

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na
téma „Strašfusky“ z pohledu režiséra, animátora a výtvarníka

Petra Steinerová

Bakalářská práce
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Petra STEINEROVÁ**
Osobní číslo: **K09455**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Strašfusky“**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: „Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma“ „Strašfusky“.

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

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma „Strašfusky,“

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

DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem „bakalářský film,“ a celé jméno

autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném

obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem „bakalářský film,“

a „nekomprimované .avi,“

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně

vyplněna titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední

i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto

z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu JPEG -min. 10 ks foto z vašeho

bakalářského filmu ve formátu JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné

návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

Seznam odborné literatury:

Dutka, Edgar. Animovaný film. Praha : AMU, 2002. ISBN 80-85883-94-5.

Dutka Edgar. Minimum z dějin světové animace. AMU Praha , 2004. ISBN 80-7331-012-0 160.

Jan Poš. Český animovaný film. KF Praha, 1994.

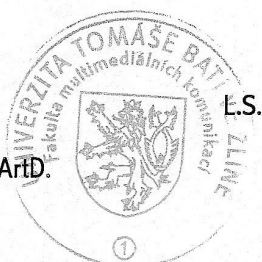
Plazewski, Jerzy. Filmová řeč. Praha : Orbis, 1967.

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**
Vyšší odborná škola filmová Zlín
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2011**
Termín odevzdání bakalářské práce: **18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



doc. Vladimír Malík

vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně

.....
Jméno, příjmení, podpis

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

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

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

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k vyuce 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).

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, § 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).

Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu.

Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výtěžku 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 přihlíží k výši výtěžku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Prostřednictvím této své písemné práce, bych ráda předala své zkušenosti a poznatky z výroby studentského loutkového animovaného filmu Strašfusky. Popisuji zde celý vznik filmu od literární přípravy až po postprodukcii filmu. Je psaná nejen pro studenty animace, nýbrž i pro ostatní, kdo o animaci jeví zájem. Jelikož se jedná o pohádku, chtěla bych, kromě samotného popisu práce na filmu, nastínit i úvahu o fenoménu pohádky jako takové a také se zmínit o jejím působení na děti. Přidala jsem do své práce i rozhovor s M. Šebestou a Z. Krupou, dvěma autory zabývajícími se „v minulosti“ tvorbou animovaných pohádek. Doufám, že práce bude přínosná pro mladší studenty animace a pomůže jim v přípravách a výrobě jejich filmu.

Klíčová slova: loutková animace, film, pohádka

ABSTRACT

In my bachelor work I graduation describe my experiences and knowledge from making my graduation animation film „Strašfusky“. I describe the whole process of making my film from story development to postproduction. My work is written not only for animation students but also for people interested in animation. Since my animation is a fairytale I also provide theoretical background of how fairytale is perceived by children and its historical development interviews with M. Šebestou and Z. Krupou two authors of animated fairytales, are also included. I hope that my work will be helpful for young students of animation and it will help them in making their own animation.

Keywords: puppet animation, films, fairytale

Děkuji především své rodině, která mě podporovala ne jen psychicky, ale i finančně po celou dobu studia.

Dále děkuji Soni Krajčové, která mi pomáhala s výrobou kulis, animací a trávila semnou v ateliéru všechn svůj volný čas.

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

OBSAH

I	ÚVOD	8
II	TEORETICKÁ ČÁST	9
	1 POHÁDKY DŘÍVE, POHÁDKY DNES „Z MÉHO POHLEDU“	10
	2 CESTOU NECESTOU K FILMU „ STRAŠFUSKY“	13
III	PRAKTICKÁ ČÁST	16
	3 VÝROBA	17
	3.1 SCENAŘ, ANIMATIK.....	18
	3.1.1 Scénář.....	18
	3.1.2 Pitching	19
	3.1.3 Storyboard.....	20
	3.1.1 Animatik	21
	3.2 VÝROBA KULIS A LOUTEK	22
	3.2.1 Výroba Ponožek	22
	3.2.2 Výroba Scény	24
	3.3 ANIMACE.....	28
	3.3.1 Animace v dětském pokoji.....	28
	3.3.2 Animace v koupelně	29
	3.3.3 Kreslená animace.....	30
	3.4 POSTPRODUKCE A ZVUK	31
	3.4.1 Postprodukce	31
	3.4.2 Zvuk	32
	4 ROZHOVOR	34
	4.1 MGA. ZDENĚK KRUPA	34
	4.2 PAN MILAN ŠEBESTA	36
	ZÁVĚR	41
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	42
	SEZNAM PŘÍLOH	43

ÚVOD

Všichni, co si někdy zkusili natočit film, byť i jen video z dovolené, vědí, že to není lehký úkol. Natočit i takové jednoduché video, aby se na něj dalo dívat i tisíckrát je velice složitá věc. A co teprve filmoví tvůrci? Točí filmy pro miliony diváků a do jednoho je musí, nebo se aspoň snaží, zaujmout. Každý film, ať už hraný či animovaný, je promyšlen již od základu. Každý film má svoji duši, svůj charakter. Je to jako u lidí, jsou lidé zlí, hodní, pracovití, chytrí či méně chytrí, ale každý je tu pro někoho. U filmu je to stejné, každý film má svůj vlastní žánr, ať už horror, komedie, pohádka, drama či sci-fi, každý z nich má své diváky. Pro autora není jednoduché dobře si žánr zvolit a držet se jej. Tak jako tahle práce. Je těžké ji napsat a zaujmout spoustu lidí. Já doufám, že alespoň ti, co ji objeví ať už chtěně či nechtěně, si počtou, pobaví se a třeba jim i pomůže v jejich filmech.

Na začátku své práce popisuji, jak jsem se dostala k animovanému filmu, můj vztah k němu, a proč jsem si zvolila tento žánr. Uvádím zde, co mě k této tématice vedlo. Myslí si, že i její historie je velice zajímavá, chtěla bych jí svým pohledem nastínit. V další části bych vám chtěla popsat vznik mého filmu od úplného počátku tedy od samotné myšlenky, až po jeho dokončení. Vše je psáno formou vyprávění, rozdělené tak, aby se vám tato práce dobře četla. Ke psaní mi pomáhal můj natáčecí deník, který jsem vedla během celého natáčení. Jako u každého filmu, i u toho mého vznikly spousty těžkostí a problémů, které bylo potřeba řešit. Tyhle zkušenosti a způsob, jakým jsme problémy vyřešili, bych chtěla předat svým budoucím kolegům, kteří se dostanou k mé práci. Jelikož jsem zvolila žánr pohádky, přišlo mi zajímavé přidat rozhovor s tvůrci animovaných pohádek a filmů pro děti. Jsou to lidé, co mají spoustu zkušeností, jsou mým vzorem, velice mi pomáhali. Inspirovali mě po celou dobu studia. Ráda poslouchám jejich historky a zkušenosti. Myslí si, že to bude zajímavé i pro ty, co si budou moji bakalářskou práci číst.

Doufám, že celá práce bude pro čtenáře dobře čitelná, získá z ní potřebné informace. Snad pro někoho bude zajímavá a přínosná.

I. TEORETICKÁ PRÁCE

1 POHÁDKY DŘÍVE, POHÁDKY DNES „Z MÉHO POHLEDU“

Pohádky jak jistě všichni vědí, jsou nedílná součást kulturních dějin člověka. Zmínka o nich je již v daleké minulosti. První příběhy nebyli psané, animované či hrané. Jejich začátek byl ve vyprávění. Pro děti byly podstatné, protože rozvíjely jejich obrazotvornost a představivost. Dětství si bez pohádek ani neumím představit. Na celém světě, ve všech kulturách, a v každé době, se dětem vykládají příběhy, které ale nejsou pravdivé. V těchto historkách existují tvorové, co ve skutečnosti neexistují a zvládají věci, které nikdo na světě nedokáže. Tento žánr je zpravidla postaven na soupeření dobra a zla. Dobro vždy vyhrává. Pohádky obsahují důvěru v dobré slovo.

Hlavní postavou je obvykle hrdina, podle něj se děti inspirují nejvíce. Většinou tito hrdinové musí projít několika zkouškami, než dojdou k svému cíli. Tato postava bývá dobrosrdečná, chytrá a umí si poradit kdykoliv, s čímkoliv. Když všechno zvládne a porazí zlo, bývá štědře odměněna a to bohatstvím, trůnem či rukou princezny. Spousta pohádek končí svatbou. Někdy je hlavní postavou třeba obyčejné nevýrazné děvče. Tyhle postavy nebývají oceněny za svou krásu nýbrž za dobré srdce, laskavost a pracovitost. Největší význam mají pohádky pro děti předškolního věku. V tuto dobu se nejvíce učí. Nejlépe dokážou příběhy chápat, poznat rozdíly mezi lidmi dobrými nebo zlými.

Před vznikem filmů byli pohádky knižní. Božena Němcová či Karel Čapek tvořili díla, které lze nazvat klasickými. Mezi takovéto příběhy, jež se dají nazvat klasikou je Perníková chaloupka, Tři prasátka či Popelka. Právem nesou toto hezké označení a již dlouho patří do této skupiny a stále jsou oblíbené a chtěné. I v této době se dosud objevují jejich parafráze. Pohádky jsou velice důležité pro děti, je to velké umění napsat tento žánr tak, aby byl srozumitelný a něco mu přinesl. Když se děti dívají nebo čtou takovýto příběh, má z něj plynout mravní ponaučení. Se schématem dobra a zla se mohou naučit, že pokud budou jednat v dobro, bude jim v životě lépe. Pokud budou zlí, vše se jim vrátí. Staré pohádky tohle nesou. Podíváme se na pohádky tvořené dnes, nesou tohle poselství? Není jistota, že tuto informaci předají. Používá se spousta násilí při porážení zla a to by se přece děti učit neměli.

Od vzniku filmu či animace se pohádky začínají tvořit i těmito technikami. Všichni jistě znáte pohádky a kreslené seriály pro děti od Walta Disneye. Podle mě se dá hovořit o pohádkové klasice v animovaném filmu. Když jsem byla malá, patřily mezi mé oblíbené seriály. Bylo mojí denní náplní sledovat příběhy jako Rychlá Rota, Malá mořská víla, Kačer

Donald, Kačeří příběhy atd. Mezi mé nejoblíbenější patřily, Gumídci. Pohádka co nemůže nikdy zestárnout. Medvídci, co žijí ve stromě, každý je jiný a přeci spolu vychází. Drží spolu ať se děje, co se děje. Jako jediní vlastní kouzelný recept na výrobu hopsinkové šťávy. Pokud se této tekutiny napijí, dá jim sílu a hopsavost. Proti nim stojí kníže Igor, který má vojáky Tupouny s věrným pomocníkem Stoupou. Podle názvu jejich kmene není těžké uhádnout, že mnoho rozumu nepobrali. Právě tím vznikají veselé příhody. Se sestrou jsme tento seriál měly moc rády. Sotva zazněla znělka z obrazovky a začal náš program, byl doma klid. Když jsem byla malá, běžely tyto pohádky pořád. Mrzí mě, že v dnešní době nejsou moc k vidění. Dnešním dětem by se líbily stejně jako nám tenkrát.

