

**Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského  
filmu na téma "Výhled" z pohledu animátora a výtvarníka**

Jaroslav Mrázek

---

Bakalářská práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---





## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu 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 .....

.....  
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 jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Cílem práce je zachytit proces výroby studentského loutkového animovaného filmu Výhled, který jsem natočil v autorské dvojici s Milanem Ondruchem. Měla by posloužit zejména studentům animace, kteří by se díky ní měli poučit pro svoji vlastní tvorbu. Snažil jsem se sdílet v ní všechny zkušenosti, které jsem při výrobě a natáčení filmu získal. Doufám, že popis problémů a překážek, které nás během tvorby potkali, pomůže budoucím animátorům se na podobné problémy připravit nebo se jim vyvarovat. Praktická část práce je psaná deníkovou formou. Vznik filmu tak čtenář sleduje chronologicky a utváří s díky tomu realistický obrázek o jednotlivých fázích vzniku filmu, od psaní scénáře, přes výrobu kulis, samotné natáčení až po postprodukcii.

Klíčová slova: loutková animace, film

## **ABSTRACT**

This paper tries to capture the process of making a student bachelor movie called The View. It is mainly meant as a guide book for other animation students. I tried to share all my experiences gained while creating the movie. By writing about obstacles that occurred I am hoping to help others either to avoid the same problems we had to face or solve them effectively. The paper is written in a diary-like template. It chronologically describes all the stages of a process of making an animated (script writing, building sets, animation, post-production) so it should offer the reader a comprehensive image of an animator's work.

Keywords: stop-motion animation, film

Děkuji Milanu Ondruchovi, že si mě vybral pro spolupráci na bakalářském filmu a poskytl mi tak rok plný dřiny, odříkání a píle.

Děkuji svým rodičům, že mě, přes můj pokročilý věk, stále podporují ve studiu.

Především pak děkuji Martinu Kublákovi za to, že mě uvedl do světa animovaného filmu a neustále mi rozšiřuje filmové obzory.

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

## OBSAH

<b>I</b>	<b>ÚVOD.....</b>	<b>8</b>
<b>II</b>	<b>1 MOJE CESTA K ANIMACI .....</b>	<b>9</b>
<b>III</b>	<b>2 CESTA K FILMU VÝHLED.....</b>	<b>11</b>
<b>IV</b>	<b>3 VÝROBA.....</b>	<b>14</b>
	<b>3.1 SCÉNÁŘ, ANIMATIK.....</b>	<b>14</b>
	3.1.1 DENÍK – SCÉNÁRISTICKÉ PRÁCE.....	15
	<b>3.2 VÝROBA KULIS A LOUTEK.....</b>	<b>19</b>
	3.2.1 DENÍK – V DÍLNĚ.....	21
	<b>3.3 ANIMACE.....</b>	<b>26</b>
	3.3.1 DENÍK – V ATELIÉRU.....	26
	<b>3.4 POSTPRODUKCE A ZVUK.....</b>	<b>35</b>
	3.4.1 POČÍTAČOVÁ POSTPRODUKCE.....	35
	3.4.2 ZVUK.....	36
	3.4.3 DENÍK – DOKONČOVACÍ PRÁCE.....	36
<b>V</b>	<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>42</b>

## ÚVOD

Když scénárista píše námět na film nebo scénář, měl by vědět, komu je jeho příběh určený. Pokud v tom nemá jasno, může se lehce stát, že film nakonec nebude nikoho zajímat, protože se s ním nikdo nebude moci ztotožnit. Já jsem se pokusil stejně přistoupit i k mé bakalářské práci. Její téma mi dávalo dvě možnosti, jak k ní přistoupit. Za prvé, psát ji tak, aby sloužila jako naučná literatura seznamující čtenáře s animovaným filmem a jeho výrobou. Za druhé, psát ji jako příručku pro mladší spolužáky, které natáčení bakalářských filmů čeká, a kteří by si tak z práce mohli odnést užitečné rady a poznatky a byli tak lépe připraveni na překážky, které se při cestě za filmem mohou vyskytnout. Vzhledem k tomu, že obyčejný člověk k bakalářským pracím přístup nemá, nebo je aktivně nevyhledává, nemělo by valného smyslu psát práci pro něj. Mnohem reálnější je, že si ji přečtou ostatní studenti z filmové školy a doufám, že jim bude alespoň trochu užitečná.

Práce začíná popisem mé cesty k animovanému filmu a mému vztahu k němu, objasněním vzniku námětu na film a dále pak je členěná na části, které postihují jednotlivé fáze výroby bakalářského filmu. Každá část je uvedena statí s osobními myšlenkami a poznatky na dané téma, které se ale nadržují striktně hranic našeho natáčení. Hlavní součástí každé kapitoly je přepis natáčecího deníku, který jsme si vedli (resp. snažili se vést) po celou dobu práce na filmu. Deník jednak chronologicky zachycuje výrobu filmu, ale navíc zprostředkovává dojmy a pocity z práce nebo postřehy, které by se klasickou teoretickou prací nedaly postihnout. Právě proto jsem se rozhodl použít natáčecí deník v jeho původní formě jako součást bakalářské práce. Deník zprostředkovává dojem z natáčení mnohem upřímněji, bezprostředněji a, v neposlední řadě, čtivěji. Chtěl jsem tak natáčení více přiblížit potenciálnímu čtenáři a vyhnout se suchému obsáhlému popisu jednotlivých fází výroby.

Natáčecí deník není přepsaný doslovně a kompletně. Vynechal jsem nezajímavé nebo nepodstatné zápisky a snažil se ponechat deník tak, aby byla zachována střízlivý poměr mezi čtivostí (neboli „senzačností“) a informačním přínosem (resp. „tvrdými“ fakty) a práce tak byla pro čtenáře-animátora zajímavá i přínosná.



## 1 MOJE CESTA K ANIMACI

Je zvláštní, že už si nevzpomínám, co mě vlastně vedlo k tomu dát se na animovaný film. Pamatuji se jen, jak jsem na střední škole rád čmáral po lavicích, občas nakreslil primitivní komiks o pár okýnkách a na počítači zkoušel 3D animaci. Nekoukal jsem na „artové“ filmy, protože jsem jim nerozuměl, nečetl komiksy, neměl jsem tušení, co je manga a kdo je Jiří Trnka, jsem věděl jen z doslechu. Zato jsem byl odkojený Tomem a Jerryem a Patem a Matem. A můj nejoblíbenější televizní kanál byl Cartoon Network. Sledoval jsem ho až do pozdní puberty. Pak ho zpoplatnili. Jinak bych ho sledoval dodnes.

Na animovaném filmu je něco velmi přitažlivého. Možná je to fakt, že si člověk v práci vlastně hraje. Možná je to kouzlo rozhybaných neživých věcí. Můj první pokus dostat se na studium animace nevyšel. Ale touha po animaci mi zůstala, tak jsem se během studia ekonomie snažil na sobě pracovat a učil se kreslit. Druhý pokus pak byl úspěšný. Najednou jsem byl v docela jiném světě než dosud. Tolik lidí s výtvarným talentem pohromadě jsem předtím neviděl. Brzy jsem poznal, že talent spousty spolužáků jednoznačně převyšuje ten můj. Co mi chybělo na talentu, jsem se snažil dohánět pracovitostí. S každým dalším animacním cvičením jsem viděl, že se zlepšuji a to mě motivovalo do další práce. Dalším velkým stimulem byly i společné projekce cvičení všech studentů z ročníku, ze kterých jsem často odcházel s odhodláním vyrovnat se spolužákům, kteří měli cvičení lepší, než já. Po tom, co jsem si „osahal“ všechny základní techniky animace, jsem cítil, že moje cesta vede směrem k loutce. Baví mě na ní ten pocit vytváření nového světa. Před vámi stojí loutka. Vy s ní několikrát pohnete. Ona stále stojí, i když v jiné poloze. Ale na filmovém pásu nebo na obrazovce počítače najednou z té neživé věci před vámi vznikne dýchající postava, nad kterou vy máte sice kontrolu, ale stejně si žije podle svého. Už několikrát jsem zažil ten pocit, že loutka hraje sama, že já se jí dotýkám, ale ona a mě vede. A když si pak pustím natočený záběr, jsem překvapený, jak hraje.

Animovaný film ovšem není taková pohoda a veselá hra, jak se mi zdálo na začátku. Je to velká dřina. Když člověk jezdí dva měsíce, den co den, do ateliéru, kde tráví celý den neustálým ohýbáním se k loutce kvůli milimetrovým pohybům, přijdou zákonitě dny, stojí velké úsilí přesvědčit se vstát a jít opět pracovat. Pak si člověk začne hrát s otázkou, zda mu to stojí za tu námahu. Jestli by nebylo lepší sedět klidně v kanceláři, dělat standardní úkoly a bez nijak zvlášť velké námahy si odpracovat a jít domů. Za tu námahu to rozhodně stojí. Málokterá práce totiž poskytuje tak příjemný a uspokojující výsledek vynaloženého

snažení. Není pro mě při natáčení nic příjemnějšího, než když mýma rukama loutka ožije a získá duši.

Myslím, že nedělám film jen proto, že mě to baví. Na filmovou školu jsem se hlásil proto, abych dělal práci, která bude tvořivá a zábavná. Ale za těch pár let studia jsem na všechno, co dělám, naložil ještě jeden požadavek. Práce by měla mít poslání. Neměla by být dělaná jen tak. Jsem toho názoru, že umění je tu od toho, aby „zkulturňovalo“ obyvatele. Mělo by takzvaně povznášet ducha a potěšit u srdce. Díky umění a kultuře se v lidech pěstuje vkus a cit. Každé dílo tím, jak vypadá, nebo o čem vypovídá, působí podvědomě a má tak na diváka vliv. Vkus většiny dnešních lidí je mizerný, protože jsme obklopeni nevkusnými, a nekvalitními produkty, filmový a televizní průmysl nevyjímaje. Chtělo by to vrátit filmu a seriálu řemeslnou kvalitu, estetiku a inteligentní scénář. Dnešní divák zhloupnul a zlenivěl. Mediální masáží se podařilo diváky přesvědčit, že v dnešní světě plném stresu a práce potřebují „něco nenáročného, u čeho mohou vypnout a nepřemýšlet.“. Mě osobně produkty halící se podobnou charakteristikou uráží. Uráží mě banálními zápletkami, postavami, které mění charakter jako kabát, herectvím, které připomíná pochůzku apoštolů na orloji a hlavně svým smyslem, jímž je jen rychlé vydělání peněz. Když dnešní unavený člověk říká, že si chce odpočinout – neodpočine si snad například při sledování filmu Limonádový Joe? Nebo u Saturnin? Samozřejmě. A každý také pozná, že na takové filmy se kouká mnohem lépe, než na odpad, kterým nás krmí televize. Ty filmy mají totiž určitou estetiku, jsou řemeslně zvládnuté a mají promyšlený scénář, který má myšlenku. Chtěl bych, aby se všechny filmy, co točím, alespoň blížili takové kvalitě a byly víc, než jen jednorázové pobavení.

## 2 CESTA K FILMU VÝHLED

Když jsem se ve druhém ročníku rozhodoval, co dál dělat...loutka pro mě byla jasná volba. Byla to moje nejsilnější parketa. Kreslenka mě baví, ale vidím, že jiní to zvládnou lépe, tak se do ní nepouštím. Proto, když nastal čas přemýšlet o tématu na bakalářský film, snažil jsem se najít takové, které by bylo možné ztvárnit v loutce. Ale nejsem dobrý scénárista a náměty neoplývám. Navíc skoro všechny, které mě napadnou, se hodí víc na kreslenku. Žádný loutkový jsem nevymyslel, tak jsem se začal smířovat se skutečností, že moje bakalářka bude kreslená. To, že to není moje nejsilnější stránka bude alespoň motivace k tomu, snažit se ji udělat co nejlíp, najít svoje možnosti. Pak za mnou ale jednoho dne přišel Milan Ondruch, tehdy můj čerstvý spolužák (vrátil jsem se totiž do školy po roce přerušení studia a tedy do jiné třídy, než ve které jsem začínal). A nabídl mi, jestli s ním nechci natočit loutkový film podle jeho scénáře. V souladu dobrou, zažitou tradicí mi to nabídl v hospodě a tamtéž jsem poprvé jeho scénář četl. Líbil se mi hned na první čtení a se spoluprací jsem tedy souhlasil. To jsem ještě ale netušil, že tenhle scénář nebude mít s naším filmem nic společného...

Konec druhého ročníku jsem tedy strávil o něco klidnější. Žil jsem s výhledem, že budu točit loutkový film a navíc na něm nebudu pracovat sám. Zkušenost s natáčením filmu ve štábu o jednom člověku už jsem měl. A ne úplně pozitivní. Zadařilo se mi totiž vymyslet námět na loutkový film ročníkový. Jednoduchý příběh o robotovi, který žije uvnitř počítače. Při něm jsem se ale utvrdil v tom, že vyrábět a pak ještě natáčet film sám je nadmíru vyčerpávající. A strašně dlouho to trvá. A navíc, když si člověk neví rady, nemá po ruce nikoho, kdo by mu poradil, nebo ho alespoň inspiroval k řešení. Společný bakalářský projekt tak vypadal velmi slibně. I proto, že jsme byli odhodlaní na něm začít pracovat hned od září (ne, že by to ve skutečnosti mělo být jinak, ale my jsme to chtěli skutečně dodržet).

