

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu „Labyrint“

Zuzana Schebestová

Bakalářská práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu „Labyrint“ zpracovala sama a uvedla jsem všechny použité prameny. Souhlasím, aby tato práce byla zveřejněna v souladu s § 47b Zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a uložena v knihovně Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, zpřístupněna ke studijním účelům ve shodě s Vyhláškou rektora UTB o archivaci elektronické podoby závěrečných prací.

Autor kvalifikační práce se dále zavazuje, že před sepsáním licenční smlouvy o využití autorských práv díla s jinou osobou (subjektem) si vyžádá písemné stanovisko univerzity o tom, že předmětná licenční smlouva není v rozporu s oprávněnými zájmy univerzity a zavazuje se uhradit případný příspěvek na úhradu nákladů spojených se vznikem díla dle platné kalkulace.

Ve Zlíně, dne:.....

podpis studenta:.....

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Vyšší odborná škola filmová Zlín
akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Zuzana SCHEBESTOVÁ**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu "Světy"**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část Bc. práce: –Teoretická část práce je v pevné vazbě, která nedovoluje vyjímání ani vkládání listů. – Rozsah: min. 20 stran textu. Jde o kompletní dokumentaci k Bc. filmu od scénářistické fáze až po výsledný produkt s názvem : "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu Světy" – nutno odevzdat 3 ks + 1CD s verzí PDF + 1 PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.
2. Praktická část Bc. práce zahrnuje: – Bakalářský film, nutno odevzdat na 6 CD – Propagační plakát k filmu – Součástí praktické části je i neomezené množství ilustrací a příloh obsahujících výtvarné návrhy a technický scénář, vše inteligentně prezentováno v deskách.

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

Seznam odborné literatury:

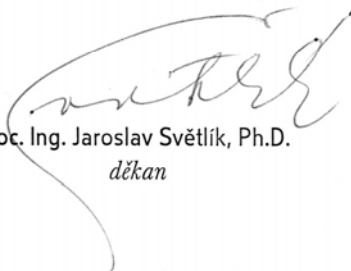
Franz Kafka

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**
Vyšší odborná škola filmová Zlín

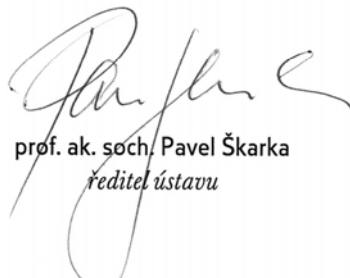
Datum zadání bakalářské práce: **15. ledna 2007**

Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2007**

Ve Zlíně dne 15. ledna 2007


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




prof. ak. soch. Pavel Škarka
ředitel ústavu

Děkuji vedoucímu své bakalářské práce, panu Milanu Šebestovi, za metodické vedení, poskytnuté materiály a připomínky při vytváření této práce.

Dále děkuji oponentovi mé bakalářské práce, panu Ivo Hejcmanovi za konzultace a odbornou pomoc.

ABSTRAKT

Moje bakalářská práce pojednává o vytváření závěrečného animovaného filmu.

Analyzuji, co mě ovlivnilo a inspirovalo k volbě tohoto konceptu.

Dále chronologicky popisuji samotnou realizaci práce a praktický postup natáčení. Popisuji také technickou stránku projektu.

Závěr shrnuje ponaučení z natáčení bakalářského filmu.

Klíčová slova:

Labyrint, civilizace, Země, historie, jeskynní malby, oheň, existence, komunikace, surrealistické představy, fantazie, sny, animovaný film, vesmír, člověk a technika, Altamira, kreslená animace, postprodukce.

ABSTRACT

My Bachelor paper is about creating my final animated movie.

I begin with the analyse of what inspired me and how the whole concept came together.

Then I focus on the practical side of the actual film-making. I describe my artistic work (drawing, coloring, ...) as well as technical realisation.

Conclusion – I evaluate what I've achieved and what improvements could be made in the future.

Keywords:

Labyrinth, civilisation, the Earth, history, cave paintings, fire, existence, communication, surrealistic notions, fantasy, dreams, animated movie, space, man and technology, the Altamira, drawn animation, postproduction.

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 ZAMYŠLENÍ NAD „LABYRINTEM“	10
1.1 VÝZNAM LABYRINTU	10
1.2 NÁMĚT – JEHO HLEDÁNÍ, INSPIRACE	11
II PRAKTICKÁ ČÁST	15
2 PŘÍPRAVNÁ FÁZE	16
2.1 TVORBA SCÉNÁŘE, STORYBOARDU	16
2.2 STUDIE POHYBU, VÝTVARNO.....	17
3 REALIZACE A PRŮBĚH NATÁČENÍ	20
4 POSTPRODUKCE	24
4.1 ÚPRAVA OBRAZU, KOLOROVÁNÍ	24
4.2 STRÍH.....	27
4.3 NAZVUČENÍ	27
5 ZÁVĚR	31
5.1 PONAUCENÍ A REFLEXE Z TVORBY	31
6 SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH PRAMENŮ	33
7 SEZNAM PŘÍLOH	34
7.1 PŘÍLOHA I: VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	35
7.2 PŘÍLOHA II: PRACOVNÍ POSTUP	39

ÚVOD

Po absolvování tříletého studia na nově vzniklém oboru klasické animované tvorby Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně jsem byla postavena před úkol toto studium zakončit animovaným filmem a vytvořit závěrečnou písemnou práci. Tuto uměleckou školu jsem si zvolila jako výtvarně zaměřený člověk. Odjakživa jsem si totiž přála pochopit a zvládnout problematiku animované tvorby. Animovaný film na mě působil od dětství a já jsem chtěla zjistit, co vězí za tím, že se obrázky ve filmu pohybují, že dokážou vyprávět příběh apod.

Animaci chápu jako osobitý, smysluplný a krásný výtvarný obor. Možná i částečně jako obor nedoceněný, který však poskytuje plnohodnotný umělecký zážitek. Je pro mě zkrátka uměleckým řemeslem, jímž se dá naplnit celý život...

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. ZAMYŠLENÍ NAD „LABYRINTEM“

Nebylo mým záměrem, aby lidé v takto nazvaném příběhu tápali, bloudili a nevěděli kudy kam. Záměrně nechávám každého diváka svými animovanými výtvary putovat, prolétávat smyšlenými krajinami i hypotetickými až absurdními situacemi. To proto, aby měl každý možnost jako vnímavý pozorovatel se hledat a najít, ne se ztratit. V jednotlivých obrazových sekvencích i celku mého námětu připomínám nevyhnutelný osud každého tvůrčího člověka, který veškerou svou existencí a činností zanechává nesmazatelný otisk na planetě Zemi a který svými počiny ovlivňuje v širším kontextu i následující generace.

Labyrint, jímž symbolicky rozumím dnešní svět, kterým putujeme, vidím jako hypotetické lidské sídlo. Skoro jako město, v němž vedle sebe žije spousta lidí. Spousta anonymních tváří, bez povšimnutí se míjejících v ulicích křivolakých i rovných jak pravítka, v ulicích, kolem kterých na všechny strany vyrůstají vysoké domy se spoustou oken a dveří. Ty domy sahají až k nebi, zastiňují slunce a je jich tolik, že mnohdy ani netušíme k čemu vlastně jsou. Roste také spousta prapodivných hranatých staveb, jakýchsi „velechrámů konzumu“ – supermarketů. Jakoby se v nich člověk ztrácel a splýval s konzumní společností, podřizoval se jí a stávala se z něho čím dál víc loutka, dirigovaná pokladnami supermarketů.

1.1 Význam labyrintu

Klasický labyrint, kterým je míněno bludiště, postavil podle staré řecké pověsti na středomořském ostrově Kréta na příkaz krále Minoa bájný Daidalos. Šlo o složitý komplex podzemních komor a chodeb v opuštěném lomu. Každý, kdo se sem dostal, se v labyrintu ztratil, zabloudil a nakonec padl do spárů obludy Minotaura. Napůl muže, napůl býka. Nikdo se živý ven nedostal, každého Minotaurus zahubil. Každého až na Thesea, kterému k cestě na svobodu dopomohla pomocná nit královské dcery Ariadny.

V protikladu ke konečnosti a řešla bych i beznadějnosti zmíněného labyrintu krále Minoa chápu svoji podobu labyrintu jako naději, jako cestu. Nehodlám si ovšem přisvojovat právo diktovat jiným co a jak dělat, ani nikoho jakkoliv poučovat či mentorovat. Takových už bylo mnoho a jak dopadli? Je na každém z nás, jak dobu vyměřenou nám „Matkou příro-

dou“ k pobytu na Zemi využijeme, jak s ní budeme zacházet, než zhasne svíčka našich životů.

Procházením labyrintem, hledáním cesty tam a zpět, blouděním klikatými uličkami, tím vším člověk ztrácí pojem o světě a zapomíná na jeho starosti. Odlehčí své mysli, je lépe přístupný pro duševní meditaci a sebepoznání.

1.2 Námět – jeho hledání, inspirace

Zoufalé bylo hledání námětu. O tématu bakalářské práce jsem během studia sice přemýšlela, ale nic konkrétního mě nenapadlo. Bláhově jsem si myslela, že to tak nějak vyplyne. Do té doby jsme ve škole totiž vždy dostali zadané téma ke zpracování, kde bylo spousta prostoru k různému vlastnímu pojetí. Dost to však ulehčilo hledání.

Přibližně v polovině druhého ročníku jsme tedy měli přijít s hotovým námětem na bakalářskou práci. Tím pro mě začalo poměrně vypjaté období, kdy jsem se snažila stůj co stůj něco nosného vymyslet. Hledala jsem inspiraci snad úplně všude, ale nijak se to zdárně nevyvíjelo a já jsem stále byla na mrtvém bodě. Hledání námětu tak trochu připomínalo bloudění labyrintem k východu. Napadala mě sice spousta věcí, pořád jsem ale cítila, že to není ono. Neumím ze sebe chrlit jeden námět za druhým, spíš to ve mně postupně uzrává.

Náměty se pořád dokola točily kolem lidí a jejich existence, ale byly povrchní a nic mi neříkaly. Měly tudíž jepičí život. Proto jsem se rozhodla, že se poohlédnu zpět a vyberu si vhodnou kapitolu z dějin, kterou si přetvořím podle svého a rozvinu. „Když mě nenapadá žádný konkrétní příběh, musím se vydat jinou cestou,“ řekla jsem si. Mám pocit, že jsem na to dosud šla možná až moc rozumově, takže bylo na čase začít si s námětem více hrát. Nechtěla jsem se utopit v popisu historické události, ale spíše najít opěrné body, které jsou mi blízké a ty využít pro svůj film. Už jsem se konečně měla od čeho odrazit, už zbývalo jen vymyslet podle jakého principu budu postupovat. Jednotlivé výjevy budou pokračovat další scénou a z té se zase bude vycházet v následujícím obraze. Všechny scény přitom se sebou budou souviset a nebudou je od sebe oddělovat. Něco na způsob skládky, kde do sebe jednotlivé díly zapadají.

