

# Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a řešení

BcA. Filip Javora

---

Diplomová práce  
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Animovaná tvorba  
akademický rok: 2015/2016

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Filip Javora**  
Osobní číslo: **K13365**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**

**2. praktická část: Feedback – animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

## **2. praktická část:**

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

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

Seznam odborné literatury:

**WILLIAMS, Richard.** The animator's survival kit. London: Faber, 2001, x, 342 p. ISBN 05-712-1268-9.

**Jeruzalémská Bible: Písmo svaté** vydané Jeruzalémskou biblickou školou. 1. české vyd. Překlad František X Halas, Dagmar Halasová. Praha, 2009, 2229 s., 3 l. obr. příl. (mapy). ISBN 978-808-7183-113.

**KANT, Immanuel.** Základy metafyziky mravů. Vyd. 3., opr. Editor Marina Barabas, Pavel Kouba. Praha: OIKOYMENH, 2014, 103 s. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-501-2.

**POLSON, Tod.** 2013. The Noble approach: Maurice Noble and the Zen of animation design. San Francisco: Chronicle Books, 176 pages. ISBN 978-145-2102-948.

**AMIDI, Amid.** c2006. Cartoon modern: style and design in fifties animation. San Francisco: Chronicle Books, 200 p. ISBN 978-081-1847-315.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**  
Ateliér Animovaná tvorba


Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2015**

Termín odevzdání diplomové práce: **13. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015

  
doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru



## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu 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 ..... 26.4.2016 .....

FILIP JAVORA  
.....  
Jméno, příjmení, podpis



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **ABSTRAKT**

Tato práce je explikací magisterského animovaného filmu FEEDBACK autorů Filipa a Ondřeje Javory. Text dokumentuje vznik snímku od hledání námětu přes samotnou výrobu po konečné úpravy. Součástí explikace jsou, úvahy, postoje autora a výpověď o širším kontextu vzniku filmu.

Klíčová slova: animace, feedback, režijní spolupráce, koprodukce, společenská satira, rešerše společenských témat, kategorický imperativ, zlaté pravidlo, 2D vektorová animace, produkce animovaného filmu, obrazová postprodukce, komponovaná hudba.

## **ABSTRACT**

This thesis is an explication to a master's degree animated film FEEDBACK by Filip and Ondřej Javora. The text focuses on documentation of the making of the film, ranging from the search of the topic through the production to final adjustments. The thesis also includes reasoning and stances of the author and describes the film production in a broader context.

Keywords: Feedback, overhead cooperation, coproduction, social satire, social topics research, Categorical imperative, golden rule, 2D vector animation, animated movie production, image post-production, composed music.

Děkuji mým rodičům za podporu, Ondřeji za spolupráci, Martině za obětavost, panu Hej-  
cmanovi za vlídné slovo, panu Gregorovi za konzultaci, Jakobovi za pomoc, Petře za spo-  
lupracovníky, Pavlovi za zvuk, Lukáši za hudbu a Bohu za příležitost.

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

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>1 PREPRODUKCE</b> .....	<b>11</b>
1.1 NÁMĚT .....	11
1.1.1 Hledání .....	11
1.1.2 První úvahy .....	12
1.1.3 Spolupráce.....	13
1.1.4 Zpětná vazba .....	13
1.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE .....	14
1.3 REŠERŠE.....	16
1.3.1 Témata.....	16
1.3.2 Moralizující přístup.....	16
1.3.3 Kritický přístup .....	17
1.3.4 Nezávazný přístup.....	18
1.3.5 Otázka času .....	18
1.3.6 Míra reality.....	18
1.4 SCÉNÁŘ .....	19
1.4.1 První verze .....	19
1.4.2 Téma.....	21
1.4.3 Princip zmnožení.....	22
1.4.4 Eduard .....	24
1.4.5 Společenská satira .....	25
1.4.6 Konec filmu.....	25
1.5 STORYBOARD .....	27
1.5.1 Animatik.....	27
1.6 NARATIV A DRAMATURGIE.....	29
1.7 VÝTVARNÁ STRÁNKA.....	33
1.7.1 Postavy .....	33
1.7.2 Pozadí.....	35
1.8 TECHNIKA .....	37
1.9 TEST.....	38
<b>2 PRODUKCE</b> .....	<b>40</b>

2.1	OBECNÝ POSTUP.....	40
2.2	TABULKA .....	40
2.3	ČASOVÝ PLÁN A ZMĚNY .....	42
2.4	ROZVRŽENÍ SIL .....	42
2.5	ANIMACE.....	43
2.6	LINKA A BARVA .....	47
2.7	PRÁCE S KAMEROU A VELIKOSTI .....	47
2.8	TVORBA POZADÍ .....	48
<b>3</b>	<b>POSTPRODUKCE.....</b>	<b>50</b>
3.1	COMPOSITING.....	50
3.1.1	Pohyb kamery.....	51
3.1.2	Úpravy.....	52
3.1.3	Barva .....	53
3.2	ZVUK.....	53
3.2.1	Ruchy .....	54
3.2.2	Hlasy .....	56
3.2.3	Hudba.....	57
3.2.4	Mix .....	59
3.3	STŘIH .....	59
3.4	KOMPLETOVÁNÍ .....	60
<b>4</b>	<b>REVIZE.....</b>	<b>62</b>
4.1	HODNOCENÍ .....	62
4.2	CO FILM DAL .....	63
4.2.1	Týmová spolupráce .....	63
4.2.2	Produkční zkušenost.....	64
4.3	BUDOUCNOST.....	65
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>66</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>67</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>69</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>70</b>

## ÚVOD

Diplomová práce, kterou jste právě začali číst, je explikací k animovanému filmu Feedback. Popisuje proces a všechny okolnosti tvorby tohoto snímku. Text vznikl po dokončení díla, takže se jedná o retrospektivní pohled, který vyšel zejména ze subjektivního hodnocení tvůrčího procesu, ale také z dokumentů, scénářů, tabulek, videí, souborů, odborné literatury a velmi fragmentovaného výrobního deníku, který vznikl v průběhu tvorby.

Explikace je určena zejména všem, kteří chtějí o výrobě filmu vědět víc a zajímají se o konkrétní metody tvorby nebo se chtějí jen ponaučit. Místy vyvozují závěry a z nich plynoucí poučení, ke kterým jsem v průběhu práce došel. Informace uvádím z hlediska jednoho z kreativní dvojice autorů, režisérů, animátorů i scénáristů. Z toho důvodu kladu větší důraz na uvedené disciplíny.

Celá práce je rozdělena na logické celky výrobního procesu (preprodukce, produkce a postprodukce) a jejich dílčí části. Mnoho úkonů se spolu mísilo a probíhalo paralelně, proto se nejedná o přesný chronologický postup. Jde spíše o dělení podle principu a charakteru práce.

Pokud jste film, ke kterému se explikace vztahuje, ještě neshlédli, doporučuji, abyste tak učinili. Nebude to trvat dlouho a budete znát kontext, se kterým jsem při psaní počítal.

Pokud jste film už viděli, nenechejte se rušit a pokračujte.

# 1 PREPRODUKCE

## 1.1 Námět

### 1.1.1 Hledání

Námětem to všechno začíná. První a veledůležitý krok. Položme jednoduchou otázku: „O čem film bude?“ Abychom mohli odpovědět na tuto otázku, je potřeba popsat celý snímek v několika větách, k čemuž slouží námět. Lze ho brát taky jako odrazový můstek. Mállokterý tvůrce skončí s filmem přesně takovým, jaký na počátku zamýšlel, aniž by při tvorbě nenašel nové a zajímavější myšlenky a vzkazy lidstvu. Může jít o prosté sdělení, vzpomínku, vtip, úvahu, studii, emoci i literární dílo. Zkrátka materiál, který se rozhodne zpracovat do tvaru animovaného filmu. A protože jde právě o animované dílo, stráví nad zpracováním značný čas. Není pak lehké z množství podnětů vybírat. Ne proto, že by nebylo z čeho, ale právě proto, že jsou možnosti relativně neomezené.

Množstvím námětů a témat počíná vnitřní boj, tzv. rozhodovací paralýza. Lze však nad ní alespoň z části vyvrátit rámcovým ukotvením. Stačí se na věc podívat zúženým pohledem. Nejprve chcete najít něco, co se vám bude líbit. Pak většinou chcete, aby se to „něco“ líbilo i ostatním, nebo alespoň vedoucímu práce. Klíčová je konkrétnost rámců. Možná třeba nevíte, jaký udělat animovaný film, ale možná víte, jak byste ztvárnili například animovaný horor s lokomotivou. Jakékoli omezení paradoxně zvýší pocit svobody při výběru a pomůže vytvořit požadované asociace, ať už se jedná o vymezení žánrem, náladou, postavami, technikou nebo prostředky. „*Nejdříve musíme být něčím omezení, abychom se stali neomezenými.*”<sup>1</sup> Jde o pomůcku, jak rozvibrovat mozkové závitky a zvýšit potenciál pracně propojené sítě neuronů, aby vám ukázala nové atraktivní kombinace. Právě tohle je ta chvíle, kdy obracíte svůj život naruby jako kapsy od kalhot a doufáte, že vypadne něco cenného – vaše zpráva světu. Všechno sice již bylo řečeno, ale nikoli všemi, a zdaleka ne všem.

---

<sup>1</sup> HANSEN, Phil. Embrace the shake. In: *TED: Ideas worth spreading* [online]. New York: TED Conferences, 2013 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: [www.ted.com/talks/phil\\_hansen\\_embrace\\_the\\_shake/transcript?language=cs](http://www.ted.com/talks/phil_hansen_embrace_the_shake/transcript?language=cs)



### 1.1.2 První úvahy

S blížícím se absolventským ročníkem jsem přemítal nad různými náměty. Mezi nové myšlenky jsem zařadil i tzv. šuplíkové projekty. S mým stylem práce, který se vyznačuje kolísavou mírou produktivity, za mnou od jisté doby zůstávaly projekty s realizací v nedohlednu. Váhal jsem, jestli některý z opuštěných námětů nečeká právě na tuto chvíli. Probíráním starších projektů a vlastní introspekcí jsem se dostal až na tvůrčí počátky – náměty a postavy na hraně paměti.

Jedním z vážně zamýšlených témat bylo plnění vlastního dětského snu. Oprášil jsem staré malůvky, krátké kreslené příběhy a hrstku opakovaně užitých postaviček. Dýchala z nich dětská spontánnost a hravá naivita. Cílem by bylo, dát jim (konečně) život a kresby rozpohybovat. Problémem byla velká obšírnost námětu. Neměl jsem vůbec jasno jak pojmut děj a celkový význam filmu. Značná část díla by tak vznikala násilím a výsledkem by mohla být jen bravurní loupež vlastní minulosti. Abych byl upřímný, netroufal jsem si na tak osobní záležitost a děsil se představy, že bych musel z produkčních důvodů výsledek uspěchat.

Další atraktivní možností byl animovaný hudební videoklip. Téma je mi blízké nejen kvůli lásce k tomuto druhu audiovizuálního díla, ale odjakživa jsem si k hudebním skladbám v mysli vytvářel obrazové doprovody a často plánoval jejich realizaci. Unikátní výhodou videoklipu je fakt, že k výrobě není třeba tvořit zvuk, což bych po zkušenostech z minulých let uvítal. Mým námětem byl videoklip ke skladbě *A Dream of Water*<sup>2</sup> (*Colin Stetson*), kde je hudba doplněna nezpívaným mluveným slovem bez jasného narativu (vyprávění) a souvislostí. Obrazové motivy by reagovaly jen na jednotlivé věty, které by dodávaly chybějící téma, předmět a příběh. Videoklip měl vypovídat o hrůzách a dopadech války na jednotlivce. Vše na základě slovní dvouznačnosti a srovnávání životních reálií při konfliktu a po něm, což je velmi vážné téma. Nebýt mých sourozenců, právě byste četli teoretickou práci k filmu s tímto námětem.

---

<sup>2</sup> Album: *New History Warfare Vol. 2: Judges*, 2011

### 1.1.3 Spolupráce

V průběhu hledání námětu se objevila nová možnost spolupráce s mým starším bratrem Ondřejem Javorou, který shodou okolností ve stejném termínu dokončoval magisterské studium na Pražské FAMU<sup>3</sup> (katedra animované tvorby). Přišlo nám oběma vhodné, abychom spojili síly a film udělali společně.