Film měl pracovní název Virtuální slepota. Cílem našeho filmu bylo ukázat, že dnešní lidé jsou nevšimaví, neteční a jediná věc, která poutá jejich pozornost, jsou moderní média-všechny možné displeje, obrazovky a virtuální světy v nich. Na přirozenou krásu kolem nás už se skoro nikdo nepodívá. Myšlenku měl zprostředkovat příběh animounů- malých kouzelných skřítků, kteří nepovšimnutí pobíhají v lidském světě a připravují pro lidi „hezké chvilky“ (optické iluze nebo překvapení k potěšení očí a duše). V našem (respektive Milanově) filmu měli tajně nasednout na večerní vlak a do oken vagonů rozkreslit fáze animovaného filmu. Celý vlak by pak vypadal jako filmový pás a okna by byla jednotlivá

políčka. Pokud by pak na přejezdu stálo auto, v oknech projíždějícího vlaku by se mu promítl film nakreslený animouny. Paralelně s dějem animounů probíhal děj v jednom autě, které k přejezdu nakonec dojede. V něm jede mamka a její děti- batole a dva odrostlejší kluci. Mamka je úspěšná moderní workoholička, mobil a notebook nenechá na pokoji ani při jízdě autem. kluci si dlouhou chvíli krátí hraním počítačových her a sledováním filmů. Jediné batole se kochá pohledem ven. Situace na přejezdu logicky ústí v to, že jediný, kdo si všimne filmu v oknech vlaku, je batole. Ale náhlý neklid a projevy radosti batolete mamku rozčilují. Neklid totiž znamená potíže. Nasadí tedy batoleti na hlavu virtuální helmu a spustí mu promítání umělé a hloupé grotesky pro děti. Celý scénář je k nahlédnutí v příloze P II. Výrobně i animačně dost náročný film. Spoustu loutek (kromě rodiny a animounů ještě výpravčí a několik cestujících), kulis i rekvizit. Že to bude náročný úkol, to jsme věděli dopředu. Zároveň to ale byla výzva.

První fáze výroby filmu, totiž scénář, storyboard, technický scénář a animatik, bývá často podceňovaná. Je to ale práce, která vyžaduje největší míru důslednosti. Na scénáři totiž závisí úspěch filmu především. Divákovi se film líbí, pokud je schopen se s ním ztotožnit. To vyžaduje uvěřitelnost filmu a jasně dané charaktery postav a jejich motivaci. Nestačí jen napsat příběh. Je potřeba se i zamyslet nad tím, proč postavy ve filmu jednají tak, jak jednají. Pokud divák nepochopí motivaci postavy, nebo je její jednání v rozporu s jejím charakterem, ztratí o příběh zájem. Něco podobného se nám stalo ve scénáři Virtuální slepoty. Měli jsme animouny, kteří měli představovat nezkaženost, přírodu a fantazii. Pak jsme měli myšlenku, že lidé si obyčejné krásy nevšímají. Automaticky jsme předpokládali, že cokoliv animouni udělají, je dobré a hezké. Zasadili jsme je do vlaku a nechali je čmárat po oknech, protože se nám líbil nápad využít vlak jako filmový pás. Situace tak nevznikla od základu- tzn. že bychom si řekli, co chtějí animouni dělat a vymysleli podle toho zápletku, ale opačně. Totiž, že jsme je „vlepili“ do nápadu s vlakem a nerozmýšleli se nad tím, jestli by to ti animouni, které jsme vymysleli, vůbec dělali. A když, tak proč. A další neméně důležitou otázku jsme si také nepoložili- pozná z našeho krátkého filmu divák, co jsou animouni zač a proč dělají to, co dělají? Takové a podobné otázky nám začal dávat náš dramaturg, Martin Kublák, a odhaloval tak obrovské díry v našem „skvělém“ scénáři. Dostal nás tak zpátky na začátek, kdy nám v rukou zbyla jen původní myšlenka, kterou jsme chtěli do filmu vložit. Ale už jsme sami věděli, že do námětu s animouny nepasuje. Ten samý den, kdy jsme se rozloučili s Virtuální slepotou, vznikl námět náhradní. Z něj zů-

stala pouze žena – workoholička. Je úspěšná a bohatá, žije ale sama. Logika a rozum jsou pro ní mnohem víc, než city – přišla tak o fantazii a osobní vkus. Umění pozná podle toho, že visí v galerii a někdo „erudovaný“ řekne že to umění je. Je sebedisciplinovaná, ví, že za úspěchem je dřina a důslednost. Tahle žena (dali jsme jí jméno Nela), se tedy vrací domů, do svého luxusního domu s krásným výhledem do krajiny. Je k smrti unavená. Sedá si do křesla před výhled, ale zapíná televizi a sleduje stupidní pořad. Námět, který je co do akce, lokací, počtu postav i délky mnohem skromnější, zato však vyjadřuje myšlenku mnohem pregnantněji. Stačilo už jen najít způsob, jak tenhle jednoduchý příběh podat a na základě toho ho obalit „vatou“. Hned jsme věděli, že bude nejlepší dělat Nelu divákovi sympatickou – o to víc pak diváka překvapí její nestandardní chování. Aby divák s Nelou soucítil, vymysleli jsme, že film bude založený na neustálém kladení překážek do její cesty za odpočinkem. Vymyšlením situací, které jí znemožňují konečně se posadit, přibyla do scénáře i kočka. Ta je nejen příčinou několika povinností, které Nelu zvedají z křesla, ale pomáhá i spojit byt a přírodu venku – její oblíbenou činností je totiž sezení u okna a koukání do krajiny. Celý scénář lze najít v příloze P III.

Aby Výhled předával naši myšlenku, bylo třeba držet se realismu. Jakmile by jsme totiž prostředí stylizovali, už by se odklonilo od skutečnosti a nemuselo by fungovat. Hlavní totiž je ukázat rozpor mezi krásou přírody a umělou realitou na obrazovce. Krajina za okny musí tedy vypadat jako skutečná. Pokud bychom ji udělali sice krásnou, ale stylizovanou (nerealistickou), film by nefungoval. Na konci filmu by pak nevznikala otázka: „Proč se dívá na to umělé, když může koukat na skutečnou krásu?“, ale „Proč se dívá na tohle umělé, když se může dívat na jiné, hezčí, umělé?“. To už by najednou film řešil, jak má vypadat umění a od původního záměru by se tedy odklonil. Dodržení realismu bytu a vybavení pak ulehčuje vyjádření sociálního postavení Nely. Byt bude připomínat obrázky luxusních interiérů, které každý známe z katalogů a z televize. Hned tak bude jasné, že Nela je „úspěšná“ žena.

Změna scénáře proběhla až na podzim, v době, kdy už jsme měli začít pomalu vyrábět. Měli jsme tedy co dělat, abychom dohnali literární přípravu filmu a technický scénář.

### 3 VÝROBA

Zvládnout natočit krátký loutkový film ve dvou lidech není nadlidský úkol. Ale mnohem lépe se pracuje, když se člověk může soustředit jen na jednu profesi a nemusí jich zastávat více najednou. Ze všeho nejdříve jsme tudíž vytvořili štáb. Jaké bylo jeho složení se lze dočíst ve štábové listině (viz příloha P I). Já osobně jsem byl nejvíce vděčný jsem za pozici produkční, kterou nám dělal Petra Ptáčková. Už při natáčení Brouka jsem litoval, že produkční nemám. Ušetří to hodně práce a času. Během animace jsem to ani tolik nepocíťoval, ale jakmile došlo na hrané záběry, bylo toho na mě moc – najít lokaci, domluvit herce, zajistit štáb, odvézt techniku, sehnat rekvizity, jídlo pro štáb a do toho všeho režírovat svoje vize. Ještě, že jsem měl kolem sebe ochotné lidi, co mi s tím pomáhali. Dobrá produkční nejen, že všechno zařídí a domluví, ale působí na place i jako svěží vítr a zlepšuje náladu. Přesně taková Petra je. Navíc má neuvěřitelný dar – dokáže přesvědčit cizí lidi, aby ji zdarma vyšli v čemkoliv vstříc. Kdykoliv je něco pro film potřeba, Petra to sežene.

Mimo klasické pozice ve štábu jsme potřebovali vybrat supervizora filmu. Možností bylo dost. My ale vybrali pana Krupu. Věděli jsme, že nejdůležitější na našem filmu bude svícení a simulace reálného prostředí. Pan Krupa jako kameraman byl proto jasnou volbou.

#### 3.1 Scénář, animatik

Během studia jsem měl, ostatně jako všichni ostatní, tendenci technické scénáře a animatiky považovat za nutné zlo, které nemá moc velký smysl. To ale až do chvíle, kdy jsem začal se od animačních cvičení a etud dostat k ročníkovému filmu. Součástí jednoho z auditů bylo i odevzdání animatiku. V té době jsem ještě neměl vyrobenou loutku, tak jsem animatik dělal kreslený. Měl jsem k filmu nakreslený storyboard, tak jsem si říkal, k čemu ještě potřebuji animatik. Ale jakmile jsem viděl všechny záběry rozhybané a seřazené za sebou, okamžitě jsem docenil jeho výhody. Najednou člověk viděl, jak funguje střih, jak záběrování, může si dopředu načasovat akci. Mít na to čas, rozhodně by se vyplatilo rozkreslit film mnohem podrobněji, než jen do dvou, tří fází na záběr. Při samotném natáčení by pak měl animátor mnohem víc jasno, jak který záběr animovat. Stejně platí pro technický scénář. Nejdřív jsem ho považoval za storyboard s poznámkami pro zvuk a kameru. Ale zas až při natáčení filmu jsem poznal jeho pravý význam. Obsahuje (resp. měl by) popis akce v každém záběru. A to nejenom, co přesně postava dělá, ale i v jaké pozici začne, v jaké skončí, kam se dívá, jakým směrem se hýbe. To všechno je důležité pro návaznosti záběrů

a střihu. Čím víc informací je v technickém scénáři, tím méně problému vzniká při natáčení nebo následném střihání filmu. Animátorovi totiž stačí držet se pokynů v něm a nemusí zkoumat, jak by se měla v daném záběru postava hýbat, kam koukat či v jaké ruce držet kladivo, aby bylo možné střihnout na navazující a předchozí záběr. Šetří to čas i nervy.

Při kreslení storyboardu a následně psaní technického scénáře jsme záběrování a pohyby postavy v prostoru konzultovali s naším střihačem, Liborem Nemeškalem. Nechtěli jsme totiž riskovat, že kvůli naší nevědomosti vzniknou v záběrech chyby střihu nebo rámování.

Kvůli přepracování scénáře z Virtuální slepoty na Výhled jsme ztratili drahocenný podzimní čas a dokončili podklady pro film teprve v listopadu, oproti původnímu plánu, mít vše hotové už cca v půlce října.

### 3.1.1 Deník – scénářistické práce

#### *září ZAPOČETÍ*

Začít s výrobou kulis o prázdninách se nám nepodařilo, byli jsme oba dost vytížení rekreací a jinými akcemi. Máme ale finální verzi scénáře a společnými silami vytváříme storyboard a výtvarné návrhy animounů. Vše necháváme schválit panem Storchem, naším literárním supervizorem. Po jeho podpisu nám nic nebrání v započetí prací. Prvním úkolem je animatik. Díky dělbě práce (já kresba, Milan animace) ho máme za pár dnů. Vše urychluje i moderní technika – kreslím přes dotykovou obrazovku rovnou do počítače a hned rozdělují jednotlivé plány do vrstev.

#### *6.října STUDENÁ SPRCHA*

Než se pustíme do samotné výroby, chceme ještě konzultovat scénář s Martinem Kublákem. Víme, že má s dramaturgií zkušenosti a dokáže nám odhalit případné nesrovnalosti nebo některé situace ještě doladit. Ale ladění se nekonalo. Ukázalo se, že náš příběh není dům s poctivými základy, ale spíše chatrný domeček z karet, který nám Martin sfoukl. Zjistili jsme, že máme ve scénáři hodně zavádějících informací, zbytečných informací a hlavně, že tak jak je napsaný, nenese film myšlenku, kterou jsme do něj chtěli vložit. Znamenalo to tudíž návrat na start. Scénář i animatik zahodit a pokusit se najít hlavní kostru filmu – bez „kudrlinek“ a „vaty“. Tak zdrcující kritiku jsem rozhodně nečekal. Ale zároveň jsem byl na sebe našťvaný, že jsem si spousty věcí nevšiml sám. Třeba dát do úvodního záběru vedlejší postavu, která se už dál ve filmu neobjeví (a tedy zbytečně odvádí pozornost

diváka). Hlavní příčinou nesrozumitelnosti bylo naše nadšení pro akci, vtipy a celkově pro vylepšení zábavnosti a koukatelnosti filmu. Běhali jsme s animuny po střeše jedoucího vlaku, schovávali je do banánových slupek apod. Nechali jsme se tím tak unést, až jsme zapomněli na to, co jsme chtěli filmem vlastně říct. Navíc z našeho scénáře nebyla jasná motivace postav a co je horší, sami jsme se nad ní ani nezamysleli – základní chyba při psaní příběhu.

### *8. října PŘEPIS SCÉNÁŘE*

Milan odjel na týden do Švédska. Oba tak máme čas na hledání podstaty našeho filmu, tzn. ořezání scénáře na úplné minimum. Podle Kublákovy rady postupujeme tak, že jdeme scénu po scéně a snažíme se vyhodit všechno, co není pro myšlenku filmu podstatné. Trochu s obavou svoji verzi posílám Kublákovi. Reakce jsou pozitivní, zřejmě jdu dobrou cestou. Zatím ale nedokážu prohlédnout smysl takového ořezání scénáře – v téhle podobě je to film nekoukatelný. V podstatě nic se v něm neděje. Potřebuje přidat právě tu vatu.

### *11. října PLÁN B*

Vzniklé komplikace se scénářem začínají vyvolávat strach z času. Ještě před chvílí jsme měli schválený animatik, teď se plácáme zpátky v literárním scénáři. Jestli co nevidět nezačneme točit, nemůžeme film stihnout. Začínám si proto hrát z myšlenkou, že bychom film nedělali v loutce, ale v kreslence. Zkousím variantu kombinace s reálným prostředím – nafotil jsem zkušebně nádraží, upravil ho v počítači tak, aby dostalo kreslený ráz a zkusil do něj domalovat animouna. Výsledek vypadá celkem obstojně. Plán B se tak dostává do hry. Pořád je ale třeba dotáhnout scénář.

### *18. října KOMPROMIS*

Milan se vrací ze Švédska a s sebou přiváží úplně novou verzi scénáře. Milan vzal Kubláka doslovně a zbavil se všech vedlejších postav a animoun zůstal jen jeden. Změny jsou na mě až příliš radikální. Probíhá tak několikahodinová debata. Na některé věci máme odlišný pohled, ale nakonec docházíme ke společnému kompromisnímu řešení.

