisují výše v kapitole o animaci. Významnou úlohu hrál v postprodukční fázi proces doladování jednotlivých záběrů. Ať už třepání kamery, které bylo spraveno za pomoci pluginů, odstranění blikání jednotlivých fází způsobených uzávěrkou fotoaparátu, až po vyvážení barev. Dále doplnění drobných detailů, jako jsou výstřely ze zbraní, počítačová obrazovka v hrdinově doupeti či znázornění boje pomocí oblaků prachu. O velkou část postprodukce se staral Honza, takže pro bližší pohled na tuto problematiku odkážu na jeho práci.

4.3.2 Střih

Tempo našeho filmu je výrazně pomalejší v první polovině, než v té druhé. Neboť první část je spíše atmosférická, snaží se diváka seznámit s postavami, uvést jejich motivaci a úmysly, kdežto druhá část je především rychlá sekvence akčních scén. Vzhledem k delšímu rozjezdu v úvodu a několika propojovacích scén, působil film podle původního námětu velice dlouze. Proto bylo potřeba vhodným střihem navodit pocit rychlosti odpovídající charakteru obou jednotlivých částí. V té první jsou scény záměrně prodlužovány, s delší výdrží v animaci a postprodukčně ještě o něco zpomaleny. Střihy jsou využívány minimálně. V akční sekvenci je střih scén v ostrém kontrastu s předchozí částí. Dynamické sekvence rozděleny do většího počtu záběrů, kdy i jednoduchá akce je zabírána z více úhlů.

4.3.3 Zvuk

Ozvučení filmu se projevilo, jako menší problém, jelikož jsme si během realizace nesehnali kvalifikovaného zvukaře. Museli jsme si tedy zvučit film sami, což se ukázalo, vzhledem k našim minimálním zkušenostem, jako ne zrovna šťastná volba. Všechny použité ruchy byly volně dostupné z velkého množství internetových serverů, specializujících se na zvukové efekty. Rozhodli jsme se výskyt ruchů minimalizovat a nechat tedy více prostoru hudbě. Rádi bychom film ozvučili znovu, již pod dohledem profesionálnějšího zvukaře.

ZÁVĚR

Práce na tomto loutkovém filmu se mi zdá přínosem. Během realizace jsem se seznámil s nespočtem metod a postupů, jak tvořit animovaný film. Mnoho aspektů natáčení bylo sice děláno napůl amatérsky a napůl profesionálně, nicméně i přesto to byla hodnotná zkušenost, neboť jsme v průběhu tvorby naráželi na obtíže, které mnohdy vyžadovaly hledání netradičního přístupu k potřebnému dokončení záběru. Samotný film byl docela ambiciózní a výsledek je poměrně hektický, jelikož jsme se nechali strhnout a do několika málo minut jsme se snažili zakomponovat příběh až epických rozměrů, který by fungoval mnohem lépe v delší stopáži. I tak jsem ale přesvědčen, že náš výtvar nepostrádá originalitu a vtip. Jsem také rád za spolupráci s Honzou, která se ukázala, jako velice podnětná. Týmová práce na tvorbě jakéhokoliv díla je inspirativní právě díky vzájemné výměně názorů, odlišných charakterových vlastností a následného skloubení nápadu do jedinečné podoby. Ovšem natáčení v ateliéru není vždy úplně ideální. Konkrétně třeba náročnost scény na přípravu, složité svícení či neustálé přetáčení scén, které se mohou pokazit na-prosto minimálním detailem. I přes to jsem ale rád, že jsme mohli uskutečnit náš projekt a vyzkoušet si práci v tak zajímavém prostoru, jakým ateliér Zeman je. I přesto, že se ve svém životě nehodlám věnovat přímo filmové animaci, jsem si jist, že tato zkušenost mi bude přínosná v jiné umělecké formě a vyjádření.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

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

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

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

Borivoj Dovniković: Škola kresleného filmu ISBN 978-80-7331-087-5

David Bordwell, Kristin Thompsonová: Dějiny filmu. Přehled světové kinematografie ISBN 978-80-7331-091-2

James Monaco: Jak číst film ISBN: 80-00-01410-6