Vždycky jsme chtěli tímto způsobem pracovat. Už předchozí projekty jsme většinou vzájemně konzultovali a dodávali si zdravou míru potřebné kritiky. Navíc jsme si v některých případech vypomáhali s produkcí. Jelikož jsme v životě sdíleli mnohé zkušenosti i vzdělání, byli jsme takřka instantní tvůrčí tým. Stačilo najít správnou příležitost, kterou se stal magisterský film.

Ke vzniklému týmu se brzo přidal také nejstarší bratr Jakub Javora. Jako multimediální umělec a tvůrce designových konceptů, storyboardů a maleb má tvorbou blíže k filmu hranému. Sdílel však naše nadšení ze společné práce a přidal se k tvůrčímu procesu. Na námětu jsme tak najednou pracovali tři a každý se svým originálním pojetím.

### 1.1.4 Zpětná vazba

Šířkou témat jsme se příliš nesvazovali. Během několika brainstormingových sezení jsme postupně přicházeli na preferovaná specifika námětu. Shodli jsme se, že se chceme vydat raději zábavným a odlehčeným směrem. Po několika předchozích vážných projektech jsme chtěli zkusit něco jiného. Humor také přitahuje nadsázku, která je vděčná pro animované pojetí.

Dále jsme uvažovali o hodnotách zamýšleného díla, aby výsledkem nebyla jen vlastní exhibice nebo prázdná slova. Ondřej apeloval na celkovou poučnost, jelikož film, a obzvláště animovaný, je perfektním nástrojem pro výchovu a výuku a to nejen mladistvých. Došli jsme k závěru, že edukační film je jedno z nejrozumnějších a nejhodnotnějších využití animace. Cílem bylo vytvořit komedii s vážným jádrem uvnitř. Film co diváka nejprve pobaví, poté přinutí k zamyšlení.

---

<sup>3</sup> Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění

Výsledkem snažení a kombinatoriky možných řešení byl finální námět filmu Feedback (Zpětná vazba): „Příběh o tom jak by to vypadalo, kdyby se všichni chovali podle jednání konkrétního jedince a jaké následky by toto chování způsobilo.”

## 1.2 Inspirační zdroje

Co bylo inspirací našeho námětu? Při brainstormingu byla řeč o ekologii, globálních i společenských problémech, edukativních prvcích a humoru. Padaly různé otázky: „Proč se takové věci ve světě dějí? Co člověka přiměje ke změně?“ Chvilkovým podnětem byla vzpomínka na dětství, kdy se ptáme po důvodu správného konání: „Proč bych nemohl vyhodit odpadky do lesa? Proč bych nemohl lenořit? Proč bych nemohl lhát ostatním?“ Často se dotazujeme, proč je nám vůbec zapotřebí držet se stanovených pravidel společnosti nebo konceptu správného chování. Rády se takto ptají malé děti: „A proč?”

Odpověď zní: „Jak by to vypadalo, kdyby to tak dělali všichni?”. Je to elegantně filozofická a výchovná odpověď. Co kdyby se všichni zachovali špatně jako já? Byl by všude nepořádek? Nikdo by nic neřešil, všichni by si lhali a svět, nebo spíš systém, jak ho známe, by padl. „Opravdu? To chci vidět!”, napadne nás a nebudeme sami. Tato teze se taky stala jádrem námětu. Jedním inspiračním zdrojem byl tím pádem lidský smysl pro správné chování a známý výchovný myšlenkový model. Jak by vypadal svět, kdyby se řídil mnou?

Jde mimo jiné o uvědomění si lidské podobnosti a potlačení pocitu individuality. Nejsem jediný, kdo se může zachovat tak, jak ho napadne a svým chováním podněcuje druhé. Dělej věci pro dobro společnosti, nejen pro sebe. Jinak řečeno „Nikomu nedělej to, co bys nerad sám podstupoval.”<sup>4</sup> (Tob 4,15) Tato židovská a snad i Boží moudrost, která shrnuje většinu Starého zákona do jedné věty, upozorňuje na potřebu empatie. Dal by se pochopit i jako sobecký důvod, proč nebýt sobecký. Má podobný efekt jako karmický systém příčiny a důsledku. Když se k někomu zachovám špatně, někdo jiný se pak zachová špatně ke mně. Pro mé dobré bytí bych se měl snažit chovat eticky správně a být příkladem společnosti.

---

<sup>4</sup> *Jeruzalémská bible: Písmo svaté vydané Jeruzalémskou biblickou školou.* Překlad František X. Halas, Dagmar Halasová. Praha: Krystal OP, 2010. ISBN 978-80-7195-289-3.

Tento princip také hlásal Immanuel Kant svým kategorickým imperativem, jak jej popsal v knize *Základy metafyziky mravů* (1785) „Jednej jen podle té maximy, o níž můžeš zároveň chtít, aby se stala obecným zákonem.”<sup>5</sup> Myšlenka imperativu je velmi blízká našemu námětu. Nabízelo se tímto také přímé užití Kanta jako postavy v příběhu.

Film získával společenský rozměr. Při vymýšlení námětu a scénáře nám byla inspirací filmová díla vypovídající o společnosti, jejích fenoménech a problémech. Zdrojem byla například díla tzv. záhřebské školy animovaného filmu, jmenovitě snímek *Mrakodrap* (Neboder, 1981). Autor Joško Marušić v něm vtipně popisuje různorodost, ale i podobnost společnosti, pomocí průřezu jednoho mrakodrapu a jednoho dne. Hrstka velmi podobných postav různých osudů se ve stísněné budově snaží žít po svém a navzájem se ovlivňují. V některých aktivitách se však postavy chovají naprosto identicky. Dalším snímkem byla *Škola chůze* (Škola Hodanja, 1978), ve které Borivij Dovnikovič ilustroval lidskou vlastnost vzájemného ovlivňování.

Podobný cíl sledoval také Vladimír Jiránek ve filmu *Zpráva o stavu civilizace* (1981). Jde o obraz rychlé doby s masovými projevy, kde jedinec přestává existovat. Na konání společnosti zde doplácí hlavně životní prostředí, ale do jisté míry i sami lidé. Našemu námětu je tento film velmi blízký v naraci a čase. Byl tedy zdárnou inspirací pro práci s hrdinou, který se pohybuje v mase lidí.



Obr. 1. *Mrakodrap*



Obr. 2. *Zpráva o stavu civilizace*



Obr. 3. *Skizzein*

---

<sup>5</sup> KANT, Immanuel, BARABAS, Marina a Pavel KOUBA (eds.). *Základy metafyziky mravů*. Vyd. 3., opr. Překlad Ladislav Menzel. Praha: OIKOYMENH, 2014. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-501-2.

Krátký film *Good Vibrations* (Jeremy Clapin, 2009) nás zase inspiroval v oblasti morálního rozměru krátkého filmu. Dobro společnosti je zde vyzdviženo nad osobní dobro a je poukázáno i na odpovědnost v případě nečinnosti. Jiný krátkometrážní film od stejného tvůrce *Skhizein* (2008) pak posloužil jako vodítko pro práci s nadpřirozeným fenoménem ve vyprávění. Hrdina se v něm potýká s logicky nevysvětlitelným jevem, který razantně ovlivňuje jeho život. I když jde o jiný žánr a příběh je vyprávěn bez humorné nadšázky, stále je možné využít poznatky ze stavby děje a z expozice problému.

To je však jádrem inspirace. Jde o střípky témat, nápadů a obrazů podněcujících vlastní invenci. Cíleně či podvědomě tak podporovaly, nebo rozvracely konkrétní řešení a formovaly naše názory. Pomohly také při komunikaci v týmu. Bylo mnohem snazší vysvětlit si situaci na základě existujícího příkladu a brát z něj poučení a závěry. Dobře fungovaly jako odrazový můstek pro tvorbu.

### 1.3 Rešerše

Námět se zabývá společenským tématem a o společnosti vypovídá. Jak se nakládá v animovaném filmu s takovými případy? V následujících kapitolách rozeberu různé způsoby vetkání společenských témat do animovaného filmu a přístupy jejich autorů.

#### 1.3.1 Témata

Co míním společenským tématem? Všechno, co ovlivňuje společnost a vychází z hromadného chování. Je to široká oblast, ale většinou se v ní dají vysledovat konkrétní fenomény. Od problematiky sociálních tříd přes morální nebo etickou správnost až po konzumní sklony společnosti. Jde o vážná témata, která se často nedají plně obsáhnout. Ve filmech se vyskytují jako hlavní nebo vedlejší motivace děje, často se přímo dotýkají hlavních postav či tvoří jádro zápletky. Mnoho filmových příběhů má sociální rovinu, která se z nich dá vyčíst, ať už to autor zamýšlel, nebo ne, protože jde o výpověď tvůrce, který funguje ve společnosti.

#### 1.3.2 Moralizující přístup

Prvním přístupem k sociální tematice, se kterým se divák potká, je poučný. Jde o pohled, kdy autor poukáže na problém nebo fenomén ve společnosti a poučí diváka, jak ho má hodnotit. Nejviditelnější je u mravoučných pohádek a seriálů pro děti. Většina těch-

to příběhů je cíleně konstruována tak, aby výsledkem bylo výchovné poučení vyrůstajícího jedince. Vznikají tak příběhy o hrdinech, kteří s poctivostí nejdál dojdou, zjistí, že lhát se nevyplácí a ví, že společně všeho dosáhnou snáze. Takové filmy tvoří v myslí diváka pojem o lidském sociálním myšlení, pěstují dobré mravy a fungují jako užitečná rada. Vše v zájmu funkční společnosti.

Nejedná se však jen o výsadu pohádek. Poučení, osobní obohacení a ukázka správného jednání je základem klasického příběhu. Jedná se o jednu z teorií, proč vznikly příběhy pro poučení. Na konci cesty je hrdina zpravidla poučenější a disponuje nově nabytými vědomostmi. Přidání sociálního tématu navíc zvyšuje závažnost problému. Příkladem může být animovaný seriál *Simpsonovi* (The Simpsons, 1989), který je určený pro rodinu nebo *Městečko South Park* (South Park, 1997) pro dospělého diváka. Přes značnou dávku humoru, a v druhém případě i vulgarity, vypovídají často jednotlivé epizody o aktuálních společenských problémech, navrhují řešení nebo poučují o správném jednání. V případě *Městečka South Park* je dokonce epizoda skoro vždy zakončena smysluplným, moudrým a poučným monologem jedné z postav, která shrnuje celý problém. Se snahou poučit úzce souvisí potřeba kritizovat.

### 1.3.3 Kritický přístup

Kritický pohled na společenské dění tradičně předchází proces výuky. Nejprve se poukáže na nesprávné jednání nebo dění, vysvětlí se, proč není vyhovující, a potom se navrhne lepší varianta.

Kritickým přístupem ke společenskému tématu je míněna situace, kdy je kritika na prvním místě a nemá potřebu ukazovat lepší řešení. Autor ví, že je něco špatně, ví proč a předá informaci dál. Správné řešení však nechá na divákovi. Buď není známé, není možné, nebo není podstatné. Znakem takových filmů bývá mnohem větší vážnost a tragické vyznění. Tento přístup může v divákovi zanechat silnější zprávu a povědomí o daném problému. Vytváří nepoměr a znepokojení a více podněcuje divákovu akci. Tvoří dojem náhle odhalené pokřivenosti a ukazuje přímo na otevřenou ránu ve společnosti. Buduje tak smysl k sebereflexi, prevenci a obezřetnosti k jednání ostatních.

Trest za špatné chování bývá často součástí vyprávění a je využíván jako silný závěr. S tím, kdo jedná špatně, to špatně dopadne. Příkladem může být film *Farma zvířat* (Animal Farm, 1954), kde je potrestán totalitní systém, jehož vznik je nejprve pečlivě popsán včetně šech strastí protagonistů. Nebo *Krysař* (1985) Jiřího Barty, který po vzoru

předlohy nemilosrdně trestá pestře vyobrazenou chamtivou a lakomou společnost. Trest lze v příběhu i vynechat, nebo dokonce potrestat nevinného a tím ještě víc znepokojit diváka, což v něm zanechá o něco větší povědomí o problému. Tím se dostáváme k třetí tendenci.

#### 1.3.4 Nezávazný přístup

V tomto případě jde o nezávazný popis společenského fenoménu, kdy tvůrce přehnaně nemoralizuje ani neodsuzuje jednání společnosti. Jen poukazuje a popisuje situaci takovou, jaká je, ať už z pohledu obecného, nebo vlastního. Spadají zde i dilemata, kdy správné nebo jednoduché odpovědi a řešení nejsou zřejmé. Též případy, kdy není účelem odsuzovat a soudit, ale jen informovat.