Takovým pohádkám se přeci nemůžou vyrovnat nějací pokémoni a různé bojové animáky. Může se to někomu líbit více, ale toto je pouze můj osobní názor. Nedávno jsem viděla v televizi Toma a Jerryho. Novou verzi tohoto seriálu. Jen jsem stála a s otevřenou pusou se chvíli dívala. Nevěřila jsem svým očím. Dovolím si tvrdit, že „klasické“ příhody Toma a Jerryho všichni znají, a milují pro jejich nekonečné potyčky. Dnes je zasadili do jiného světa. Najednou se z poklidného domku přemístili do prostředí plného zbraní a novodobé techniky. K tomu mě napadá otázka: „Je to potřeba?“ Je nutné dávat staré dobré pohádky do této podoby a takhle je dle mého pohledu kazit. Myslím si, že děti by to bavilo i po staru.

Z mého pohledu to může být způsobeno mediálním trhem, který naše potomky takovými filmy krmí. Značnou část na tom jistě mají rodiče a jejich výchova. V dnešním uspěchaném světě, kde nikdo nestíhá, je pro rodiče jednodušší zapnout televizi, a nechat se dítě hodiny dívat, než se mu věnovat. Problém nastává v době nepozornosti rodičů. Nikdo nesleduje, na co se dítě vlastně dívá. Stává se že, vidí více než by měly. Filmy, které nejsou pro ně určené. Pak vyhledávají v pohádkách i něco jiného, než lásku mezi princem a princeznou. Začne jim připadat, že mohou sledovat něco více. Najednou jim staré známé příběhy přijdou infantilní. A protože tyto pohádky pak ztrácí na sledovanosti, trh se přizpůsobuje. Tvoří to, co děti zajímá.

Uvažte, není přeci jen pro naše potomky lepší Pepeček námořník, než nějaké stroje, co spolu válčí? Postava hubeného námořníčka, která nabádá děti, aby zdravě jedly. Pokud budou hezky jíst, čeká je síla, vše dokážou a vždy porazí nepřítele. Kdo u válčících strojů pozná zlo nebo dobro. Nechci tvrdit, že všechny animované pohádky, co dnes vznikají, jsou špatné. Jistě za to nemůže jen televize, ale i počítačová technika, která umožňuje dětem hrát si celé dny hry. Ve většině her je ještě mnohem více násilí. Nutí to k zamyšlení, jak to může

působit na děti? Naštěstí se stále mezi těmi upravenými seriály akcentující „technickou dobu“ najde i výjimka. Pořád se točí kvalitní seriály na způsob staré školy. Musím říci, že pohádka Ovečka Shaun počin studia Ardman je skvělá. Příhody oveček na farmě je velice pěkný nádech dnešního animovaného filmu. A pro děti přímo ideální!

Někdy mi přijde, jakoby animovaný film tím, že je vytvořen kreslenou, loutkovou formou určuje, či spíše paušalizuje diváky. Jakoby každý takovýto produkt, měl být prioritou pro děti. Pokud je film animovaný, nemusí to nutně znamenat, „pro malé děti“. A právě na tohle spousta lidí zapomíná.

2 CESTOU NECESTOU K FILMU „STRAŠFUSKY“

Tuhle kapitolu bych měla začít úplně od začátku. Tedy co mě přivedlo ke studiu animace? Každé malé dítě má svůj sen, čím se chce jednoho dne stát. U někoho je to hasič, u jiného baletka a dokonce jsou ta přání také nereálná, to když si děti přejí být princeznou či princem. Úplně si nejsem jistá, čím jsem chtěla být, ani jsem o tom nepřemýšlela. Ale s určitostí mohu tvrdit, ani ve snu mě nenapadlo, že pohádky, na které se dívám, obdivuji a miluji je, jednoho dne budu mít možnost také vytvořit. Přitom si myslím, že mé dispozice k tomu začínají právě v tomto věku. Od nejtělejšího dětství jsem malovala. Jako správný umělec samozřejmě začala na stěnách po celém domě. Tímto děkuji rodičům, kteří vydrželi mé prvotní umělecké tendence a nadále mě podporovali. Taky jsem ráda vyráběla, tvořila nejrůznější věci. Měla jsem spoustu výtvarných knih, které radily jak vytvořit spoustu zajímavých věcí. Byla jsem v nich neustále ponořena a v jednom kuse něco tvořila.

Možná i kvůli tomu, že jsem skoro v kuse svými výtvarnými počiny znečišťovala dům, měla maminka spásnou myšlenku dát mě do základní umělecké školy. Tam jsem chodila velice ráda. Docházela jsem tam i spoustu let, až do konce základní školy. Umění je jediné z tolika kroužků, které mělo a má můj zájem po tak dlouhou dobu. Když jsem se pak měla rozhodnout, kam dále pokračovat, chtěla jsem se držet umění. Zvolila jsem navrhování šatů. Tato škola mě velice bavila, ráda jsem vytvářela oblečení. Bylo to skvělé udělat oblek úplně od začátku. Taky díky spousty hodinám kreslení jsem se zdokonalila i po kresebně malebné stránce. Jenže posléze jsem došla ke čtvrtému ročníku. Najednou jsem si uvědomila, že tohle, ač mě velice bavilo, nebude to pravé „ono“. Nechtěla jsem nadále šaty studovat. Navrhovat můžu stále, protože to, co k tomu potřebuji, už umím z této školy. Najednou jsem stála před rozhodnutím, co jít studovat?

Chtěla bych si otevřít rozhled. S rodiči jsme přemýšleli, co bych tak mohla dělat, něco aspoň zdánlivě podobného. Nevím, koho napadlo, ale někdo vyřkl: „co animace“? Začala jsem nad tím uvažovat. O animaci jsem toho moc nevěděla, teda až na to co jsem znala z televize. Znamé pohádky od Walta Disneye apod. Snažila jsem si představit, jestli by mě to bavilo. Nedokázala jsem si pořádně odpovědět, ale čím víc jsem nad animací přemýšlela, zdála se mi tato myšlenka krásná. Začala jsem po tom toužit. Po prvním neúspěšném pokusu studovat obor animace na universitě se našlo ještě jedno řešení. Nastoupila jsem do prvního ročníku vyšší odborné školy filmové na obor klasické animace se záměrem chodit tam rok. Zjistit, jestli mě baví a chci ji dělat. Všechno na nové škole mě najednou uchva-

covalo. Poznat jak se točí filmy, dostat se tam, kde samotný divák nemůže, je vzrušující. Už jen to zázemí. Při představě tvoření svých vlastních filmů v ateliérech, ve kterých tvořili takový velikáni jako Karel Zeman a Hermína Týrlová bylo úžasné. Samotné místo člověka pobízelo k akci i k pracovitosti. Při začátcích to bylo těžké. Vše bylo potřeba se naučit. Zdokonalit se v tvorbě a dovědět se, jak nad samotným filmem přemýšlet. Důležité je uchopit myšlenku, umět se s ní porvat. A musím říci, je potřebné zatnout zuby, být trpělivý. Ze začátku si není nikdo jistý, jestli to co dělá je dobře. Kreslíte obrázek po obrázku, nevíte, jestli jste ruku posunuly moc či málo. Po několika hodinách práce se podíváte na výsledek. Je to nepopsatelný pocit. Obklopí vás radost, když něco neživého, pouze nakresleného se najednou hýbe. Nadšení je tak velké. Pohání vás dále tvořit, dá vám další síly. Po roce jsem se rozhodla. Animace mě baví a chci v tom pokračovat.

Přešla jsem na bakalářský program, ale zvolila jsem klasiku. Po vyzkoušení všech druhů animace mě nejvíce zaujala loutka. Pravděpodobně projev tvoření různých předmětů z dětství. Vyrábět loutky, pohybovat s nimi. Lákalo to více, než jen sedět u počítače. Nemám nic proti počítačům, i s nimi samozřejmě pracuji. Ale znát oba přístupy je přece jen větší plus. Sice se ještě některé filmy tvoří klasicky, ale po většinou se v dnešním světě na klasiku pozapomíná. Lidé berou animaci jako samozřejmost. Už ji nejsou schopni objektivně posoudit a obdivovat ji. Dnešní svět chrlí spousty 3D filmů. Předhánějí se, kdo ho bude mít dokonalejší, s přesnějšími pohyby. Ve výsledku mi přijde, že vizuálně působí všechny stejně. Jakoby film byl najednou přehlacen novodobou technikou. Už se točí filmy, které nemají skoro žádný příběh nebo vůbec žádný, je založen jen na efektech, a „nedokonalé“ 3D animaci. Takovéto filmy nemám ráda. Je to podle mě kýč, na který se nedá dívat. Veliký rozdíl pocítíme, když se podíváme na film „před computerový“ a na film novodobý. Doufám, že lidé se znovu začnou zajímat o to důležité na filmu. Snad dojde k vrácení ke staré dobré klasice. Alespoň částečně.

A jak vznikl můj film? Při přemýšlení nad mým absolventským filmem nepřišla žádná náhlá myšlenka, co by se dala hned rozvíjet. Chtělo to zamyslet se. Pokaždé, když jsem se dívala na filmy minulých ročníků, něco tam chybělo. Převážná většina filmů se pohybuje ve vážných tématech, ať už jsou to drogy, spousta dramát a strašidelných žánrů. Přišlo mi to smutné. Chápu, komedie a veselé filmy s vtipem je těžší natočit, aby to opravdu splnilo záměr. Jakoby studenti měli jen temné dny. Myslím si, že samotná animace už vybízí k veselosti, tak proč se o něco takového nepokusit. Zkusila jsem se vrátit tam, kde má animace své místo. To zaujímá pohádka. Pro jednou si ji vyzkoušet, vytvořit film pro děti.

Jsou sice náročnými diváky. Všimnou si věcí a chyb, co dospělí přehlédnou. Když se pokusíte vytvořit film pro ně i s vědomím jejich náročnosti, děti to náležitě ocení. Pro mne to byla výzva. Nebude to vůbec jednoduché, ale pokud nezkusíte, nikdy nebudete vědět, že to dokážete. Pak jsem zvolila techniku. Loutkový film. Loutka mě vždy bavila. Bude to velká zkušenost.