### *20. října NEZDAR*

Další konzultace na dálku (díky za Skype) s Kublákem. Jsme zase ve slepé uličce, zjevně jsme stále nepochopili, co je podstatné. Znovu máme za úkol sedřít děj až na kost – zbavit se opravdu všeho, co není pro myšlenku naprosto nezbytné. Dopadá na nás emoční mix



zloby, beznaděje a apatie. Stále jsme totiž nepřišli na to, co vlastně děláme špatně, takže jen otrocky vyhazujeme scény, ale máme pocit, že to nic nového nepřináší.

### *21. října ANAGNORIZE*

Tentokrát jsme se sešli s Kublákem osobně v Praze. Konečně jsme se dobrali příčiny celého problému s naším filmem. Dopodrobna jsme rozebrali, co tím filmem vlastně chceme říct. Ale jakmile jsme jasně definovali, co je myšlenkou filmu, ukázalo se, že scénář je o něčem jiném. Proto všechny ty nesrovnalosti a neporozumění. Byli jsme natolik přesvědčení, že film je o tom, o čem chceme, aby byl, že jsme nebyli schopní objektivně posoudit, jestli bude čitelný i pro nezaujatého diváka. Máme radost, že jsme se konečně posunuli kousek dál, ale zároveň vidíme, že tenhle scénář je k ničemu. Kublák nás ale inspiruje k novému příběhu – ponechává myšlenku, jen ji posazuje do nové situace. Moderní, úspěšná žena, která bydlí v domě s výhledem na krásnou krajinu. Vrací se unavená z práce, sedá do křesla, ale místo aby se kochala výhledem, zapíná televizi se stupidním pořadem. Trochu rozpačitě přijímáme tenhle námět jako náš nový film. Nezdá se nám ale jednoduchost a přímočarost děje. Kublák nás ale vyvádí z mylného dojmu. Takhle popsaný film je právě ta nezbytná kostra. K oživení filmu se na tuhle kostru může začít nabalovat výplň. Například kočka, která by mohla ve zdánlivě nudném filmu sloužit jako komický prvek. Z Prahy odjíždíme spokojení, ale s nelehkým úkolem – nabalit na novou dějovou kostru kvalitní „omáčku“.

### *25. října INSPIRACE*

Nevíme si rady. Ale když si člověk neví rady, jde do hospody. Šli jsme i my. Náhodou tam přišel i jakýsi zvukař Honza. Svěřili jsme se mu s naším problémem unavené ženy. Přejde domů, je unavená. Ale co dál? Co se vlastně bude celý film dít? Honza hned nahodil situaci, která se stává jemu, když je unavený – nemůže si ochablými prsty ani zapálit cigaretu. To se nám líbí. Ale naše hrdinka nekouří, měníme cigarety na dopisy, do kterých se nemůže dostat. Pak vymýšlíme další situace. Napadá nás, co všechno člověka deptá, když je unavený. Zvoní telefon, přijde email, někdo zvoní u dveří, kočka shodí kytku apod. Najednou to máme – děj našeho filmu bude založený na překážkách, které brání hrdince jít si sednout do křesla s výhledem a odpočinout si. Ona si jde prostě jen sednout. Ale něco ji neustále bude nutit vstávat. Vybuduje se tak vztah mezi hrdinkou a divákem – divákovi bude ženy líto, bude s ní soucítit, protože takové situace zná každý z nás. Hned se nám zvedla nálada

a rázem jsme věděli, že nový námět je dobrý. A taky jsme si vzpomněli na Kubláka, co myslel tou holou kostrou a na ní nabalenou omáčkou.

### *26. října – 11. listopadu*

Vyrábíme storyboard, technický scénář, výtvarný návrh hlavní hrdinky, která dostala jméno Nela. Milan také navrhl design bytu a vybavení a vyrobil i předběžnou 3D vizualizaci bytu s výhledem do krajiny. Vzhledem k tomu, že chceme filmem poukazovat na život každého z nás, budeme se snažit o dosažení co možná největší realističnosti. To znamená vyrobit reálně vypadající kulisy. U bytu to nebude snad takový problém. Výzvou je ale krajina za okny. Ta by neměla vypadat moc loutkově, ani kýčovitě. Musí být pro diváka hned rozpoznatelná a hlavně příjemná na pohled. Měl by hned mít chuť si do křesla sednout a výhledem se kochat.

### *1. listopadu PITCHING*

Letos poprvé se pro bakaláře uskutečnil pitching filmů. Dostali jsme tak možnost usilovat o více, než jen 3 tisíce, které měli studenti dosud k dispozici na pokrytí nákladů na výrobu svého filmu. Na pitching jsme se důkladně připravili. Nejen, že jsme dali dohromady storyboard, animatik a výtvarné návrhy a referenční fotografie, které měly pomoci vytvořit představu o výsledné podobě kulis. Zároveň jsme nepodcenili ani mluvený projev. Asi hodinu jsme ho nanečisto trénovali v kuchyni před spolubydlícími a ladili ho nejen stylisticky, ale i dramaturgicky – abychom se v mluvení střídali a logicky navazovali jeden na druhého. Díky Petře Ptáčkové, která nám na filmu dělá produkci, jsme měli i detailně vypracovaný rozpočet. Ten byl, bez započtení školních nákladů – tzn. světla, ateliér apod., spočten na 30 000Kč.

Příprava se vyplatila. Byli jsme, společně s dalšími dvěma filmy, vybráni jako projekty, které škola celé zafinancuje. Navíc ostatní filmy, které se na pitching ucházely o peníze dostanou alespoň 10 000Kč, jako projev vděku pana ředitele za celkově výbornou připravenost na pitching. Dobrý dojem ale zkazila zpráva, která přišla asi dvě minuty po skončení pitching, totiž, že plošný příspěvek 3000 na film se ruší, tudíž ti, kdo se nehlásili na pitching, protože pro ně byly tři tisíce dostatečné, nedostanou vůbec nic. Směšně na celé situaci je navíc to, že zprávu nám oznámil pan Malík, kterému ji zavolala slečna Dominová, která ji předávala od pana ředitele...

### *7. prosince NAKOPNUTÍ*

Po zdařilém pitchingu jsme oba trochu polevili v pracovním nasazení. Začali jsme řešit jiné úkoly, než byl film a pár týdnů jsme se mu nevěnovali. Dostali jsme se do fáze, kdy jsme potřebovali, aby nás někdo „profackoval“ a nahodil zpět do pracovního vlaku. Přesně to udělal pan Hejzman, se kterým jsme se sešli kvůli vypracování výrobního plánu. Najednou jsme měli na papíře, co je kdy třeba udělat. Do té doby byly obrysy výroby docela zamlžené. Podle plánu jsme měli pár zbylých dní z prosince volno, abychom hned od ledna mohli začít vyrábět kulisy.

### *14. prosince SMLOUVA*

Dostali jsme koprodukční smlouvu na film. Připadala mi trochu podezřelá. Jednak z hlediska převedení veškerých autorských práv na školu a jednak tím, že je plná povinností studenta jako autora, ale není v ní téměř žádný článek o povinnostech a závazcích školy. Ani to, že musí zajistit techniku a prostory pro natáčení. Divné. Ale Milan nebyl ve stavu, kdy by chtěl „bodat do vosího hnízda“ a snažit se smlouvu měnit. Nemuseli bychom taky dostat vůbec nic. Ale ustupovat by se nemělo. Příště snad budeme mít víc odvahy a hned nepodepíšeme, co nám předloží.

### *Vánoční prázdniny ZKUŠEBNÍ VÝŘEZ*

Provedl jsem zkušební vyřezání hlavy Nely z moduritu. Ten jsem na Milanovu radu předem trochu upekl v mikrovlnce, aby ztuhl a dalo se z něj vyřezávat. Modurit ale nesplnil očekávání. Je sice vhodný na vyřezání hrubého tvaru, ale jakmile se člověk pustí do detailů jako jsou oči nebo pusa, začnou se malé kousky moduritu drolit. Navíc v mikrovlnce nezuhne hrouda moduritu rovnoměrně. Ale ani při krátkém vyvaření namísto pečení v mikrovlnné troubě je modurit na jemnou práci nepoužitelný. Zvažuji variantu hlavy v hrubých obrysech s dokresleným obličejem. Byla by určitě jednodušší, ale nedokážu posoudit, jestli by nepůsobila moc „loutkově“. V naší snaze o realismus by to mohlo být na škodu.

## **3.2 Výroba kulis a loutek**

S výrobou kulis nemám žádné zkušenosti. V tom jsem spoléhal na Milana, který má za sebou nejen kulisy filmů *Žena a Everland*, ale i spoustu dalších rukodělných prací. Jak má byt vypadat a působit, jsme měli jasno hned. Moderní, čistý, chladný, celý v bílém. Při pohledu na byt by mělo být jasné, že je navržený jako celek, neměl by v něm být cítit osobitý dotek

lidské ruky. Naše hrdinka totiž už neví, co je vlastní vkus, co je „teplo domova“. Nechala si byt navrhnout designérem a věří, že to, co navrhl, je vkusné a správné. Nábytkem bude tedy rovných hladkých ploch, aby byl opět co nejvíce odosobněný. Prosklená stěna bude půlkruhová, navodí to tak větší dojem spojení s přírodou venku – člověk sedící v křesle uprostřed místnosti bude „obklopen výhledem“. Přesnou podobu bytu vymyslel a zakreslil Milan. Pro design nábytku nám jako inspirace posloužil průzkum internetových obchodů s moderním nábytkem.

Milan měl v podstatě v režii i práci v dílně. Nutil mě dodržovat maximální preciznost a čistotu výrobků. Každý detail je pro něj důležitý. Nešlo ani tak o to, že jsem nepovažoval přesnost za důležitou, jen jsem se musel zvyknout si na důslednou práci. Obvykle nevadí, když je na kulisách „cítit“ nepravidelnost způsobená ruční výrobou, ale v tomhle případě to bylo nežádoucí. Vše musí být strojově chladné a čisté.

S vyráběním loutky jsme neměli velké zkušenosti ani jeden. Já vyrobil jedinou – robota pro svůj film *The Bug*. Ale ten byl drátový a tentokrát jsem chtěl mít kostru. Dráty se totiž hodně lámou a opravování loutky pak dost zdržuje. Začali jsme průzkumem módy na internetu a brzy dali dohromady Nelino oblečení. Měla by působit manažersky a být zároveň atraktivní. Bude hubená, s dlouhýma nohama, na sebe jsme jí vybrali šedý kalhotový kostým. Výrobu kostru jsme svěřili odborníkovi – soustružil nám ji Jirka Evják. Stejně tak jsme se nepouštěli do šití kostýmu, ale využili Milanovu kamarádku z oděvů z univerzity. Na nás zbylo obalit loutku „masem a kůží“ a vyrobit hlavičku. Na tělo jsem použil molitan, na kůži, po metodě pokus-omyl, přírodní latex smíchaný s barvou. Nejvíc mě ale bavila výroba hlavy loutky. U klasického loutkového filmu, kdy má loutka po celou dobu stejnou hlavičku, je totiž výraz nesmírně důležitý. Já měl za úkol vyrobit obličej unavený a zároveň sympatický. Divák se totiž už při prvním záběru musí vžít do role Nely – totiž, musí s ní soucítit, jinak nebude film fungovat. Potřeboval jsem tedy najít takový tvar hlavy, který by byl atraktivní, ale ne podbízivý a takový výraz v obličejí, který by působil unaveně, ale nebyl odpuzivý. Zároveň musí být uvěřitelné, že je to úspěšná žena, nemůže tedy vypadat jako úplná chudinka. Z původního záměru dělat plastické oči a pusy sešlo, jednak pro nepoužitelnost moduritu pro tak jemnou práci a jednak proto, že na můj vkus vypadal plastický obličej moc obhrouble, neatraktivně. Nakonec bylo nejlepší udělat jen oblá tvar hlavy s vystouplým nosem a obličej domalovat. Namalovaný obličej na hladké hlavičce působí jemně a vůbec nepůsobí rušivě, že je v podstatě „placatý“.

Tušili jsme, že základním kamenem, na kterém stojí úspěch filmu, je krajina. Ta musí být malebná. Měla by lákat diváka k posezení a uklidňujícímu pohledu do ní. Báli jsme se tudíž toho, že loutková scéna toho nedocílí – že bude vždy vypadat „loutkově“, nereálně, jakoby z hračkářství. To se do jisté míry potvrdilo, samotná kulisa nebyla moc realistická. Ale zachránil nás jiný prvek ve scéně. Světla. Jakmile se totiž na obloze objevilo slunce, na kopcích stíny a mraky podsvítilo zlaté a rudé světlo, byla atmosféra uklidňující přírody v západu slunce na světě. Světlo je vůbec nejúčinnějším prostředkem pro navození atmosféry. Můžete mít prázdný pokoj o čtyřech holých stěnách, ale stačí ho správně nasvítit a je z něj útulný pokojíček, nebo cela smrti.

### 3.2.1 Deník – v dílně

#### 3. ledna *VELKÝ NÁKUP*

I s Petrou a nafasovanými pěti tisíci jsme vyrazili nakoupit materiál do Uherského Hradiště. V tamějším modelářském obchodě jsme pořídili miniaturní stromy, dřevěné a kovové tyčky a malé pantíky na lednici a dveře. Dál jsme koupili barvy a lepidlo a králičí pletivo, ze kterého budeme tvarovat kopcovitou krajinu.

#### 4.- 5. ledna *DÍLNA*

Pro výrobu kulis nám byla přidělena sklepní místnost. Předcházelo tomu trochu zmatku, protože nejdřív se tvrdilo, že sklep se jako dílna používat nesmí, potom, že nemůže, protože se tam bude rekonstruovat, ale nakonec jsme se tam usídlit mohli. Několikrát nám ale bylo zdůrazněno, že dveře do sklepa nesmí zůstat otevřené – nikdo nesmí vidět „ten bordel“. Co je na pohledu na tvořící studenty tak ošklivého a znepokojujícího, netuším. Vítr ale vane spíše z jiné strany. mít dílnu ve sklepě, kde se nedá větrat a kde není ani umyvadlo, by oficiálně zřejmě opravdu neprošlo. Nicméně jsme provedli úklid a nafasovali jsme nářadí. To probíhalo tak, že jsme s Petrem prošli celou školu a po různých místech posbírali jednotlivé nástroje – tu vrtačku, tam kleště, jinde kladivo. Tak, jak to ostatní nechali ležet. Docela se divím, že škole nevadí, že na půjčování nářadí neexistuje systém a nikdo není zodpovědný za to, co si půjčí.