Soud správnosti, nebo špatnosti konání je zanechán divákovi a tudíž společnosti samotné. Jde často o svědectví nebo modelovou situaci. Jindy zase film plní účel osvěty a disponuje edukativními kvalitami. Společným znakem filmů bývá otevřený konec, který vybízí k vlastní interpretaci a soudu. Jako příklad jmenuji film *Persepolis* (2007) vypovídající o strastech i radostech dospívání íránské dívky, ale i společenskou situaci v její zemi. Film splnil také funkci seznámení s poměry na Blízkém východě. Dalším příkladem je *Valčík s Bašírem* (Vals Im Bashir, 2008), jež je silnou výpovědí o válečném konfliktu a skryté genocidě, které kladou otázky po odpovědnosti a informují veřejnost.

#### 1.3.5 Otázka času

Na tvůrčí přístupy k sociálním tématům lze nahlížet i z hlediska času. Může se jednat o reakci na to, co bylo (*Valčík s Bašírem*), co se děje teď (*Městečko South Park*), nebo co nejspíš bude. Díky fantazijní neomezenosti animovaného filmu je toto médium využíváno k tvorbě obrazu budoucnosti. Někteří autoři tak předjímají budoucí společenské otázky jako *Ghost in the Shell* (Kōkaku kidōtai, 1995) a vizualizují dopady dnešního jednání.

#### 1.3.6 Míra reality

Dalším specifickým animovaného filmu je použití umělecké svobody ke změně reality. Vhodnou úpravou lze dosáhnout silnějšího a atraktivnějšího podání problému. Narážím tím na historickou tradici bajky jako nástroje k předání reálných sociálních vazeb a situací ve fiktivním příběhu. Přece jen, když někdo začne vyprávět o vás a vašich bliž-



ních, nevyhnete se vlastním předsudkům a obrannému postoji. Pokud však ten samý příběh vypovídá o lišce a zajíci, snáze jej vyslechnete a možná i víc vezmete k srdci.

Například v případě filmu *O myšce a medvědovi* (Ernest et Célestine, 2012) bylo téma spravedlnosti a vztahu, navzdory politickému a sociálnímu tlaku, nenásilně a trefně ilustrováno na společnostech myší a medvědů.

Fantazijní ztvárnění příběhu může pomoci i k abstrahujícímu vidění světa a tématu. Vyhne se tak zbytečným zastírajícím okolnostem a nechtěným otázkám. V dostatečné stylizaci tak může dojít k uchopení tématu způsobem „co by, kdyby“. Zde už je realita příběhu podřízena tématu, tak aby jej co nejvíce ilustrovala. Míra reality a fikce závisí na autorově citu a uměleckém záměru.

## 1.4 Scénář

### 1.4.1 První verze

Ať zní námět sebelépe, jde stále jen o začátek cesty. Bylo na čase dát mu konkrétní podobu zpracováním scénáře.

Než k tomu došlo, bylo potřeba nejprve vše pořádně prodiskutovat, sjednotit představy, vybrat správný směr a až potom se propracovat ke konkrétnímu řešení. Fantazii se meze nekladly. Kdyby se ukázalo, že by se z látky dalo vybudovat „parádní“ romantické sci-fi drama, bylo by možné jej vzít v úvahu. První verze scénáře byla výsledkem práce tří autorů.

Začaly vznikat základy scénáře. V žánru jsme měli brzo jasno. Jak z úvah nad námětem vyplývalo, chtěli jsme diváka pobavit a poučit. Žánr se dal zúžit na společenskou satiru (až grotesku) s poučným jádrem. To nás také hned nasměrovalo ke klasickému, divácky příjemnému, dramatickému pojetí ve třech dějstvích (viz. Narativ a dramaturgie). Pro lepší ztotožnění s příběhem a z logiky věci jsme se rozhodli pro jednoho hlavního hrdinu, protože chceme budovat svět, který se řídí podle jednotlivce.

Film měl tedy sledovat hrdinu a jeho neblahý vliv na společnost. Začali jsme vymýšlet a hledat všemožné situace, kde by mohl náš hrdina dělat „neplechu“ a doslovný kategorický imperativ by se postaral o absurdní a vtípné výsledky. Některé situace vznikaly už při tvorbě námětu, kdy padly komentáře k ekologii: „Nevyhodí-li hlavní postava odpad do koše, bude všude nepořádek,“ k ohleduplnosti, „když pojedete na červenou, všichni budou bourat,“ k občanské povinnosti, „nepůjde k volbám, nikdo nebude volit,“

i k životnímu stylu, „opije se, celý svět bude na mol.“ Jakkoliv se bude hrdina chováním lišit od naprosto poctivého občana, bude mít tendenci spustit řetězovou reakci s nemalými následky. Ač jsme hledali případy, které co nejrazantněji ovlivní svět, pořád jsme se chtěli držet při zemi, aby šlo stále o příklady z běžného života.

Co se struktury příběhu týče, věděli jsme, že chceme ukázat, jak se problémy postupně nabalují až ke krizi a naprostému chaosu. Po něm by mohlo následovat hrdinovo poučení, nebo záhuba. Zakončení příběhu jsme nechali záměrně trochu „plavat ve vzduchu“, jelikož až konkrétní verze scénáře měly ukázat, jak a které rozuzlení funguje s celkem.

Na základě těchto rozprav napsal Jakub Javora první verzi. Šlo v podstatě o literární scénář, který byl napsaný skoro jako povídka. Byl obširný, ale hezky nastínil styl humoru a základní strukturu příběhu. Nyní bylo co uchopit, upravovat a v první řadě zkracovat. Následovaly debaty o změnách, jiných „fórech“ a stylech vyprávění. Na jejich základech vznikaly nové verze a iterace scénáře. V dalších krocích jsem společně s Ondřejem Javorou napsal vlastní vizi příběhu, z nichž nejlepší kousky se vybíraly a vetkávaly do společné verze.



Obr. 4. Zavrhnuté nápady: snová sekvence; Edova hlava na všech lidech.

Podoba literárního scénáře byla užitečná jako základ, na kterém se dá stavět a dá se o něm debatovat. Později byl užitečnější spíše scénář bodový, který popisoval příběh jako scény a dějové uzly. Slibovali jsme si od něj větší přehled a kratší formu. Body pomáhaly při konzultacích s vedoucím práce a při budování dramaturgie. Detailní podoba příběhu zůstávala pořád jen v našich představách, což bylo výhodou i prokletím bodového scénáře. Vždy totiž bylo nutné jej převyprávět. Díky tomu se však snadno zkoušely experimentální verze a zapracovávaly nejnovější připomínky. Z bodů šla vyčíst pouze základní kostra.

Naštěstí v této fázi nebylo víc potřeba. Jakékoliv pracně vybudované scény by stejně mohly snadno zmizet při sebemenší změně. A těch bylo mnoho.

Při vytváření scénáře se postupně, a často i opakovaně, naráželo na závažnější narativní otázky, které si nárokovaly hlubší debatu a nabízely vícero východisek. Výsledné řešení bylo potřeba dobře podložit a zdůvodnit. Níže popisují tyto případy.

#### 1.4.2 Téma

Jedna z věcí, kterou jsme často rozebírali a často se k ní vraceli, bylo hlavní téma filmu. Témat bývá ve filmu mnoho a každý si může najít jedno, se kterým nejvíce souzní. Z pohledu konstrukce scénáře jde však o šikovnou pomůcku a bylo potřeba určit jedno téma jako hlavní, které by řídilo další děj a napomáhalo řešení dilemat. Jde o postup, kdy si při rozhodování položíme otázku, zda ta, nebo ona scéna podpoří téma, či nikoli, anebo která varianta s tématem nejvíce souzní.

Z námětu samotného by mohlo vyplývat nejspíše téma typu „není dobré dělat něco, co by nemohli dělat všichni“. Nebyl to zlý začátek, ale vedl mimo pojetí děje skrze jednu hlavní postavu. S tou se měl divák více ztotožnit, aby mu pomohla ukázat princip „z první ruky“. Témat se nabízelo více: „vším, co děláš, ovlivňuješ jiné“ nebo „ve velkém měřítku není maličkostí“. Tato zase nevypovídají o správnosti činu. Více se hlavnímu tématu blíží: „svět je jen takový, jaký jsi ty sám“ a „zlo plodí jen zlo, dobro však zas dobro“. Tato jsme nejvíce exponovali a obzvlášť druhé téma je hezky ilustrováno při obratu hrdiny v kritickém bodě. Nakonec se nabízí již zmíněné biblické „Co chcete, aby lidé dělali vám, to dělejte stejně jim.“ (Luk 6, 31), které z předešlého vychází jako poučení.

Skutečně finální a perfektně uchopené téma filmu jsme nakonec nikdy neměli a formovalo se s každou debatou. I při produkci se stále uvažovalo nad tím, které téma nejvíce „sedí“. Také po promítnutí takřka hotového filmu šlo stále nalézat další. Jedni z prvních diváků našli například téma „chceš-li něco změnit, začni u sebe“. Nakonec film zůstal ve stavu, kdy obsahuje více témat, která jsou zastoupena v různém poměru. Je na divákovi, které si vezme k srdci. Uznávám, že nešlo zrovna o metodický přístup. Podobá se spíše tvůrčímu chaosu, který se na filmu dozajista podepsal. Přesto mám jistotu, že jsme při výrobě filmu měli všichni v tématu jasno a při řešení dilemat jsme vždy byli schopni najít a zdůvodnit nejlepší volbu.

### 1.4.3 Princip zmnožení

Co kdyby se všichni chovali jako já? Zní to jednoduše. Vložme ale tuto podmínku do filmu a do příběhu. Jak bude konkrétně fungovat? Jak se k ní postavit? Hned z počátku jsme pracovali s více přístupy.

Mohlo by jít o prokletí hrdiny. Ten by si žil svůj život v normální realitě, ale z nějakého důvodu by se znelíbil vyšším silám (bohům, nebo duchu Immanuela Kanta) a byl by proklet. Výsledkem by bylo zjištění, že jeho chování je v globálním měřítku neudržitelné. Tento přístup jsme dlouho zvažovali a záběry s rozhněvaným božstvem se dokonce dostaly do prvních verzí animatiku.



Obr. 5. Božstvo a prokletí v první verzi animatiku.

O něco vážnější způsob pojetí by znamenalo přijetí principu jako součásti fiktivního světa filmu. Původem principu je v podstatě fakt, že jde o fiktivní animovanou realitu. Tento přístup se nám více zamlouval, protože jsme nemuseli představovat transcendentní prvky a budovat situaci před a po prokletí. S nimi by se totiž dalo nad filmem mávnout rukou a říct si: „Vždyť mě žádný bůh mě neproklel, tak mě to nemusí zajímat.“ Zákon bez zjevného hybatele se více podobá viditelnému světu. Náš princip zmnožení jde vyzozorovat v běžném životě a také z něj vychází. Jeho původem jsou specifika fungování společnosti a lidské psychiky. Něco, co na nás má vliv, ať už v to věříme, nebo ne. Ve filmu tak jen zobrazujeme známý svět a přeháníme jednu vlastnost. Výsledkem je karikatura reality.

Při vybírání stylu vyprávění s fixním zákonem jsme se brzy dostali k jádru věci. Jedna z nejdůležitějších otázek zněla: „Bude o zákonu hrdina vědět, nebo ne?“ Tento fakt měnil mnohé. Tak by se dal totiž vybudovat příběh, kdy objevení principu by bylo předmětem konfrontace a prvním dějovým zvratem. Hrdina by pak uvědoměle pokoušel jeho limity. A nakonec by (pokud by se z toho nezbláznil) nejspíš přišel na to, jak je nejlepší

se zákonem žít. Hrozilo, že by tím hrdina byl nucen žít stále stejným způsobem poslušným zákonu, což je život v nesvobodě a bez možnosti volby. To se neslučovalo s naším záměrem a konstrukci scénáře by to navíc hodně komplikovalo. Abychom zachovali svobodu hrdiny a jednoduchost příběhu, princip zmnožení je ve filmu všude přítomný, ale hrdina o něm neví a aktivně ho nezkoumá. Ve vrcholu filmu sice reaguje na důsledky svých činů a poučuje se z nich. Neobjevuje však samotný zákon a nezjistí, do jaké míry se svět podřizuje jeho chování.