Na úvod, když jsem uvažovala o tématu své bakalářské práce, mě slovo labyrint, natož širší význam tohoto výrazu ani nenapadly. Chvilku jsem si zahrávala možná až s příliš odvažnou myšlenkou. Totiž zda třeba nezačít s Pegasem, okřídleným ořem básníků. „Na začátku se musím trochu krotit“, došlo mi vzápětí. „Můj kůň by měl stát nohama na zemi, nevznášet se nad oblaky“. Nadpozemské variace mohou přijít později.

Hlavou mi bleskla vzpomínka na jeskynní malby z Altamiry, které jsem viděla v jedné knize. Na stěnách jeskyně byli původními obyvateli tohoto kraje zobrazeni bizoni. „Co kdyby Altamira na chvíli ožila?“, pomyslela jsem si. Prehistorické nástěnné malby, vytvořené dávno nežijícími lidmi, mne uchvátily. Zachycují život a rituály lovců. „Z nich vyjdu,“ rozhodla jsem se. Pro dávné lovce měl lov zásadní význam k zachování života, proto jej snad i z určité spirituality zobrazili na stěnách jeskyně. V oněch symbolických kresbách zřetelně vidím rituál: „Tady hořel životodárný oheň, kolem kterého se shromáždila tlupa, tady tehdejší lovci žili.“ Oživení mého koníka, doprovázené zvukem zažehnutého a postupujícího ohně, je tudíž spouštěcím mechanismem celého příběhu.

Objevení se koně na začátku filmu znamená narození, život. Jakoby volal: „Jsem tady, žiji!“ Kůň se rozběhne do neznáma a jako posel nese s sebou zvyky, tradice, kořeny a kulturní jedinečnost. Není cesty zpět, už se vydal labyrintem. Na tomto místě se tedy nehybná kresba koně probouzí k životu. Co se probudí, už se nezastaví a běží stále kupředu. Vtom kůň na poslední chvíli uskočí. Lidstvo s postupujícími civilizačními snahami jako jeden z prvních počínů osedlalo koně. Získalo větší pocit moci a svobody, samotnému koni ji však omezilo. Snad proto svého koně pouštím na svobodu.

Neříkám přitom ale konkrétní příběh, jen naznačuji. V tom, jak se věci dále vyvíjejí, jak je popisují jako všemožné transformace a proměny, vidím člověka, který se přece také musel přizpůsobit okolním podmínkám. Jinak by zahynul. Tím, že unikl smrtonosnému ohni, změnil hierarchii a fungování svého světa. Otevírají se mu nové obzory a nyní může začít komunikovat s ostatními. To se také děje a nastává nová epocha šíření a sdílení poznatků a zkušeností. Lehce se tu dotýkám prvních náznaků vzniku písma a doslova informační exploze po vynalezení knihtisku. Písmena zasazená do krajiny tak symbolizují triumf lidí nad nevědomostí a hloupostí. Vycházím tu z věcí minulých, tak trochu možná oprašuji historii,

ale zároveň toto poselství předávám pocitem dnešního člověka. Jednotlivé střípky z různých období přetvářím a měním tak skutečnost v moje fiktivní představy.

Zmínila jsem se o podstatných částech filmu a pokusila se je vysvětlit. Jsou v něm ovšem také scény, které tak úplně objasnit nemůžu. Fantazii se totiž meze nekladou. Mým přáním je, aby se divák nezalekl svobody a místo toho se odpoutal ze svého každodenního stereotypu a nechal se unášet příběhem.

Příběh „Labyrintu“ tedy zdánlivě končí v ústech člověka, který se stále dokola jen sytí a připomíná věčný koloběh zachování hmotného života. Pro někoho je tam další nekončící labyrint, pro druhého východ a pro dalšího třeba vůbec nic. Všechny tyto i další možné teorie mohou být dílem pravdivé, zároveň se ale navzájem popírat.

Mé vyprávění vychází z dávné historie a reflektuje tak lidské úsilí, po zbytek filmu však dávám divákovi svobodu představovat si pod symboly a neskutečnými obrazy cokoliv. Stejně jako já jsem pracovala s fantazií, očekávám od každého diváka, že se alespoň zahlubá nad tím, co vidí. Nevypravuji přímo a konkrétně, přetvářím realitu, je zde ohromný prostor pro imaginaci. Animovaný film poskytuje svému tvůrci neomezené možnosti se individuálně projevit, proto z velké části pracuji s jemnou nadsázkou a ne všechny situace jsou tudíž jasně a logicky vysvětlitelné. Tato forma vypravování není ovšem zdviženým mentorujícím ukazovákem, který říká: „Podívejte, jak jsme dopadli!“ Spíše hravou formou dávám příležitost vzniknout novému bizarnímu světu. Připadám si tím tak trochu jako ten bájný Daidalos, ovšem s tím rozdílem, že nestavím svůj „Labyrint“ pro Minotaura, ale pro diváka.

Měla bych asi také něco málo říci k tomu, co mě ovlivňuje a inspiruje, co přispělo k tomu, že jsem se vydala touto cestou. Prakticky nevyčerpatelnou studnicí je pro mě četba, především science fiction. Je pro mě nejen příjemnou relaxací, jež podporuje představivost, zároveň mám ale úvahy o budoucnosti ráda. Je to tak trochu podceňovaný žánr, který ale podle mého názoru má co nabídnout. Nejsem šílenec, který sedí na střeše domu s alobalem na hlavě a čeká až pro něj přiletí Mimoszemšťané. Prostě mě baví oddechnout si v jiné rea-

litě. Ne všechny úvahy science fiction se mi navíc jeví jako nepravděpodobné a utopické. Kdo by si třeba jen před několika málo léty představil, že dnes budeme skoro všichni nosit mobilní telefony? Nebo, že místo lékaře bude operaci s obrovskou přesností provádět počítač? Že budeme létat, kam se nám zamane a někteří movitější dokonce i do kosmu?

Má to samozřejmě spoustu pro i proti, ale všechno nové u lidí zpočátku vyvolávalo obavy a negativní reakce. Vezměme si jako příklad třeba takový bleskosvod, nebo jak v době jeho vynalezení jeho autor Prokop Diviš říkal – povětrnostní mašinu. Sedláci v 18. století označili z neznalosti tohoto premonstrátského kněze jako viníka extrémní neúrody ze sucha a Divišovu „povětrnostní mašinu“, ukotvenou k zemi ocelovými řetězy na farské zahradě strhli. Teprve časem se ukázal skutečný význam jeho vynálezu a dnes musí být bleskosvod na každé budově postavené kdekoliv na světě.

V dnešní době se objevují i další problematické etické otázky, třeba zda klonovat či neklonovat lidi. Samotnou by mě zajímalo, kde to všechno bude mít hranice. Všechny tyto aspekty mě na jednu stranu děsí, ale zároveň fascinují.

Dříve jsem vlastně ani moc nečetla. Nejspíše mě odrazovala povinná četba ve škole a její ustrnulý školský aparát se všemi svými „učitelkami“ a Tolstoji a Boženami Němcovými a bůhví čím ještě. K tomu, abych si přečetla nějakou knížku, mě přivedl až profesor češtiny na střední škole, kterou jsem navštěvovala. Otevřel mi nový svět, naučil mě dívat se na něj v širších souvislostech. Pokud nečtu, pak pravděpodobně poslouchám hudbu, která na mě má snad ještě zásadnější vliv. Nejraději se nechávám unášet melodiemi Jean Michela Jarre, nezmara elektronické hudby, který mě ovlivňuje i názorově – svým pohledem na svět. Každý asi máme schopnost představovat si pod hudbou, kterou posloucháme, vlastní obrazy – máme jakoby vlastní videoklip v hlavě. Ještě bych se zmínila o německé hudební formaci Kraftwerk, která vychází z odkazu bratří Čapků (na svých koncertech vystupují jako roboti) a na rozdíl od organického J. M. Jarre hlásá technicko - futuristický názor a obrací obdivné pohledy k pokroku, vědě, pohybu a spojení člověka a stroje v dobrém slova smyslu. To vše lze myslím vystopovat v mé práci.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PŘÍPRAVNÁ FÁZE

2.1 Tvorba scénáře, storyboardu

Nebudu chodit kolem horké kaše, psaní a vymýšlení scénářů není zrovna moje silná stránka. Už jen vytvořit scénář pro mě hlavně z počátku vůbec nebylo snadné a dost jsem se u toho natrápila. V předchozích letech se nám totiž v tomto směru nikdo speciálně nevěnoval, a tak i když mi v hlavě žila celá Altamira, dostat to všechno na papír mi dalo zabrat. Scénář sice byl nakonec připraven, spousta dalších věcí mě ale napadala až v průběhu natáčení. To by se samozřejmě stávat nemělo, domýšlet scény za pochodu. Ději a příběhu to však neublížilo. Naopak, myslím, že mu to prospělo. Kdybych se bývala držela původního scénáře, ve finále by nebyla skoro čtvrtina filmu a troufám si říci, že ta lepší. Smiřuji se s faktem, že jsem typ člověka, kterému mnohé tzv. „docvakne“ až během práce. Tedy až to uvidím nakreslené. Scény, které v původním námětu nebyly domyšlené, však byly přítomné v příběhu, jenom jsem k nim musela dojít a objevit je jinou cestou. Bez nich by se předchozí část filmu, kterou jsem tak pracně stavěla, úplně zborčila a vytratila.

Můj zásadní problém hned od začátku (a řekla bych problém číslo jedna), kdy jsem se na této škole dostala k animování, je příběh končící bez pointy. Původní zakončení mého příběhu, kdy všechno pohltí totální výbuch a spalující jazyky plamenů, jsem se po konzultaci s oponentem rozhodla zásadně přepracovat.

Na začátku jsem vycházela z toho, že ten příběh bude pomyslnou komunikační tepnou, kde se odehraje dialog. A to dialog mezi člověkem a okolním světem. Různé situace a výjevy symbolizují civilizační pokrok a hledání cest. Všechno mi to někam směřuje, ale dlouho nejsem schopná rozeznat kam. Najednou se rozhlížím a zjišťuji, že nejsem na žádném známém místě. Vše, co jsem doposud znázorňovala, bylo jen jakési „babráání“ na Zemi, na planetce z pohledu vesmíru nepatrné. Teď vidím, že možností kudy se vydat je nekonečně mnoho.