#### 6. ledna *VÝŘEZ 2*

Dnes jsem přišel na to, že s moduritem se nedělá tak špatně. Jen člověk nesmí mít tupé nástroje jako byl třeba můj skalpel, kterým jsem doted' pracovat. S ostrým hobby řezákem je

práce úplně jiná – modurit se odkrajuje lehce a můžu si dovolit i větší detaily. Dnešní den jsme také položili základy krajiny – na dřevěnou desku jsme přilepili různě veliké špalíky, přes které se následně přetáhne pletivo.

### *7. ledna TOALETNÍ PAPIR*

Pletivo pokrylo špalíky a tvoří tak kopcovitý reliéf. Ten se musí zpevnit sádro. Ale aby měla sádra na čem držet, je nejdřív potřeba kopce polepit toaletní papírem namočeným v lepidle na tapety – Milanův recept. Vytvoří se tak lehká vrstva, na kterou už bude možné klást sádro.

### *10. ledna SÁDRA*

Pokryli jsme první polovinu krajiny a spotřebovali na to všechnu nakoupenou sádro. Podcenili jsme potřebné množství. Rozhodli jsme se, že vzdálenější kopce zpevňovat nebude třeba – budou stejně jen posypané pilinami, stromy budeme lepit jen na popředí.

### *11.- 14. ledna ZKOUŠKY*

Práce stojí. V dílně jsme se téměř neobjevili, učíme se na zkoušky, hlavně tedy na dějiny kultury. Stihli jsme ale kopce natřít latexem. Z kapa desek (tenkých polystyrenové desky polepené křídovým papírem) jsem vyrobil jednoduchý model obýváku s prosklenou stěnou a nábytkem – kvůli ověření, že krajina bude dostatečně velká, aby zakryla celý výhled z bytu. Vyzkoušel jsem scénu fotit z různých vzdáleností a na různě široký záběr. Pokud nebudeme používat celky focené širokým sklem, ale užším, bude krajina velká dostatečně.

### *17.1.- 11.2. VÝROBA*

Kopce jsme posypali jemnými pilinami a ty nastříkali sprejovými barvami. Piliny nebyly dokonale nalepené (jen poházené do vrstvy lepidla), takže tlak vzduchu ze spreje je na některých místech odfoukl. Ale nakonec to nebylo na škodu, dokonce to bylo dobré – tím, že na ně hned dopadal barva se okamžitě lepili do „cucků“, které pak vypadaly jako stromy nebo remízky. Vyrobili jsme ještě jeden samostatný kopec, který se bude umisťovat do popředí, aby se vytvořil větší dojem prostoru. Máme hotové i první kusy nábytku a rekvizit. Ten děláme celý z forexu – umělých desek, které se používají na potisk reklamou. Jsou měkké, takže se dají krájet řezákem, ale zároveň dostatečně pevné. Milan vyrobil kuchyňskou linku, já jsem po několikanásobném snažení sestrojil lednici s funkčními panty a led diodou uvnitř.

U Jirky Evjíka, bývalého školníka, jsme objednali kostru pro loutku. Původní plán byl objednat jí v Praze. Měli jsme na ní vymezených 15 tisíc v rozpočtu. Ale Michael Carrington nám poradil zkusit Jirku, který pro něj už předtím loutku spravoval. Ovšem neměl ještě zkušenosti s výrobou celé loutky. Chtěli jsme mu ale dát šanci – do budoucna by to znamenalo mít blízko Zlína někoho, kdo by mohl vyrábět zakázkové kostičky. Nemusely by se už objednávat z Prahy. Za kostru zaplatíme Jirkovi 10 000, ačkoli chtěl ještě méně. Pořád to pro nás znamená úsporu 5000 oproti plánovaným výdajům.

Loutka kočky bude drátová, vyrobím ji sám. Vzhledem k mým zkušenostem s drátovou kostrou jsem začal dělat kočky hned dvě, aby byla jedna v záloze pro chvíli, kdy se při natáčení té první zlomí některá z končetin. Kožich kočky vyrábím z bílého filcu. Kupodivu se s ním pracuje dobře – stačí ho nastříhat a herkulesem nalepit na tělo kočky.

#### *12. února VYZVEDNUTÍ KOSTRY*

Trochu nervózní jsme jeli za Jirkou pro hotovou kostru. Pokud bude špatná, bude to znamenat velké zdržení a navýšení rozpočtu. Jirkova práce byla ale perfektní. Kostra fungovala tak, jak má, dokonce byla udělaná tak, aby byly jednotlivé části vyměnitelné. Nadšení z kostry zkazilo jen to, že měla špatné rozměry. Nevím, jak vznikl ten informační šum, ale Jirka pracoval podle starého nákresu na jinou loutku, nákres té naší se k němu údajně nedostal. Naštěstí nebude velký problém kostru upravit. Stačí jen vyměnit stehenní kosti a zkrátit krk.

#### *14. února HLAVY A TVRDOHLAY*

Milan vyrábí schody, já pracuji na hlavách pro Nelu. Budou dvě – jedna s unaveným výrazem a druhá se spokojeným. Po zkušebních verzích jsme rozhodli použít samotvrdnoucí hmotu, z které vymodeluji základní tvar hlavy s nosem a oči a pusou dokreslím barvami. Samotvrdnoucí hmota se totiž ukázala jako spolehlivější než modurit – nemůžeme si dovořit riskovat, že se nám hlava během animování rozpadne. Malované obličejové výrazky vypadají hezky. Myslím, že Nela tak má něžnější výraz, než kdybychom se snažili obličej vymodelovat plastický. U Milanovy kamarádky, která studuje na UTB oděvnictví (nebo něco podobného), jsme si objednali ušití kostýmu pro Nelu. Jeho podobu jsme odvodili z fotek kostýmů, které jsem našel na internetu. Snažil jsem se najít oblečení, které by působilo manažersky, ale zároveň v něm Nela byla atraktivní.

Museli jsme absolvovat předvádění Jirkovy loutky slečně Domincové. Škola nám ji nechce proplatit. Oznamili nám to poté, co se dověděli, že kostru vyráběl Jirka. Musel nám pomoci pan Hejcman, který, s loutkou v ruce, slečnu Domincovou odchytl na chodbě a přesvědčil ji, že na kostře není vůbec nic špatného. Loutku pak ještě vzala slečna Domincová za panem Skaunicem na soukromou analýzu. Když na kostře žádnou závadu nenašli, sdělili nám, že za loutku dají Jirkovi jen 8500, protože se jedná o dohodu o provedení práce a zbytek do deseti tisíc je daň z příjmu. Jedinou chybou, kterou jsme udělali bylo, že jsme nedali před výrobou kostry do školy předobjednávku s uvedením výrobce a ceny. Takhle jsme v situaci, že „vlastně můžeme být rádi, že nám škola vůbec kostru zaplatí“.

Večer jsme zašlo do hospody vytvořit dekupáž – tzn. naplánovat, v jakém pořadí budeme záběry točit. Ve škole totiž nejsou světla. Ta, co tam byla, ze dne na den zmizela a odcestovala do Prahy. Údajně na revizi. Jak je dobrým školním zvykem, nic jsme se nedozvěděli dopředu a tak se například stalo, že Verča Götlichová si nasvítla scénu, přišla natáčet a všechna její světla byla pryč. Dověděli jsme se, že světla navíc nejsou školní a majitel si je vyžádal nazpět. Škola tak bude nejspíš nucená vypůjčit si za těžké peníze z Prahy světla jiná. Proto chceme dobu natáčení zredukovat na minimum a začít točit světelně nejnáročnější záběry a skončit těmi, na které potřebujeme jen minimum světel. Mohly by se tak snížit náklady na vypůjčení světel – postupně bychom je mohly vracet. Snažili jsme se zároveň seskupovat záběry z podobných úhlů kamery, aby se nemuselo neustále přesvědčovat kvůli hýbání s kamerou tam a zpátky.

### *16. února VLASY*

Neměl jsem tušení, z čeho udělat vlasy. Pomohla nám Ozlem. Přinesla ukázat, s čím pracuje ona. Buď vyrábí loutkové přičesky ze surové vlny, nebo používá chemlon (umělé vlasy). Na první pohled byly umělé vlasy lepší. Ale při nalepování na hlavičku do patřičného účesového tvaru se chovají dost nepoddajně. Nepodařilo se mi z nich vytvořit elegantní účes. V tomhle ohledu je vlna mnohem lepší. Sice nevypadá tak realisticky, ale pracuje se s ní pohodlně. Jenom je potřeba bílou vlnu obarvit na blond. Zkusím koupit klasickou barvu na vlasy.

Podle natáčecího plánu už jsme měli být na place a natáčet. Máme týden zpoždění. Nemáme hotové ani kulisy, ani loutku. Vše jde pomaleji, než se zdálo. Navíc mi začíná ubývat elán a nadšení. Potřeboval bych se tak týden věnovat něčemu jinému.



*17. února ZÁZRAK SE SVĚTLY*

Jsou věci mezi nebem a filmovými ateliéry, které obyčejný člověk nepochopí. Dnes mi Petr s výrazem malého kluka, který našel zakopaný poklad, oznámil, že ve skladu ateliérů objevil spoustu starých světel, včetně stativů, náhradních dílů a žárovek. Od třístovek po velké dvoutisícovky. Zpráva je to pozitivní, ale přirozeně vyvolává otázku, jak je možné, že škola celé roky neobjevila sklad světel a musela si půjčovat světla cizí.

*21. - 25. února NA PLACE*

Konečně jsme se dopracovali k přesunu do ateliéru. Po celý týden jsme ale jen chystali scénu a světla. Během stavby scény vyšlo najevo, že jsme opomněli připravit oblohu. Zachránilo nás ale, že jsme si mohli půjčit plátno s vytištěnou oblohou ze zrušeného filmu Ozlem. Mraky vyrábím z vaty a větším na vlasec do prostoru. Není to můj nápad, okoukal jsem to na chodbě na fotosce ze starého studentského animáku a překvapilo mě, jak realisticky vatové mraky vypadají. Původně jsem myslel, že jsou nalepené na skle, ale Michael si na ten animák pamatoval a řekl mi „že visely na vlasci. Panu Krupovi dělalo starosti, že plátno s oblohou je z umělých vláken – podle něj bude problém ji nasvítit, když všechno ostatní je z jiného materiálu a tudíž má jinou odrazivost. Krom stěhování se do ateliéru ještě doděláváme poslední kousky bytu, které jsme nestihly v termínu (koberec, příčky do oken apod.). Pokusil jsem se i scénu nasvítit. Poté, co se mi ale i se stativem skácelo a rozbito kinoflo za 4000, jsem si to zase rychle rozmyslel.

*28. února SVÍCENÍ*

Dnes jsem měl v plánu už natočit první záběr. Pořád máme ale výrobní resty – chybí dolepit vlasy na hlavičku Nely a Natřít jí dekolt latexem. Přírodní latex ale zůstává průhledný i po několika vrstvách. Vlasy jsem taky nedodělal – obarvil jsem vlnu na blond, ale výsledná barva má stejný odstín jako obličej. Musím koupit barvu hnědou, ačkoliv jsme chtěli mít z Nely blondýnu. Během čekání na zaschnutí latexu zkusíme nasvítit scénu. Kameramanka totiž nedojela a nemáme čas čekat další den. Celkem se zadařilo. Jen s jedním problémem – mraky jsou nasvícené zespodu a teplý vzduch ze světel je rozhoupává. To by znamenalo, že při natáčení záběru by se obloha nepřirozeně chvěla. Dostali jsme radu vytvořit dřevěný rám a mraky chytit silonem z více stran, aby se nemohly hýbat, ale na další tak složité výrobky není čas. Problém tak vyřešíme postprodukčně – do celého záběru vy-maskujeme vždy jen jeden snímek oblohy.

### *1. - 2. března INSTANTNÍ ŽÁROVKY*

Vlna obarvena a nalepena na hlavičky. Byt vybaven obrazy na stěnách. Najednou díky nim byt vypadá útulněji. Předtím byl dost chladný, ale obrazy mu přidaly na „zabydlenosti“. Ani dnes nemůžeme začít točit – žárovky, které Petr objevil spolu se světly, dost rychle praskají. Provádíme tedy testy, jak dlouho vydrží. Zdá se, že všechny vykazují stejnou, tedy mizernou, životnost. Pojímám podezření, že jsou navlhlé a nepoužitelné. V rozmezí půl až dvě hodiny vždy prasknou. Některé se dokonce rozpadají už při vybalení z krabičky. Petr nám tedy dal žárovku z novodobých zásob. Nela už má dekolt, stačilo do latexu přidat barvu, aby ztratil průhlednost.

Po testovacím focení jsme odsouhlasili nasvícení scény. Z kameramanky ale vypadlo, že neumí pracovat s expozimetrem. To znamená, že při přesvécování nebo přestavování scény budeme světla nastavovat podle oka, ne podle parametrů světelnosti. Budeme tím riskovat, že záběry budou nasvícené každý jinak. Myslel jsem, že práce s expozimetrem je základní znalost každého fotografa. Asi jsem se mýlil...

## **3.3 Animace**

Z pohledu animace byl Výhled výzvou. Film má reflektovat skutečnost. Má přimět přemýšlet diváka o svém životě. Domnívali jsme, že našemu záměru pomůže, když bude film vypadat realisticky. Animovat v loutce realistický pohyb člověka v podstatě nejde. Ale dá se tomu přiblížit. Stačí být trpělivý a precizní. Osobně mě na animaci fascinuje a baví nejvíc to, že člověk oživuje mrtvé věci. Dává jim výraz a charakter. A největší radost mi dělá, když se mi povede loutku oživit tak, jak jsem si předtím představoval. Výhled z tohoto pohledu ale trpěl na kritický nedostatek času. Výrobní plán byl tak těsný, že jsme museli točit bez přestávky a téměř bez možnosti přetáčet nepovedené záběry. Velkým prohřeškem proti „dobrým filmovým mravům“ byla i absence jakýchkoliv animačních zkoušek. Všechno jsme jeli „naostro“. Ačkoliv by tedy animace mohla být ještě lepší, dopadla nakonec poměrně zdařile.