Tím se dostáváme k otázce, jak moc by měla filmová realita odpovídat zákonu. Přílišné lpění na jednom aspektu filmu nám mohlo jednoduše svázat ruce a některé věci by si prostě protagonista nemohl dovolit, jelikož by to příliš ovlivnilo jeho okolí. Jak bude svět na jeho činy reagovat? Když něco udělá, všichni ostatní nemají jinou možnost, než udělat to samé? Přístupů, jak už to tak bývá, bylo více. Jedna z prvních verzí scénáře byla napsána tak, že každý prohřešek hrdiny se mu v příští scéně vrátil. Pokud někomu vynadal, vzápětí někdo jiný vynadal jemu. Šlo o svět se striktní kauzalitou. Tím pádem však chyběl správný vrchol příběhu, jelikož za každou akci ihned přišla reakce. Hrdina hned dostal to, co si zasloužil.

Nakonec jsme zvolili volnější přístup. Místo toho, aby ostatní přímo opakovali každý hrdinův pohyb, nebo mu vše vraceli stejným způsobem, imitují ho v širším hledisku. Pokud protagonista něco ukradne, jiný také něco ukradne podle svých možností. Dítě ukradne hračku, politik miliony. Dokud hrdina jedná, jak by jednat měl a nevyhýbá se povinností, žádné změny nejsou patrné. Svět totiž v tu chvíli funguje tak, jak by měl. Princip pak poukáže jen na morálně závažnější případy. Konflikt hrdiny se světem a eskalaci problémů lze vybudovat na neustálém odkládání povinností a ignorování následků.

#### 1.4.4 Eduard



Obr. 6. Jeden z prvních výtvarných návrhů Eda.

Kdo tedy bude správný hrdina? Kdo diváky provede absurdním pojetím světa? Jedná se o klišé, ale chtěli jsme obsadit nejtypičtějšího člověka, jaký vás napadne. Tak vznikl Ed (celé jméno je nejspíš Eduard, ale nikdy ho nebylo potřeba určovat). Pracující bílý muž střední třídy, který žije v rodinném domku na kraji města, kde má manželku a dvě děti. Jde o reprezentativní vzorek naší západní společnosti. Nejnórmálnější z normálních, jeden z mnoha, typický „kravaťák“ – člověk, na kterém zdánlivě nezáleží, jeho rozhodnutí nemá váhu. Takoví lidé tvoří chování většiny, což rezonuje s tématem filmu.

Kdybychom vynalezli bůhvíjak originální charakter s unikátními rysy a atraktivními atributy, přišli bychom o průměrnost a běžnost. Stal by se z toho příběh jednoho velice konkrétního člověka. Chceme však ukázat, jaké by to bylo, kdyby se jednalo o kohokoli, třeba právě vás. Snažili jsme se vytvořit dojem, že bychom mohli takto sledovat jakoukoli postavu ve filmu a všechno by se dělo velmi podobně. Jediné, co našeho Eda vizuálně liší od ostatních, jsou jeho přirozené rysy (vlasy, nos, výška) a vyšší barevný kontrast. Jako bychom jen jednoho z lidí označili a řekli: „Tenhle to je, na toho se dívejte.“

Jedna věc, která Eda dělá originálním, je jeho povolání. O lidech u pásu na letišti se toho moc nevypráví. V tomto případě jde o nutnost vyplývající z námětu. Zvažovali jsme, ve kterém povolání by se co nejlépe ukázal Edův vliv na co nejvíc lidí. A zároveň by šlo snadno demonstrovat, jaké následky jeho chování může mít. Letiště se ukázalo jako jedinečná kombinace výskytu mnoha lidí různých osudů i kultur s potenciálem k velkému průšvihů.

Edova psychika už byla hodně formovaná nutností příběhu. Dá se říct, že se chová takříkajíc lidsky. Jinými slovy preferuje pohodlí a zábavu před povinnostmi a odpovědností. Pokud je něco jen trochu náročnější, hledá okliku. Nejedná tak někdy

každý z nás? Z Eda se stává obraz kritického pohledu na dnešní společnost. Představitel většiny. Stejně většiny, která si bezdomovce raději nevšimne, co může, tak vyřeší jen peníze a hledá sto způsobů, jak si usnadnit život a „ulít se“ z práce. Jsou to ti lidé, jejichž prohřešek přece světem nepohne! Přesně ten přístup, na kterém by se dalo ilustrovat naše téma a takové chování, které může v různé míře rezonovat s každým jedincem.

Ač tohle zní jako snůška špatných vlastností, není to všechno, čeho je Ed schopen. Stále se stará o milující rodinu, což o něčem svědčí. A když jde opravdu do tuhého, je schopen dát ego stranou. Reflektuje tak důležitou myšlenku, že i když nikdo není v jádru zlý, není schopen se chovat neustále správně a spousta malých nedbalostí se sčítá. Jak se říká: „Dábel tkví v detailech.”

#### 1.4.5 Společenská satira

V příběhu může Ed poukázat na spoustu společenských a morálních témat. Jaká to budou? V tomto ohledu jsme nejprve příliš nevybírali. Vymýšleli jsme co nejvíce situací, kterými bychom ilustrovali téma filmu. Některé se nabízely hned. Například zanedbávání ekologie, přílišná spotřeba energií, vyhýbání se odpovědnosti a koloběh nenávisti. Ostatní vznikly při tvorbě prvních scénářů a některé jen z potřeby vyprávění. Jako například zaspávání, nedbalá jízda, nedbalost v práci, apatie, nadužívání legálních drog, pochybná politická činnost a zanedbávání občanských povinností. Většina byla použita jako materiál pro zmnožující princip a díky absurdním výsledkům i pro komický efekt. Příležitostí k humorným scénkám vznikalo mnoho a tím pádem jsme mohli celý film protkat vtipem a gagy. Ne každé téma a humorná situace se nakonec dostaly do finální podoby. S postupujícím vývojem filmu se razantně škrtalo a vynechávalo. Více o tomto procesu v dalších kapitolách.

#### 1.4.6 Konec filmu

Expozice, konfrontace, výsledný konflikt a Edovo obrácení bylo vcelku jasně budované. Jak ale film zakončit? S jakou myšlenkou diváka necháme odejít? Věděli jsme, že chceme naivně pozitivní happyend v závěru shodit. Ukázat, že řešení není tak jednoduché. Navíc šlo o ráznou tečku na konci filmu. Inspirací nám byly například často znepokojivé a otevřené konce v seriálu *Čas na dobrodružství* (Adventure Time, 2010). S konkrétní podobou jsme si však dlouho nevěděli rady a dokonce jsme zahájili produkci bez jednoznačné závěrečné scény, abychom nezdržovali výrobu.



Nejjednodušším rázným zakončením by bylo nastartovat celý koloběh znovu a tím snahu hrdiny kompletně shodit. Buď bychom ho při vyhazování odpadu něčím rozčílili, nebo by odpad přestal být problém a vzápětí by přišel jiný. Jedna verze vedla přes neudržitelnost přehnaně poslušného světa směřujícího k únavě a návratu do starých kolejí. Se snahou hrdiny bychom ale shodili i myšlenku filmu a vyznělo by to tak, že jakákoli snaha je marná. Řešením nakonec byla obměna této verze.



Obr. 7. Závěrečná sekvence filmu.

Ed se poučí a odpad poslušně vyhodí. Jeho soused však ne a hodí odpad za plot na Edovo auto. První reakcí je šok, překvapení a snad i pobavení. Druhou reakcí je otázka „proč?“ To je hlavní kvalita takto ztvárněného konce. Nutí diváka zamyslet se a nejen přijmout, že všechno je tak, jak má být, nebo se jen zasmát a smést všechno ze stolu. Jde z naší strany tak trochu o schválnost, kterou boříme náš zákon, jež jsme tak pracně budovali. Nutíme tím diváka přehodnotit situaci. Opravdu to byl Ed, kdo všechny vedl? Nebo se to jen zdá, protože se všichni chovají podobně? A pokud své činy napravím, co s lidmi, kteří se nepoučí? Jak předejít tomu, aby někdo další nepřevzal hříšnou iniciativu? Jak odolát poznání, že mé činy nemusejí mít vždy zjevný dopad? Vyslovujeme tak otázku: „Co teď? Co s tím?“ a zvýrazňujeme ji Edovou reakcí na susedovo konání. Nerozčílí se, ani není zklamaný, jen překvapený a s tázavým výrazem se podívá do publika, jako by otázku kladl právě jemu. Úplný konec tak boří „čtvrtou stěnu“ a ptá se diváka, co si z filmu odnesl a jak by měl Ed zareagovat. To odpovídá zvolené cestě, kdy doufáme, že si divák bude na konci filmu klást otázky. Podobně, jako v případě tématu, mu necháváme volnou ruku v interpretaci.

Tímto způsobem se scénář postupně měnil, osekával, piloval a dával dohromady. Výsledkem by správně měl být scénář technický, ale na příliš mnoho otázek bylo možné odpovědět až konkrétním obrazem a časováním. V momentě, kdy jsme si byli dostatečně

jisti s příběhem a další změny neměly být příliš razantní, jsme sepsali hrubou verzi technického scénáře. Šlo jen o podklad k tvorbě storyboardu, na který jsme plynule navázali.

## 1.5 Storyboard

Mnoho detailů, záběrování a rozvržení scén měl určit až storyboard. Ať už scénář popisuje scénu sebelépe, jeden obrázek storyboardu mluví za vše a navíc mnohem přehledněji a rychleji. Zde byl ten moment, kdy jsme z textu začali vytvářet film. Storyboard však není všechno, pořád tu chybí podstatný faktor času, který měl přinést až animatik. Vyrábět napřed statický storyboard, a potom ho teprve stříhat do časové linky, nám přišlo zbytečně pracné. Bylo by to časově náročné a nepříliš dynamické. Bylo rozhodnuto, že místo storyboardu budeme tvořit přímo animatik.

V digitálním prostředí a s využitím správných nástrojů jsme byli schopni tvořit animatik poměrně rychle. Veškeré přemýšlení nad kompozicí a stříhem sice zpomalilo postup, odpadla však nutnost zdlouhavého převodu na časovou linku a navíc jsme mohli ihned hodnotit funkčnost záběrů na časové ose.

### 1.5.1 Animatik

Po zkušenostech z minulých projektů jsme pro tvorbu animatiku sáhli po programu Toon Boom Storyboard Pro 3D, který dokonale vyhovoval našim požadavkům. Umožňuje totiž rychlou tvorbu a úpravu obrazových oken a jejich následné umístění v čase. Jinými slovy funguje jako editor videa, do kterého se dá přímo kreslit obsah. Navíc disponuje funkcemi pro práci se scénářem a usnadňuje výrobu.

Příběh jsme začali postupně dávat do obrazu. Rozdělili jsme jej na logické části a každý z dvojice pracoval na některé z nich. Umožnilo nám to pracovat na více pasážích najednou a soustředit se na menší uchopitelnější celky. Pak se vše spojilo do jediné sekvence, kde vznikala finální podoba. Dokud byl scénář v psané podobě, byl stále jen přibližný, proto i teď docházelo k viditelným změnám. Většina úprav se však týkala jen dvou problémů. Film byl příliš dlouhý a postrádal náležitý spád.

Po první verzi, s úplným dějem od počátku až do konce (trvání zhruba 8 minut), následoval proces škrtnání a osekávání známý jako „baby-killing” – obětování nápadů a scén pro dobro celku. „Zabíjení vlastních dětí” sice bolí, zato se o ně pak nemusíte starat, což urychlí produkci. Vždycky se ve scénáři dají najít scény, které příběhu skoro vůbec nepomáhají, často

jen zdržují, nebo jsou dokonce v rozporu s tématem. Vše navíc podpořila zpětná vazba profesorů ze strany UTB i FAMU. Zkracování bylo univerzální radou téměř všech. Ivo Hejman nám navíc opakovaně doporučoval razantní časové zkratky a nebojácné zásahy do dramaturgie.

Hned první obětí byla úvodní pasáž, která měla ukázat Edův den bez negativních následků. Projevilo se, že hodně zpomaluje vyprávění, takže se film obejde i bez její expoziční funkce. Zvýšila se tak sice divácká náročnost, ale i záživnost a vyhnuli jsme se zbytečnému opakování a vleklému začátku. Další velkou změnou bylo úplné vypuštění sekvence v Edově domácnosti. Hrdina v ní měl nadužívat elektrické spotřebiče, což by vedlo k přepětí sítě a jejímu výpadku. Kritický komentář o konzumní společnosti a plýtvání energiemi tím bohužel zmizel. Šlo totiž o dramaturgicky slabší část děje. Příliš uklidňovala vyprávění a narušovala celkově vzrůstající zajímavost i absurditu situací. Navíc nepodporovala téma množení, které v domácím prostředí nebylo dost viditelné. Veškeré dění v Edově domácnosti zůstalo ve snídaňových scénách, kterých bylo dostatek. Vznikl svižnější přechod z jednoho rána do druhého bez zbytečného zpoždění. Zmizelo i problémové napojení domácí scény na scénu v hospodě. Původně měl přijít Edův kamarád a pozvat ho na pivo, což bylo v rozporu se zbytkem příběhu, ve kterém byl Ed vždy hlavním hybatelem. Ed se nakonec dostává z letiště přímo do hospody, což je logičtější i z prostorového hlediska.