Když nad tím s odstupem času uvažuji, vlastně jsem tak došla do spirály – do středu labyrintu. Bylo jen potřeba najít z něj východ ven. Přiznávám, že po nějakou chvíli to bylo

opravdu zoufalé a nevěděla jsem kudy kam. Hotová noční můra! Padalo mi všechno pod stůl. Ztrácela jsem se jako ve tmě a sama bych přivítala pomocnou Ariadninu nit. Přišla v podobě rady oponenta. Nabádal mě, abych se nebála nového, třeba i zcela jiného řešení. Zkusit například vydat se úplně jinudy, do jiné dimenze a časoprostoru. Doposud mě tato spirála nejspíš hypnotizovala, ale když jsem si začala uvědomovat, co všechno by tento symbol, který se objevuje už od pradávna v mnoha kulturách, mohl znamenat – například osu času nebo života vedoucí někam do neznáma – začalo mi svítat. Byla by škoda nevyužít potenciál takto začatého příběhu a nevydat se zrovna touto spirálou vedoucí uchem do úplně jiné reality. Dynamický tvar spirály nás skrytě provází po celý film – ať třeba v podobě svitku, krajiny, nebo mořského koníka, ucha, šneka.

Vydávám se tedy na cestu do neznáma. Hledám, tápu, když to najednou přichází. Všechn stres opadá a někde vzadu, v koutku povědomí se mi pootevírají jakési skryté dveře a napadají mě scény a obrazy, které jistě jen čekaly, kdy překročím pomyslný práh a nechám se prostoupit touto úžasnou energií. Těmito dveřmi totiž vstoupila fantazie. Kdyby mi to předtím někdo vyprávěl, neuvěřím mu. Přitom teď jako bych štětečkem oprašovala nějakou starobylost, dávno vyřešenou záležitost. Úplně jsem se oprostila od jakéhokoliv logického pojetí a nechala tyhle možná prazvláštní asociace vyplout na povrch. Jako bych to vzala přes kopírák, jako u všech předchozích prací – závěr přichází v průběhu práce.

2.2 Studie pohybu, výtvarno

Na zlínskou filmovou školu jsem šla s prakticky nulovou zkušeností s animací. V podstatě jako divák, který jen rád sleduje animované filmy. V tom, abych se aspoň trochu v novém oboru – animaci „rozkoukala“, mi velmi pomohla kniha *The Animator's Survival Kit* od Richarda Williamse. Je to velmi užitečný manuál pro kreslenou animaci, kde jsou v jednotlivých kapitolách řešeny typické pohybové záležitosti od jednoduchých věcí jako je chůze a běh, až po rozehrávání složitějších akcí, samotný pohyb, důraz. Na všechno samozřejmě tato kniha připravit nemůže, je potřeba se samostatně naučit trénovat a kreslit, v začátku mě ale hodně posunula kupředu. Jako na podnose v ní nahlédneme do tvůrčí dílny Walta Disneye a jeho nepřekonatelných animátorů, kteří tyto principy dovedli k dokonalosti a není divu, že se používají dodnes.

Před zahájením práce jsem si potřebovala ujasnit pojem výtvarna a animace, co se bude v mém filmu hýbat a jak. Bylo třeba všechny akce a pohyby načasovat a určit tak tempo filmu. Ve většině případů jsem ztvárňovala objekty a tvory vymyšlené, takže nebylo nutné se striktně držet reálného pohybu a řídit se pozemskými zákony, jako gravitací apod. Předsevzala jsem si tedy pokusit se tento můj dadaistický pohled vnést i do pohybů. Ve filmu se vedle sebe objeví tvorové, kteří na první pohled mají pramálo společného s realitou. Ale je to kupodivu opět příroda, která mě inspirovala při „výrobě“ roztodivných živočichů. Jako bych si připomněla citát Vincenta van Gogha: „Uměním je člověk přiřazený k přírodě; z ní čerpá skutečnost i pravdu, ale zároveň jí vtiskuje určitý význam... Vynáší tak na světlo drahocennou perlu – lidskou duši.“ [1]

Nejtěžší pro mě bylo vystihnout právě pohyb zvířat a podobných objektů. Až při realizaci jednotlivých scén jsem si uvědomila, že vlastně nevím jak budu s většinou z nich hýbat. Nic podobného jsem předtím nedělala. A tak jsem kreslila, zkoušela, improvizovala.

„Nejhorší co může být, je někoho slepě kopírovat. Ale když už to příroda tak hezky vymyslela...“, řekla jsem si, „je škoda nevyužít nabídnutý potenciál.“ Tak například vznikli moji „slonomotýli“ (viz. příloha č. 7) – jak jsem si pracovním jazykem nazvala létající tvory ze závěru filmu. Jsou to vlastně létající sloni, kteří v sobě mají jak něco z motýla, tak kolibříka. V reálném světě zvířat platí sloni za hromotluky, tak jsem jim přidala trošku lehkosti a elegance...

Animace koně, to byla kapitola sama pro sebe. Velmi náročná. Považuji ji za jednu z nejtěžších věcí v animaci vůbec a netušila jsem, jaké s ní budu mít problémy. Přitom zachycovat realitu a kreslit podle perspektivy mě popravdě příliš nebaví. Podle scénáře se prostě kůň probudí k životu, postaví na zadní, zaržá a vyběhne na cestu. Jak to ale provést v praxi? Nikdy jsem nerozhýbávala čtyřnohého tvora! Veliká, opravdu veliká hromada zkažených fází zůstala po mém koni, než se naučil pořádně běhat. Dalo mi opravdu hodně práce, než jsem ho dokázala přimět ke spolupráci.

Pohyb a animace objektů a krajin v mém filmu je, řekla bych, minimalisticky pojatá. Moje vyprávění funguje na principu prolínání scén. Na první pohled to možná vypadá jednoduše, bylo to ale velmi pracné a jsou za tím doslova a do písmene „vysezené“ hodiny a hodiny zkoušek a nepodařených fází. Musela jsem prakticky myslet v pohybu a v časovém předstihu. Mít v hlavě následující scénu a kousek po kousku se posouvat krajinou. Nejvíce se mi osvědčil postup, kdy jsem si nakreslila velké celky a ty jsem postupně propojila fázemi podle odpovídajícího času. Nakreslila jsem si tedy klíčové fáze a poté dokreslovala mezifáze. Ve většině průletů všemožnými prostředími a krajinami jsem postupovala podle tohoto principu. Bylo to hodně hledání, přemýšlení a trpělivosti.

Ke konci už jsem měla dostatečné množství všemožných transformací a podobných záležitostí použitých pro přechod mezi scénami. Potřebovala jsem to teď nějak zakončit, protože tímto stylem vyprávění bych mohla pokračovat do nekonečna. A tak jsem využila pohybu kamery, který vyvolal efekt jízdy a nechala objekty jen tak plošně proplouvat kolem. Působí to možná sice poněkud kostrbatě a trhaně, je ale potřeba si uvědomit, že všechny fáze jsou ručně kreslené. Žádné počítačově naprogramované „ulejvárný“. Myslím, že divák u animovaného filmu dopředu tak trochu i počítá s „trhaným“ pohybem a je k těmto záležitostem tolerantní.

Jak je důležité si všechno přehledně číslovat, jsem zjistila rovněž v průběhu práce. Když jsem začínala kreslit, všechno jsem si poctivě značila – o jaký záběr jde, která to je scéna, jaké číslo obrázku atd. Nicméně, ne vždy jsem to tak přísně dodržovala, a také se mi to jednou nepěkně vymstilo. Dokreslila jsem například jeden složitý záběr, složila tužky a pak se mi všechno z neznámého důvodu promíchalo (snad pro nepořádek na pracovišti?). „Šlak mě z toho málem trefil, tolik dnů práce a já to nedokážu srovnat!“ Nakonec jsem to přece jen seřadila, dokonce to zpřeházení prospělo pohybu ve scéně, ale toto jsem si musela pro příště odpustit.

3 REALIZACE A PRŮBĚH NATÁČENÍ

Od samého začátku realizace jsem se těšila, protože to bylo po dlouhém období, kdy jsem pořádně nic moc nedělala, jenom nějaká dílčí cvičení, ne tak náročná. Do natáčení jsem se tedy pustila v předstihu už na konci prázdnin. Jen jsem letmo nahlédla do storyboardu a zhrozila se, co všechno jsem si na sebe „ušila“ a že to asi nebude reálné stihnout v průběhu semestru. S tímto způsobem animace jsem navíc moc zkušeností neměla. Všechny průlety a přelévání scén mě najednou děsily a já jsem si nebyla jistá, jak to vlastně vyřešit. Z téhle „šlamastiky“ mi pomohlo jediné, kreslit, kreslit a kreslit. Ale to už vlastně předbívám...

Začala jsem tedy pracovat chronologicky, protože jednotlivé scény na sebe navazují a nemělo smysl předbíhat je. Jako způsob realizace jsem zvolila kreslenou animaci, neboť je mi ze všech animačních technik nejbližší. Každá technika má sice něco charakteristického, já se ale rozhodla vybrat si tento způsob, o kterém si myslím, že jej ovládám. S jinými technikami totiž příliš zkušeností nemám a pouštět se teď na neprobádané území by byl holý nesmysl. V průběhu studia na škole jsem si sice vyzkoušela i některé další technologie, jako třeba animování v písku, já osobně mám ale slabost pro kreslení. Řekla jsem si: „Dělej co umíš, ale ať to nějak vypadá!“

Ráda ostatně kreslím už odmalička, takže to pro mě byla vcelku jasná volba. Vytváření obrazů je můj nejpřirozenější způsob vyjadřování, částečně snad i proto, že jsem založením spíše introvert a je pro mne rozhodně snadnější něco nakreslit, než se kdekomu otevírat se svými pocity. Svým způsobem tak mluvím obrazy. I samotný průběh kreslení je pro mě fascinující proces, při kterém realizuji svoje představy, kdy čistý bílý papír pokreslením přetvořím na umělecké dílko. Jedna fáze, to není nic, ale když je pohromadě s fázemi ostatními, tak vytvoří úžasný celek – animovaný film.