### **3.3.1 Deník – v ateliéru**

#### *3. března PRVNÍ KLAPKA*

Dnes jsem v ateliéru sám a pouštím se do prvního záběru našeho filmu. S téměř třítydenním skluzem oproti výrobnímu plánu. Pokud udržíme tempo dva záběry každý den,

měli bychom plán dohnat. Zvláštní pocit byl poprvé vrtat do čisté, neposkvřené kulisy. Jako první přišel na řadu úvodní záběr filmu s kočkou za oknem. Netroufl jsem si ale animovat mrkání, kočičí oči jsou malinké a těžko bych na ně lepil plastelínu. Kočka tak, bohužel, působí trochu mrtvě, i když ocas se jí hýbe hezky a díky němu je najednou kočka roztomilá.

#### *4. března NOHY*

Dnes mám čas jen dopoledne. Na natáčení to není, dodělávám alespoň Nele latexovou kůži na nohách. Vypadá to strašně. Namísto sexy kotníčků má dvě neforemné bambule..

#### *7. března PŘETÁČKA*

Milanovi se první záběr nezdá. Navíc by chtěl, aby kočka mrkala. Mě se do přetáčení nechce. Ješitnost mi říká, že je záběr dobrý. Ale v koutku duše vím, že za moc nestojí. Nakonec tedy přetáčím. Tentokrát i za asistence Milana. Což se ukazuje jako přínos, protože ve dvou se lépe vymyslí herecká akce. Mám zhruba v hlavě, jak se bude kočka hýbat, ale Milan mi radí i další pohyby, které kočku ožíví. Navíc jsem se pokusil i o mrkání a přišel jsem na to, že to jde docela snadno. A samozřejmě to výrazně pomáhá přidat kočce na životu.

Klára probrala staré hračky a donesla nám bárbínu a botky. Ty jsou dost malé na Nelinu nohu, ale Milan je „poladil“ horkovzdušnou pistolí a pár čísel jim přidal. Původně jsme chtěli použít nohy bárbíny na detail, ve kterém se kolem nohou obtáčí kočka, kvůli oklivým Neliným nohám, ale když si Nela obuje boty, už nevypadají její kotníky tak hrůzostrašně.

#### *8. března NELA HRAJE*

Dnes poprvé animuji naši loutku. Ukazuje se, jak je důležité udělat si animační testy ještě před zabalením kostry do kůže a kostýmu. Některé klouby jsou totiž až moc utážené, ale teď už se k nim přes vrstvy molitanu a někde i latexu nedostanu. Zejména klouby na pánvi a na hrudníku jsou dost tuhé. Člověk tak musí vyvinout velkou sílu, aby s loutkou pohnul, což může způsobit, že si nechtěně „rozhodí“ i pozici jiných částí těla. Dnes točím zase sám a uvědomuji si další nevýhodu osamocené natáčení – není tu nikdo, kdo by mi poradil s kompozicí záběru.

#### *9. března MILAN ANIMUJE*

Dnes jsem nechal animovat Milana. Tedy, musel si postěžovat, že ho k tomu nepustím, abych si to uvědomil. Nese to sice riziko, že se bude Nela hýbat jinak v mých a jinak v jeho

záběrech, ale to bych pak musel všechno točit jen já nebo on. Poté, co natočil dva záběry, jsem chtěl už balit, ale času bylo ještě celkem dost, tak mě Milan přesvědčil, abych natočil ještě jeden. Další výhoda práce v týmu – vzájemné „nakopávání“ do práce.

#### *10. - 11. března NORMA*

Držíme průměr dva záběry na den. Ovšem začaly nám prskat žárovky v hlavním, osmiki-  
lovém, světle. Dostali jsme od Petra náhradní světlo. To má ale jinou charakteristiku, bylo  
tedy třeba scénu světelně vyladit. Došlo také na první vzájemnou neshodu. Každý jsme  
měli jinou představu o herecké akci Nely v záběru, kdy sahá pro hrnek s kafem. Nakonec  
jsem ustoupil, protože záběr natáčel Milan a navíc jsme se dohodli, že bude mít hlavní  
slovo.

#### *14. - 16. března TOČÍME*

Pokračujeme v natáčení bez potíží. Jen čas ubíhá mnohem rychleji, než obvykle. Máme  
průměr 1,5 záběru na den.

#### *17. března DEN BLBEC*

Přestal mi fungovat externí harddisk. Vzal jsem ho za Michalem, ale nepodařilo se nám ho  
„rozchodit“. Posílám ho do Vsetína do servisu, který mi Michal doporučil. Na disku mám  
všechny hrané záběry do mého původně ročníkového filmu. Jinde zálohované nejsou, ne-  
mám totiž už nikde místo.

V ateliéru jsem sám, budu dělat přetáčky záběrů, které se tolik nevyvedly. Začaly mi ale  
blikat snímky. Po sundání a opětovném nasazení objektivu vše v pořádku. Potom praskla  
žárovka v hlavním světle. Instaluji poslední, kterou máme a rozjždím záběr. Po pár chví-  
lích praská i ta poslední. O moc jsem ale nepřišel, záběr by byl špatný. Během animování  
jsem se totiž rozhodl změnit dopředu vymyšlenou akci a to byla zásadní chyba – Nela se  
najednou zahýbala nepřirozeně. Namísto kvalitní náhradní žárovky mi Petr donesl opět ty  
navlhle, kterých má plnou krabici. Alespoň na jeden záběr třeba vydrží. Nevydržely. Po  
dvaceti snímcích světlo opět hasne. Jdu domů.

Doma zkusíme testovat foťák a objektivy kvůli blikání a docházíme ke znepokojujícímu  
zjištění – výkyvy v jasu způsobuje můj foťák. Zřejmě je už po dvou animovaných filmech  
„unavený“ a závěrka nepracuje tak přesně, jak by měla, tak se snímky nafocené po sobě ve  
stejném expozičním nastavení od sebe liší. U focení klasických fotek to nevádí, ale při ani-  
mování už to problém je. Budeme tedy potřebovat foťák jiný.

*20. března NÁHRADA*

Petra pro nás vypůjčila od kamaráda náhradní stroj – Canon 550D. Vyřešit problém s praskajícími žárovkami se nepodařilo moc efektivně – škola nám oznámila, že pokud se nám nelíbí ty navlhlé žárovky, koupí nové, ale strhne nám je z rozpočtu filmu. To opravdu zní jako systémové řešení... Milan proto dovezl světlo z divadla. Zdá se, že čím méně budeme závislí na škole a její technice, tím lépe.

*21. března SVĚTLO SVÍTÍ*

Milanovo světlo z divadla funguje, bude snad spolehlivou náhradou za školní chatrná svítidla. Chystáme další záběr – pohled na krajinu. Je potřeba nasimulovat modré světlo z kuchyňské linky. K tomu použijeme poslední volné dedo, co máme. Ale po chvíli přestává svítit.. Petr už není ve škole, tak jedeme zase předčasně dolů.

*22. března PRVNÍ KROKY*

Padá na mě jarní únava, na Milana mrzutost. Nálada na place je tedy vynikající. Chystám se na první chození s Nelou. Překonávám svoji lenost a celou akci si s loutkou procházím nanečisto, abych zjistil, kde všude musím navrtat díry pro úchyty. Pokud bych pozici děr jen odhadl, mohlo by se stát, že bych v roztočeném záběru zjistil, že je mám navrtané špatně a musel bych převrtávat. S Milanem jsme se shodli na tom, že díry v podlaze budeme schovávat postprodukčně.

*23. března DALŠÍ KANÓN*

Vypůjčenou 550 jsme museli vrátit, Petra nám ale hned domluvila výpůjčku jinou – od spolubydlící Hanky. Na oplátku jí půjčím foťák svůj.

*24. března POPRASK*

Hned ráno praská žárovka. Tentokrát ve třístovce. Navíc opět nefunguje dedo. Petr ho hbitě opravuje. Rozjel jsem záběr, ale po chvíli mě polévá studený pot – snímky blikají. Natáčení jsem stopnul a zkusím, jestli to nezpůsobuje některé ze světel. Po marných pokusech listuji v menu foťáku a nacházím neuvěřitelnou položku s názve „automatická korekce jasu“. Samozřejmě byla vypnutá. Nechápu, co má taková funkce znamenat... Po vypnutí funkce se blikání už neprojevílo.

*26. března HUDBA*

Celou sobotu trávíme ve zvukovém studiu na FMK nahráváním hudby. S představou hudby do filmů mám vždycky problém – neumím si představit, jaký typ se pod který obraz hodí. Výběr naší hudby vznikl docela náhodou. Milan totiž zjistil, že jeho známí z folkrockové kapely Masolit mají v repertoáru skladbu Sláva, která se hudebně i textově bezvadně hodí do našeho filmu. Měli jsme na hudbu jen požadavek, že musí být akustická s malým počtem nástrojů, aby zněla příjemně a komorně. To přesně písnička Sláva splňuje. Nahrávání probíhalo poměrně bez potíží. Velkou zásluhu na tom, že jsme s Milanem mohli jen spokojeně sedět a pozorovat, jak vzniká nahrávka, má i Pavel Hruďa, zvukař z FMK, který nejen že zvládá zvuk po technické stránce, ale má i hudební cítění. Takže dokázal hudebníky zrežírovat v podstatě sám. Po nahrání písně jsme ještě využili kytaristu Rudu, aby nám nahrál hudební atmosféry do filmu. Píseň totiž poběží pod závěrečnými titulky. V průběhu děje se budou objevovat jen motivy písničky na akustickou kytaru. Rudovi jsme pustili obraz – velice hrubý stříh natočených záběrů zkombinovaný s animatikem, na který Ruda improvizoval kytarové atmosféry. Šlo mu to velmi dobře, víceméně vystihl přesně místa, která jsme chtěly kytarou zvýraznit. Takže pak stačilo jen nahrát ještě pár stop s různými akordy a jinými zvuky do zásoby, ze kterých si při zvučení filmu budeme moct vybrat.

*28. března TŘI*

Dnes se mi podařilo natočit tři záběry. A dokonce skončit před šestou. Poslední dobou chodím ze školy mezi sedmou a osmou. Proto je dnešní brzký návrat domů příjemným povzbuzením. Nutno ovšem dodat, že ten třetí záběr byl jen staťák bez jakékoli animace...

*29. března – 1. dubna NIC MOC*

Petře se podařilo v Canonu v Praze domluvit zapůjčení 500D úplně zdarma, ale chvíli trvalo, než doputoval až do Zlína, takže jsme mezitím natáčeli na další vypůjčený stroj, tentokrát od Roberta. Celkem jsme už na film využili pět přístrojů. Příchod 500D znamenal velkou úlevu a méně stresu při animování. Na 550D totiž nikdo nemá síťový adaptér, takže jsme museli točit s baterkou. Ta ale vydrží jen pár hodin, což znamená téměř v každém záběru baterku měnit. A pochopitelně se nepodaří ji vyměnit bez toho, aby člověk s fotoaparátem pohnul. Přidělávali jsme se tak práci do postprodukce a natáčení bylo hektické – snažil jsem se animovat rychle, abych baterku nemusel měnit.

Celý týden jsem měl pocit, že se natáčení hrozně vleče. Asi už na mě doléhá celková únava z natáčení. Do toho jsem se navíc učil na opravnou zkoušku z dějin kultury, takže odpočinku si moc neužívám. Mám podobný stav jako při dokončování animací pro Brouka – natáčení mě tolik nebaví, stává se z něj povinnost a motivací je jen vidina termínu odevzdání.

Kočka poprvé chodí. A je to hrůza. Ale nic lepšího jsem vlastně ani nečekal. Už při výrobě jsem tušil, že z tak malou a neohrabanou loutkou nepůjdou vymýšlet žádné elegantní pohyby. Když už tak hloupě chodí, musíme ji podpořit nějakým zvukomalebným ruchem, aby ta její chůze byla trochu roztomilá. Kvůli chůzi kočky jsem si rozvrtal celou chodbu – kočka dělá krátké krůčky a bylo proto třeba udělat pro ni spoustu děr. Které nakonec nebyly potřeba – po pár fázích jsem přišel na to, že je mnohem rychlejší kočku vůbec nekotvit, vždy ji ze záběru vzít, nastavit do další fáze a vrátit na místo. Takže jsem si jen zbytečně zničil podlahu a nadělal práci do postprodukce. To je tak, když někdo nedělá animační zkoušky...

Čtvrtek trávíme s Pavlem mícháním písničky. Seděli jsme nad tím skoro celý den, ale výsledek je rozpačitý. Máme pocit, že písnička nedrží pohromadě. Jakoby si každý nástroj hrál sám pro sebe a nechtěl splynout s ostatními. Pavel na tom bude dál pracovat. Snad se mu podaří nástroje zkrotit.

### *30. března OBDOČKA KE KARLOVI*

Milan přišel se zajímavým nápadem. Onehdy jsme totiž byli podívat se na hrob Karla Zemana. Dlouho jsme ho nemohli najít. Když jsme o konečně objevili, zarazilo nás, jaký je skromný a nenápadný. Milana tedy napadlo, že bychom mohli jít zasadit k jeho hrobu kytičku, abychom si tak naklonili filmové božstvo a s jejich pomocí pak úspěšně dokončili náš film. Než jsme vyjeli na kopec, koupili jsme na trhu macešku a tu pak u hrobu zasadili. Rázem byl Zemanův „koutek“ útulnější. Pokud by se z našeho rituálu stala studentská tradice, byli bychom jedině rádi.

### *4. dubna ŠVENK*

Došlo na jediný „dynamický“ záběr z filmu – jízda kamery s Nelou, která vchází do bytu. Máme kvůli tomu půjčenou kličkovací hlavu a jízdu. Přenést jízdu a ocelové kozy z Hermíny do Zemana bylo kulturistické cvičení, které nás hned po ránu docela odrovnalo. Nejdřív fyzicky. Pak ale i psychicky, když jsme při zkouškách přišli na to, že lepší, než jízda kamery bude prosté otočení, tedy švenk. Přípravu záběru jsme nepodcenili – já si

přesně naměřil kroky Nely, odkud vyjde, kde skončí a Milan podle toho komponoval počáteční a koncovou pozici kamery a spočítal si, jak rychle bude muset s kamerou otáčet. Celá příprava ale selhala na technice – klička, kterou se hlava otáčí, prokluzuje, takže ačkoli bylo vše dopředu spočítané, skončila nám Nela ve středové kompozici, namísto zlatého řezu. Nebyl jsem ve stavu, kdy bych byl ochotný záběr přetáčet. V hlavě mi neustále běží odpočítávací termín odevzdání a každé zpoždění spouští výstražný alarm. Navíc zítra musíme povinně absolvovat workshop v rámci Zlínského psa. Pan ředitel bude sledovat docházku a kdo nebude chodit, dostane výprask. Nechali jsme tedy záběr tak, jak byl. Když jsem se na něj podíval později, uvědomil jsem si, že ta středová kompozice má něco do sebe – člověk podvědomě cítí, že je něco v nepořádku, ale neumí říct, co. Vzniká tak zvláštní neklid, který pomáhá navodit pocity Nely při návratu domů.