Obr. 8. Nepoužité a upravené pasáže.

V rámci zkracování doby produkce došlo i na úpravy nebo vynechání několika gagů, které fungovaly jen samy pro sebe. Takové scény šly v případě dostatku času opět doplnit. Jinde, jako například v opilecké sekvenci v hospodě, se měnil způsob záběrování. Z původně zamýšleného dlouhého polocelku, ve kterém by se postavy jeden přes druhého tlačily a objednávaly další rundu, se přešlo na sled krátkých detailů opilecké scény. Pasáž je díky tomu přehlednější, rychlý střih napomáhá gradaci děje a celková náročnost zpracování je mnohem menší.

Výsledkem časových i kosmetických úprav byl finální animatik (zhruba desátá verze) připravený k produkci a řádnému rozanimování v délce do šesti a půl minuty.

## 1.6 Narativ a dramaturgie

Kvalitní vyprávění je často důležitější než dobrý příběh. I dobrá zápleтка nikoho nenadchne, když je slabě podaná. Dramaturgie a stavba příběhu se proto řešila po celou dobu výroby od prvních verzí scénáře přes animatik i animaci až po finální střih. Jde o kritickou část, a proto jsme ji konzultovali s více lidmi, což byli v první řadě vedoucí práce Ivo Hejcman a Michaela Pavlátová. V počátku dramaturgii komentoval také Tomáš Hubáček. Ti všichni vyjadřovali své názory nad stylem vyprávění, jeho tempem a konzistencí světa.

Pokud chceme dobře odvyprávět příběh a při tom pobavit, je dobré mít plán. Krokem číslo jedna je výběr dějové struktury. Standardem dnešní doby se stala klasická příběhová struktura ve třech dějstvích. Je vyzkoušená, funguje a diváci jsou na ni dokonce zvyklí, ba do jisté míry ji očekávají. Bylo tak jasné, kudy se vydat. Ale neznamená to, že by neexistovaly alternativy.

Dalo by se vydat netradiční cestou a přiblížit vyprávění expozici situací a momentů. Šlo by o jistou hru s očekáváním diváka a větší utajení fabule. Rozhodně by tím vznikl snímek pro náročnějšího diváka, což je jeden z důvodů, proč jsme se tímto směrem nevydali. Nezvyklé zacházení s formou narace nám přišlo jako obstrukce mezi myšlenkou a příjemcem. Nechtěli jsme vyrobit film pro pár intelektuálů, ale naopak jej držet „při zemi“. Přednost mělo předání poselství co nejvíce lidem a bez zbytečných kliček.

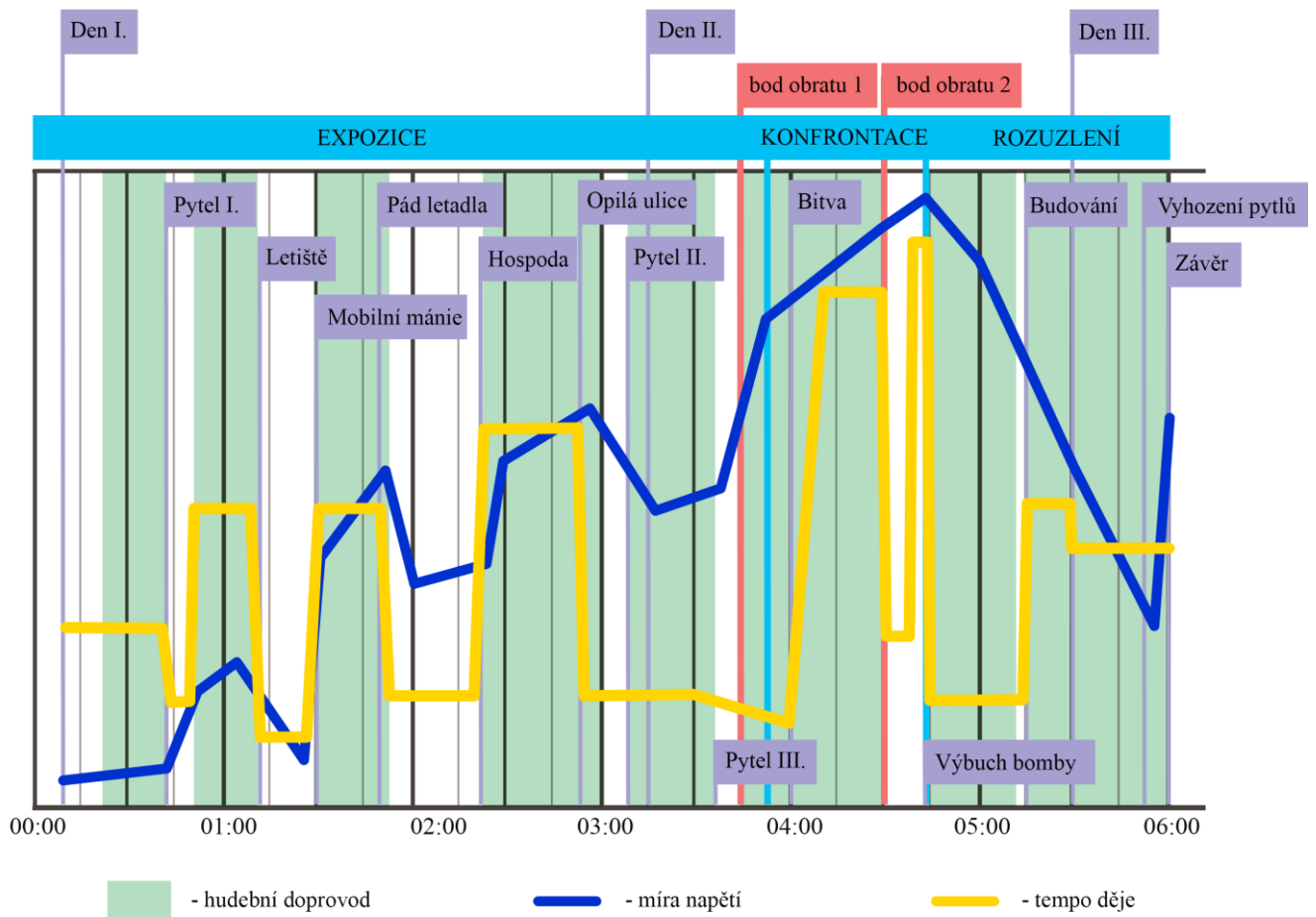
Pro naše účely jsme tak vycházeli z paradigmatu dramatické stavby<sup>6</sup>, jak ji popisuje Sid Field. Expozice, konfrontace a rozuzlení se dvěma body obratu. Ač jde o plán pro celovečerní film, lze jej uplatnit i na krátkém formátu, ale není třeba se ho držet za každou cenu. Tak jsme s ním také nakládali. Nepoužili jsme paradigma scénáře jako šablonu, podle které bychom ho budovali. Spíše jsme jej použili pro kontrolu materiálu, který jsme už napsali podle vlastního citu. Chtěli jsme se přesvědčit, jestli lze v našem příběhu najít tři dějství a jasné body obratu a případně provést úpravy.

Tak se docílilo časového rozdělení filmu do tří dnů, které víceméně odpovídaly třem dějstvím. Využili jsme i opakované snídaňové sekvence pro vyjádření stavu světa a hrdiny. Nedodrželi jsme však časovou symetrii dějství. Expozice je nakonec nejdelší a zasahuje i do druhého dne, následuje ji blesková konfrontace a krátké rozuzlení. Oba hlavní body obratu jsou tak poměrně blízko sebe. Ke stavbě nám napomohl i opakující se motiv pytlů s odpadem. Na něm se buduje hrdinův přístup k narůstajícím problémům a reflektuje jeho vývoj v příběhu.

Další aspekt vyprávění, na který bylo potřeba dohlédnout, byla míra napětí a její dynamika. Hlíдали jsme postupný růst napětí a závažnosti Edových činů. Ale také jsme nacházeli místa pro uklidnění a zpomalení. Vše pro větší proměnlivost napětí a zvýraznění nadcházející akce. Poslední věcí, se kterou bylo nutno v příběhu speciálně zacházet, byl kategorický imperativ. Princip zmnožení není sice hlavní téma, ale bez jeho pochopení lze film také číst. Jde však o důležitý rys fiktivního světa našeho filmu, který provází celý děj. Bylo tak potřeba s ním diváka dobře seznámit a správně uvést do děje. Vtip je v tom, že jsme ho nemohli prozradit příliš rychle, ani pomalu, jinak by vyprávění bylo předvídatelné nebo matoucí. Bylo vhodné pracovat s očekáváním diváků a jejich přístupem ke změnám, které jsou potřeba, ale nesmí se přehánět. Snažili jsme se princip postupně odkrývat tak, abychom později měli jistotu, že divák chápe, proč se věci dějí zrovna takto. Výsledek dramaturgického snažení pak vypadá následovně.

---

<sup>6</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Překlad František X. Halas, Dagmar Halasová. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.



Obr. 9. Graf znázorňující změny napětí a tempa děje na časové ose.

Začátek filmu zobrazuje běžnou realitu, jak ji známe. Napětí v podstatě neexistuje, divácké očekávání je vysoké (film začíná), a tak je tempo ranní rutiny rychlé. Přichází první snídaně s rodinou, kde jde o první delší scénu. Zde je vidět Edův přístup: nestará se, spíše jen všechny využívá, ani chvíli nepobude u stolu. Scéna se zdá být normální, ale zpětně je v kontrastu se všemi dalšími snídaněmi.

Úvodní překvapení pro diváka je Edův první prohřešek, kdy hodí pytel s odpadky za plot. Jde poprvé o svébytnou akci hrdiny. Hned na ni reaguje i první indicie zmnožení, kdy mu soused oplátí stejným způsobem. Jde o malou ukázkou, jak zdejší svět funguje. První příklad zpětné vazby, což je navíc zvýrazněno titulkem. Jízda do práce pak přináší více příkladů, díky kterým se divák s principem pomalu seznamuje. Jde o přechod k dalšímu milníku, navíc jde skutečně o přesun do práce. Tempo filmu je tu proto vysoké.

Na letišti dochází ke zpomalení. Divák čeká na další Edovu akci, další zásah do děje. Ten je záměrně oddálen sekvencí nudy v zaměstnání, kterou budujeme očekávání

a snižujeme napětí před růstem. Reakce na nudu přináší názornější ukázkou principu, kdy Ed zcela svévolně spouští mobilovou mánii, která se nevyhne následkům. Opět při ní zrychlujeme tempo a zase zpomalujeme při návratu k hrdinovi. Komu by princip stále nebyl jasný, pochopí ho při scéně u hořícího letadla, kde je nejnázorněji a v jednom záběru vidět Edův vliv na ostatní. Všichni doslova opakují jeho pohyby.

Jedná se o dramaturgicky komplikovaný moment, jelikož jsme pro lepší gradaci museli nechat pád letadla vyznít naprázdno. Nemohlo jít o příliš velkou katastrofu, protože by zastínila ty následující. Letadlo jsme proto nechali dopadnout mimo záběr a nikdo z přítomných si z incidentu nedělá velkou hlavu.

Od tohoto momentu už počítáme s tím, že divák ví, jak princip zmnožování funguje a zveme ho, ať se sám o tom přesvědčí v barové sekvenci. Bar je ukázkou toho, jak snadno vzniká řetězová reakce, efekt sněhové koule a výsledný chaos na ulici. Finální narušení bláznivého tempa před domem upozorní na opětovné setkání s pytle s odpadky. To reflektuje Edův přístup k odpovědnosti i k chaosu, který způsobuje. Odpovědnost hází na bedra jiných a stále se nepoučuje. Příští ráno je následkem včerejších prohřešků. Snídaně poukazuje na naprosté rozladění světa. To je jedna z indicií pro zákon zmnožení, jelikož je vidět, že ranní kocoviny a únavy po flámu není ušetřen žádný člen rodiny. Edovy činy ovlivňují opravdu všechny.