Mám zvolený žánr, techniku a co teď? Zaměřila jsem se na výběr hlavního hrdiny, pohádkového klad'ase. Jak by měl asi vypadat? Přemýšlela jsem nad zvířaty, lidmi, objekty, předměty snad nad vším co šlo. Vždycky, když se mi líbila nějaká představa, po bližším prozkoumání své myšlenky jsem došla k jejímu zavrnutí. Něco takového již na animované existuje. Byla potřeba začít z jiného konce. Chci pohádku. Je pro děti, tudíž by měla hrát barvami. Kdo nebo co může být hodně barevné? Najednou mě napadly „ponožky“. V představě jsem již viděla, jak by měly vypadat. I když roli ve filmu již měly, tato postava byla ta pravá. Započalo hledání záporné postavy. Nebylo to těžké. Kdo jiný by se jí měl stát, než pračka. Podle mě, nepřítel ponožek i ve skutečném životě. Jistě každý zná, že po vyprání vám najednou zůstane jen jedna ponožka z páru a druhá není k nalezení. Jakoby se pod ní zem propadla. Nakonec zbývá vymyslet příběh.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝROBA

Základní část filmu tedy máme. Dál je potřeba vyřešit s kým film točit. Sama vytvořit celý loutkový animovaný film se zdálo být nemožné. Snad možné, ale na úkor požadovaného termínu. Navíc, jelikož mám v kameře jen základní znalosti, vypadalo by to spíše, jako home video, než bakalářský film. Bylo potřeba nelézt členy štábu. Na počátku jsem si zadala najít produkční, která mi pomůže najít a vyřešit mezery v mém štábu. A nejen to. Je nezbytné nachystat všechny požadované dokumenty. Pokud mohu radit, je dobré najít si nějakého produkčního, obzvláště u loutkových filmů. Hodně vám to pomůže. První co mě napadlo, zeptat se moji bývalé spolužačky produkční Petry Ptáčkové. Studuje na universitě produkci, jestli by na mém filmu nespolupracovala, nebo aspoň nevěděla o někom, kdo by byl ochotný do toho jít. Díky Petře, která mě během 14 dní domluvila produkční z její třídy Lenku Glisníkovou jsem měla vystaráno.

Lenka byla skvělá, komunikace fungovala. Hned se dala do práce. Našla i zbytek štábu, kameru, zvukaře a nachystala vše, co bylo potřeba. Jako správná produkční se nebála oslovit potřebné lidi. Dokázala zajistit ohromnou spoustu věcí, které jsem si navymýšlela. Sama dokonce přislíbila i další funkci na filmu, fotodokumentaci. Měla jsem pocit, že mi ji poslalo samo nebe. Moc mi ulehčila starostí. Vyšla mi se vším vstříc. Teď po dokončení filmu mohu tvrdit, „všichni členové filmu byli úžasní“. Bez mojí kamarádky Soni Krajčové, která mi pomáhala od výroby scén až po animaci, Marcela Halcina, který mi pomáhal po celou dobu stavění scény. Veškeré stěny vymyslel, určil, jak budou stát a vzápětí je i postavil a kameramana, který chodil vždy v čas, přesně v dobu, kterou slíbil. Přes dané, nijak našemu úsilí nenakloněné podmínky, skoro po tmě, dokázal vytvořit něco tak krásně barevného a úžasně vypadajícího!. Bez něj by tento film neměl šanci. Už mi jen zbývalo určit si supervizora filmu. Jelikož jsem zvolila loutku, chtěla jsem i odborníky na ni. Zvolila jsem pana Šebestu a pana Carringtona.

3.1 Scénář, animatik

První, co nás po samotné myšlence čekalo, bylo přichystat veškerou literární a technickou přípravu. Tahle část filmu je velice důležitá. Když se vše pořádně nachystá, máte pak méně práce při realizaci. Nevznikají prostoje, protože si nevíte rady, jak další záběr nachystat. Přiznám se, tahle část není moje oblíbená. Všechno několikrát předěláváte, než je to vše v takové podobě aby se dalo tvořit.

3.1.1 Scénář

Od určení, že můj bakalářský film bude pohádka a hlavní postavou jsou ponožky, přichází část vymyslet příběh. Původní námět se měl odehrávat na šňůře. Visí na ní prádlo, mimo něj i několik ponožek, barevně odlišené. Dvě z nich se smály ponožce, která usychá sama. Ponožka je nešťastná, kvůli posměchu vyjde hledat bratra. Po cestě nalezne pár přátel, kteří jí pomohou zachránit její párovou ponožku. Vše se podaří, bratr je zachráněn. Posměvačné ponožky dostanou za vyučenou. Klasický příběh o tom, že když se někdo posmívá, nedopadne dobře. Tahle varianta se, ale několikrát přepracovala. Její hlavní duch zůstal. Po konzultacích s panem Šebestou, Krupou a Carringtonem jsme příběh lehce pozměnili, doladili. Už probíhalo sice září, ale tato část byla rychle vyřešitelná.

Nakonec jsme vše vymysleli. Prostředí bude v pokoji. Jelikož mají loutky být vyrobeny z pravých ponožek, natáčení by mělo probíhat v reálném prostředí. Úplně reálný pokoj mi do mého filmu neseděl. Rozhodla jsem se pro stavbu vlastního, stylizovaného. Všechny potřebné věci vytvoříme. Chci vyrobit pokoj, nepořádného dítěte. Jak to u dětí bývá, při vysvlékaní věci spadnou a zůstanou v místě svého pádu. Většinou však místo nepořádného potomka, přijde maminka. Prádlo vezme a odnese do prádelního koše či pračky. V tomto místě se dostáváme k naší zápletce. Jedna ponožka jí ze sebrané hromádky vypadne. Maminka si ztráty nevšimne. Pokračuje k cestě do prádelny. Vypadlá ponožka je náš hlavní hrdina. Maminka s prádlem odchází. Náš hrdina se probudí. Chybí mu bratr. Vydává se ho hledat, jenže ho vystraší děsivý zvuk. Dostane strach a ukryje se pod postel. Pod lůžkem je tma a nepořádek. Za různým odpadem se skrývají další ponožky, stejně postižené a špinavé, jako náš hrdina. Povykládají si své příběhy s jednou podobností, a to ztráty bratrů. S představou, že je sežrala příšera, dojdou k rozhodnutí. Naše hlavní ponožka se odhodlá. Zburcuje ostatní do boje. Vydají se na cestu. Přejdou přes pár překážek. Dojdou na děsivé

místo. Uvidí příšeru. Obludou s níž šli do boje, je pračka. Nedopatřením náš hrdina do ní spadne. Pračka ho uvěznění. Přijde maminka a zapne pračku. Ostatní ponožky jsou smutné. Ale nakonec vše dobře dopadne. Ponožky najdou své bratry a zjistí, že pračka není škodlivá. Dokonce spíše naopak. Udělá z nich čisté ponožky. Takto v krátkosti vypadal příběh po konzultaci. Pak již k razantním změnám nedošlo. Námět byl na světě.

3.1.2 Pitching

Další fází je nachystat všechny podklady na blížící se pitching. Ten se konal 12. 10. 2011, ale všechny podklady měli být odevzdány do 30. 9. 2011. To obsahovalo nachystat celou literární přípravu tedy námět, synopsi a bodový scénář. Dále produkční záležitosti, jako realizační plán, štábovou listinu a rozpočet. Na tuto část jsem měla naštěstí produkční, která mi celou produkci velice ulehčila. Také byla nezbytnost vytvořit výtvarné návrhy a technický scénář. Tento segment mi dal zabrat. Obzvláště technický scénář. Jeho nutností a předností je, aby byl udělaný dobře. Záleží na něm skoro tak, jako na celém filmu. První jsem tedy vypracovala výtvarné návrhy, abych si lépe dané ponožky mohla představit. Posléze přišel na řadu storyboard. S mými pokusy, kdy jsem okénko po okénku kreslila, opravovala a znovu kreslila, se to ani zdálky neblížilo hotovému dílu. Stále tomu chyběla hloubka, bylo to ploché. Všechno ve stejné linii. Tímto směrem cesta nevedla. Den Pitchingu se blížil. Naštěstí se změnili požadavky. Nebylo nutné mít Storyboard. K přípravě prezentace jsem vyrobila jednu ponožku, aby porota viděla výsledný vzhled. Tím, že jsem si dala práci a maketu na pitching vytvořila, mi pomohlo k přemýšlení o její funkčnosti. Animovat by s ní nešlo, tudíž ji musím zhotovit jinak. Ale pro účely, jak by ponožka měla vypadat, mi tato loutka stačí. Náš prototyp jsme s produkční vyfotily v přírodě, aby bylo vidět, jak působí v barevném prostředí. (obrázek 1 a 2).



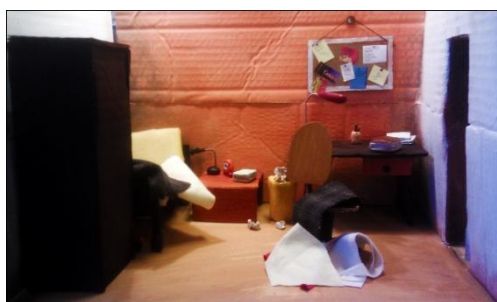
Obr.1 a 2 ponožka v přírodě

Nastává den představení mého projektu. Pitching jistě může být rozdílný v závislosti na dílu. Ten náš spočíval v tom, že zasedala porota sestavená z různých profesorů s vedením školy. Prezentace byla přístupná veřejnosti, tudíž přednáškový sál byl zaplněn lidmi. Jelikož je můj projekt finančně náročný, potřebuji na něj získat prostředky. Udělala jsem pro to maximum. Napětí roste. Sedíte, čekáte na svou chvíli, až předstoupíte před porotu. Budu se muset snažit podat co nejlepší výkon abych uspěla.

Pitching proběhl. Porota mému filmu nevěřila. Loutku a její funkčnost neustále zkoumali. Snažila jsem se porotcům neúspěšně vysvětlit, že ji představuji pouze kvůli vzhledu. Nedokonalá funkčnost loutky mi byla známa. Nakonec jsem dostala známku B, což znamenalo dopracovat všechny podklady k filmu včetně storyboardu. Známkou A nebyl ohodnocen nikdo. Čekala nás tedy další práce a následné přehodnocování. Bylo nutné se vrátit k mému plochému storyboardu.

3.1.3 Storyboard

Naštěstí mi pan Šebesta poradil. Mám si zkusit vybudovat malou maketku celého prostředí i s provizorními loutkami. Získám lepší orientaci v prostoru a snáze zjistím potřebné úhly kamery. Musím říci, že ač mi dalo dost práce tuto maketu vyrobit, byla velice užitečná. Trochu více jsem si s ní pohrála, protože jsem chtěla rovnou vše vyfotit a fotky použít do storyboardu. (obrázek 3 a 4)



Obr. 3 a 4 Ukázka vyrobené makety.

Celou maketu jsem vyrobila z krabic a ponožky jsem vymodelovala z plastelíny. Bylo to trochu jiné, než ve skutečnosti. Maketa nedovolila úplně vše, co reálné prostředí. Storyboard najednou ožil. Konečně se dalo hovořit o rozzáběrování. Tento storyboard jsem po několika konzultacích ještě párkrát předělávala. Opravovat ho, bylo o hodně jednodušší, protože šlo jen o přehazování a předělávání fotek. Po pár úpravách a změnách jsem story-

board dokončila. Bylo potřeba dořešit pár drobností, například počet ponožek skákajících do pračky a přehodit pár záběrů. Poslední konzultace dopadla výborně, pan Šebesta i pan Carrington přípravu odsouhlasili a bylo hotovo. Samozřejmě se počítá s případnými změnami podle toho, co moje scéna dovolí. To se ale pozná až na place. V tomhle je loutka rozdílná od ostatních technik. Musí se počítat s případnými změnami, protože ne vždy si přesně všechno představíte v 3D prostoru. Dvojměrnými obrázky na papíře nedokážu přesně realitu vystihnout. Někdy při samotné realizaci zjistíte, že daný záběr by byl lepší z pohledu než z nadhledu, nebo je kamerou výhodnější projíždět zleva doprava či naopak.