Asi bych nedokázala kreslit tabletem přímo do počítače. Uvažovala jsem, že bych tímto způsobem snad mohla zkusit pracovat, ale po čase se mi možnosti tabletu jevily jako omezené. V dnešní době je to sice hodně oblíbený způsob počítačové tvorby, a tím, že se nemusejí obrázky zvlášť kreslit a skenovat, ušetří se spousta času. Ale na mě tenhle způsob tvorby působí cize a odlidštěně. Když totiž nedržím v ruce tužku, jako bych nedokázala

u chopit svoje myšlenky. Navíc, když potom dokreslím a zjistím, že jsem od hlavy k patě ušmudlaná od grafitu, zaplaví mě pocit dobře vykonané práce a motivuje mě to pokračovat dál. Podle mého názoru je zvláště u kreslené animace nejlepší čas na využití počítače až ve fázi postprodukce, tj. finální úpravě obrazu. V klasickém kreslení není žádné omezení prostorem či pohybem jako třeba u loutky. Člověk tak na jediném listu papíru vytváří místo pro ztvárnění svého názoru. Samotná kresba na papíře je zobrazena v ploše, rozhybáním dalších fází se pak dostává do 3D prostoru a další čtvrté dimenze. Jediným omezením se tak stává autorova představivost.

Jedno novinářské úsloví praví, že nejlepší inspirací je termín. V mém případě mi ale připadalo, že ubývající čas a tím i zkracující se termín není inspirací, ale nepřítelem. Ručičky na hodinách nemilosrdně ukrajovaly čas. Přestože jsem neseděla s rukama v klíně, nesměla jsem promarnit už ani minutu. Když jsem měla materiál asi z poloviny natočený, rozhodla jsem se navštívit projekci denních prací na škole. Hodně a řekla bych přímo zásadně mě ovlivnilo vidět svůj rozpracovaný výtvar na plátně a moci jej srovnávat s pracemi mých spolužáků. Musím sebekriticky uznat, že mě to tenkrát zdravě naštválo. A současně inspirovalo. Ve srovnání s předvedenou prací ostatních jsem se sebou spokojená nebyla a rozhodně jsem v tu chvíli cítila, že bych měla udělat něco jiného, něco navíc k tomu, co jsem už měla rozpracované. Kritika a hlavně sebekritika je totiž důležitá. Vlastně všechno, co jsem do té doby nakreslila, byl studijní přípravný materiál a většinu z toho jsem také pochopitelně přepracovala. Právě to, že jsem netočila na „první dobrou“ mému filmu prospělo, aspoň jsem se pořádně „rozkreslila“. Časově se to dalo vcelku stíhat, jen se mi nedařilo ve vyprávění příběhu pokročit dál.

Ve stejné době jsem začala více konzultovat s oponentem mé bakalářské práce. Velmi mi pomohl, upozornil mě na pozitiva a současně i na negativa. Z nich mi například okamžitě vytkl nedomyšlený konec, který jsem nezvládla už při přípravě storyboardu. Taky mi doporučil věnovat se více práci s detailem. Jak říká doslova: „Přidat trošku toho tymiánu, protože právě ten detail vám ve filmu krásně zahraje.“ Tyto řekla bych „kulinářské“ rady mi tenkrát velmi pomohly a já se na film začala dívat úplně jinýma očima. Co jsem totiž viděla do této doby, byly toporné scény bez života a tak jsem se přestala bát experimentovat a začala zkoušet nové věci, díky kterým řada matných scén ožila. Teprve po těchto

inspirativních setkáních se mi tedy dostalo přílivu čerstvé krve do žil. V průběhu další práce jsem musela řešit nejednu komplikaci, s níž jsem se setkala. Kreslená animace je totiž časově velmi náročná a ne ve všech případech se mi podařilo své záměry realizovat. Mít po ruce storyboard je jedna věc, ale když se člověk skutečně pustí do práce, objeví se problémy – počínaje kompozicí, vymyšlením forem, tvarů, jak charakterizovat nejrůznější výtvary, živočichy, krajiny a prostředí použité ve filmu. Zkrátka jakou bude mít film „tvář“. Tyto aspekty jsem totiž úplně dopodrobna připravené neměla a tak mě stály drahocenný čas. Jen bych na svoji obhajobu dodala, že s takto velkým projektem jsem předtím neměla zkušenosti. Učila jsem se „za pochodu.“

„Základ už mám, půlka filmu je hotová“, řekla jsem si. To jsem si ovšem jen naivně myslela. Při ohlédnutí zpět musím sebekriticky přiznat, že jsem se možná měla daleko zodpovědněji věnovat fázím přípravné a scénářistické. Rozhodně by mi to ušetřilo spoustu pozdějších zbytečných starostí.

Naštěstí mám svůj vlastní prosvětlovací stůl a mohla jsem v klidu pracovat i doma. Ve škole je pro mě snad zakletá atmosféra, necítím se tam v pohodě, což tvůrčí práci vůbec neprospívá. Doma jsem se proto snažila udělat o to víc, neboť jsem věděla, co mě ve škole čeká. Animovat při hudbě a hovoru nedokážu a třeba parta prváků, ta mi v tomto ohledu dala zabrat. Dvě nejmenované slečny, které když byly „v tandemu“, dokázaly mě při kreslení svou přítomností natolik „rozhodit“, že jsem se několikrát zdvihla a raději šla dělat něco jiného. Pro představu, nejčastějšími tématy jejich živých rozhovorů byly např. nejnovější módní trendy, univerzální „make up“ pro všechny příležitosti, který typ džínsů dělá nejhezčí zadek atd. Veškeré snahy o domluvy byly marné, a abych pravdu řekla, stále někoho „peskovat“ nemám zapotřebí. Ani to neumím. Na vlastní kůži jsem se tehdy přesvědčila, že soužití s některými lidmi není jednoduché. Do budoucna by se ale tyhle věci měly vyřešit, určitě nebudu první ani poslední, kdo k práci potřebuje klid. Tyto v podstatě kapacitní problémy (velký počet studentů) se asi dotkly každého, kdo na škole točil nějaký projekt.

Dostala jsem se do zvláštního stereotypu, pracovala jsem od úsvitu do soumraku, ztrácela pojem o čase a jediným měřítkem se mi staly nakreslené fáze a vteřiny. Druhý den a vlast-

ně i další dny nanovo, dokud nebylo vše hotovo. Ne každý den se mi však dařilo, některé scény se vlekly, nefungovaly podle mým představ. Práce příliš neubývalo jak bych si přála, zdálo se mi dokonce, že se nehýbu z místa. Občas selhávala technika, jindy se zase přidávaly zdravotní potíže. Sedět celý den ohnutá nad „prosvětlovákem“, to nebyl žádný med. Tohle jsem předtím ještě nikdy nezažila, probouzela jsem se snad unavenější, než když jsem šla spát. A to nezmiňuji noční můry, které přicházely skoro ob den a našeptávaly mi: „Nestihneš to, nestihneš to...“. Nedokázala jsem také odhadnout časovou náročnost natáčení. Jednoduché scény, které podle mého nebylo těžké realizovat, mi zabraly například dvakrát tolik času, než jsem původně odhadovala. Samozřejmě nejlepším lékem byla vždy nějaká povedená scéna.

Shodli jsme se tehdy všichni: „Potřebujeme si oddechnout.“ A tak jsme se jednoho dne se spolužáky domluvili a vyrazili na víkend do holandského Amsterdamu na výstavu obrazů Vincenta van Gogha. Nabrat nové síly a odreagovat se. Příjemně osvěženi jsme se znovu vrhli každý na své pracoviště a animovali dál.

4 POSTPRODUKCE

Postprodukce je ta fáze výroby filmu, kdy je natočený materiál dále upravován. Upravuje se obraz, například různými efekty, střihem... Přidávají se hudba a ruchy... film se upravuje pro finální výstup.

Kreslicí fáze u mého projektu tvořila pouze polovinu práce. Tím, že se tato část výroby neúměrně protáhla, se čas na finální úpravy o to více krátil. To se nakonec ukázalo jako nejbolavější místo projektu. K veškerým obrazovým úpravám jsem využívala program Adobe Photoshop, který docela slušně ovládám a který je pro práci s obrázky ideální. Ve fázi postprodukce lze také spoustu věcí „zachránit“. Sem tam se stane, že se někde objeví špatná fáze a není tak problém opravit v počítači třeba i špatný pohyb.

4.1 Úprava obrazu, kolorování

Že chci mít tento film v barvě, jsem věděla už od začátku. V průběhu práce se ale znova a znova ozývaly problémy, hlavně s časem, ale i technické komplikace. „Jak tohle jenom dopadne?“, říkala jsem si nejednou. Černobílá verze filmu by pro mě znamenala jen jakýsi čajík, jako „odvar“ z toho, co a jak jsem zamýšlela. Celou obhajobu jsem měla připravenou právě na barevnou verzi.

Na kolorování filmu jsem se opravdu těšila, protože už na mně u prosvětlovacího stolu pomalu začaly růst pavučiny. Průběžně jsem si všechny obrázky skenovala do počítače, už tedy zbývalo jednotlivé fáze „jenom“ vybarvit. Netušila jsem ovšem, jak to bude komplikované. Očekávané odlehčení se po fázi kresebné nedostavilo, naopak kolorování vyžadovalo stejnou a možná ještě větší pozornost. A když jsem poznala, jak je to všechno časově náročné a kolik mě toho ještě čeká, upřímně jsem propadla panice. Nejsem člověk, kterému se příliš dobře pracuje ve stresu. Naopak, pro dobrý výsledek potřebuji mít určitou časovou rezervu.

Za všechno asi může moje kresba. Můj výtvarný projev je těžko zkratitelný. Problém je v tom, že nedokážu něco nakreslit jednou čarou, způsob jak kreslím to prostě nedovoluje. Když se snažím o opak, stejně se zakrátko přistihnu, že kreslím opět po svém. Zpočátku vždy hledám tvar linkou a ujišťuji se o jeho správnosti, a tak bývá výsledek dosti neuhlazený. Při úpravě obrazu jsem si na tom řádně „vylámala zuby“. Bylo totiž potřeba obrázků po obrázku v počítači vyretušovat. Postupovala jsem podle stejného způsobu, každý obrázek prošel úpravou kontrastu, pak jsem odstranila čáry a nečistoty, které tam neměly co dělat a připravila si tak podklad pro vybarvení.

Jenomže se objevil další problém, drtivá většina objektů byla naneštěstí vytvořena neuzavřenou linkou. Takový objekt nelze vybarvit jedním kliknutím, musí se pracně upravovat. Mohla jsem postupovat dvěma metodami, a to oddělit kresbu od pozadí a tzv. podbarvovat, jenomže to by bylo ještě časově náročnější než postup, který jsem nakonec zvolila – uzavřít každou mezírku v lince ručně a objekt poté vyplnit barvou.