Zde končí expoziční část filmu. Vše o světě je pověřeno. Jakmile divák princip chápe, další vývoj ho už tolik nepřekvapí, a je schopen předvídat. Proto následuje bod obratu a krize. Scéna, kde se Ed opět zbavuje odpadu a všimá si souseda, je první bod obratu příběhu. Ed začíná reagovat na následky svých činů a tím na princip. Přichází konfrontace. Výsledkem je šarvátka se sousedem a z ní plynoucí celosvětový konflikt. Je koncipovaná jako rychlá eskalace od lokálních ke globálním vztahům. Se zvyšujícím se chaosem dochází k absurdnějším výjevům. Pro názornost jsme také využili paralelního střihu mezi sousedskou a mocenskou potyčkou. Chtěli jsme tím ukázat přímou provázanost jednání lidí a jejich představitelů a také to, kam až může řetězec agrese zajít.

Výsledkem je krize, ve které přicházíme s druhým bodem obratu. Tím je moment, kdy Ed procitne a uvědomí si, kam až zašel. Zde se tempo opět zpomaluje, ale je brzo narušeno vrcholnou krizí (dopadem atomové bomby). Procitnutí v oku bouře je silným emočním momentem. Ukazuje na rizika unáhlených a horkokrevných rozhodnutí a líčí situaci, kdy už není cesty zpět.



Zde by teoreticky mohl být konec filmu. Kdybychom film zakončili po výbuchu, vznikl by pesimistický závěr, který ukazuje na křehkost světa a značnou odpovědnost našeho konání. Chtěli jsme však ukázat naději a řešení. V rozuzlení přinášíme divákovi poslední faktor našeho zákona. A to ten, že u dobrých skutků princip také funguje. Důsledky z toho plynoucí jsou dost jasné, proto jsme neztráceli čas dalším popisem a rychle přešli k zakončení příběhu. Opětovné vybudování zničeného města proto probíhá ve výrazné časové zkratce.

Poslední ráno uzavírá příběhovou trojici takřka utopicky pokojným průběhem. Je navíc zkráceno jen na několik klíčových záběrů kvůli opakování. Před domem se opět vracíme do stejné situace i tempa jako na začátku. Ed je ale tentokrát poučen a odpadky vyhazuje tam, kam patří. Už problémy nezametává pod koberec, ale aktivně je řeší. Stal se pozitivějším a napraveným hříšníkem. V podstatě ukazuje, jak by mohla naše zpráva ideálně zapůsobit na diváka. Protože však svět není ideální, přichází tečka filmu. Je zákeřná, jelikož popře dosavadní zákonitosti fiktivního světa. Nutí diváka k zamyšlení a k odpovědi na otázku: „Co teď?“

## 1.7 Výtvarná stránka

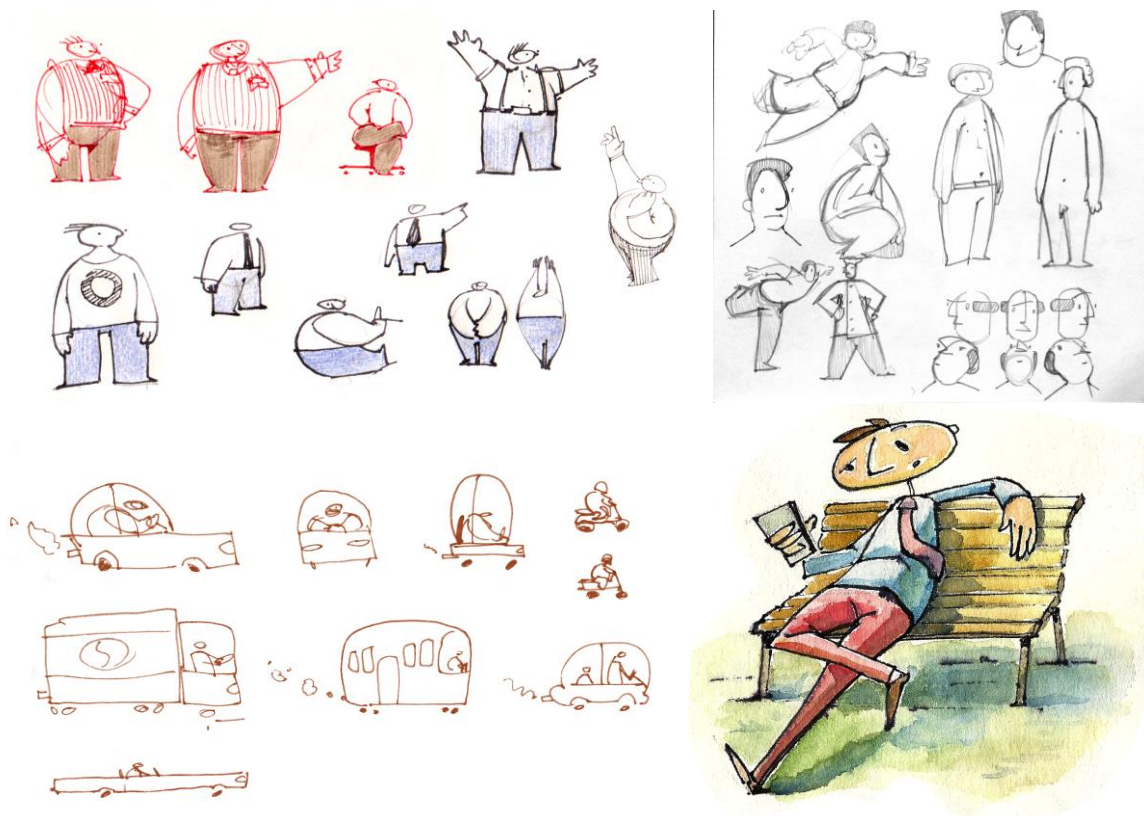
Feedback je film vypovídající o naší společnosti, avšak s dávkou absurdity a humoru. Při hledání výtvarného stylu jsme brali v potaz nutnost realistického pojetí, aby postavy i prostředí stále dostatečně rezonovaly s divákem a dokázaly vytvořit spojitost. Zároveň bylo třeba kýženou realitu potlačit značnou stylizací, aby nikdo nebyl nucen dovádět absurdní situace do důsledků a navíc byl schopen záběr přechít v rychlém střihu.

Posledním a podstatným faktorem pro tvorbu výtvarné stránky byla použita animační technika podobná televiznímu seriálu – digitální kreslená vektorová animace. Vše se muselo podřídit potřebám, ale i svobodě této techniky.

### 1.7.1 Postavy

Věděli jsme, že animátoři budou minimálně dva. Snažili jsme se proto vyrobit postavy s jednoduchou stavbou, základními tvary a jednoduchými principy: kulatá hlava, velký nos, zvonovité tělo, širší nohy, klouby bez hrany, jen pár prstů, málo detailů a to vše zaoblené. To hlavní, co určuje konkrétnost postavy, jsou poměry. Ty jsme se

rozhodli držet v karikatuře, ale stále spíše dospělé. Velikost hlavy k tělu byl jedním z hlavních poměrů. Příliš velké hlavy evokovaly tvorbu pro dětského diváka a oslabovaly vážný podtext příběhu, proto jsou drženy v menším, ne však realistickém měřítku.

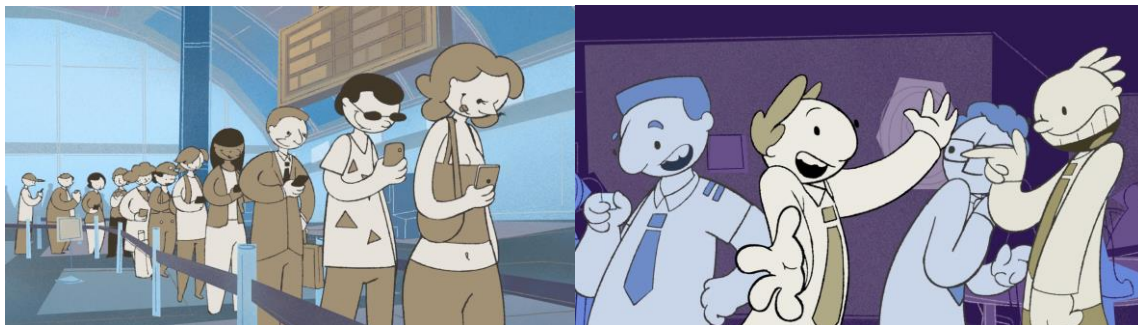


Obr. 10. Výtvarné návrhy hlavní postavy a dopravních prostředků.

Jednoduchost charakteru nejen napomáhá animaci, ale také usnadňuje hrátky s tvarem a snese i drobné odchylky různých kreslířů. Chtěli jsme nechat tvaru značnou míru volnosti a definovat Eda co nejmenším počtem atributů. Pokud pro záběr nebo hereckou akci bude přínosné pravidla porušit, zábrany nebudou nijak velké a Ed bude stále čitelný i při razantní změně. Nechtěli jsme se tak vyhýbat natahování končetin, deformacím tvaru nebo gumovým pohybům postav, ale využívat je tam, kde to bude prospěšné pro akci. Inspirací pro tento přístup byl animovaný seriál *Čas na dobrodružství*, ve kterém hrdinové často popírají kánon pro komický efekt, nebo pro větší vyznění pohybu a výrazu.

Ed jako ústřední postava se stal předlohou všech vedlejších. Jejich podobnost je záměrná a podmíněná dějem. Všechny jsou vytvořeny na stejném základě pro jednoduchost zpracování a vizuální integritu. U filmu o společnosti se dalo očekávat, že bude obsahovat mnoho postav. Náš výtvarný styl proto omezuje jedinečnost charakterů jen na

pár znaků, aby bylo možno rychle a jednoduše vymýšlet nové postavy. Všechny lidi mezi sebou rozlišuje v podstatě jen tvar nosu, vlasy a mužská nebo ženská figura, v případě potřeby i tělesná specifika jako výška a tloušťka. O atributy potřebné pro určení povolání nebo role ve společnosti se většinou postará oblečení a pomůcky stylizované pro čitelnost. Ne nadarmo se říká, že šaty dělají člověka.



*Obr. 11. Ukázka vedlejších postav.*

Barevnost postav a práce s linkou je volně inspirovaná animovanou tvorbou padesátých let. Žádná z postav nehýří barvami a záměrně jsou provedeny v jednom barevném odstínu, většinou málo saturovaném. Hrdina je vždy jen o něco světlejší a kontrastnější než ostatní. Monochromatický přístup pomohl vypíchnout postavy v plnobarevném prostředí a nabízel možnosti barevných hrátek a korelací mezi charaktery a pozadím.

### **1.7.2 Pozadí**

Hlavní výzvou při tvorbě pozadí a návrhu výtvarného stylu bylo jejich množství. I když se ve filmu nevystřídá příliš mnoho prostředí, každý nový úhel kamery znamená práci na originálním pozadí. Z toho důvodu se při vymýšlení hledělo na jednoduchost a rychlost výroby, svou roli hrála i potřeba sjednocení. S velikou pravděpodobností mělo jít o práci více lidí, a proto bylo potřeba přijít na způsob, jak rozdíly v rukopisu potlačit. I přes užití stejné techniky (digitální malba v programu Adobe Photoshop) jsou rozdíly velmi patrné. Uvažovalo se o velkých barevných plochách a prostředí budovaném jen náznaky a symboly. Brzo jsme si vzpomněli na tvorbu United Productions of America z padesátých let a nastudovali jejich přístup. Pomůckou nám byla i výborná kniha

*Noble Approach*<sup>7</sup>, ve které Tod Polson popisuje přístup, který prosazoval Maurice Noble při designu pozadí pro nestárnoucí animované grotesky Chucka Jonese (*Road Runner*, *Bugs Bunny*). Výsledkem je mírně dekonstruktivisticky budovaný prostor, definovaný především nezbytnými atributy a vše ostatní je ponecháno v náznaku.



Obr. 12. Ukázka pozadí.

Základem se stala podmalba prostředí budovaná ostrými hranami s omezenou paletou a občasným použitím textury pro méně sterilní dojem. Stínování jsme omezili na minimum a ne každý předmět je definovaný výplní, která je doplněna o detaily v lince, jež velice volně navazuje na podklad. Vytváří tak dojem ledabylosti a nenucenosti. Pracovali jsme také s úsporou potřebných vodítek k určení předmětu. Osvobození scény od přemíry detailů zrychluje její čtení. Předpokládali jsme, že rychlejší sled scén a změna prostředí nevyvolá takový zmatek.