3.1.4 Animatik

Další požadovaný úkol byl animatik. Vytváří se proto, aby byla vidět délka filmu a jak záběry plynou za sebou. Tím, že jsem dělala loutku, rozkreslování obrázků byla, úplně zbytečná práce. Po domluvě se supervizorem, který se mnou souhlasil, jsem přemýšlela jak úkol splnit. Přišla jsem na nápad dát obrázky ze storyboardu za sebe do videa. Většinou jsou v animatiku i rozanimované některé nejasné pohyby. Přemýšlela jsem o doplnění dalších fotek, ale vzhledem k velikosti makety to nebylo možné. Rozhodla jsem se nechat animatik sestavený z obrázků storyboardu.

A bylo vše nachystáno na přehodnocování prvního kola pitchingu. Tentokrát nebyl zpřístupněn veřejnosti a šlo jen o posouzení naší práce profesory. Hodnocení vedl především náš vedoucí oboru. Jeho úkolem bylo vedení školy předložit vybrané filmy. Tyto práce ohodnotil nejvyšší známkou, tudíž měli získat alespoň částečnou finanční podporu školy. Můj film byl mezi nimi. Měla jsem radost z finanční podpory, která mi měla být přidělena. Přesto, že vedoucí oboru animace, neurčil vedení filmové školy pořadí filmů, překvapilo mě následné rozhodnutí. Můj film měl sice známku A, ale pro svoji specifickou, náročnou práci byl vyřazen z finanční podpory. Škola jako koproducent mého filmu, mi umožnila pouze natáčet v ateliéru školy. Veškerá má práce přišla nazbyt, jelikož vysoké ohodnocení mé práce nemělo žádný praktický význam. Nepochopila jsem tohle rozhodnutí, protože v ateliéru bych mohla natáčet i bez udělení známky. Hodně mě zklamalo kolik snahy a úsilí jsem vynaložila k dosažení dobrého ohodnocení mého projektu, a to najednou, nejen pro

mne nesmyslným rozhodnutím, padlo v niveč. Ale moji touhu, vytvořit kvalitní animovaný film podle svých nejlepších představ, to neovlivnilo! Na opak možná i posílilo.

3.2 Výroba kulis a loutek

Žádné peníze jsem nakonec nedostala!?! I když jsem si několikrát musela objednávat ateliér, tak v době, kdy jsem chtěla jít stavět scénu, byl obsazen. Nebylo to zdržení na týden nýbrž na dlouhé 3 týdny. I přes včasné vyplnění požadavku na zapůjčení ateliéru a jeho následné poslání mnoha administrativním pracovníkům, musela jsem čekat na uvolnění ateliéru ostatními studenty. Nakoupila jsem potřebné ponožky a začala vyrábět loutky.

3.2.1 Výroba Ponožek

Jak bylo výše popsáno, jednu ponožku jsem udělala jako prototyp, na kterém se ukázaly nedostatky. Způsob pevných bodů nebyl dobře vymyšlen. Drátky, které jsem použila na výrobu prototypu, byly vázací, tudíž špatné. Chybou bylo obalit je molitanem, jenž si drží svůj tvar a při pohybu se vrací do své původní polohy. Navíc hlava byla hodně těžká a ponožka přes velkou přední část nedržela ve stojící poloze. Na začátku jsem musela vyřešit uchycení neboli pevné body. Doma mezi starými deskami jsem našla kus lipového dřeva (užívá se v řezbářství), který mi přišel ideální. Skoro nic neváží, pro odlehčení mé ponožky je dokonalý. V ponožce je 5 pevných bodů ze dřeva a jeden spodní je z moduritu, aby byl co nejtěžší a udržel ponožku ve stoje. Jeden z těchto pevných bodů je umístěn na konci dlouhého nosu. V části hlavy jsou vloženy hned tři úchytné body. Každý má jinou funkci. Dva jsou pro zachycení obočí a úst. Třetí slouží k zachycení a držení celé části nosu. Poslední pevná část vyrobená ze dřeva se nachází v polovině těla ponožky. Slouží k rozdělení drátků, aby bylo možné vytvořit stylizovanou chůzi. Spodní část loutky je nutné zatížit, bude sama stát a lépe se nám s ní docílí pohybu. Této potřebě nejlépe vyhovoval modurit. Po upečení má dostatečnou hmotnost a vzhledem k tomu, že lze hmotu modelovat, jsem vytvořila stylizované nohy. Základní část kostry máme hotovou. (*obrázek 5*)



Obr. 5 Ukázka hotové kostry



Obr. 6 Obalování vatou

Dalším požadavkem bylo najít lehký materiál, který hezky ponožku naplní a vytvaruje. Při přemýšlení nad všemi různými materiály, přišel nápad použít vatu (obrázek 6). Vata vyhovovala všem mým požadavkům. Objevil se pouze jeden malý problém. Ponožka se přes vatu špatně navlékala, tudíž jsem musela vyřešit a zjednodušit postup. Zde mi v nesnázích pomohlo pár starých silonových punčoch. Na kostru potaženou vatou jsem nejprve natáhla silonku (obrázek 7), posléze ponožku (obrázek 8).



Obr. 7 Navlékání silonky



Obr. 8 Přetažení ponožky

Ve výtvarném návrhu má loutka i uši. Po navlečení ponožek na kostru tedy bylo nutné vyrobit a našít uši. Aby se mohly pohybovat, musím do nich vložit drátky. Na tento účel stačí tenčí dráty, které jsem vedla z pevného bodu hlavy. Kdyby uši byli z jiného materiálu než loutka byli by moc odlišné, a tak jsem je vyrobila ze starých ponožek, které jsem našla ve skříni, jež moje nohy neviděli několik let. Každé ucho bylo potřeba vystříhnout, ručně sešít, nasadit na drátek a přišít k hlavě ponožky. Už chybělo loutky jen dozdobit. Což znamenalo vytvořit jim očička a vlasy. Oči jsou vyrobené z moduritu. Hmotu jsem před pečením vymodelovala do požadované podoby. Uprostřed očka jsem vytvořila špendlíkem dírkou, abych do ní mohla po upečení špendlík vrátit. Pak jsem vše natřela na černo. Díky špendlíku jsem docílila, že se očička dala jednoduše oddělat a přidělat. Loutky mohou mr-

kat. V nepohyblivých částech filmu ponožky budou vypadat živě. Aby očička byla výrazná a nesplývala s barvou loutky, podlepila jsem je oválkem vystřiženým s bílé ponožky.

3.2.1.1 Výroba Scény

Loutky jsou vyrobené a nachystané k natáčení filmu. Musíme vybudovat prostředí, ve kterém se ponožky budou pohybovat. Studenti již v ateliéru nebyli a bylo možné začít stavět scénu. Dopředu jsem o pomoc při stavbě požádala několik kluků z VOŠ a Animace. Dostatečný počet chlapců přislíbilo, že na druhý den přijdou a pomohou mi. Než jsem začala s výrobou filmu, spousta studentů mi přislíbily pomoc. Přišla doba, kdy je opravdu potřebuji, má se začít pracovat a najednou nikdo nemůže pomoci. Přišla jsem ve smluvený čas. Vůbec nikdo se neobtěžoval zavolat, natož tak přijít. Byla jsem opravdu nešťastná, čekalo mě postavit 2,5 metrové stěny. Jsem na ně úplně sama. Pokusila jsem se najít potřebné desky a vše co bude potřeba, pak někoho uprosím. Přemluvila jsem Romana Kejklička, na chvíli i Viktora Svobodu. Napsal mi i Marcel Halcin, že přijde o něco později. V ateliéru Hermína jsme našli jednu celou stěnu, museli jsme ji tedy rozšroubovat a sestavit o patro výš. Rozšroubovat ji bylo jednoduché. Postavit už horší. Roman s Marcelem se pustili do stavby. V ateliéru nebyl nikdo, kdo by nám poradil, jak se takové velké stěny staví. Neměli jsme žádný předmět ani profesora, který by nás naučil jak stavět pokoj, aby na nikoho nespádl. Vlastně to vypadalo, že je všem jedno jestli nás stěna zavalí nebo ne. Zadní stěnu pokoje představovala stěna ateliéru. Ulehčila nám hodně práce, jelikož je to stěna nejdelší.



Obr. 9 Stavba pravé stěny

Prioritně jsme začali stavět pravou stěnu pokoje (*obrázek 9*). Do prostoru místnosti nebylo možné desky ukotvit, překážely by při natáčení. Je nutné vymyslet pořádné přichycení ze zadu stěny. Kluci byli obezřetní. Snažili se vytvořit co nejlepší přichycení, aby vše stabilně stálo, vydrželo po celou dobu natáčení a nikomu se nic nestalo. Což naštěstí přetrvávalo. Sice

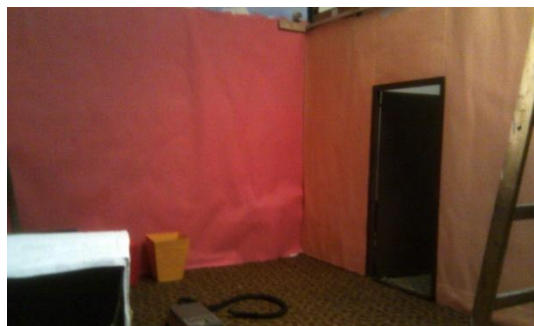
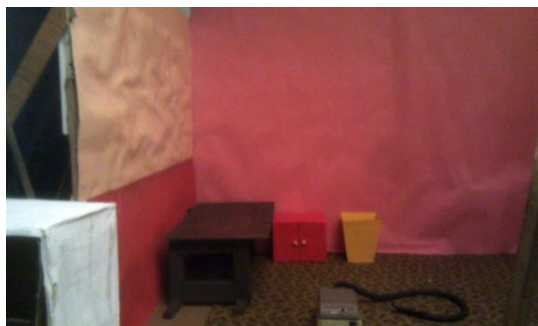
přichytné mechanismy na pohled vypadaly zvláštně, ale udržely, co udržet měly. Pravá zeď stála. Došlo ke stavbě středové stěny, další řešení problému. Čekalo nás rozlousknout větší oříšek. Vzhledem k tomu, že v této zdi měli být umístěné dveře, které vedly z pokoje do koupelny, a v obou místnostech se mělo točit, bylo nutné vymyslet, jak stěnu ukotvit. Byli dvě možnosti. Jednou z nich bylo vymyšlení přesuvného uchycení stěny. Podpěra se tedy postaví nejdříve v koupelně, kde se bude točit až v druhé polovině filmu. Před změnou místnosti se pak přestěhují do pokoje. Druhou variantou je vymyslet ukotvení tak, aby nebyla potřeba opěry předělávat. Vzali jsme si větší, ale posléze snad i lepší sousto. Tím se stala druhá varianta, podpěry nepředělávat. Stavbu nám ztížili, již zmíněné dveře. Jsou ohromně těžké. Opěry na krajích zdi by dveře, neunesly. K mému štěstí mi se stavbou pomáhal Marcel. Celý systém postavení prostřední stěny vymyslel, a pak i postavil. Po všiml jsme si u stropu kovových trubek, které slouží na uchopení, pohybování světel. Tyto trubky byli ideální k pověšení dveří, při jištění stěnami okolo dveří a podpěr z podlahy, dveře mohou vydržet. Nakonec to vymyslel tak, že dveře z vrchu zavěsí a pak se ještě různě, ale přitom neviditelně podepřou. Vchod jsme tedy zavěsily na siné, pevné dráty, které byli i několikrát přes sebe. Ač to nevypadalo nejpevněji, dveře visely. Postavili jsme další opěrné body, kterými byly stěny okolo vchodu. (Obrázek 10 a 11). Nakonec jsme vše připevnili k zemi. Systém skládání stěn vypadal zajímavě, ale musím uznat, že vše v pořádku drželo, a až na pár ran kladívka do prstů, se nikomu nic nestalo.