V tu dobu to se mnou vypadalo docela bledě, stíhat termíny se zdálo nereálné a začala pomalu přicházet v úvahu varianta, že bych odevzdala černobílou verzi filmu „v lince“. To pro mě ale nepřicházelo v úvahu. „Když jsem se s tím takovou dobu prala, tak to teď nevzdám!“, řekla jsem si. Přece mířím dál, výš... Ne že bych předtím nepracovala na sto procent, ale od té doby jsem zařala zuby a pustila se do toho ještě s větší vervou. Nebylo nutné zasahovat do všech obrázků, což mi ušetřilo spoustu práce, stejně to ale byly perné chvílky ručního retušování a úprav. Kreslením v podstatě skončila hlavní tvůrčí práce. Vybarvování mi teď čím dál více připomínalo nekončící monotónní práci jako někde u pásu v továrně. Nad každým obrázkem jsem strávila mnoho času, věnovala jsem tomu každou volnou chvíli, což se nakonec projevilo. I při velkém pracovním nasazení ale nebylo okamžitě vidět výsledky práce. Což bylo tak trochu demotivující, protože každý chce vidět hotovou práci co nejdříve, nikoliv provizorní verze. S vypětím všech duševních i fyzických sil se to ale nakonec podařilo zdárně zvládnout.

Jak jsem se na tuto část výroby těšila, tak jsem si nakonec přála, aby už byla za mnou. Kdyby člověk neměl vedle natáčení další povinnosti, tak se to snad dá zvládnout. Připočteme-li, že jsme polovinu dne trávili ve škole na přednáškách a potom se vraceli do ateliérů

a do „zavírací doby“ natáčeli. Měli jsme napilno. Nebyla jsem v tom ale zdaleka sama, i ostatní z našeho ročníku nestíhali a termíny nám tak procházely jednomu po druhém. Bylo to všeobecně vypjaté období, nervy nám „tekly“. Za to, že jsme dostali možnost své filmy dotočit a odevzdat v pozdějším termínu, vděčíme vedení školy v čele s Martinem Kublákem. Patří mu velký dík. Mám pocit, že na jiných školách by nám to asi povoleno nebylo.

Stejně jako v ozvučení, ani v další fázi postprodukce – kolorování jsem neusilovala o kopírování reality. Barevnost filmu se vyvíjela postupně a měnila se v průběhu natáčení podle toho, jak se měnil příběh. I když jsem s jistotou nevěděla zda se tímto tempem ke kolorování vůbec dostanu, během předchozích prací jsem přemýšlela, jak film barevně vyjádřit. Celek se rýsoval postupně, stejně tak barevné vyjádření. Barva v mém filmu hraje velmi důležitou roli. Kresba a objekty vybarvené dostávají úplně nový jiný význam. Proto jsem se snažila, abych to všechno případným nešťastně zvoleným pojetím nepokazila. Začátek filmu je barevně umírněnější, úvodní scény jsou svázané červenou – barvou života, která má zároveň připomínat řecký způsob malířství a zdobení keramiky. Postupně se mi pak začínají „nabalovat“ další a další barvy, které gradují. Chtěla jsem, aby barva měla stejně jako film svůj vývoj. V jednoduchosti je krása a podle mého názoru už pouhé dvě barvy stačí k tomu, aby vytvořily hloubku a prostor. Také jsem zavrhlá stínování a podobné záležitosti, které ostatně ve výsledku vůbec nechybí, jenom by mě stály čas. Barevné spektrum se tedy postupně rozehrává a získává na intenzitě. Největší barevný rozptyl je ve fantaskních scénách, které si o to „samy říkají“. V závěru všechno jakoby barevně utichá a harmonizuje se. Bylo však potřeba všechno řádně promyslet a koloristicky provázat, neboť tím, jak na sebe jednotlivé scény navazovaly dějově i barevně, umocňovaly výraz sdělení. Navíc stříh příliš nevyužívám, takže jsem musela stylem barevnosti dodržovat předchozí scénu.

Ne vždy to bylo řešení šťastné. Ve filmu jsou i scény, které se barevně neprosadily, jsou ale kompenzovány jinými situacemi. Dost často jsem totiž musela volit kompromis a ne vždy se všechno povedlo podle mých představ. Například jeden z nečekaných negativních aspektů, na který jsem při kolorování narazila byl ten, že obarvením objektů nejednou vynikly chyby, které byly skryty v černobílé lince. Všechno bylo rázem vidět. Obarvením jakoby ty scény ožily a film získal úplně jinou atmosféru.

Jsou věci, které se těžko vysvětlují druhým. Mám raději, když za sebe mluví dílo samo. V barevném pojetí se nechávám podobně jako impresionisté ovlivňovat japonským dřevorezem, zejména pracemi Katsushika Hokusai. Silně na mě také působí svébytné dílo Josefa Váchala, který je v dějinách naší grafiky naprosto nepřehlédnutelný.

4.2 Stříh

Stříhu využívám minimálně. Původně jsem zamýšlela, že by ve filmu nebyl vůbec, protože se scény měly „přelévat“ jedna do druhé a nebylo by potřeba nic vystříhávat. Bála jsem se, aby stříhem nedošlo k rozkouskování děje a aby na sebe jednotlivé scény navazovaly a nepůsobily nepřirozeně. Na několika místech jsem tohoto výrazového prostředku nakonec ale přece jen využila. Zejména pro rychlý přechod děje do jiného prostředí a na práci s detaily. Kde jsem plánovala stříh, tam se udělaly přesahy. Úplně vystříženo bylo jen opravdu minimum materiálu.

4.3 Nazvučení

Bez předchozí komunikace a domluvy se zvukařem Dušanem Kozákem bych asi nikam nepokročila. Finálnímu nazvučení filmu ve zvukovém studiu v Bratislavě předcházela řada setkání s ním a diskuse o všech možných aspektech a významech zvuku ve filmu. Nebyla to jednoduchá cesta, já si však tuto mezinárodní spolupráci nemůžu vynachválit. Do budoucna jsem si tím vytvořila myslím také velmi užitečný kontakt. Práce se zvukařem na mém filmu byla přímo fantastická a při zpětném ohlédnutí vidím, že jsem měla i velké štěstí.

Spolupráce se zvukařem pro mě totiž vyplynula v podstatě náhodou, přišla jsem k němu doslova „jako slepý k houslím.“ Měli jsme totiž na škole možnost představit svoje projekty studentům – zvukařům z Bratislavy a čirá náhoda tomu chtěla, že jednoho z nich zaujal právě můj film. Asistence zvukařů měla být pouze u dotovaných projektů. U našich předchozích projektů jsme povětšinou zastávali všechny „štábové“ profese, včetně ozvučení a

podle toho to vypadalo. Například moje zkušenost v tomto směru byla jen okrajová a tak jsem aktivitu Dušana Kozáka jen uvítala.

Ještě než jsem začala natáčet, vybrala jsem si jednu konkrétní melodickou skladbu, kterou jsem chtěla použít k obrazu. Měla to být vlastně „animace na obraz“, obdoba videoklipu. Takže jsem si žádné poznámky (například ruchy) do storyboardu vůbec nezapsala. Měla jsem pocit, že to nebudu potřebovat. Zvukař se mě ptal na jednotlivé scény ve filmu, jejich význam, co tím chci říct atd. Na všechny jeho otázky jsem však neuměla úplně dopodrobna odpovědět, protože jsem o těch věcech předtím neuvažovala. Nicméně od samého počátku mě odrazoval od použití mnou vybrané hudby. Argumentoval její přílišnou monotónností a výraznou melodičností, což přebíjí děj. Poukazoval na „sílu“ příběhu samotného, který si zaslouží naplno se zvukově projevit. Hudební atmosféra by měla podle zvukaře být rovnocenným partnerem a podpořit dění v obraze. Obraz i zvuk by měl být vyvážený. Stanovili jsme si předběžně termín našeho dalšího setkání a dohodli se, že to do příště promyslíme a pak podle toho budeme pracovat.

Původní domluva se zvukařem byla taková, že pod hudbu vytvoří jen ruchy. Jenomže to nebyl zvukař ledajaký a mile mě překvapil. Doslova mě zaskočil svojí verzí, kterou si provizorně a z vlastní iniciativy připravil. Místo mnou uvažované hudby použil klasickou skladbu a jednotlivé scény podpořil ruchy. Předvedl mi, jak se dá s filmem pracovat a jak taková „maličkost“ může ovlivnit celkový dojem filmu. Nadchl mě tak, že jsem se celé hudební aranžmá rozhodla přepracovat.

Ještě stále nebyl film úplně dokončen, takže pro mě byla další motivace si s natáčením pospíšet a co nejrychleji se pustit do kolorování. Příběh totiž bude působit úplně jinak v barvě. Na začátku naší nové spolupráce na nových podnětech jsme si museli vyjasnit, jak budeme s filmem hudebně zacházet. U všech scén jsem úplně jasno ještě zdaleka neměla, rozhodně jsem je ale nechtěla ozvučit pomocí reálných ruchů, protože můj příběh takový prostě není. Vyprávím stylizovaně a tomu by mělo odpovídat i ozvučení. Chtěla jsem zřejmou a výraznou atmosféru a prostor měnící se podle scén. Ty se střídají v rychlém sledu jedna za druhou a není tu moc prostoru na nějaké rozvinutí hudebního a zvukového motivu. Trošku jsem se tedy obávala, aby to nepůsobilo příliš rozbitě. Dušan Kozák je pra-

covně velice vytížený člověk, kromě spolupráce se mnou zvučil film i další moji spolužačce, studuje na vysoké škole a souběžně pracuje v rozhlasu. Mezitím jsme samozřejmě oba hledali a improvizovali. Nevěděla jsem, kudy se to bude ubírat. Až se věci daly opět do pohybu. Konečně jsem měla hotovou zhruba polovinu filmu barevně a na tu jsme mohli začít zvučit. Pomalu se to začalo rýsovat a ubírat očekávaným směrem. Většina použitých ruchů pochází ze zvukařovy soukromé databáze, některé zvuky jsme ale nahrávali až na místě. Oba jsme měli nápady, které jsme buď na místě zavrhlí nebo rozvíjeli dále. Pokaždé, když jsme se viděli, přivezl s sebou ukázky a my si tak mohli konkrétně říci, je-li to správná cesta nebo ne. Tím, že je můj animovaný příběh tak trochu postavený na hlavu, měli jsme o to větší prostor pro zvukové vyjádření.

Většina lidí například logicky předpokládá, že telefon nevydává zvuky jako slon. Tyto a další prvky se nám ale natolik zalíbily, že jsme se snažili obrátit skutečnost naruby a vnést do dění trošku humoru. Ukázkovou scénou je například průlet písmeny v krajině, kde na jedné straně hraje nějaký africký hudebník na bubínky a z druhé strany ho doprovází slovenský Jánošík na fujaru. Myslím, že toto spojení funguje báječně. Věci si ve filmu prostě žijí svým vlastním způsobem, my je jenom vhodně zvukově podpořili. Je to zjevně i skrytě promyšlené tak, že po celý film vlastně v předstihu před divákem uvádíme scénu, která bude teprve následovat.