Vrátil se mi disk ze servisu. Opravit ho nedokázali. Zbývá poslat ho do laboratoře na záchranu dat. ale kde seženu deset tisíc na takovou proceduru?

#### *5. dubna WORKSHOP*

Ráno jsem stihl jeden záběr. Pak přijel Milan. Zatímco animuje on, mám čas se jít podívat na workshop o filmové hudbě. Přednáší pan Musil z Prahy. A docela zajímavě. Ačkoli je vidět, že se snaží přednášku pojmut tak, aby jí rozuměli i zvukoví laici, neubrání se občasné odbočce do odbornějších souvislostí. To pro mě dělá jeho přednášku zajímavější.

Je škoda, že podobné workshopy neprobíhají v zimním semestru, kdy je na ně mnohem víc času. Zrovna teď mají všichni plné ruce práce s bakalářskými a ročníkovými filmy a těžko si mohou dovolit ztrátu času.

#### *6. - 8. dubna PLNÍM NORMU*

Začínám jezdit pravidelně na osmou do školy. Znamená to sice vstávat v děsivých 6:30, ale má to svoje výhody. Dřív začínám točit a dřív končím. To mi dává možnost si ještě před odchodem ze školy připravit záběr na další den. A není nic lepšího pro animátora, než když může přijít na plac a soustředit se jen na svoji práci – totiž na hereckou akci a její ztvárnění. Nemusí ztrácet čas a energii komponováním záběru, vrtáním, svícením a jinými „podružnostmi“. Bohužel nás čas tlačí natolik, že každý záběr v podstatě jen rychle odhýbu, abych mohl jít hned na další. Začíná být na záběrech vidět, že kdybychom začali tak o dva tři měsíce dřív, mohlo by to vypadat mnohem lépe.



Projevuje se i celková únava a ztráta koncentrace. Zastáváme ve dvou práci celého štábu a tak se stává, že přehlídíme chyby. Natočili jsme například záběr, ve kterém chybí reprobedny i stolek a ani jeden z nás si toho nevšiml.

Milan přestává jezdit do ateliéru, pracuje doma na postprodukcii. Je na mně, abych dotáhl film do konce.

### *11. dubna TELEFONOVÁNÍ*

Dnes přichází na řadu nejtěžší záběr filmu – Nela telefonuje. Záběr náročný jednak hereckou akcí (Nela se totiž musí zlobit), jednak animováním dvou loutek (do záběru vejde kočka a posadí se k oknu). Po nastavení a zasnícení scény vyvstává problém – prostor, kde se pohybuje kočka (resp. kde bych se měl pohybovat já, abych s ní hýbal), je v obležení stativů. Před scénou stojí kamera, křoví, stativ s odraznou deskou a stativ s černou plachtou, která simuluje stín stropu (ten jsem musel sundat, jinak bych na Nelu nedosáhl). V takovém lese stativů hrozí, že o ně budu zakopávat. Rozhodnu se tedy záběr točit nadvakrát – nejdřív Nelu, pak kočku, abych si mohl mezi stativy zalézt a být tam po celou dobu animace kočky. Oba záběry pak v počítači spojíme v jeden, aby obě akce probíhaly současně.

Uvědomili jsme si, že nám chybí žaluzie do oken pro závěr filmu. Milan tedy tráví den v dílně, kde na nich pracuje.

### *12. dubna MLÉKO*

Čekám na Milana, který má dovézt polepku na krabici s mlékem do následujícího záběru. Během čekání sepisuji seznam ruchů do filmu. O víkendu totiž jedeme do Havířova nahrávat. Mám z toho trochu obavy, nepůjdeme totiž do studia, ale nahrávat se bude v bytě zvukaře. Je to Milanův známý. Ale nemá zkušenosti s filmem, dělal zatím videoklipy a podobné věci. Ale zvučit film, je, podle mě, dost specifická činnost. Dáme mu ale šanci. Třeba ho zbytečně podceňuji.

Mléko dorazilo, točím. Jako obvykle i tento zdánlivě jednoduchý záběr (kdy Nela jen vynadá mléko a nalije ho do kafe) trvá neuvěřitelně dlouho. Milan mezitím pracuje na žaluziích. Já se k němu v dílně potom přidám, potřebuji ještě dodělat potraviny do lednice, zatím máme jen pár kusů ovoce a zeleniny a máslo, které Milan vyrobil z obalu od čokolády. Našel jsem skvělý polotovar na jogurty – víčka od temperek. Stačí je polepit výstřížkem z etikety od balené vody a originální jogurt je na světě.

#### 14. dubna LEDNICE

Těší nás pozitivní reakce na hrubý sestřih natočeného materiálu. Prvním, kdo nás chválil, byl pan Hejman, dnes pan Steiner na angličtině. On, navíc, jako jeden z mála dokáže vždycky říct nahlas svůj názor, poradit, případně říct, co je podle něj špatně. Nejradši bych byl, kdyby mohl chodit na audity a klauzury. Přibylo by na nich tak konstruktivní kritiky.

Po angličtině točím záběry s lednicí. Dioda, zabudovaná do stropu lednice, svítí poněkud mdle, vyrobil jsem proto ještě pomocnou LED svítilnu se třemi diodami, kterou strčím do lednice, aby z ní zářilo více světla. Lednicové záběry mám hotové relativně rychle, pouštím se do stavění záběru se žaluziemi. To zabírá spoustu času. Záběr je totiž z mírného nadhledu, musím tedy naklonit celou kulisu, jinak by byl v záběru vidět spodní konec krajiny a nevešla by se do něj obloha. Jak je mým dobrým zvykem, postupuji při chystání scény opačně, než bych měl. Teď teprve vyřezávám do podlahy díru, ze které bude vyjíždět televizor. Tím si celou scénu vychýlím z kompozice a musím ji znovu srovnat. Nemám ponětí, jak budu spouštět žaluzie do oken. Není vůbec čas vyrábět nějaký sofistikovaný mechanismus. Problém řeším improvizací. Na vysoké lahve s barvou nalepím tack-item kolíčky a do nich žaluzie uchytím. „Vynález“ je funkční, jen si budu muset dát pozor, abych spouštěl žaluzie rovně.

#### 15. dubna MOHUTNÝ FINIŠ

Plán je jasný – dokončit film. To znamená čtyři poslední záběry. Hned se vrhám na spouštění žaluzií. Trochu se toho bojím, ale jde to hladce. Sice to trvá, ale jde to bez problémů. Natáčení „zpestřují“ občasní návštěvníci. Je totiž den otevřených dveří. Hned vedle mého placu jede na stěně projekce sestřihu ze Zemanových filmů. Kupodivu jsem schopný asi dvacetiminutovou opakující se smyčku odignorovat a soustředit se na práci.

Je půl páté. Zbývají mi tři poslední záběry – Nela kouká na televizi a pije kávu, kočka škrábe na žaluzie a statický záběr televize. Začínám kočkou. Hodně času ztrácím na simulaci slunečního světla procházejícím škvírkami mezi žaluziemi. Samotná animace pak jde rychle – téměř bez kontroly rychle hýbu packou kočky. Pak rychlý staťák televize. Když stavím záběr na Nelu, začínám mít strach, že to do osmi nestihnu. Bleskově nasvítím – do jednoho deda strčím modrý filtr a světlo „pošlu“ do stropu. Je čtvrt na osm. Animuji neskutečně rychle. Jakmile cvakne závěrka na foťáku, už nastavuji další fázi. Stres a časový tlak mě nutí být naprosto soustředěný na to, jak chci s loutkou pohnout. Paradoxně tak pod tlakem

dělám méně chyb, než v klidovém stavu. Je tři čtvrtě na osm a dokončuji svůj nejrychleji naanimovaný záběr v životě. Zároveň tím dokončuji obrazovou část filmu Výchled.

Jedu si užít zasloužený odpočinek. Cestou autobusem ale zjišťuji, že nemám klíče od bytu. Telefonicky si ověřuji, že zrovna dnes není nikdo ze spolubydlících ve Zlíně. Odpočinek se tedy nekoná. Ve městě náhodou potkám spolužáka Honzu, který mi poskytne nocleh. Hned ráno musím ale vyrazit do Havířova, kde budeme nahrávat ruchy.

### 3.4 Postprodukce a zvuk

#### 3.4.1 Počítačová postprodukce

Počítačové postprodukci jsme se chtěli co nejvíce vyhnout. Už jen proto, abychom se sami drželi myšlenky, kterou chceme filmem předat. Poukazujeme na to, že se lidé obklopují umělou realitou a nevíšimají si skutečných věcí. Proto jsme se snažili, aby i film vznikl ve skutečnosti a prošel lidskýma rukama. Když jsme například řešili, jak udělat oblohu, nabízela se možnost točit na green screen a mraky dosadit postprodukčně. Ale radši jsme se pokusili ji vyrobit ručně. A myslím, že s velmi dobrým úspěchem. Dobře vypadá, ale je i cítit, že je skutečná a je proto přitažlivější, než kdyby byla vyklíčovaná například z reálné fotky. Paradoxně si ale i naše ručně vyrobená obloha vyžádala postprodukční zásah – mraky na vlascích se houpaly, jak se do nich „opíral“ horký vzduch sálající ze světel pod nimi umístěnými. Aby se tedy odstranilo cukání mraků během natočené sekvence, bylo potřeba pro každý záběr vzít vždy jednu fotku oblohy a vše, co se před ní hýbe, vymaskovat.

V jedné věci jsme ale z naší zásady tvořit vše ručně slevili. Byly jí světelné odlesky. Za prvé odlesky v čočce kamery. V záběrech proti slunci (resp. ateliérovému světlu) nám totiž patřičné odlesky chyběly. Jakmile se takové odlesky do záběru dodaly, působilo slunce nejen realističtěji, ale bylo z něho i více cítit teplo. Je to tím, že i když v reálu naše oko odlesky nedělá, ve filmu jsme už navyklí odlesky vidět a působí paradoxně nepřírozně, když odlesky chybí. Za druhé to byly odlesky ve skle. Prosklená stěna našeho bytu ve skutečnosti prosklená vůbec nebyla. K vyvolání pocitu skla bylo třeba v záběrech zvenku vytvořit na fiktivních okenních tabulích odlesk světla a krajiny, který by se za normálních okolností ve skle odrážel. Pokud by jsme ale okna vyplnili sklem, neměli bychom se jak dostat k loutkám ve scéně. Shora nám v tom bránil strop. Možnost dodělat sklo v počítači nám tak ušetřila starosti při animování.

Další počítačová postprodukce znamenala jen odstraňování nebo zakrývání vad. Nejvýznamnější prací bylo zakrývání děr po kotvících šroubech. Jen to nám sice zabralo několik dní práce, ale myslím si, že bychom víc času ztratili, kdybychom se snažili díry zakrývat během animace na place.

### 3.4.2 Zvuk

Zvuková dramaturgie byla pro Výhled poměrně jednoduchá. Alespoň co se ruchů týče. Ve výtvarnu i pohybu se pokoušíme o realističnost, není tedy důvodu dělat zvuk jinak. Záleželo nám hlavně na tom, aby vznikl kontrast mezi zvukovou atmosférou venku, kdy jsou slyšet ptáci, vítr a listí, a atmosférou bytu. Tam má být „studené“ ticho. Tím jsme chtěli docílit pocitového kontrastu mezi přírodou a bytem. Abychom v divákovi vyvolali touhu být venku spíše než vevnitř.

Jak by měla vypadat hudba jsme dopředu věděli jen částečně. Bylo jasné, že použijeme akustickou hudbu. Smyčce, nebo akustickou kytaru. Ty mají příjemný, teplý tón, nejsou agresivní a jsou poměrně „taktilní“ – tzn. že při jejich poslechu si každý rychle vybaví, jak vypadají a hlavně, z čeho jsou vyrobené a v duchu si tak na ně může sáhnout a tím, že jsou vyrobené ze dřeva, působí uklidňujícím a příjemným dojmem. Proto je třeba syntetizátrová hudba tak studená. Pro náš film tak bylo jasné použít nástroje skutečné, „přírodní“.

Trochu nejistí jsme byli při dramaturgii hudebních atmosfér, nedokázali jsme si představit, jak které scény hudebně doplnit, abychom tak podpořili atmosféru. Hodně nám ale pomohl kytarista Ruda Schweser, který nám s kapelou přijel nahrát ústřední píseň filmu. Pustili jsme mu němý obraz a nechali ho improvizovat s akustickou kytarou. Jakmile jsme viděli naše záběry a zároveň slyšeli kytaru, bylo už snazší Rudu hudebně zrežirovat a nadiktovat si, jaký akord nebo melodii do konkrétního místa chceme.

### 3.4.3 Deník – dokončovací práce

*16. - 17. dubna RUCHY*

Ruchařský víkend v bytě našeho zvukaře byl velice náročný. Pracovali jsme dvanáct hodin denně. S Milanem jsme se v ruchování střídali. Chvilí chrastil, šustil a klepal on, chvíli já. Už po prvních pár zvucích jsme byli nadšení. Zvuk posunul obraz o krok dál, záběry byly najednou ještě lepší. S přibývajícími zvuky nás ale začal halit mrak pochybnosti. Zjistili

jsme totiž, že ve nahrávkách je slyšet hučení. Zvukař nás ujišťoval, že to půjde odstranit. Ale přesvědčení jsme nebyli. Nicméně za ty dva dny jsme stihli nahrát všechny ruchy.