Obr. 10 a 11 Uchycení dveří

Desky nevypadaly jako stěny, byli vodorovně členěné, nerovné bude nutné je překrýt tvrdým papírem. V ateliéru se nachází obrovská role papírového kartonu, která snad váží trojnásobek mé váhy. S její tíhou jsme bojovali, když jsme se pokoušeli položit ji na zem. Se záměrem vyzkoušet, jestli papír půjde lépe odmotat. Výhodnější to nebylo. Váha role byla příliš velká. Nedalo se s ní ani pohnout. Problém s rolí jsme vyřešili a papíry ke zdi přibíli. Další fáze byla malování. Zakoupila jsem klasickou barvu na stěny. Válečkem barvu nanesla. Všechny stěny měli být bílé. Od původního návrhu jsem opustila, protože sotva

malba začala schnout, papír se zvlnil. Jen použití barvy dokázalo tyto neduhy schovat. Přicházeli další pomocníci - já jim říkám „radiči“. Ti co jen radí, jsou nejchytřejší, ale přitom sami nepomohou. Tihle ač pomoci chtěli, tak se po začátku práce vytrahli. Jejich radou bylo, pořádně papír vypnout. Než přišli, byli jsme tam dvě. Ve dvou lidech natáhnout, perfektně vypnout papír je nemožné. S radiči nás bylo víc. Začali jsme papír natahovat od začátku. Jenže za chvíli odešli a my, zase jen dvě vyhlazovaly a vypínaly papír. Trvalo nám to dlouho, než vypnutí bylo ideální. Co se nestalo po výmalbě? Karton se zase celý zvlnil. Tudíž rada pro vás „Neposlouchat radiče“! Nakonec, i když původní plán to neobsahoval, jsem všechny stěny vymalovala barevně. Výsledná živost barev byla nad moje očekávání.(obrázek 12 a 13)



Obr. 12 a 13 Barevnost pokoje, dokončení stěn

Stěnu máme a teď vyrobíme podlahu. Hledala jsem, co jsem mohla. Prozkoumala jsem všechny kouty školy. Nakonec jsem v ateliéru Hermína našla starý koberec. Je to asi jediný koberec ve škole pro tyto účely. Myslím si, že kdyby, jste se podívali na studentské filmy, které se točily u nás v ateliéru a jejichž scény se odehrávaly v pokoji, bude tam přesně tento koberec. Měla jsem štěstí, že zrovna tahle barva se mi hodila. Vlastně jsem si podobnou představovala. Jednu místnost vyřešenou mám, ale co ta druhá. Zase jsem chodila po škole a hledala, co by se dalo použít. Nic moc nebylo. Nakonec mě napadlo dát na zem dřevěná prkna a pomalovat je jako kachličky. Našla jsem stejně veliké desky v ateliéru a vystavěla celou podlahu. Společně se Soňou Krajčovou jsme namalovaly kachličky.

Teď už jen vybavení pokoje a můžeme začít točit. Jelikož jsem chtěla mít pokoj stylizovaný, skoro všechno vybavení jsme vyrobili. Opravdových kusů nábytku bylo málo, slovy tři. Stůl je vyroben z obyčejné školní lavice. Na vylepšení židle jsem použila pestrou žlutou barvu. Jen skříň zůstala zcela původní. Důležitý úkol byl vymyslet postel. Musela být udělána tak, aby se pod ní dalo animovat. Tedy snadno rozebíratelná a jednoduše posuvná. Napadlo mě vyrobit postel pomocí animačních koz, ty jsem obalila do lepenky ze starých

krabic, které jsme přivezli z obchodního domu. Na animační kozy jsem položila desku a celou postel natřela na hnědo. Všechny skříňky, nástěnka, dokonce i pračka je vyrobena ze starých krabic. Nakonec jsem našla a přinesla několik rekvizit. Pokoje byly hotovy (*obrázek 14 a 15*). I přes průběžně vzniklé nepříjemnosti jsme zvládli vše nachystat za pouhých 14 dní.



Obr. 14 konečná podoba pokoje



Obr. 15 konečná podoba koupelny

Před samotným natáčením bylo potřeba scénu nasvítit a nachystat všechny technické pomůcky jako stativy, fotoaparát, záznamové zařízení, čili věci nezbytné ke vzniku filmu. Světla má produkční objednávala dopředu, tudíž je nutné je pouze vyzvednout. Co se nestane, když dojdu pro ona objednaná světla? Je mi naším technikem Petrem sděleno, že světla jsou rozpůjčovaná a musím si vystačit s tím, co se nachází v ateliéru. Tam jich byl dostatek, jenže tři-čtvrtina z nich nesvítla a navíc byly osázeny nízko-watovými žárovkami, které ani omylem scénu místnosti nenasvítí. Což mě docela naštválo, no hodně naštválo. Všechny požadavky školy jsme splnily. Objednávku jsem posílala dostatečně dopředu všem, komu byla potřeba, dokonce i několikrát. A k čemu? K tomu, že mám spoustu nefunkčních „šuntů“. Hledali jsme celý den, jestli se aspoň nějaké světlo neobjeví. Jediné co jsme nakonec našli, bylo jedno velké světlo a jedno menší čtyř-zářivkové. Uvažte na nasvícení pokoje, máme jen dvě světla a nic víc. Hrůza. Už jsme si z toho pomalu začali i dělat srandu. Kameraman Pavel vtipkoval, že budeme točit po tmě a ponožkám dáme čelovky. Smutná to sranda, ale pravdivá. Nakonec jsme si poradili s tím, co jsme měli. Díky tomu, že jsme točili animovaný film a ne hraný, jsme se z toho vylhali. Díky kameramanově schopnosti a nastavenému dlouhému času na fotoaparátu, jsme podle mě dokázali nemožné.

3.3 ANIMACE

Na začátku jsme si vyzkoušeli velikosti záběrů, které nám umožňují naše kulisy. Bylo důležité se zamyslet nad způsobem pohybu ponožek. Ze začátku byla jen jedna, jenže postupem času jich přibude, takže rozpohybovat je při plně obsazené scéně, není jednoduché. Je potřeba dobře a uvážlivě přemýšlet, když máte 5 ponožek na scéně. Na konci filmu je jich dokonce 10. Je to pohádka, pohyby loutek nemusí napodobovat skutečnost. Ponožky se skutečně nehýbou, tudíž jim můžeme přisoudit charakteristické pohyby, které nemusí být vůbec dokonalé. Fascinuje mě, když něco vytvořím a pak tomu animací vdechnu život. I takové neživé věci, jakou je ponožka. U animace jsme si určili charaktery jednotlivých ponožek, aby se nám s nimi lépe pracovalo. Přijde mi úžasné, jak každá z loutek jakoby hrála svoji roli. I když s nimi pohybuje v podstatě podobně, každá se hýbe úplně jinak. Získávají tím své nejen charakteristické pohyby, ale charaktery vůbec.

3.3.1 Animace v dětském pokoji

Základní věcí ještě před samotným animováním, je si určit, jak se bude natáčet. Zjistit, jestli můžeme obrazy točit postupně, nebo pokud lze některé záběry mimo pořadí točit společně. V našem případě se skoro vše dalo točit podle storyboardu. Začali jsme prvním záběrem. Tím byla pixilace maminciných nohou. Maminku hrála Soňa Krajčová pomocná animátorka. Musím říci, že pixilované části se nám hodně vyvedly z hlediska animace. Skoro jako by to bylo hrané a ne pixilované. Tyto části se nám točili skvěle a hravě. Myslí si, že to bylo zapříčiněno také hereckou schopností. Jelikož herečkou byla animátorka, věděla, jak se má pohybovat. Bylo to o hodně jednodušší, než s cizím člověkem, který o animaci nic neví. Tyto části jsou oddechové chvíle, mezi těžšími záběry. Nevěděla jsem, jak to všechno bude fungovat. Docela značně jsme opomenuli animační zkoušky. Naštěstí natáčení začalo v pořádku, loutky fungovaly. I vymyšlená chůze fungovala, jak měla, tedy za pomoci nezbytného „teck-itu“. Myslím, že tato bílá hmota je nezbytnou součástí pro animátora. Dokáže pomoci skoro ve všech situacích. Animace šla hladce až do doby, než jsme se přesunuli pod postel. Animace neprobíhala až tak hladce, jelikož jsme museli mít nastaven delší expoziční čas na fotoaparátu, takže snímání trvalo podstatně déle, než za normálních světelných podmínek.

Animace pod postelí byl tvrdý oříšek. Původně jsem to měla vymyšleno tak, že se vrchní část postele oddělá, aby byl lepší přístup k loutkám. Jenže tuhle moji ideu mi náš kameraman překazil. Přál si, aby tam vrch postele zůstal a docílilo se tak daného efektu. Tak začalo docela zajímavé natáčení. Dokud byla ponožka sama a fotoaparát byl z boku, ještě se s ponožkami pracovat dalo. I když, představte si, kolik dřepů jsme nadělali. Na každou fotku si kleknout, vlézt pod postel, pohnout s loutkou, vylézt a pořád dokola. Po prvním záběru pod postelí jsme přišli na problém s odrazy světla, které nám způsobilo nedostatečné nasvícení. Vzhledem k tomu, že jsme sice nebyli vidět na obraze, ale byli jsme docela blízko, ovlivňovali jsme odraz světla, tudíž obraz zběsile blikal. Tento problém způsobil další zdržení. Čili, nejen že jsme museli vlézt pod postel, a pak vylézt, ale bylo nutno chodit daleko od fotoaparátu a schovávat se, abychom zamezili odrazu světla. Tato animace byla náročná ne jen po stránce animační, nýbrž fyzické. Aby toho nebylo málo, zkomplikoval nám neúmyslně práci náš kameraman. Cestu pod postel nám často křížoval fotoaparát na stativu. Teď už nestačilo jen kleknout a vlézt pod postel. Musely jsme se opatrně plížit kolem fotoaparátu, abychom se ho náhodou nedotkli a nezničili tak celý záběr. Celá animace pod postelí byla těžká a pomalá kvůli již zmíněným problémům, mezi něž patřil i dlouhý předlouhý čas na jednotlivé okno. Pod postelí byla velká tma, proto byl čas focení nastaven i na 10 sekund. Samotná animace byla také složitá. Měli jsme rozanimováno hodně postav a k tomu omezenou možnost pohybu. Když bylo potřeba s loutkami pohnout, museli jsme předvádět gymnastické cviky. Byla to opatrná a pomalá práce. S největší důkladností se muselo s loutkami pohybovat. Po pár dnech pod postelí jsme byli rádi, že se natáčení pomalu, ale jistě přesouvá do druhého pokoje. Ještě dva záběry, jak jdou ponožky do boje, a dostáváme se do koupelny.