Při autorském způsobu práce, kdy si člověk vytváří vlastní scénář a dramaturgii, postupy i výtvarné pojetí, je docela komplikované s někým spolupracovat. Každý člověk má v hlavě své vlastní specifické představy a sdílet je smysluplně s druhým, to není vůbec jednoduché. Spolupráci se slovenským zvukařem si proto velmi cením, přinesl spoustu osobitých podnětů a o všem co dělal, hluboce a konstruktivně přemýšlel. Hodně mi pomohl jeho nezájatý názor, kdy se mě například ptal na různé věci k filmu, o kterých jsem dříve vůbec neuvažovala. Několikaměsíční práce na filmu způsobila, že jsem ztratila racionální pohled na svoji práci. Je dobře, že se do toho vložil další a navíc zkušený člověk, protože mi po tak dlouhé době chyběl odstup. Zvukařovy nové podněty byly pro mě nesmírně důležité.

Při ozvučování jsme ovšem narazili na jeden problém. Pracovali jsme zřejmě až příliš mechanicky, nevážalo nám to, bylo v tom cítit nehotový polotovar. Dosazovali jsme na každou scénu ruch za ruchem a neuvědomili si, že výsledek je roztříštěný. Ale, a na tom jsme se shodli oba, chyběl tomu všemu sjednocující prvek. Vyzkoušeli jsme mnoho věcí, na určitá místa jsme třeba použili ženský vokál, který se v průběhu děje občas připomenul. Nápad to byl dobrý, ale zpracování se mi přece jen nezamlouvalo. Vyprávělo v ten moment jiný příběh, což nefungovalo podle mých představ.

Až přišla spásná myšlenka – použít rytmiku. Nastartuje se na začátku a v různě skrytých, více či méně čitelných formách se připomíná po celý film. Ještě bylo potřeba si s tím řemeslně pohrát, ale věděli jsme, že to je ono. Že máme to hlavní. Zvuk dodal filmu atmosféru a tempo.

Finální nazvučení jsme stihli udělat za dva víkendy. První proběhlo u nás na škole ve Zlíně, kde jsme hledali ty správné zvuky a budovali jakousi hrubou kostru. Až ve studiu se zvukařem jsem zjistila, jak je vše komplikované a jak byly mylné moje představy, kdy jsem čekala, že to budeme „sekat jak Baťa cvičky.“ Ne všude naše zvukové variace fungovaly, takže jsme se museli častokrát vracet a hledat jiné možnosti. Za tu dobu jsme se dokonale „vyladili“ na stejnou notu a díky tomu jsme se dokázali shodnout. Můj zvukař byl a je člověk obdivuhodně přizpůsobivý a trpělivý, jeho pomoci si velmi cením. Ve Zlíně jsme tehdy nazvučili jen polovinu filmu, zbytek jsme tedy museli stihnout v Bratislavě. Probrali jsme i zbývající části filmu, na něž se dřív nedostalo.

Udělal jsem si výlet a po několika letech jsem se znovu podívala do Bratislavy. Nepřijela jsem však za zábavou, čekala nás práce. Hned na úvod jsme ve studiu museli řešit nenadálé technické problémy, které nás jakoby zkoušely, co vydržíme. Pustili jsme si předchozí variantu ze Zlína. Trošku jsem se ulekla, vytvořili jsme totiž v podstatě horor. Ty zvuky byly tak agresivní a působily tak zvláštním způsobem, skoro až tísnivě, že jsme většinu času zjemňovali a upravovali již dosazené ruchy. Hodně jsem ocenila vlastní iniciativu zvukaře, který mezitím, kdy jsme se neviděli, nahrál s jedním hudebníkem nové skladby pro film. Dost to pomohlo vyřešit pár zapeklitých scén. Dušan Kozák je prostě člověk na svém místě a má pro to co dělá obrovský cit. Nelze říci, co nám dalo nejvíce práce, rozhodně si ale považuji, že jsem měla příležitost pracovat s takovýmto profesionálem.

5 ZÁVĚR

Úkolu vytvořit animovaný film jako bakalářskou práci jsem se zhostila podle svého nejlepšího vědomí a znalostí, čímž samozřejmě neříkám, že by to nešlo jinak. Můj „Labyrint“ je výpovědí o současných mých schopnostech a možnostech a byla bych ráda, kdyby byl v tomto ohledu chápán a hodnocen.

5.1 Ponaučení a reflexe z tvorby

Předložený výsledek jistě nebude perfektní, s výsledkem mohu být spokojena tak na půl. Nikdo učený z nebe nespadol a ani já nejsem génius, který se za tři roky naučí animovat. Mohlo to být lepší, ale i horší. Vezmu-li v potaz, že jsem s takovýmto projektem dříve žádné zkušenosti neměla, nedopadlo to zas tak špatně.

S jistotou teď vím, že se více než stonásobně vyplatí projít si pozorně scénář a připravit se v předstihu na všemožné komplikace, které mohou nastat. Totiž aby výsledek za něco stál, je potřeba se práci plně věnovat, což obnáší neuvěřitelné množství času. Hlavně nepodceňit přípravu. Do budoucna si z toho беру ponaučení, protože bych rozhodně chtěla v tvůrčí práci pokračovat dál. Je všeobecně známo, že u dobře odvedené práce velmi záleží na kvalitě. Do tohoto projektu jsem zpočátku nešla s maximálním úsilím, při ohlédnutí zpět tedy vidím, kde všude mám ještě rezervy. Zároveň však cítím, že jsem se tímto svým počinem překonala. Vystoupila jsem z vlastního stínu a dokázala si, co všechno můžu. Samozřejmě vím, že cesta není u konce a stále je co zlepšovat.

Každý z nás si stanovujeme výšku laťky, ke které míříme. Mohla jsem to v půlce práce vzdát a nemusela nic předělávat, dokreslovat a nakonec ani kolorovat. Svět by se nezbořil. Neslučuje se však s mojí povahou odevzdat nedokončenou nebo dokonce vědomě špatnou práci. Musela jsem ve vlastním zájmu rychle a zásadně změnit přístup k věci. Dohánět nedořešené záležitosti se scénářem aj., to mělo být vyřešené již v přípravné fázi. V běžném zaměstnání by mi to určitě jen tak neprošlo. Protože jsem naštěstí ještě na škole, která má i na tyto věci studenta připravit, můžu to brát jako včasné varování tzv. „bez ztráty kytičky“. A do budoucna si dát pozor.

Jsme první ročník bakalářského studia klasické animované tvorby, skoro se mi chce říci ročník pokusný. V průběhu výuky se proto mnohé s ní spojené teprve hledalo. Bylo pro mě výzvou a dobrou příležitostí vyzkoušet si na vlastní kůži, jak se pracuje na tak rozsáhlém projektu. Po všech směrech bylo ale studium na této škole pro mě přínosem. Jak uvádím na úvod této práce, animaci dnes vidím jako krásný a také náročný obor. Jako obor nedoceněný, jako plnohodnotné umělecké řemeslo, jímž se dá naplnit celý život...

6 SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH PRAMENŮ

[1] VÁVRA, Jiří. *Od impresionismu k postmoderně. Dějiny vizuálního umění*. – 1. vydání – Olomouc : Nakladatelství Olomouc, 2001; 123 s. ; ISBN 80-7182-120-9 ; (citace s. 13)

[2] Ottův slovník naučný. XV. díl (Kr-Li). – 1. vydání – Praha : Vydavatel a nakladatel Jan Otto v Praze, 1900 ; (citace s. 527-528).

[3] WILLIAMS, Richard. *THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT.^(TM). A MANUAL OF METHODS, PRINCIPLES AND FORMULAS FOR CLASSICAL, COMPUTER, GAMES, STOP MOTION AND INTERNET ANIMATORS*. – 352 s. ; Faber & Faber (January 7, 2002) ; ISBN 0-5712-0228-4

Výraz: Labyrint. Dostupný z WWW:

< <http://en.wikipedia.org/wiki/Labyrinth/> >

7 SEZNAM PŘÍLOH

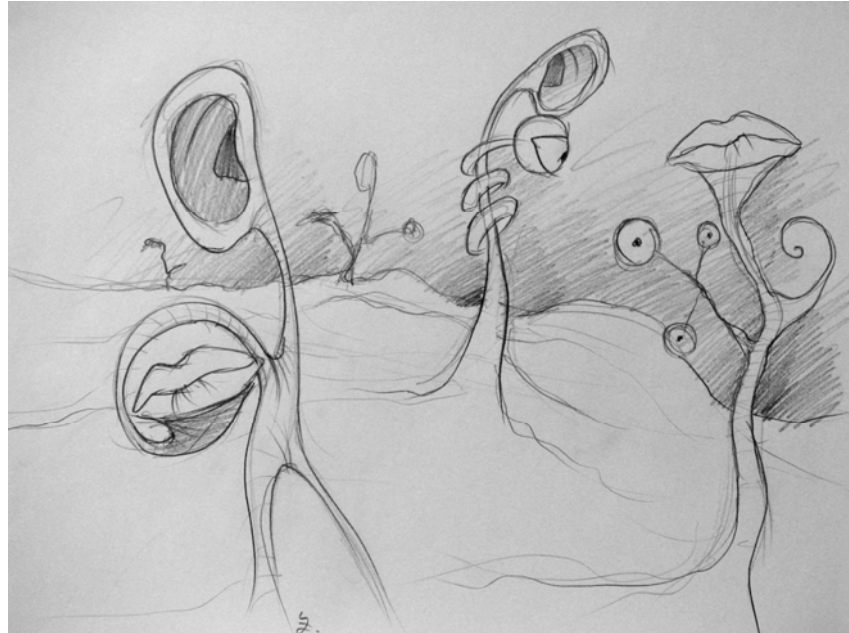
PŘÍLOHA I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