Vytvoření klíče pro budování pozadí se mělo osvědčit hlavně při práci v širším týmu. Každý bude vědět, z čeho se pozadí skládá, čím začít a jak postupovat. Dalším krokem ke sjednocení pozadí bylo sdružení scén se stejným prostředím. Každou takovou skupinu

---

<sup>7</sup> POLSON, Tod. *The Noble approach: Maurice Noble and the Zen of animation design*. San Francisco: Chronicle Books, 2013. ISBN 9781452102948.



pak dostane na práci jen jeden výtvarník. Změny v rukopisu vzniknou jen při změně prostředí, kde nebudou tolik patrné.

Před malováním pozadí v produkci jsme naplánovali jeho barevnost – tzv. colorscript filmu. V našem případě jsme řešili jen změny barevné palety v průběhu filmu. Nebylo potřeba navrhovat konkrétní scény, ale jen zvolit barevnou škálu pro určitou sadu prostředí.

Výtvarný návrh pozadí zpětně ovlivňoval podobu charakterů a hlavně práci s linkou. Té se v postprodukcí narušovala přesná vektorová hrana, aby se více podobala klasickým technikám a napomáhala harmonii s pozadím. O tomto procesu se více zmíním v kapitole postprodukce.



Obr. 13. Colorscript filmu *Feedback*.

## 1.8 Technika

Animační technika, kterou jsme se rozhodli použít, byla 2D kreslená digitální vektorová animace. Hlavním důvodem této volby byla její znalost a zkušenosti z předešlých filmů, takže nás nezpomalovala neznalost softwaru apod. Jde o velmi praktickou metodu

tvorby v počítači, kde odpadá potřeba skenování nebo snímání fotoaparátem. Pracuje se s grafickým tabletem, který zcela zachovává rukopis v lince a díky vektoru ji lze jednoduše upravovat. Navíc jsme nemuseli tolik brát v úvahu velikost obrazu a rozlišení, ve kterém pracujeme. Následné vybarvování je také velmi rychlé.

Není to však „magická střela“ pro univerzální použití, ale má i své nevýhody. Vektorová linka velmi omezuje výtvarnou svobodu, kdy nelze jednoduše pracovat s průhledností. Práce s tabletem nemusí každému vyhovovat, což specificky ovlivňuje výslednou kresbu. Digitální techniky se málokdy vyrovnají svojí živostí a půvabem klasickým technikám. Z produkčního hlediska jde však o jasnou volbu. Práce v počítači je mnohem rychlejší, pohodlnější, se snadnější kontrolou a změnou výsledku. Jelikož se jedná stále o techniku kreslenou, nikoli např. o digitální loutku, pořád jde o časově náročnou záležitost. Proto jsme se snažili co nejvíce využít dynamickou frekvenci snímků nebo limitovanou animaci.

## 1.9 Test

Animační test posloužil jako nástroj na vyzkoušení všeho zamýšleného. Měl ukázat, jestli bude produkce zvládnutelná, v čem by mohl vzniknout problém a jak rychle se asi bude postupovat. Vybrali jsme pro tento účel jednu ze scén, u které jsme provedli celý výrobní postup. Nevymýšleli jsme speciální scénu pro testování, aby se neanimovalo nadarmo. Pokud by byl výsledek dobrý, mohl by se přímo použít do filmu. Na této scéně jsme si vyzkoušeli animaci a práci s charakterem, tvorbu pozadí a jeho sjednocení s postavou, pohyb kamery, finální kompozici i postprodukční techniky.

Šlo v podstatě o první krok k produkci a důkaz, že proces bude fungovat. Hlavně postprodukční zásahy bylo potřeba vyzkoušet, jelikož pro práci potřebují materiál. Barevnost a práce s pozadím byly také velkou neznámou a test nám pomohl udělat si v postupu jasno. V animaci se pak ukázala nutnost dodržování kánonu a jeho nedostatky. Také se potvrdil předpoklad, že pohyby půjde trochu šidit, aniž by to příliš kazilo celkový dojem. Ne všechno bylo potřeba detailně proanimovat, což mělo značně zrychlit produkci. Test byl úspěšný a tím pádem jsme mohli konečně vkročit do produkce.



*Obr. 14. Zkouška různých pozadí a barevnosti v testovací scéně.*

## 2 PRODUKCE

### 2.1 Obecný postup

Bylo na čase pustit se do výroby. Páteří celého procesu byla tzv. pipeline výroby. Neboli technický postup, kterým byl záběr vyroben. V našem případě se jednalo o následující postup.

Prvním krokem byla příprava záběru podle animatiku (layout). Následovala animace samotná, čili tvorba pohybu, finální časování a veškeré herectví. Jakmile byl záběr rozhybaný a schválený, následovalo barvení. Tento krok zahrnoval nejprve vyčištění linky a následnou výplň prázdných tvarů. Naanimovaný a vybarvený záběr pak čekal na přípravu do postprodukce. Pozadí pro scény bylo také potřeba namalovat a připravit. Následoval compositing, animace kamery, finální barvení, popřípadě efekty a výsledný render. To vše putovalo do střihu, kde se přidal zvuk, a mohlo se exportovat. Taková byla naše pipeline. Obrazovou část jsme měli vyzkoušenou díky testovacímu záběru.

V praxi se v této podobě osvědčila. Až na pár obměn a technických improvizací jsme se jí drželi tak, jak byla navržena. Nejcitelnějším a rychle objeveným nedostatkem byl chybějící plán pro výrobu náhledů. Skoro za každým krokem bylo potřeba exportovat náhled, který by putoval rovnou do střihu, aby byla ke zhlédnutí aktuální verze filmu. Bylo to nutné pro konzultace a později pro spolupráci se zvukaři a hudebníky. Brzy jsme přišli na celkem bezbolestný způsob jak náhledy produkovat. Vždy šlo o malou improvizaci a mírně chaotickou činnost. Jiné závažnější problémy byly spíše technického rázu. Tyto peripetie popíšu v dalších kapitolách.

### 2.2 Tabulka

Scén v animatiku bylo více než sto a bylo potřeba udržet kontrolu a přehled nad veškerou prací. Z toho důvodu jsme si nejprve vyrobili produkční tabulku. Jde o nástroj, který se nám vždy osvědčil, a bez něj by výroba byla příliš chaotická. Tabulka nám pomohla vyznat se v množství záběrů, pomáhala vizualizovat postup a množství zbývajících práce. Pro její tvorbu jsme použili zdarma dostupné nástroje Google Sheets což nám přineslo řadu výhod. Tabulka byla sdílená a kdykoli přístupná online. Tím pádem mělo nad postupem kontrolu více lidí. Díky možnosti editace všech stran a tvorbě komentářů byla



možná snadná domluva a práce s poznámkami k jednotlivým záběrům. Postupem času se tabulka rozrůstala a trochu měnila dle aktuálních potřeb. Ustálila se v následující podobě.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1		jmeno	layout	BG	linka	barva	network	render	post		2,22	notes
2	0010	dum_chrape	1	0	1	1	1	0,1	0		1	X
3	0020	dum_budik	1	0	1	1	1	0,1	0		1	
4	0030	dum_getup	1	0	1	1	1	0,1	0		2	
5	0040	dum_rutina	1	0	1	1	1	0,1	0		2	sprcha
6	0050	dum_snidane	1	0	1	1	0,9	0,1	0		4	zpracovat vrstvu "nadEdem" do networku (maska)
7	0060	vnr_vychazi	1	0	1	1	1	0,1	0		2	
8	0070	vnr_zaplot	1	0,5	1	1	1	0	0		2	
9	0080	vnr_odjezd	1	0	1	1	1	0,1	0		2	co s titulkem ?
10	0090	aut_frci	1	0	1	1	1	0,1	0		1	
11	0100	aut_semafor	1	0	1	1	1	0,1	0		1	v ramci backgroundu
12	0110	aut_plyn	1	0	1	1	1	0,1	0		1	
13	0120	aut_mraceri	1	0	1	1	1	0,1	0		2	třepání auta přidat
14	0130	aut_krizovatka	1	0	1	0,9	0,5	0,1	0		3	poresit barevnost aut... JAK?

Obr.15. Produkční tabulka

Základem je seznam všech scén. Ty jsou identifikované jednak číslem, ale i unikátním názvem. Scény jsou očíslovány chronologicky podle pořadí v animatiku. Číslo jsme vynásobili desíti. Šlo o preventivní opatření pro případ, že by se v průběhu přidávaly nové záběry. I takové věci se stávaly, jelikož konzultace s vedoucími práce neustále probíhaly, takže bylo třeba počítat se vším. Tímto způsobem jsme mohli teoreticky mezi každou scénou vložit dalších devět, aniž bychom porušili číselnou posloupnost.

Speciálním případem byly podružné záběry, což jsou případy, kdy je jeden navazující záběr stříhem rozdělen na více kusů např. při paralelním stříhu. Takové záběry se animovaly v jednom kuse a v tabulce všechny části navzájem sdílely data a odkazovaly jen na první z nich.

Pojmenování scén bylo klíčové pro rychlou interní komunikaci a pro snazší orientaci v jejich množství. Název se skládal jednak z tří písmen označujících prostředí a krátkého vlastního názvu podle obsahu akce. Například název „vnr\_zaplot“ značí scénu v prostředí „venku – ráno“ a akci, kdy Ed hází pytel s odpadky za plot. Šlo o značné zjednodušení organizace práce s adresáři a soubory. Nebylo potřeba si pamatovat čísla záběrů a neustále kontrolovat buď animatik, nebo scénář, o který vlastně jde. Díky názvu bylo hned jasné, s čím se pracuje. Předpona obsahující prostředí zase fungovala jako pomůcka pro seskupování záběrů a při tvorbě pozadí. Díky ní šlo názvy, při opakující se akci, použít vícekrát.

Spolu s názvem byl v tabulce také záznam postupu jednotlivých kroků v pipeline a míra jejich vyhotovení, která byla označena čísly nula až jedna. Díky barevnému formátování byl aktuální postup vždy hned patrný. Vyplnění červených nulových políček na zelené jedničky sebou navíc nese pozitivní psychický efekt a pocit satisfakce. Konkrétní číselná hodnota mezi 0 a 1 někdy značila specifický stav rozpracování. Například záběr s rozhábanou, ale nevyčištěnou linkou v záběru, mohl být značen hodnotou 0,8.

Posledním a podstatným číselným označením záběru je jeho náročnost (Obr. 15 sloupec K). Šlo o experimentální, ale při tom praktickou pomůcku. Vycházeli jsme z mých zkušeností z dřívějšího projektu. Jedná se o označení relativní animační náročnosti záběru vyjádřené ve stupních 1 až 3. Náročnost se určovala podle délky záběru, míry a složitosti pohybů, počtu postav a míře herectví. Jeden stupeň zhruba odpovídal jednomu dni animování a při nejistotě se raději zaokrouhlovalo nahoru. Velkou výzvou byly případy, které dostaly obávaný stupeň 4. Tyto údaje byly využity hlavně při rozvržení prací a odhadu časové náročnosti. Odhad složitosti prací před realizací byl navíc výzvou k přehodnocení jejich důležitosti a konkrétní podoby.

### 2.3 Časový plán a změny

Se sepsanými záběry bylo možné přesněji odhadovat celkovou náročnost produkce. První odhady byly ale již tradičně příliš optimistické. Po poctivé, ale zdoluhavé, preprodukcí a přípravě jsme skončili s časovým rozpočtem asi čtyř měsíců. Limit to nebyl nemožný, po měsíci výroby jsme však shledali, že by výsledek byl hodně uspěchaný. Nechtěli jsme obětovat kvalitu filmu za rychlost zpracování.

Nabízela se však možnost prodloužit studium a tím i produkci o další rok. Po dlouhém rozhodování jsme nakonec šli touto cestou s vědomím, že času pro dokončení filmu bude víc, než bude potřeba. Dalo se tak vyhnout stresu, ústupkům v kvalitě a preciznosti provedení. A čas navíc věnovat vizuální i zvukové stránce filmu. Zvuk a hudba jsou totiž přímo závislé na pomalu vznikajícím obraze, a na jejich nahrávání a pilování by nejspíš nezbylo tolik času.

### 2.4 Rozvržení sil

Práce probíhala ve dvou lidech. Jakub Javora od projektu odstoupil ve fázi animatiku. Směr, kterým jsme se vydali, a vizuální stylizace neodpovídala jeho výtvarnému projevu.

vu, takže jeho pomoc zůstala jen při tvorbě námětu a prvních scénářů. Produkční tým tvořil Filip a Ondřej Javorovi, kterým organizačně pomáhala produkční Petra Ptáčková.