3.3.2 Animace v koupelně

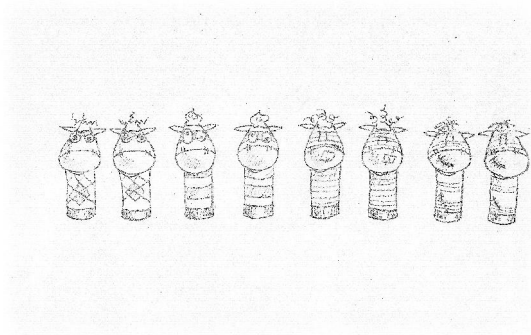
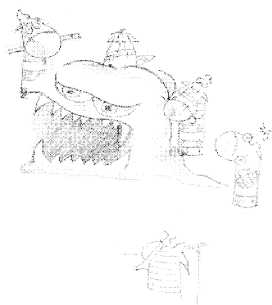
Před začátkem natáčení v této místnosti se museli naše ubohá světla přesunout. Kameraman udělal vše, co se dalo a nasvítil i tuhle místnost. Zase nám samozřejmě pomůže předlouhý čas. V této místnosti se točilo dobře, ponožky se v podstatě animovaly sami. Pořád jsme sice nachodili kilometry a udělali nespočet dřepů, ale aspoň jsme nemuseli lézt pod postel.

Přicházel konec zimního semestru a s ním i zkouška z animace. Vše co jsme doposud natočili, zatím nikdo z profesorů neviděl. Čekalo nás první zhodnocení. Dala jsem záběry

dohromady a vypadalo to nadějně. Povedlo se mi i vyjádření pocitů ponožek. Dokonce tyto gesta měly velký úspěch a bylo mi profesory sděleno dát do filmu ještě více mimických znaků, pocitů ponožek. Po úspěšném složení zkoušky, jsme dále pokračovali v natáčení filmu. V koupelně se nám točilo dobře. Animovalo se pohodlně a poradily jsme si i s neposednou, samo otevírací pračkou. S tímto problémem nám pomohla hmota teck-it. Všechno jsme zvládli a dokázali ukorigovat i deset ponožek na konci filmu. Natáčení skončilo. Dále je nutné, aby proběhla konzultace. Celý film jsem seskládala. Trochu sestříhala, abych mohla jít mou práci konzultovat. Zjistit je-li potřeba něco přetočit či dotočit. Pár záběrů bylo ještě potřeba opravit, ale s nimi jsme si hravě poradili.

3.3.3 Kreslená animace

Poslední animační částí byli sny ponožek. Chtěla jsem je vytvořit tak, aby byly kontrastní s filmem. Proto jsem je vyrobila kreslenou animací pouze v tužce, na bílém podkladě. O barevné verzi jsem přemýšlela, ale ztrácela by se v obraze. Kreslenou animaci jsem netvořila tabletem, nýbrž klasicky kreslila na prokreslováku (*obrázek 16 a 17*) za pomoci papírů a tužky. Kreslila jsem to ve dvou fázích. První jsem rozvrhla pohyb pomocí jednoduchých panáčků. Po naskenování a vyzkoušení pohybu jsem teprve dodělávala finální tvar. Nakonec jsem udělala estetické úpravy a mohlo se jít skenovat. Skenování je práce, kterou já osobně, mám ze srdce nerada. Ve škole je sice skener, který má podavač na papíry. Vložíte do něj balíček papírů a oni se sami naskenují, jenže tento podavač nemá tu schopnost, obrázky naskenovat přesně na sebe. Když obrázky přímo nesedí, obraz se klepe. Jelikož nebyl vynalezen skener, který by tuto činnost dokonale zvládl. Musíte u skenování sedět a obrázek po obrázku tam vkládat. Tato činnost je velice zdlouhavá a musím podotknout, že i nudná. Ve výhodě jsou šťastlivci, co vlastní rychlý skener a nemusí tak jako já, čekat několik desítek sekund na jeden papír. Bohužel nejde s tím nic nadělat, pouze se obrnit pevnými nervy a zkusit si najít mezičinnost. Po dlouhém skenování máme vše, co potřebujeme. Všechny záběry byly hotovy a přecházíme do další části výroby.



Obr. 16 a 17 ukázka kreslených částí

3.4 POSTPRODUKCE, ZVUK

3.4.1 Postprodukce

Po skončení animace bylo potřeba jednotlivé záběry po-upravit. Jelikož jsme fotili na zrcadlovku a při každém snímku se zavírala závěrka, snažili jsme se přes program cvakání zastavit, ale nepodařilo se nám to, a tak jsme byli nuceni točit bez výdržů. I když jsme tyto části měli promyšlené, bylo nutné vložit je do záběrů. Proto bylo dalších částí upravit a načarovat jednotlivé záběry. Všechny záběry jsem pročistila. U pádu ponožky retušovala silon a v ostatních záběrech udělala, co bylo potřeba.

Práce s kreslenými částmi, byla trochu složitější. Všechny kreslené části se musely vyklíčovat, aby se daly vložit do loutkových záběrů. Po vyklíčování se musela kreslená linka podbarvit bílou barvou, aby byla v barevném prostředí vidět. Vše jsem dělala ve Photoshopu. Takto upravené záběry jsem pak vkládala do loutkových scén, kam patřily. Obdobně se pracovalo i s přidáním ohně do záběru v koupelně. Plápolající oheň jsem na-animovala na papír, pak naskenovala a vyklíčovala. Nachystaný plamen jsem barvila a dávala přímo do záběru přes TVPaint. Bylo to jednodušší, rovnou kompletovat a vybarvovat. Všechny potřebné úpravy mi zabraly několik dní. Bylo to náročné.

Vše jsem nachystala, abych záběry mohla předat mému střihači. Jelikož spolu nejsme v blízkém kontaktu, abych mu mohla záběry předat osobně, musela jsem všechny části poslat pře internet. Posílání zabralo dost času, jelikož záběry byli objemné, ale nakonec se za pomoci internetu v knihovně vše poslat povedlo. Samotný střih probíhal hladce. Až tedy na problémy s počítačem, který zapříčinil zdržení termínu. Po několika konzultacích a

drobných úpravách je střih hotov, i když se zpožděním. Snažila jsem se vše zrychlit, ale jelikož se musí komunikovat s profesory většinou přes e-mail, je to velice zdoluhavé.

3.4.2 Zvuk

Se zvukem už to tak hladké nebylo, tedy hlavně ze začátku. Zkomplikoval nám situaci domluvený zvukař. Film ještě procházel tvorbou střihu, ale chtěla jsem, aby zvukař už nad zvukovou složkou začal přemýšlet a nachystal si potřebné zvuky. V mém filmu je velice důležitý zvuk. Ponožky na něj reagují a je nutné, aby dodal k atmosféře jednotlivých scén náladu. Proto jsem se zvukařem vše chtěla probrat co nejdříve. Kontaktovala jsem produkční, aby se zvukařem domluvila schůzku. Od produkční se mi vrátila odpověď, že se zvukař chce vykrotit z práce na mém filmu. Prý si neuvědomil, že se bude zvučit v novém semestru a má hodně jiných prací. Také řekl, že když to slíbil, tak to tedy udělá. Jenže to byl popud pro nás zkusit rychle sehnat někoho jiného. Zvuk je opravdu důležitý a nechceme, aby ho někdo dělal na rychlo. Už vůbec ne, protože musí. Radši seženeme někoho, kdo ho opravdu dělat chce a udělá ho dobře. Tohoto zvukaře si necháme až jako poslední možnost, kdyby se nikdo nenašel.

Produkční se pustila do hledání. Dokonce si informaci o mém filmu předávali zvukaři mezi sebou. Po intenzivním hledání se konečně někdo objevil. Měla by to být zvukařka, která chodí do čtvrtého ročníku na universitu. Což předznamenávalo kvalitu a zkušenosti. Nebyla ještě plně rozhodnutá, potřebovala znát detaily. Domluvily jsme si schůzku. Před setkáním se zvukařkou mi produkční ještě volala. Říkala, ať udělám vše proto, abych Kláru získala, prý je skvělá zvukařka. Přišel den naší schůzky. Vysvětlila jsem jí moje požadavky. Já osobně si myslím, že zvuk je stejně důležitý jako obraz. Je to pro film srovnatelný umělecký vklad, jako kamera či animace. I když jsem režisérka a mohla bych mít striktní požadavky, chtěla jsem dost práce nechat na zvukaře. Já osobně zvuku moc nerozumím, nějaké základy mám, abych dokázala povědět, co ve filmu chci. Ale v tomto případě jsem chtěla, aby zvukařka do filmu vložila sama sebe. Vytvořit odpovídající zvuk, na základě vlastního vnímání mého filmu a přispět tak ke zdokonalení jeho celkového vyznění. Je to určitě pro ni lepší pracovat s láskou a vložit do filmu kus sebe, než aby měla přesně nadiktováno, jaký zvuk a kde bude. Bude pod zvukem podepsaná má dost zkušeností, je to i její vizitka.

Popsala jsem jí nálady, jaké mají navozovat jednotlivá prostředí a můj názor o zvukové složce. Domluvili jsme se, že by bylo hezké, kdyby ponožky mluvily stylizovanou řečí. Jelikož jsem se o tom samém bavila již s profesorem, rozhodla jsem se tuto formu řeči do filmu dát. Bylo mi řečeno, že tuto práci nemohou dělat neherci. Je to pro ně složité, časově náročné a nepůsobí to tak, jak by působit mělo. Jelikož jsem si hned vzpomněla na mého kamaráda, který chodí do posledního ročníku vyšší divadelní školy, přislíbila jsem, že herce seženu. Zvukařka spolupráci na tvorbě mého filmu přijala. Šlo to hladce. Měla jsem radost. Konečně jsme někoho našli a k našemu štěstí je lepší než člověk předtím. S nedostatkem času sice taky bojuje, ale jelikož se film stále nachází ve střihu, není potřeba spěchat. Po dokončení střihu film putuje ke zvukaře a zpátky ke kameramanovi, který má za úkol barevné korekce filmu. Zvukařka začala s ruchy a sjednaly jsme den dabingu.