příloha č. 1- 8

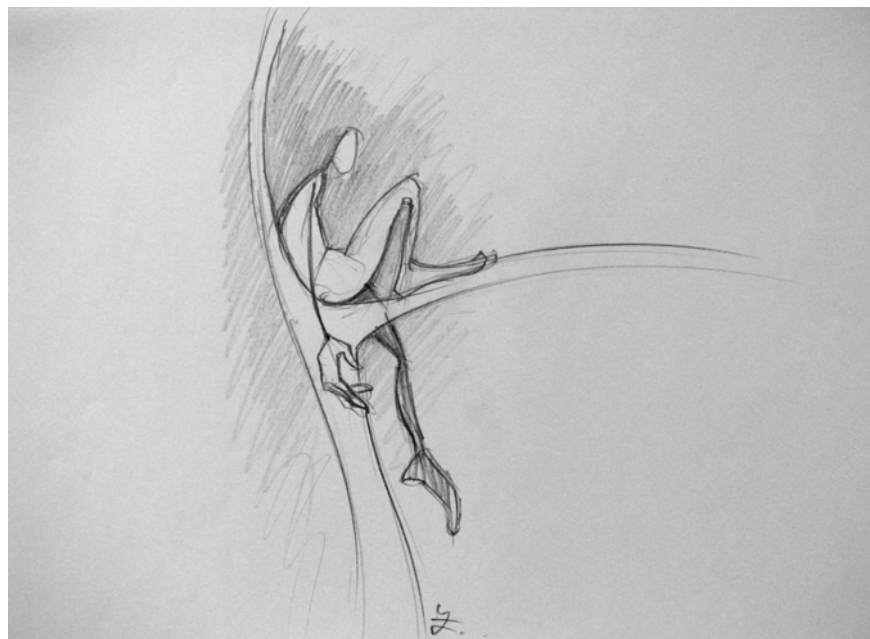
PŘÍLOHA II: PRACOVNÍ POSTUP

příloha č. 9- 17

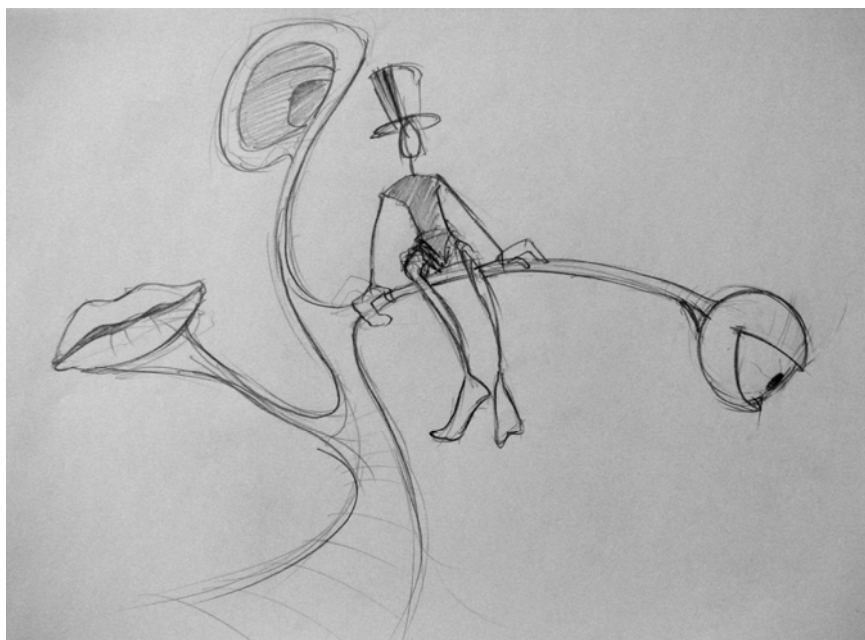
7.1 PŘÍLOHA I: VÝTVARNÉ NÁVRHY



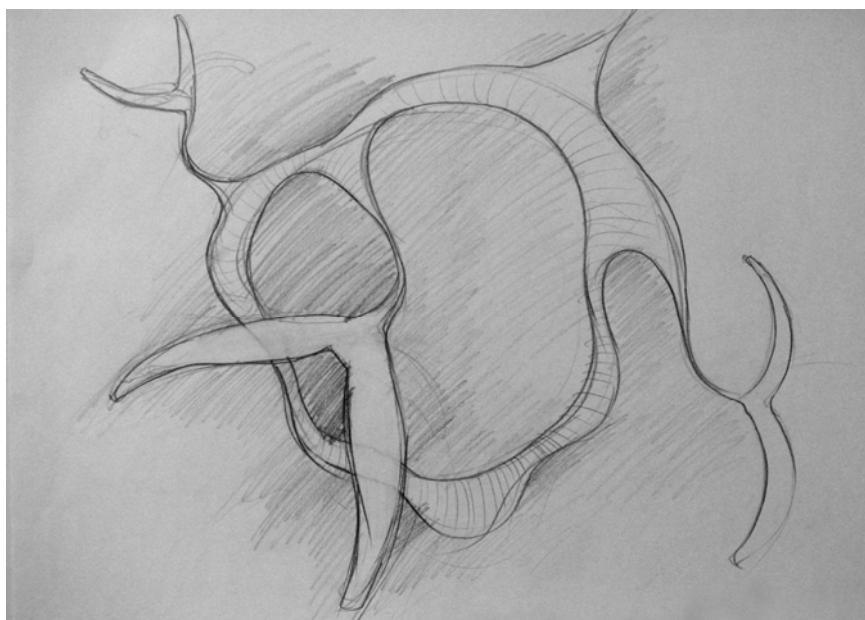
Příloha č.1



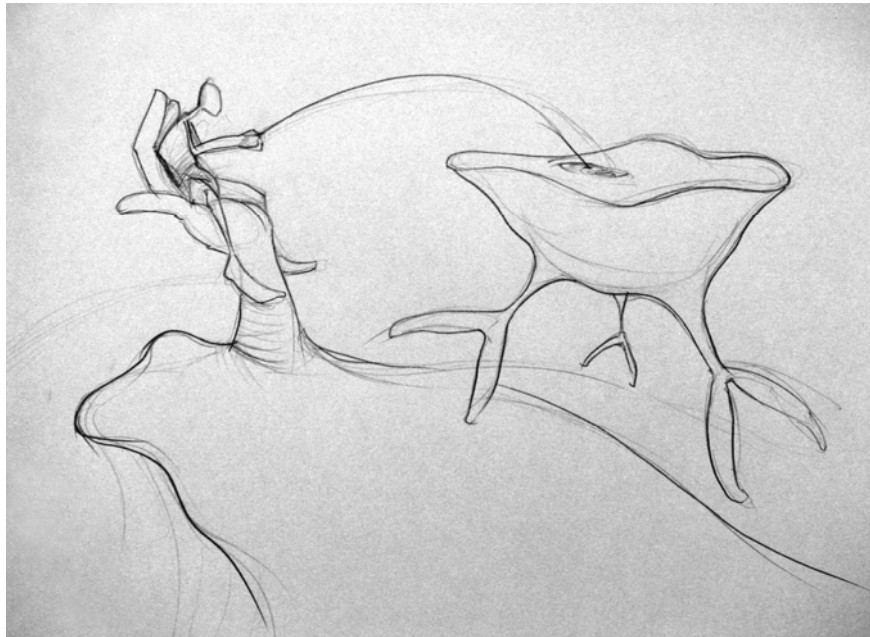
Příloha č.2



Příloha č.3



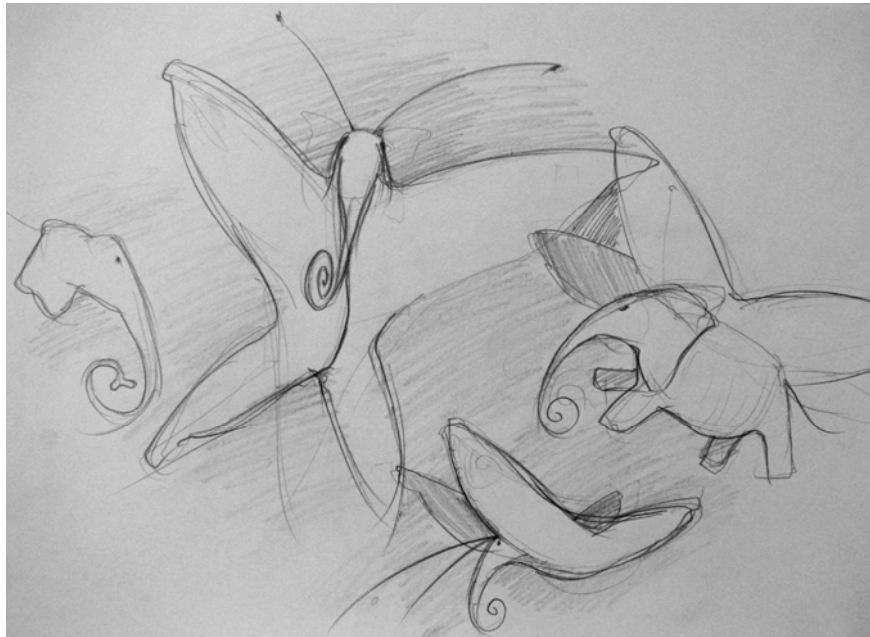
Příloha č.4



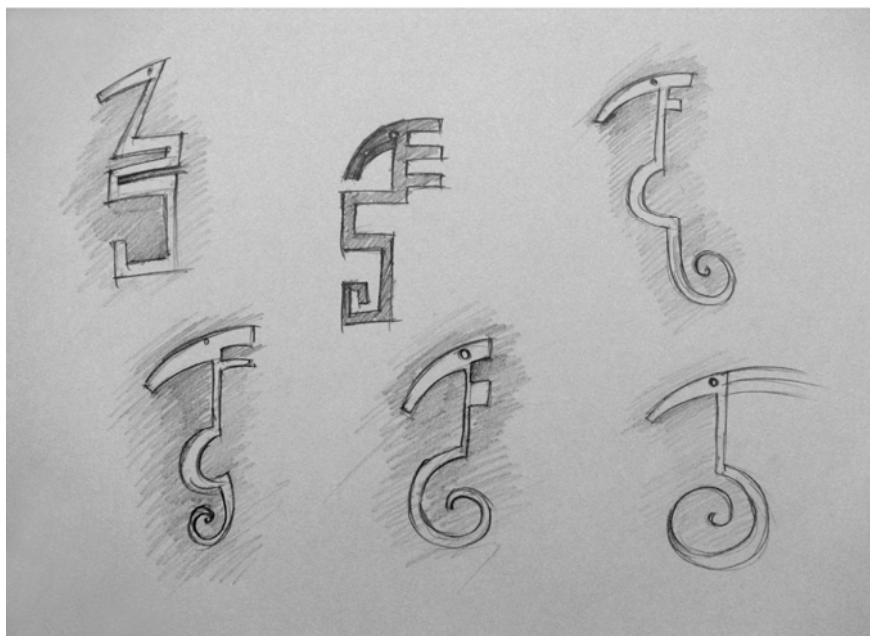
Příloha č.5



Příloha č.6



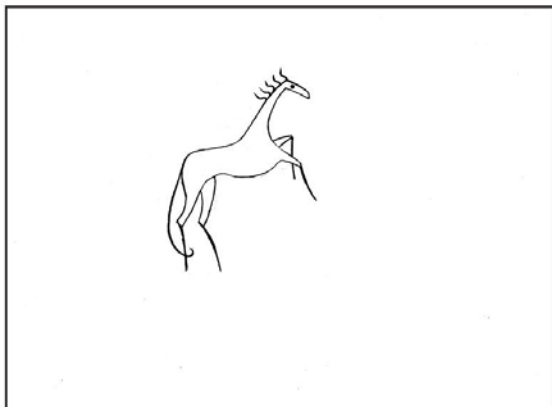
Příloha č.7



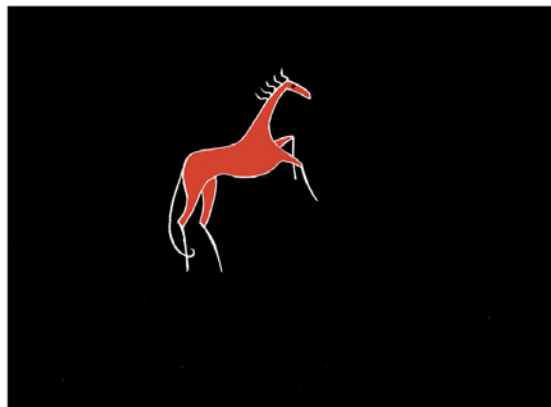
Příloha č.8

7.2 PŘÍLOHA II: PRACOVNÍ POSTUP

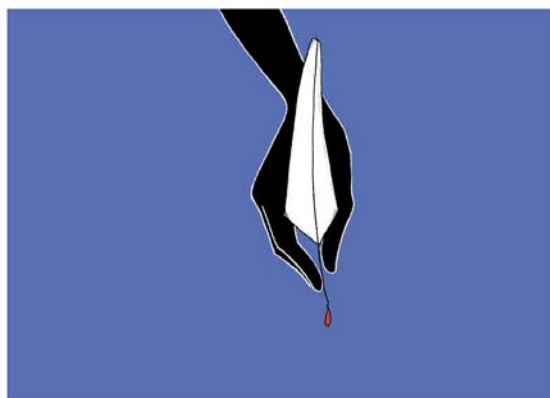