#### *18. - 22. dubna POSTPRODUKCE*

V počítačové učebně ve škole obsazujeme dva počítače, na kterých pracujeme na první fázi postprodukce. To obnáší vyrovnání nechtěných pohybů kamery, vymaskování nechtěných pohybů rekvizit a kulis a hlavně zamaskování děr v podlaze. Rozdělili jsme si práci napůl – já postupuji odzadu, Milan odpředu. Práce mě baví. Je to konečně po týdnech zase změna a jde mi to docela rychle. Povzbuzuje mě i fakt, že vymaskovat díry není takový problém, jak jsem myslel. Michal mi totiž poradil výbornou fintu. Namísto toho, abych díry překryl statickým snímkem, poradil mi použít celou sekvenci, jen ji posunout kousek stranou tak, aby se místa s dírou zakryla nepoškozeným místem. Nevzniká tak problém statického snímku, že se s pohybem postavy v kulise nemění světelnost vymaskovaného místa.

Přichází ale špatná zpráva. Při poslechu o víkendu nahraných ruchů jsme zděšení, jak hodně zvuky šumí a hučí. Defekt je mnohem větší, než se nám zdá o víkendu. Příčiny známe. První bylo nahrávání na diktafon, ne profesionální mikrofon, druhou neodhlučněný prostor, ve kterém jsme nahrávali. Zvuky jsme šli ukázat panu Kaláčovi, školnímu zvukaři. Verdikt byl jasný. Nejlepší bude všechno přetočit. Šum by sice šel odstranit, ale je tak silný, že by došlo ke slyšitelné degradaci kvality ruchů. Rovnou domlouváme termín nahrávání na příští týden. Znamená to, že nestihneme termín odevzdání, ale tohle je chyba, kterou opravíme i za cenu opoždění odevzdávky.

#### *25. - 27. dubna PSEUDOODEVZDÁVKA*

Dohodli jsme se, že ve středu odevzdáme alespoň prozatimní verzi s hrubým stříhem a špatným zvukem. Milan tedy dal do kupy nahraný zvuk, já obraz. Mezitím pokračujeme v čištění záběrů od děr a jiných „vad“. Trochu jsme opomněli vyrobit animaci do televize, kterou si Nela na konci filmu pustí. Vyrobil jsem ji ale celkem rychle, stačilo sehnat si pár kýčovitých obrázků, zkombinovat je dohromady, přidat duhu a přelázaný kýč byl na světě.

V úterý jsme byli u Libora. Už měl pro nás připravený zastřížený film. Stačilo jen trochu poladit pár momentů a mohl nám exportovat referenční video, na které pak nasadíme všechny záběry v plné kvalitě. Totiž, abychom nemuseli všechno exportovat v HD, dali

jsme mu k zastřižení jen náhledové verze a podle jeho stříhu už nasadíme a vyexportujeme záběry do sekvence v plné kvalitě.

Odevzdali jsme DVD s filmem, abychom splnili formální povinnost a učitelé nás měli podle čeho ohodnotit.

### *28. - 29. dubna RUCHY PODRUHÉ*

Tentokrát jde nahrávání rychleji. Už jsme to jednou absolvovali, tak teď už tolik netápeme a jsme na většinu zvuků připravení. S panem Kaláčem se pracuje výborně. Když si nevíme rady, dokáže poradit a na druhou stranu nám do zvukové dramaturgie zbytečně nemluví tam kde víme, co chceme. Je vidět, že je profesionál a nemá potřebu dělat z cizích filmů svoje umění. Nahráli jsme vše, co bylo třeba, chybí jen doplnit zvuky lednice, ptáků a podobných, které teď nenahrajeme. Na tom už může pan Kaláč pracovat sám, my pak přijdeme zvuky schválit.

### *2. - 3. května DOTAHUJEME*

Dolaďujeme podobu úvodních a závěrečných titulků. Škola nám nutí umístit do nich bílou plachtu s logy firem, které, údajně, přispívají na studentskou tvorbu. vůbec se mi nelíbí umístit do titulků s černým pozadím bílou plochu, navíc s logy tak špatně zakomponovanými, až je to ostudné. Slečna Domincová ale nechce o něčem, jako je úprava log na černé pozadí ani slyšet. Petra Ptáčková dostala od Skaunice vynadáno za to, že se chtěla pokusit s firmami domluvit verzi loga s černým pozadím. Bohužel, všechny firmy, až na jednu, vlastní Skaunicovi. Nefunguje ani argument, že bílá plachta nesesí esteticky do titulků. Došli jsme k závěru, že smyslem plachty v titulcích není ani tak výraz poděkování, ale laciný způsob propagace vlastních firem. Vymysleli jsme kompromisní řešení. Plachtu jsme ořízli tak, aby vypadala jako televizní obrazovka. Tak alespoň trochu působí jako zakomponovaná do celkové vizualizace filmu.

U pana Kaláče se snažíme vybrat do filmu správné hudební atmosféry. Výsledek na mě působí rozpačitě, ale nevím, co s tím dál. Necháme to uležet a zkusíme to dotáhnout jindy.

Na středu máme na FMK domluvený colour grading (ladění barevnosti a světelnosti záběrů), je tedy potřeba mít hotovou finální verzi obrazu. Většinu času už v podstatě jen čekáme na export sekvencí.

*4. - 6. května VYLADĚNÍ OBRAZU*

Já jedu do Prahy za výdělkem, Milan pracuje s Orlinem na colour gradingu a následně přidává do záběrů se slunce světelné odlesky objektivu. Nakonec exportuje skutečně finální verzi obrazové části filmu. S panem Kaláčem revidovali hudební atmosféry. Nemám pocit, že bych u toho chyběl, věřím mu, že to vylepšili. Klára vyrábí skvělý plakát pro film, který působí hollywoodským stylem a působí správně „pompézně“.

*10. května ZVUK KOMPLETNÍ*

U pana Kaláče jsme byli shlédnout výsledný zvuk. Já jsem spokojený. Ruchy i hudební atmosféry jsou bezvadné. Tímto už nic nebrání tomu, abychom obraz a zvuk spojili dohromady a Výhled konečně dotáhli do úspěšného konce.

*10. května HOTOVO*

Zvuk i obraz spojené v jednoduší harmonický celek. Petra objednává blue ray disky, abychom mohli film vypálit ve full HD.

Ovládá mě pocit uvolnění. Film je konečně hotový. S výsledkem jsme spokojeni. Už když jsme dotáčeli poslední záběry jsme viděli, že film funguje a působí tak, jak jsme chtěli. Po-dařilo se nám, myslím, splnit úkol. Teď už jsem jen velmi zvědavý na reakce diváků.

## ZÁVĚR

Film Výhled byl třetím studentským filmem (a čtvrtým celkově), na kterém jsem pracoval. Prvním byla Karanténa Zdenky Převrátilové, které jsem pomáhal s animací. Druhým filmem je můj ročníkový The Bug. Během Výhledu jsem se utvrdil ve zkušenosti, že práce ve více lidech je mnohem pohodlnější, než snažit se natočit celý film sám. A teď nemám na mysli jen dělbu práce při samotném natáčení nebo výrobě kulis v dílně. Obrovským ulehčením je dobře fungující produkční. Díky Petře Ptáčkové, která nám dělala produkci, jsme se nikdy nemuseli nikam volat, nic dojednávat. Nemuseli jsme řešit problémy, které se přímo netýkaly natáčení. Nemuseli jsme ani hlídat, kolik peněz jsme utratili, kolik nám zbývá. To všechno za nás dělala Petra. My jsme se tak mohli plně soustředit na svoji práci v dílně a v ateliéru. Osobně si myslím, že nemá cenu snažit se zastávat při natáčení víc profesí. Dělat si režiséra, kameramana, animátora a střihače zároveň nejde. Každá pozice u filmu vyžaduje odbornost nebo talent v určitém směru a vyplatí se pracovat s lidmi, kteří svému oboru skutečně rozumí. Důkazem budiž naše zkušenost se zvukařem. Z naší strany to byla sázka na nejistotu a dobrý úmysl pokusit se „přitáhnout“ do oboru nového člověka. Ale pokud máte na film rozpočet a přesně daný termín odevzdání, může se takový experiment nevyplatit a prodražit – tak, jak se to stalo nám.

U jednoduchého (myslím výrobně) filmu jako byl Výhled není samozřejmě nutné mít na place velký štáb včetně skriptu nebo asistenta režie. Měl by tam ale být režisér, animátor a kameraman. Při obsazování profesí pro Výhled si Milan jako kameramanku vybral Kláru Hrubou. Opět v dobrém úmyslu, že z fotografky udělá filmového kameramana a rozšíří tak pole její působnosti. Ale Klára, bohužel, neprojevila o práci dostatečný zájem, nebyla ochotná učit se nové věci a nakonec dala přednost jiným povinnostem. Přibyly nám pak starosti se svícením a komponováním každého záběru. Ve výsledku to pak znamená méně času na přípravu animace – dobu svícení a komponování by animátor býval mohl využít na promýšlení herecké akce.

Až teď, při práci na Výhledu, jsem pochopil, co Martin Kublák myslel tím, že nováčka ve štábu člověk nemůže tahat za ruku a vodit ho k práci. Podle něj si takový nováček musí svoje místo najít sám, jinak je k ničemu. Myslel jsem si, že je to dost krutý názor, že přeci každého člověka je potřeba nějak „dostat“ do procesu. Ale teď vím přesně, jak to myslel. Když totiž chce někdo pracovat, tak ten první krok, totiž zájem o práci, dělá on. Pak teprve přichází na řadu předávání zkušeností atd. Řekl bych, že to je způsobené tím, že si spousta



lidí neuvědomuje, že skutečně na něčem pracovat a podílet se znamená obětovat pro to hodně času a být práci oddaný. A hlavně to znamená nést zodpovědnost za svoji práci. To dnešním lidem často chybí.

V každém štábu jsou přesně vymezené pravomoci a úkoly jednotlivých členů. My s Milanem jsme tak striktně vymezení nebyli. Na začátku jsme se sice dohodli, že hlavní slovo bude mít on, ale na rozhodování jsme se podíleli oba. Zpočátku jsem měl strach, že když narazíme na situaci, kterou bychom každý řešili jinak, budeme se buď hádat, nebo jeden druhému ustoupí a pak bude uražený (znám svoji ješitnost). Ale bylo skvělé, jak jsme se dokázali vždy dohodnout. Buď jsme došli ke kompromisnímu řešení, anebo jeden z nás po diskuzi uznal, že pravdu má ten druhý. Na co jsem byl dopředu připravený a co skutečně také přišlo, byla ponorková nemoc. Když trávíte čtyři měsíce každý všední den ve společnosti jediného člověka, je velká šance, že to přijde. Na mě to přišlo někdy v druhé půlce natáčení. Ale snažil jsem se to zvládnout, takže jsem byl jen zamklý a trochu protivný. Bylo to způsobené i tím, že jsme neměli čas dát si mezi výrobou kulis a natáčením pauzu. Opět se vracím k nejtřepanější, ale nejlepší radě, co se natáčení bakalářského filmu týče – začít už v září. Nejde jen o to, mít klid na přípravu a natáčení a nehonit termín na poslední chvíli. Ale mít i možnost dát si týden pauzu, odpočinout si od filmu. Když už nic jiného, získá tak člověk čas na to, aby se naučil na zkoušky z dějin umění...

Jak jsem psal výše, s výsledkem jsme oba spokojení. Věděli jsme dopředu, jak chceme, aby film působil a vypadal a to se nám podle našich představ povedlo. Jestli se nám i podařilo do filmu vložit myšlenku, kterou jsme chtěli předat, to poznáme na reakcích diváků. Já doufám, že alespoň pár lidí se díky našemu filmu zamyslí nad způsobem, jakým žijeme. A třeba vyrazí na procházku do přírody, pokochat se pěkným výhledem do krajiny.

## SEZNAM PŘÍLOH

- P I Štábová listina filmu Výhled.
- P II Scénář nerealizovaného filmu Virtuální slepota.
- P III Scénář filmu Výhled.
- P IV Aproximativní rozpočet filmu Výhled.
- P V Vybrané fotografie z výroby a natáčení.

---

## PŘÍLOHA P I: ŠTÁBOVÁ LISTINA

### Štábová listina

**Název projektu: Výhled**

<b>Profese:</b>	<b>Jméno studenta:</b>
Režie	Milan Ondruch
Asistent režie	Jaroslav Mrázek
Produkce	Petra Ptáčková
Kamera	Klára Hrubá
Zvuk	Martin Ferko
Střih	Libor Nemeškal
Hudba	kapela Masolit
Výtvarné zpracování	Milan Ondruch
Animace	Jaroslav Mrázek

---

## PŘÍLOHA P II: SCÉNÁŘ FILMU VIRTUÁLNÍ SLEPOTA

### Virtuální slepota

Bakalářský film Milana Ondrucha a Jaroslava Mrázka – bodový scénář (3)

EXT – noc – auto

Noční krajina, kterou projíždí auto.

„Filmová škola Zlín a Univerzita Tomáše Bati uvádí“ „bakalářský film Milana Ondrucha a Jaroslava Mrázka“

INT – noc – auto

Herní obrazovka – vesmírné pozadí/noční obloha. Po ploše se prohání dvě raketky a sestřelují bílé objekty.

„Virtuální slepota“

Raketky zmizí a z herní plochy se stane ubíhající noční krajina při pohledu ze zadního okna auta. V něm sedí na zadních sedadlech 2 kluci (8 - 10 let) a hrají videohru. V herním zápalu neustále mění polohy z předklonu na zpřímený sed a zpět.

Mamka za volantem (formální manažerské oblečení) sleduje cestu a neustále zápasí s porouchanou navigací GPS.

Batole je připoutané k dětské sedačce, ve spánku objímá plyšového skřítku (při zmáčnutí se mu můžou rozsvěcovat ruce – blbost hraček nezná mezí – hlavně aby to ale nepůsobilo nadpřirozeně) a je obklopené papíry a disky. Je zavaleno mamčinou administrativou. Airbag je přelepený páskou do kříže.

EXT – noc – krajina

Auto jede.

Auto zastaví na železničním přejezdu. Na semaforu se s pravidelným zvoněním střídá červená s červenou.

INT – noc – auto

Mamka si odfoukne. Uvolněně hledí do prostoru před sebou. Hned nato začne kolem batolete hledat diář a pero – batole při tom absolutně ignoruje. Najde a listuje. Batole se probudí a zkoumá situaci kolem. Je zaujato semaforem.