Přes plnost zvukového studia se vše domluvilo. Začali jsme s dabingem. Určení charakteru, každé ponožky, bylo důležité i pro tuto část práce. Při zvolených charakterech se hlasové dispozice omezí a pro herce je dabování jednodušší. Pak jsme zvolili každé ponožce dvě slabiky. Aby hlavní ponožka byla odlišená, má jen jednu slabiku. Zvolení slabik je důležité, slouží nejen k odlišení charakteru, ale i jako pomůcka pro herce. Říci herci „nějak žvatlej“ by se nedalo, ale pokud již má nějaké slovo, nebo v našem případě slabiky, lépe se mu navozuje dojem stylizované řeči. Má to své kouzlo. Za dva dny jsme nadabovali všechny ponožky. Zvukařka vše nachystá na mix zvuku, který děláme společně. Zvuk filmu je hotov. Film je možné odevzdat i se všemi náležitostmi, které jsme si nachystala dopředu.

4 ROZHOVOR

Jelikož jsem natočila pohádku, napadlo mě k mé práci přidat i rozhovor s tvůrci, kteří v tomto žánru vytvořili několik filmů. Oba byli mými pedagogy a velice si jich a jejich práce cením. Jsem ráda, že jsem se s nimi potkala. Ovlivnili moji práci. Jsou podle mě velcí lidé, se spoustou zkušeností a bohatou minulostí. Moc jim děkuji za poskytnutí rozhovoru. A doufám, že lidé, studenti prostě ti, co si moji práci přečtou, budou rádi, že se mohou něco nového dovědět. Já osobně tyto historky miluji a jsou neskutečně zajímavé. Snad se budou líbit i vám.

První rozhovor je s panem Krupou, kameraman, který spolupracoval i s Karlem Zemanem.

4.1 MgA. ZDENĚK KRUPA

Narodil jsem se v roce 1954 v Kroměříži. Jelikož fotografie a film byly mým koníčkem, vystudoval jsem dnes již legendární Filmovou školu v Čimelicích, která vychovala několik generací filmařů. Později jsem si doplnil vzdělání na UTB ve Zlíně obor výtvarná umění a design.

Jak jste se dostal k filmu, ke kameře a k práci ve zlínských ateliérech?

Po absolutoriu na Filmové škole byl z mého hlediska logický krok, pracovat ve Zlínských ateliérech. Tehdy jsem začínal jako asistent kamery v oddělení zakázkové (reklamní) tvorby. Shodou náhod v 70tých letech docházelo ke generační výměně v oddělení K. Zemana. Využil jsem nabídky a stal jsem se součástí týmu režiséra Zemana jako asistent a posléze kameraman.

Na jakých zemanových filmech jste spolupracoval? Dala vám tato spolupráce něco do života?

Měl jsem možnost spolupracovat s touto režisérskou legendou na jeho posledních filmech Krabat-Čarodějův učeň a Pohádka o Honzíkovi a Mařence. I když jsem byl v té době přijat na FAMU, dal jsem přednost možnosti spolupráce s tímto tvůrcem. Práce v Zemanově týmu, jak jsem posléze pochopil, znamenala prolínání jednotlivých profesí. To znamená, že například já jako kameraman, jsem se spolu podílel na dílenské přípravě, kde jsem jako kameraman-fotograf realizoval pro toto oddělení fotofáze nebo pozadí s využitím fotografických technik.

Jaké bylo spolupracovat s Karlem Zemanem? Jaký byl?

Při realizaci zmíněných filmů jsem si uvědomil všestranný podíl Zemana při realizaci. Několikrát jsme spolu konzultovali světelné řešení klíčových scén, kde jsem ocenil jeho obrazové vidění. Náš vzájemný vztah byl založen na kolegiální a přátelské spolupráci a s ohledem na generační rozdíl se blížil vztahu otce a syna.

S kým jste spolupracoval kromě K. Zemana? Znal jste i Hermínu Tyrlovou?

Po této tvůrčí etapě jsem navázal na spolupráci i s ostatními kolegy, kde jsme vytvořili desítky titulů různých animačních technologií a vždy mi mé předchozí zkušenosti pomohli při jejich realizaci. Spolupracoval jsem jak s mými bývalými kolegy z ateliéru K. Zemana, tak i z oddělení H.Týrlové, se kterou jsem se setkával jako kolega, ale již s ohledem na její věk mi nebylo umožněno s ní spolupracovat. Velká část této tvorby byly animované večerníkové seriály, především pro slovenskou TV, ale i tzv.distribuční filmy určené pro kina.

Na jakých filmech jste kromě výše jmenovaných pracoval?Věnujete se stále této práci?

S ohledem na technologický vývoj snímání, na konci 90tých let docházelo k jeho změnám. Seriál „Pat a Mat se vracejí“, který jsem ještě natočil na filmovou surovinu, ale dále byl zpracováván digitálně, a posléze TV seriál „Krysáci“, který již byl zcela digitální. V posledním období jsem si mohl jako kameraman vyzkoušet i specifický žánr reklamy, a nebo realizaci animovaného DVD Hapka-Horáček „Strážce plamene“.

Co si myslíte o ateliérech, jaké bylo tehdy tam pracovat ? A jak se to změnilo?

Prakticky celý svůj aktivní věk, téměř čtyřicet let jsem prožil na Kudlovských ateliérech. V době předrevoluční byla doba pro filmaře téměř idylická, alespoň z mého hlediska. Měl jsem možnost spolupracovat s K. Zemanem, tvořit bezpočet zajímavých projektů s mnoha kolegy, kontinuitu výroby doplňoval servis filmových laboratoří.

V souvislosti se změnou společenských poměrů, došlo zákonitě k výraznému omezení tvorby, založeném na manažerských schopnostech firmy. Bohužel v současné době zde již nevzniká žádná filmová výroba a v tomto roce bude uzavřena i zdejší Filmová škola, která za svoji dobu existence vychovala celou řadu úspěšných tvůrců.

Jaká je práce profesora? Baví vás?

Byl jsem rád za možnosti působit na této škole jako pedagog, předávat své zkušenosti budoucím tvůrcům a vzájemně se tímto způsobem obohacovat.

Druhý rozhovor je s tvůrcem animovaných pohádek a příběhů, který spolupracoval třeba i s Hermínou Tyrlovou.

4.1.1 pan MILAN ŠEBESTA

Narodil jsem se ve Svaté Sidonii, což nebylo, bohužel, nikde v Itálii ani ve Francii, ale byla to hraniční obec mezi Moravou a Slovenskem, která je tam dodnes, ale nese příšerný název, který musím pracně vpisovat do malých kolonek různých formulářů: Brumov – Bylnice – Sidonie !

Studoval jsem Uměleckou průmyslovku v Uherském Hradišti, obor Užitá a propagační grafika, což dnes řečeno značí Grafický design (plus grafické výtvarné techniky).

A o hodně let později na Famu Praha, když tam vznikl obor Animovaná tvorba.

Jak jste se dostal k filmu?

Do Hradiště na Umprumku jsem dojížděl autobusem a dost často jsem sdílel sedadlo a při tom „dal řeč“, s panem Janem Dudeškem, který byl režisérem, animátorem a výtvarníkem v oddělení Hermíny Tyrlové nár. um. ve Filmových ateliérech, a mimo to vyučoval Design obuvi a módních doplňků na těžší škole. A on na naše debaty, ani na mne, nezapomněl a bezprostředně po mé maturitě, mi nabídl práci v animovaném filmu.

Proč jste si vybral animaci? Co vás na ni zaujalo?

Zjednodušeně řečeno, jsem si ji nevybral já, ale ona si vybrala mne. Když jsem totiž provedl základní animační testy, propadl jsem animaci tak definitivně, že jsem ani na okamžik nepomyslel, že bych mohl dělat něco jiného, a proto asi nikoho nepřekvapí, že tuto činnost páchám již 44. let.

Chtěl jste animovat od malička nebo jak vás napadlo se ubírat touto cestou?

To určitě ne. Pravda, jednou jsem asi na pár minut zakoketoval s touto myšlenkou, ale to mi bylo asi 11 - 12. let a v časopise ABC jsem si přečetl článek o tichých blázních, jak je tam jmenovali, totiž o animátorech. No ale jak říkám, bylo to na moment.

Definitivní kontakt na film nastal ve škole v Hradišti, kdy se můj spolužák pouštěl do amatérské výroby kresleného filmu a požádal mne, zda-li bych mu nenapsal nějaký drobný příběh. V té době jsem se totiž již hojně věnoval literatuře aktivní, té pasivní, tedy četbě, jsem propadl již v dětství s tím, že až budu starší, budu spisovatel. Hodně jsem i fotil, dokonce i dostal nějaké ceny, ale moment, kdy jsem se uvolil napsat scénář pro spolužáka a

poté se vetřel do přízně pana Dudeška, abych z něj „tahal rozumy“, vlastně rozhodl o všem mém budoucím.

Jakému druhu animace jste se nejvíce věnoval? A proč jste zvolil zrovna tenhle druh?

Koncem šedesátých let minulého století, kdy jsem nastoupil do Filmových ateliérů, tam nebyl Kreslený film. Ten vznikl až asi o deset let později, takže to byly zjednodušeně řečeno animační techniky nekreslené, které jsem si začal osvojovat. Čili, papírek, reliéfní nebo-li poloplastové loutky, no a poté královská disciplína, animace prostorové loutky. Já jsem příliš nepreferoval žádnou techniku, hodně jsem animoval „poloplastových“ filmů, ale přec jen, a já již ten výraz použil, je jen jedna animační technika královská, a tou je loutkový film. A to také byla moje nejzamilovanější technika. Nejen tím, že je nejbližší realitě a jejímu vnímání, ale hlavně pro to, že to vždy byla velká výzva nejen pro šikovnost rukou, ale i pro dokonalé promyšlení a potřebu znát tisíc řemesel pro její náročnou realizaci. A to mne hodně bavilo.

Jak jste se dostal k práci ve zlínských ateliérech?

Bylo to asi měsíc po mé maturitě na Umělecké průmyslovce, kdy mě zatelefonoval produkční pan Hutěčka, s tím, zda-li bych nechtěl dělat animovaný film. Já v tu dobu byl, již zaměstnám v jedné propagační firmě, kde zrovna měli celopodnikovou dovolenou, takže jsem se rozhodl velmi rychle a již se do propagace nevrátil.

Jaké bylo spolupracovat s Hermínou Tyrlovou? Jaká byla?

Tady začnu trochu ze široka. Animovaný film se dělil ve Zlínských ateliérech na dvě oddělení: U Zemanů a U Týrlů. Oba mistři animovaného filmu měli vlastní etáž v budově, zhruba desetičlenné osazenstvo spolupracovníků a lehce se nenáviděli. Shodně s panem Zemanem využívala paní Týrlová průběžně své spolupracovníky na své projekty ale, na rozdíl od pana Zemana, umožňovala paní Týrlová i ostatním svým spolupracovníkům vlastní tvorbu. Většinou na svých filmech pracovala s úzkým štábem a ti ostatní si mezi tím mohli realizovat projekty své. Nepřekvapí tedy, když řeknu, že měsíc, snad dva poté, co jsem rozšířil řadu jejích kolegů, mě velice rychle kontaktovala a vzápětí i nabídla spolupráci. To pro mne, jako vyjukaného eléva, byla absolutní pecka!