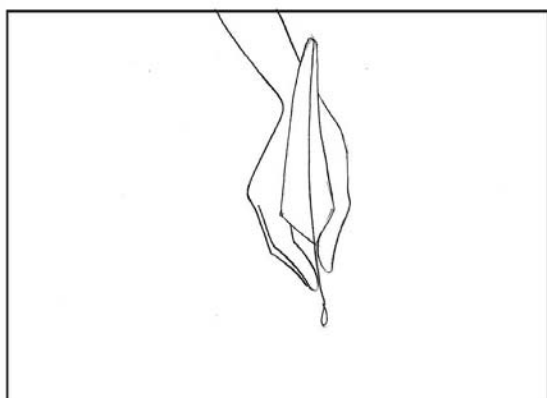
Vyretušovaný černobílý obrázek:



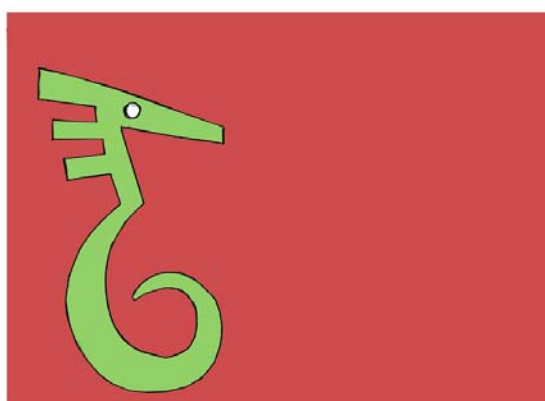
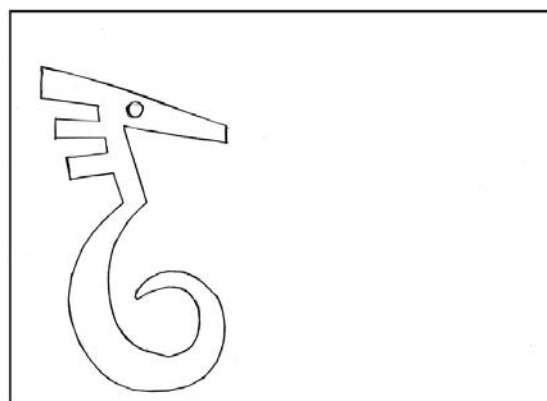
Vybarvený obrázek:



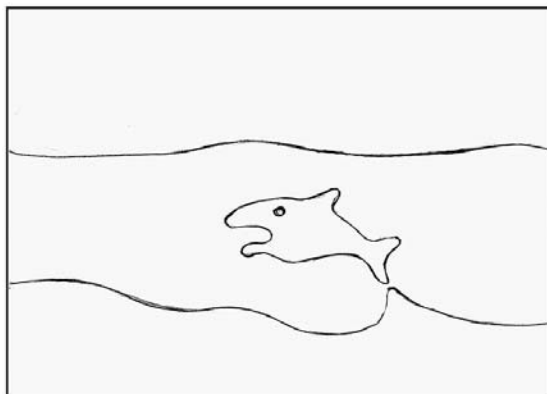
Příloha č.9



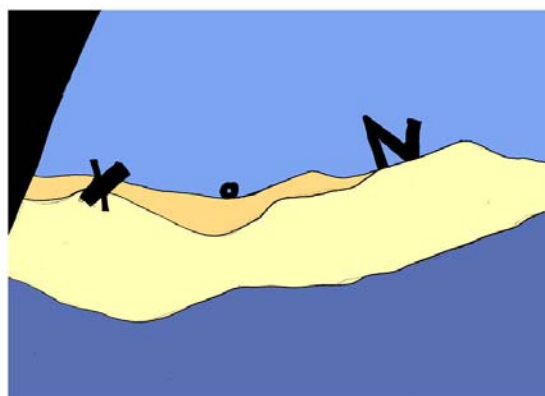
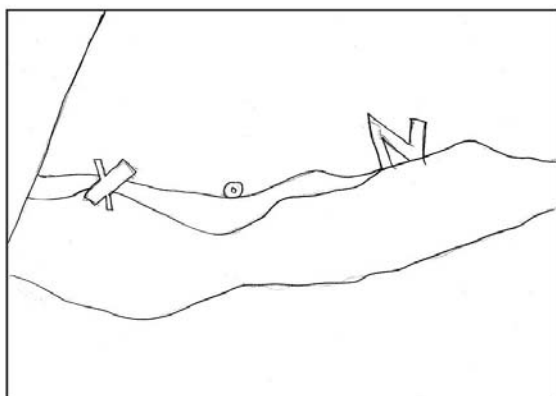
Příloha č.10



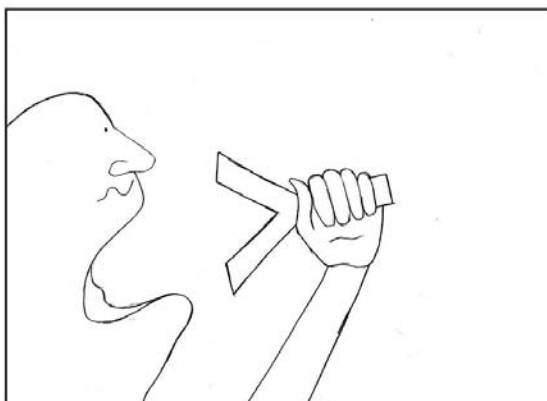
Příloha č.11



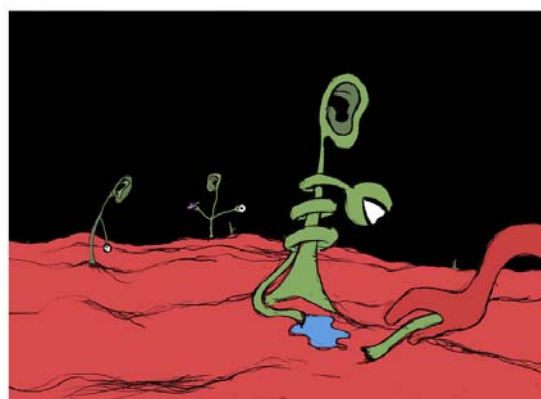
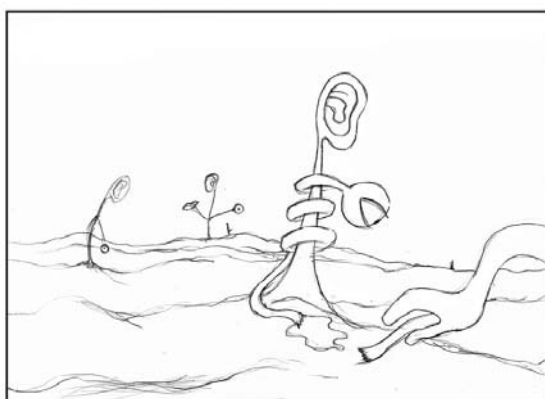
Příloha č.12



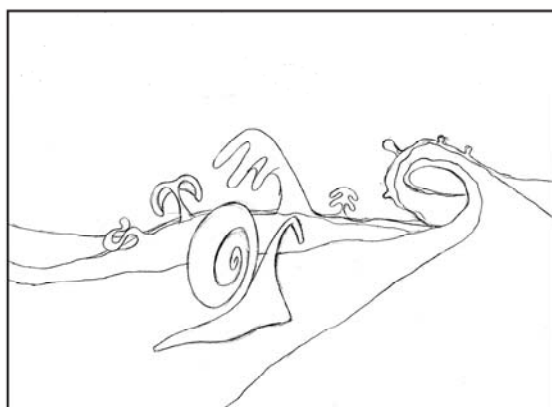
Příloha č.13



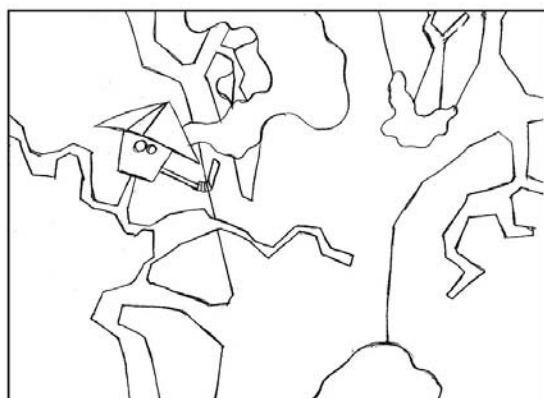
Příloha č.14



Příloha č.15



Příloha č.16



Příloha č.17