EXT – noc – přejezd

Semafor se pravidelně střídá.

INT – noc – auto

Batole se baví na přeskakujících světlech a přikládá plyšáka k oknu, aby se taky podíval.

EXT – noc – přejezd (stylizované nebe)

Světla na semaforu ztrácí pravidelný rytmus a pouští se do světelné a zvonkové hry. Zpoza světél semaforu vyskočí v teatrální póze animoun.

INT – noc – auto

Batole je nadšeno svými představami!

Mamka tupě kouká do prostoru, v ruce drží diář, v oku tik. (světla i zvonky jsou v normálu) Kluci se věnují svým obrazovkám.

Projede jenom dieselová mašina. Mamina se rozčiluje z okna a poklepává na hodinky.

---

Hodí k batoletu diář s perem, praští do GPS a vyjede.

EXT – noc – přejezd

Auto přejíždí koleje.

INT – noc – auto

Malý si hraje s odhozeným diářem a plnicím perem. Sundá vršek z pera až mu kaňka dopadne na tvář. Opět zabaveno si čmárá do diáře dětské črty.

Chaotické črty prolnou do podobné kompozice jiného nočního prostředí.

(ZATÍM NEJSEM ROZHODNUTÝ PRO KONKRÉTNÍ DRÁŽNÍ PROSTŘEDÍ. BUĎ NÁDRAŽÍ NEBO DEPO NEBO OPĚT NĚJAKÝ DRÁŽNÍ SEMAFOR.)

EXT – noc – drážní prostředí (stylizované nebe)

Ať bude kdekoliv, je tam nepořádek. Animoun skotačí a prohlíží si okolí. Sebere odpadky, skrčí je v ruce. Při stisku mu dlaně zazáří a z nich animoun vyfoukne proti zašlé betonové zdi světélkující spršku. Místo na zdi se stane nově omítnutým a vyzdobeným. Pokračuje ve sběru špíny. (z figury animouna prolínačka zpět do dětské kresby s hrubou skicou postavičky)

INT – noc – auto

Batole a jeho bezprostřední okolí je zapatláno od inkoustu. Batole se chlubí mamce, co nakreslilo.

Mamka dítě ignoruje - řídí, konečně se natáhne k místu spolujezdce. Dítě však nadále ignoruje a sáhne po mobilu.

Batole se cuká v řemenech sedačky. Kouká ven z okna a opět přiloží k oknu plyšáka.

EXT – noc – drážní prostředí (stylizované nebe)

Animoun sedí na střeše a kouká do kraje. Vše vypadá nově. (pokud půjde o depo: ) Z depa vyjíždí hodně ojetý vlak. (jinak prostě projíždí vlak) Animoun běží po střechách a skočí na střechu vlaku.

(Pokud se z takové animace neposereme, tak by v depu mohl i se světélkujícíma rukama ručkovat po drátech, protože vyjíždějící vlak nestihl. Než jsou připojeny všechny vagony, doskočí na střechu)

INT – noc – auto

V autě rodinky chlapcům na obrazovce bliká „Well done!“ Bez známky radosti se opřou a koukají.

Kluci neví kam kouknout. Jeden bleskově vytáhne DVD a v ten okamžik jsou oba dohodnuti na další zábavě. Bleskem zasune disk a oba se opět předkloní k obrazovkám.

GRAFIKA – úvodní titulky akčního filmu (kreslenka)

Stínovaný pseudo3D titulek ve stylu akčních filmů 80. let: „Train on fire“. Titulkem proskočí akční hrdina – titulek se roztříští. „with Steve McBalls“.

INT – noc – auto

Kluci nadšeně hltají obrazovku.

EXT – noc – akční scéna (kreslenka)

Steve se plazí po střeše vlaku a se svým kulometem vypadá hrrrozně nebezpečně.

EXT – noc – vlak (stylizované nebe)

Prolínačka zpět na střechu vlaku s animounem, kde skřítek horko těžko balancuje.

Vlak prosvíští.

INT – noc – vlak

---

Animoun vlezme mezerou ve vagónech do vlaku. Pustí se do zpracovávání odpadu a následné výzdoby. Do oken nabitýma rukama kouzlí ornamenty.

EXT – noc – vlak

Noční krajinou projíždí kombinace nového a starého vlaku.

INT – noc – vlak

Do oken nabitýma rukama kouzlí ornamenty.

Otevře rozvodní skříňku a do jedné z dírek strčí prst. Vlak zhasne, jen dlaně animouna svítí. Otočí dlaní a jak s ní otáčí zvyšuje se i frekvence blikání.

EXT – noc – vlak

Noční krajinou jede blikající moderní vlak.

INT – noc – auto

Auto stojí u přejezdu. Ten hlásí následný přejezd vlaku.

Mamka odhodí telefon, vyhrabe rtěnku a nastaví si zrcátko. Pořád není spokojená, přitáhne si jej až k hlavě.

Dlaně batolete i plyšový skřítek jsou od inkoustu, ale to zatím nevadí.

Kluci hltají obrazovky. Poblíkují jim tváře, protože ve filmu to je zrovna velice napínavé.

EXT – noc – akční scéna (kreslenka)

Vlak hoří... Steve je v úzkých – vesmírná příšera jej drží v šachu v uličce vagónu. Steve vidí záchrannou brzdu „Emergency only“ – zatáhne.

INT – noc – auto

Kluci jsou na vrcholu nadšení.

EXT – noc – vlak

K přejezdu přijíždí blikající vlak. A projíždí.

INT – noc – auto

Batoleti bliká tvář.

EXT – noc – vlak

Okna projíždějícího vlaku s fázemi na oknech a frekvence blikání dělají z vlaku promítačku.

INT – noc – auto

Mamka se maluje a ignoruje blikání.

Jeden z kluků zbystří a chce se podívat, co se to děje. Brácha na něj ale hned klepe a okamžitě ho vtáhne zpět do děje na obrazovce.

EXT – noc – vlak

Vlak projede.

---

INT – noc – auto

Batole tleská, baví se.

Na mamku dokápne inkoust ze skotačícího mimina. Konečně si všimne nepořádku. Vytáhne kapesní a začne mu inkoust rozmazávat po puse.

EXT – noc – vlak

Ze zadního okna vlaku kouká Animoun smolař/hrdina. Ztrácí se v noci.

INT – noc – auto

Podaří se jí ho očistit. Chytne zašpiněného plyšáka a snad by ho i chtěla taky očistit, jenže ze zadu už troubí další auto. Otevře okýnko a vyhodí plyšáka. Batole s uplakanýma očima kouká kam zmizel. Najednou mu na hlavě přistane helma s velkými brýlemi, plyšovýma ušima a obrovským tlačítkem ►. Mamka zapne přílbu.

GRAFIKA – batolecí animace

Černá obrazovka do které se spustí stupidní animace pro batolata s nějakými plyšovými medvídky nebo co.

Do pokračující infantilní hudby jdou titulky.

Na konci titulků po hudbě se ozve krátké rušení zvukové aparatury mobilním telefonem.

~FIN~

## PŘÍLOHA P III: SCÉNÁŘ FILMU VÝHLED

Milan Ondruch, Jaroslav Mrázek:

### Výhled

Otevrou se dveře, v nich stojí mladá unavená žena. V jedné ruce klíče, ve druhé kabelku. Na sobě má elegantní manažerský kostým, kolem krku saténový šál.

Z bytu vyběhne kočka a vesele se otírá ženě o nohy. Žena si jí nevšímá, vkročí do bytu, zabouchne za sebou dveře.

Shodí boty, úhledně je srovná, sundá šálu. Vchází do bytu.

Byt je moderní, strohý a pečlivě uklizený. Do bytu proniká svit zapadajícího slunce, jedna stěna bytu je celá prosklená, za tímto „oknem“ je vidět výhled na krásnou krajinu.

Žena jde rovnou do kuchyně, která je spojená s obývacím. Cestou odloží kabelku.

Na lince zmáčkne knoflík na presovači. Během čekání na kávu se unaveně opře o stůl a kouká do obývacího, její pohled směřuje na křeslo uprostřed pokoje, které je natočené přímo do prosklené stěny. Pak si ale všimne špíny na barové přepážce- jsou to hliněné kočičí tlapky. Zamračí se, vezme hadr a hlinu utře. Narovná i převrnutý kaktus, který se válí kousek vedle.

Kafe je hotové. Otevře lednici, vyndá mléko a nalije ho do hrnku. Lednici zavře a míří ke křeslu. Posadí se a oddychne si.

Vtom uslyší kočičí mňoukání. Ohlédne se. Zvedne se a jde do kuchyně. Ze skříňky vyndá granule a nasype je do misky. Vrací se do křesla.

Spokojeně se usadí. Sahá po kafi. Znovu mňoukání.

Podívá se na misku. Ta je nedotčená. Mňoukání pokračuje. Žena se postaví a rozhlídí po bytě. Kočka nikde. Popojde a poslouchá. Kočka mňouká. Žena se ohlédne do chodby. Vidíme vstupní dveře. Žena se trochu lekne a jde otevřít. Na chodbě ale nikdo není. Kočka mňouká.

Žena se vrací do kuchyně, poslouchá. Pak jde k lednici, otevře ji. Kočka vyleze ven.

Žena se jde konečně posadit do křesla. Jakmile dosedne, zazvoní jí telefon. Vůbec se jí nechce, ale vstává a hovor bere. Kočka si sedá k oknu. Žena chvíli mluví, pak zavěsí a telefon pohodí na stůl.

Znovu usedá do křesla. Ze stolečku bere kávu. Vtom si všimne, že na stolku zanechal hrníček špinavé kolečko. Na moment se „zasekne“ a zírá na něj. Lehce jí cuká oko. Zvedne se, odejde do kuchyně. Kočka sedí u okna a kouká ven. Žena se vrací s ubrouskem a podšálkem, kolečko utře, podhrneček dá podšálek.

Sedá si do křesla. Uvolňuje se, je spokojená. Opře se do křesla.

Sáhne vedle sebe, vezme dálkový ovladač a zmáčkne tlačítko.

Prosklená stěna s výhledem se zatáhne žaluzií, byt potemní. Zpoza malého stolku naproti křeslu vyjíždí plazmová televize. V televizi naskočí obraz kýčovitě krajiny s duhou, vodopády a pandami a jeřábi atd.

Žena je spokojená a šťastně hledí na obrazovku. Usrkne si kávy.

KONEC.



# PŘÍLOHA P IV: ROZPOČET FILMU VÝHLED

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

**Projekt, AVD :** Výhled  
**Režie :** Milan Ondruch, Jaroslav Mrázek  
**Produkce :** Petra Ptáčková

## APROXIMATIVNÍ ROZPOČET Č. 1

Počet jedn.	Cena za jedn./č. DPH	DPH 19%	Cena bez DPH	Nákl. INT	Nák. EXT Cash	EXT - DPH	CELKEM (ext.+int.), včetně DPH	Poznámky
-------------	-------------------------	------------	-----------------	-----------	------------------	--------------	--------------------------------------	----------

Nákup materiálů - externí náklady								
pletivo							400	
laťovky							1500	
koberec							300	
vruty							200	
překližka							1750	
kovové tyčinky							50	
styrodur							400	
kapa deska							1000	
modurit							300	
plst'							60	
tapety							300	
štetce							200	
elektronické vybavení							150	
akrylové barvy							1300	
loutková kostra							15000	
páry rukou (Jaroslav Bezděk)							1500	
<b>CELKEM</b>							<b>24 410</b>	

Ostatní náklady								
kameramanská páska							120	
Produkční náklady, kancelářské potřeby							1000	
Cestovné							1 500	
<b>CELKEM</b>							<b>2620</b>	

<b>CELKEM</b>	<b>27 030</b>
---------------	---------------

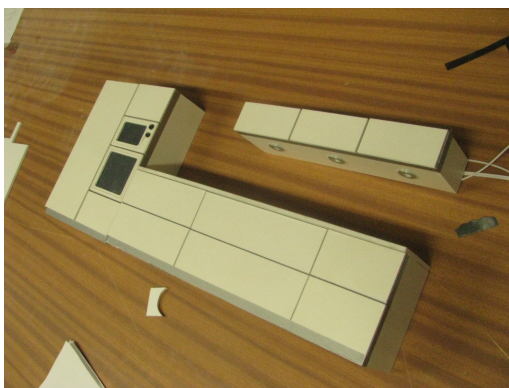
## PŘÍLOHA P V: VYBRANÉ FOTOGRAFIE Z VÝROBY A NATÁČENÍ



*Obr. 1. Výroba krajiny*



*Obr. 2. Schody*



*Obr. 3. Kuchyňská linka*



*Obr. 4. Zkušební kulisa s neobarvenou krajinou*



*Obr. 5. Křeslo před potažením kůží*



*Obr. 6. Křeslo po potažení kůží*



*Obr. 5. Výroba oblohy*



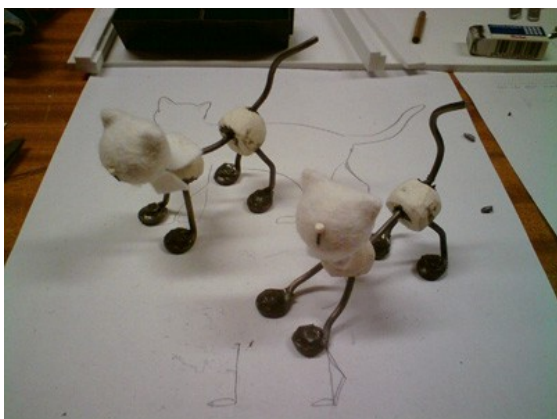
*Obr. 6. Televize a příslušenství*



*Obr. 7. Hlavy s namalovaným obličejem*



*Obr. 8. Loutka před dokončením*



*Obr. 9. Kočka – drátová kostra*



*Obr. 10. Kočka – obalená molitanem*



*Obr. 11. Kočka – obalování filcem.*



*Obr. 12. Kompletní loutka.*



*Obr. 13. Zkouška zasnícení oblohy.*



*Obr. 14. Nela u hrobu Karla Zemana*



*Obr. 15. Netradiční stativ*



*Obr. 16. Uchycení žaluzii*



*Obr. 17. Celkový pohled na scénu*