Znal jste i Karla Zemana? Jaký podle vás byl?

S panem Zemanem jsem nespolupracoval na žádném filmu a jeho si pamatuji, jako skvělého vyprávěče s bohatou zásobou historek, které se dobře poslouchaly, ale trvaly strašně

dlouho. Takže jsem se naučil slyšet mistra již při chůzi po schodech a tiše mu šel z cesty! Poslouchal se sice dobře, byly to báječné hodiny, ale mně stála práce a rostl hněv mých spolupracovníků a produkčního.

Na jakých filmech jste spolupracoval? Na kterých jste dělal sám (režíroval je)?

Někdy začátkem roku 1995, jsem se prohrabával archivem a našel seznam filmů vzniklých ve Filmových ateliérech Zlín a shledal, že jsem participoval asi na 147. filmech, hlavně v profesi animátor, ale také jako výtvarník, scénárista, autor a režisér. Od té doby jsem to číslo určitě rozmnožil o nějaké ty desítky, ale přesně spočítáno to nemám. Režíroval, a spolurežíroval jsem něco málo přes padesát filmů. No, a protože jsem nebyl a ani nejsem elegický, nevedu si žádný takový záznam.

Které z těch filmů jsou vaše nejoblíbenější a proč? Které jste nejradši tvořil?

Jistě mám své oblíbence, ale jmenovat si netroufnu, protože při tom počtu si u mnohých ani nevybavím název. Stává se mi totiž i to, že sleduji nějaký animovaný film a líbí se mi, a tak čekám na titulky, abych zvěděl, čím je to práce, a při titulcích zjistím, že jsem ho animoval já! Obvykle je to tak, že když je dobrý příběh mající duši, dělá se jakoby sám; ale neodbyval jsem ani plytší scénáře, ani úplné propadáky, ale tam jsem si uvědomoval, že veškerá snaha je marná. Měl jsem rád náročné projekty, kde jsem musel zapojit maximum mozkové kapacity, představivosti a umu. To jsem ještě hledal něco navíc, čím bych přispěl sám za sebe.

Máte nějaké veselé, zajímavé historky z natáčení?

Z natáčení je historek mnoho, ale jsou většinou na delší vyprávění. Takže řeknu jinou, která, ale také patří k mé filmové práci: Když jsem byl u lékaře, padla mimo jiné otázka po mé profesi. „Co děláte?“ Odpověděl jsem, že animátora. On se zasmál a řekl, zda-li, pak pořád fasujeme rum. To mně bylo divné a tak jsem řekl, že ne, někdy si sem tam koupíme. Opět se vědoucne zasmál a vybafl na mne, kolik že to dneska hodí peněz. Sice mu je po tom houby, jsem řekl, ale nakonec jsem udal cifru, po níž mu vypadlo pero z ruky a nevěřícně se na mně otočil. Zaklel, řekl, že se na doktořinu může vys..t, a jestli ho vezmem do party. Tak jsem mu řekl, že je nás dost a ptal jsem se ho, umí-li kreslit. To ho ještě více rozčílilo a křičel, že to je tam snad na ho..o! Když viděl, že s ním nesouhlasím, tak znejistěl a znovu se zeptal, co vlastně dělám. Tak jsem opakoval, že animátora. Nato se on chytil za hlavu a řekl něco jako, Ježíši, já už blbnu. No a pak mi vysvětlil, že myslel, že jsem řekl že dělám reanimátora, což je profese lidí, kteří v nemocnici upravují mrtvé do rakví a údajně

fasují rum. Takže, když jsem šel k němu za čas na kontrolu, tak jsem přišel s půllitrem rumu.

Co si myslíte o ateliérech, jaké bylo tehdy tam pracovat ? A jak se to změnilo?

Teď budu mluvit o studiu H. Týrlové, a když řeknu, že to bylo fantastické, tak skutečně nelžu. Ateliér U Týrlů tehdy vyráběl prakticky veškerou večerníčkovou tvorbu Slovenské televize, což ročně představovalo asi 20 filmečků, a mimo to se do distribuce natočilo 4 - 6 solitérních animovaných filmů. Takže se šlo, takříkajíc, z filmu do filmu a ač honorování stále nebylo bohvečo, časem i tato položka stoupala k naší spokojenosti. Nevelký počet profesionálních kolegů, vzájemný respekt, celková pohoda a báječná tvůrčí atmosféra. No a už jen to, že si celý den „hrajete“ s loutečkami, mluví samo za sebe. Paráda! Alespoň já jsem to takto vnímal a zažíval.

Hodně se to změnilo revolucí, kdy recese velkého (hraného) filmu, znamenala téměř zánik filmu malého (animovaného). Stabilní zadavatelé (Slovenská televize) odpadli, i výroba filmu se převedla do sféry byznysu. Kde není zájem a chybí peníze, svaté nadšení mnoho nezmůže a baví opravdu jen krátce. Nelze upřít jisté snahy o stabilizaci a obnovení věhlasu Filmových ateliérů Zlín, ale asi to bylo pozdě a bylo to diletantské, nebo se toho dělo málo a nedůsledně. Nebo se to dělalo úplně blbě. A třeba se ani nechtělo nic dělat. Kdož ví?!

Jaká je práce pedagoga ? Baví vás?

Baví mne to a hodně! Je to fantastický pocit, že to, čemu jste věnoval téměř celý život, má další pokračovatele, kteří si přinesou talent, zvědavého ducha. Vy jen, tu jejich perličku na dně, opatrně usměrňujete, vedete tak, aby nejen vyplula nahoru a zazářila, ale aby svítila, co nejdéle a jak nejlépe umí! Ale ta vazba je vzájemná, zatím co studenti ví, co chtějí, já vím, jak to udělat. Obohacení je oboustranné.

Co studenti, co si myslíte o dnešní animaci?

Studenti jsou holt studenti, jeden takový, druhý jiný. Některý udělá jen to, co musí, jiný se snaží tvořit i s tím málem zkušeností, které zatím má. Jeden vnímá odpovědi a rady, jiný se pouze ptá. Někomu byl dán talent, ale chybí píle, jiný ho příliš nepobral, ale sveřepě jde za svým. U hodně málo studentů vnímám pokoru a respekt k tomu, co jsem si vybral za své směřování a proč jsem šel na tuto školu. A téměř u všech mi chybí širší záběr vědomostní, sečtělост, a z té pramenící schopnost se vyjadřovat. Ale mám je rád a jiné bych ani nechtěl.

Animace se dá dělat dvojím způsobem – dobře, a nebo špatně. A je celkem jedno, zda-li je to dnes, nebo to bylo před lety, zda-li se to dělá pomocí computeru nebo pomocí tužky. Jako u jiných uměleckých disciplín bodují v současnosti i v animovaném filmu jiné formy, upřímnost výpovědí překračuje rámec standardů či nepsaných tabu, je více akcentace ošklivosti a zla, přibýlo nečitelnosti sdělení a vítězí vnějškový efekt a mnohdy až kýč. Ale i přes tyto snahy vznikají i dnes filmy, které mají co říci, které umějí pobavit, dovedou chytře poučit a hlavně, pohladit po duši.

Máte ještě nějaké plány s animací? Nebo už si budete jen užívat v důchodu?

Mám, podle své, dosud nevydané knihy napsán večerníčkový seriál a ještě asi tři drobné miniatury, na kterých si chci vyzkoušet to, co jsem dosud nedělal – kreslený film.

Důchodu si užívám, jsem na rozdíl od novinářského běsnění, maximálně spokojený důchodce. Rád a často a do daleka si chodím po okolí, těším se krásou a silou přírody. No a pak si také občas zajdu do školy a potěším se umem a bezprostředností mých studentů.

Děkuji za rozhovor

ZÁVĚR

Jak jsem podotkla na začátku práce. Film pro děti je výzvou. Já tuto výzvu přijala a snažila jsem se s ní poprat, jak nejlépe dokážu. Musím říci, že já osobně jsem s výsledkem spokojená. To co jsem si představovala i přes vzniklé potíže film má. Tento film mi dal do života mnoho zkušeností. Tato práce má to, co má mít i díky skvělému týmu, který jsem měla. Opravdu jsem jim vděčná za práci, kterou odvedli. Všechny nás film stál spoustu odříkání, píle a pracovitosti. Strávili jsme při jeho výrobě spousty času. Jistě nemluvím jen za sebe, že on nám na oplátku dal hodně zkušeností a rad jak příště problémy řešit. Byla to náročná, ale krásná práce, která mě bavila.

Vytvořit pohádku bylo něco hezkého. Pokud tady mám či mohu poradit. Nesnažte se nikdy filmy dělat sami. Je možné, že jeden člověk dokáže obstarat všechny profese sám, ale nikdy nebudou na sto procent. Málo, kdo vyniká ve všech činnostech. A podělit se o profese, ne jen ulehčuje čas, ale i stres a na kvalitě se všechny tyto aspekty projeví. Opravdu, jednu z nejlepších věcí na filmu považuji nalezení produkční a posléze celého štábu.

Pokud máte v plánu točit takovou práci, doporučuji vše dělat dopředu a s předstihem. Na této práci jsem to vyzkoušela a opravdu to funguje. Víím, studenti mají ve zvyku vše honit na poslední chvíli, ale já byla ráda, že jsem včas začala. Pak bylo místo i na problémy s počítači a plnou zvukárnou. Vše probíhá hladce, když máte časové rezervy. To je vše co bych poradila. Celá tato práce je psaná tak aby pomohla, pokud to bude v jejich silách. Snad i pro trochu pobavení a počtení zajímavostí. Snažila jsem se ji napsat, tak aby se dobře četla a byla aspoň trochu přínosná.

Natočila jsem pohádku s ponožkami a doufám, že svůj účel splní a bude se líbit ne jen dětem, ale i dospělým. Točila jsem ji s láskou a bylo mým cílem toto poselství do ní dát.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

nár. um. Národní umělec

Tzv. Tak zvané

Atd. A tak dále

SEZNAM PŘÍLOH

- PI Štábová listina filmu Strašfusky
- PII Vybrané fotografie z natáčení

PŘÍLOHA P I: ŠTÁBOVÁ LISTINA

Štábová Listina

Název projektu: Strašfusky

Profese:

Jméno studenta:

Režie	Petra Steinerová
Produkce	Lenka Glisníková
Kamera	Pavel Mašek
Zvuk	Klára Jašková
Střih	Tomáš Kraus
Hudba	Klára Jašková
Výtvarné zpracování	Petra Steinerová
Animace	Petra Steinerová
Asistent produkce	Petra Ptáčková
Asistent animace	Soňa Krajčová
Fotograf	Lenka Glisníková
Výtvarné návrhy	Petra Steinerová
Výroba scény	Petra Steinerová

PŘÍLOHA P II: VYBRANÉ FOTOGRAFIE Z NATÁČENÍ