Dobrá znalost dovedností členů produkčního týmu vedla k optimální dělbě práce. Skoro všechny disciplíny jsme prováděli oba dva. Většinu animace, zejména náročnější scény, jsem měl na starosti já. Ondřej měl zase hlavní zásluhu na tvorbě pozadí a v postprodukcí. Organizace a zajištění spolupráce s dalšími profesemi probíhala hlavně v Praze mezi Ondřejem a produkční.

Sdílením všech souborů a jasnou metodikou postupů jsme se snažili vzájemnou zastupitelnost, což se většinou dařilo. Jednalo se o výrobní nutnost, jelikož jedna půlka týmu pracovala ve Zlíně a druhá v Praze. Zastupitelnost se osvědčila i při absenci jednoho či druhého člena týmu v případech, kdy se produkce křížila s jinými povinnostmi. Díky sdílení mohl v práci pokračovat kdokoli bez omezení.

Kroky postprodukce, jako střih, hudba a zvuk, potřebovaly nejprve materiál, aby mohly začít pracovat. Některé úkony ve výrobním procesu na sebe přímo navazovaly a nemohly se předbíhat nebo vynechat. Byla proto snaha nejprve všechny záběry rozhábat, aby se co nejdříve mohl uzavřít střih. Na jeho základě mohla vznikat zvuková stopa. My jsme mezi tím mohli čistit a vybarvovat linky či malovat pozadí. Přednostně bylo potřeba vytvořit některé záběry, které nutně vyžadovaly postprodukční zásahy (pohyby kamery nebo efekty).

Mírnému tvůrčímu chaosu se proto nedalo zcela vyhnout. Z animace se přebíhalo ke střihu a postprodukcí už jenom v případě přípravy náhledů. Nešlo o příliš velký projekt a dvoučlenný tým se dal organizovat velmi dynamicky. Dokud nevznikl dostatek materiálu, který by umožnil, aby se každý mohl věnovat jiné disciplíně, pracovali jsme většinou na úkolech pipeline paralelně.

## 2.5 Animace

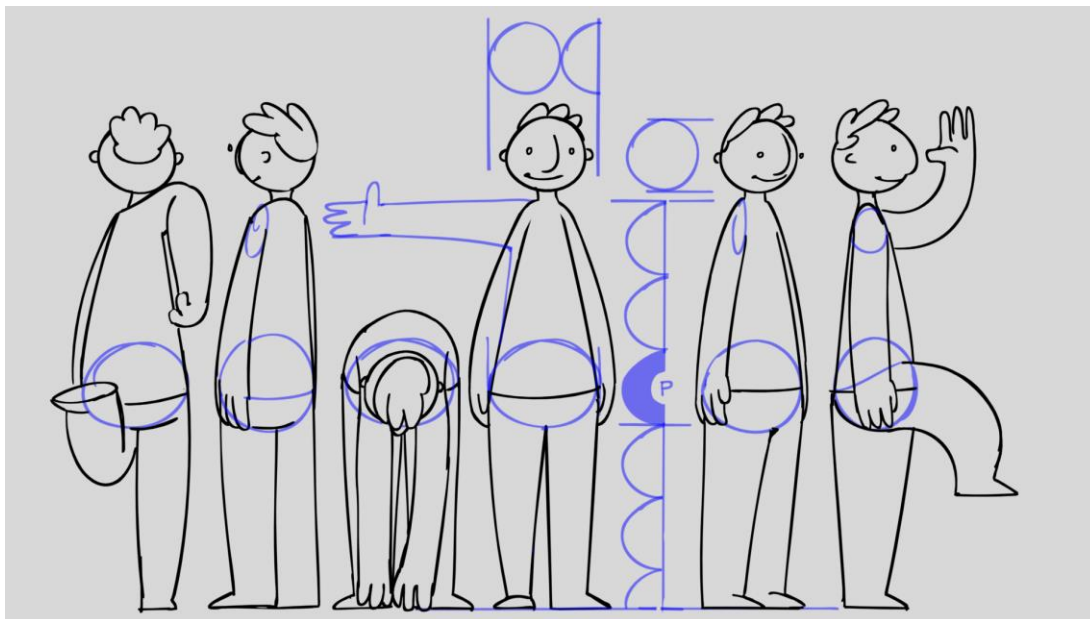
Pořadí záběrů pro animaci nebylo náhodné. Ze zkušenosti jsme věděli, že se vyplatí nejprve animovat náročné scény. Vyžadují totiž více času, který by později v produkci nemusel být k dispozici. Navíc je nelze uspěchat a zpracovávat jako jiné, snazší a často méně důležité záběry. Věděli jsme také, že se nejprve potřebujeme s charaktery a prací seznámit. Právě tehdy se vyplácelo označení scén dle náročnosti. Nejprve jsme tedy animovali několik záběrů stupně 2. Jakmile jsme si více věřili, přešli jsme na nejnáročnější záběry stupně 4 a postupně se propracovali k jednodušším.

Jak již bylo řečeno, animace probíhala v digitální vektorové formě. Použili jsme na ni software Toon Boom, jelikož nejvíce vyhovoval našim tvůrčím požadavkům a oba jsme s ním měli dost zkušeností. Vektorová kresba se osvědčila hlavně při budování pohybu a při úpravách. S jednotlivými tahy lze manipulovat jako s objekty, různě je posouvat a deformovat. Mnoho miniaturních pohybů tak šlo lehce provést jen mírnou transformací tahů. Předpokladem k takové práci však byla kresba s co nejmenším počtem tahů, která nevyhovuje každému. Animační proces se tak někdy podobal ploškové animaci.

V jiných případech jsme si vypomohli nástroji pro objektovou animaci. Díky nim jsme často nemuseli znovu kreslit každý snímek a zároveň jsme získávali vyšší kontrolu nad výsledkem. Obzvláště účinnou pomůckou byly pegy (kolíky). Název je odvozený od techniky posunu animačních kolíků v klasické animaci<sup>8</sup>. Jde v podstatě o nezávislou manipulační vrstvu obsahující trajektorii, která může a nemusí ovlivňovat vrstvu s kresbou. Lze díky nim nedestruktivně pohybovat a deformovat vrstvy. Pegy lze navíc kombinovat, vrstvit a vypínat, v čemž tkví jejich výhoda. Často se tak využívalo zvláštní vrstvy s pegem pro hlavu charakteru, která byla nejvíce náchylná na změny v kresbě mezi snímky. Využity byly i při chůzi charakteru, kdy často stačilo animovat dva kroky, zacyklit je a posun postav měnit pegem. Pegy nám často usnadnily práci a tím ušetřily čas.

---

<sup>8</sup> Toon Boom Animate Pro 3 User Guide. In: [Http://docs.toonboom.com](http://docs.toonboom.com) [online]. Montreal: Toon Boom Animation, 2015 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: [http://docs.toonboom.com/help/animate-pro/Content/HAR/Stage/016\\_Animation\\_Paths/008\\_H2\\_Pegs.html](http://docs.toonboom.com/help/animate-pro/Content/HAR/Stage/016_Animation_Paths/008_H2_Pegs.html)



Obr. 16. Kánon hlavní postavy

I přes omezení kresby digitálním vektorovým štětcem a snaze eliminovat rozdíly v našem rukopisu, se jim nedalo zcela vyhnout. Každý z nás měl jiný přístup k tvarosloví. Při volném přístupu ke kánonu a deformaci postavy vznikaly dvě rozdílné podoby hlavního hrdiny. Zároveň také probíhala evoluce Edovy vizáže, kvůli které jsme dokonce museli zpětně upravovat první testovací scénu. Důvodem byl jednak nepříliš podrobný kánon postavy (Obr. 16), kvůli kterému detaily, jako Edův účes a límeček, neustále měnily podobu. Dalším důvodem byly nepřesnosti při kresbě a nedostatečné zvládnutí tvarů postav, což se projevilo hlavně z počátku, kdy jsme se potýkali s neschopností kreslit perfektně kulatou hlavu. K našemu překvapení jsme zjistili, že se kruh kreslí lépe poslepu a problémem byl také nos. Edův kánon jsme záměrně příliš pevně neuzavírali, abychom podnítili kreativitu při tvorbě póz. Vedlejším účinkem byla ovšem nesourodost v detailech.

Co se tvorby pohybu týče, používali jsme různé metody dle potřeb konkrétního záběru. Většinou se však jednalo o princip pose to pose (od pózy k póze) a klasickou metodu, jak ji popisuje Richard Williams<sup>9</sup>. Začínaje od keys (klíčové snímky) přes breakdowns

---

<sup>9</sup> WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 05-712-3833-5.

(přechodné snímky) po inbetweens (mezisnímky). Na některých místech Ondřej plánoval akci předem a využil exposure sheet (farplán) a grafy pohybů. Já jsem podle potřeby volil techniku přednostního rozfázování a zpětného časování. Když to bylo vhodné, zvolili jsme ploškový přístup. Šlo zejména o záběry ve zpomaleném čase. Jindy byla scéna vytvořena metodou straight ahead (snímek po snímku), která je doporučována pro animaci opilých postav.

Inspirováni stylem padesátých let jsme při animaci použili několik ulehčení a snažili se využít limitované animace. Hlavní pomůckou nám byl variabilní framerate (frekvence snímků). Frekvence vytvořených scén byla 24 snímků za sekundu. V našem případě jsme toto maximum použili zřídka. Značná většina pohybů ve filmu byla budovaná po dvou, třech, čtyřech i více snímcích. Plynulost pohybu nebyla vždy naší prioritou, ale spíše to, jaký tvořila dojem. V mnoha případech jsme shledali, že mnoho kreseb pohybům nesvědčí, protože je zbytečně změkčí, čímž ztratí švih a údernost. Nejednou jsme přidávali více snímků, ale potom jsme usoudili, že bez nich je akce mnohem svižnější a živější. K takovému přístupu nás inspirovala mimo jiné i světová (zvláště japonská) seriálová tvorba, ve které autoři chytře obměňují framerate v závislosti na akci a složitosti záběru. Výsledkem je efektní a při tom ne tolik náročná výroba.

„Limitovaná“ animace, známá z historického kontextu, byla však pro nás tvrdým oříškem. I s jasným záměrem ji napodobit a inspirovat se dobovými filmy jako *Rooty Toot Toot* (UPA 1951) nebo *Toot Whistle Plunk and Boom* (Disney 1953) jsme s tvorbou podobných pohybových kreseb měli potíže. Slovo „limitovaná“ zní jako značné podcenění znamenité pohybové fantazie animátorů minulých let. Brzy jsme zjistili, že vyrobit limitovanou animaci není vůbec jednoduché. Jde totiž o naprosto jiný přístup k pohybu, než hlásá standard (a Richard Williams). Nevychází z měřitelné reality. Jde o výraznou stylizaci, která vyžaduje značnou míru autorské odvahy a krece. Váha, setrvačnost a fyzikální zákony v ní nejsou překážkou ani konstantou, jen nevýraznou možností. Dala by se také popsat jako abstrakce pohybu, nebo chcete-li animační „divočina“.

Při tvorbě tímto stylem bylo třeba jít proti zvyklostem a intuici. Přirozeně nás tvorba tlačila stranou od stylu, ale až na pár světlých výjimek jsme se víc blížili klasické animaci. Podobný princip se později objevil při malbě pozadí.

Animační reference jsme však nadále používali převážně jako oporu při tvorbě některých pohybů. Například referencí pro údery pěstí nám byla scéna z filmu *Den & Noc* (Day and Night, 2010), škrcení jsme si zase vypůjčili ze seriálu *Simpsonovi*.

Za zmínku stojí využití externisty pro animaci davových scén. Jelikož jsme plánovali několik scén s velkým množstvím postav, předpokládali jsme, že budeme v těchto případech potřebovat výpomoc. K tomu nakonec došlo jen v jednom případě při animaci postav v druhém plánu ve scéně z parlamentu. Dík patří Petru Jindrovi za to, že se tohoto úkolu ujal. Více externí pomoci nakonec nebylo třeba, jelikož bylo na výrobu dost času a prostředků.

## 2.6 Linka a barva

Rozhýbání scény je jen začátek, druhým krokem, je provedení tzv. cleanup (začištění linek) a provedení barevné výplně. Protože jsme s čištěním nechtěli příliš ztrácet čas, snažili jsme se uhlazovat tahy už při animaci a kreslit co nejpevněji. Ne vždy se to však dařilo. Obzvláště v případech, kdy bylo třeba animovat rychleji, bylo čištění linek náročnější. Někdy stačilo jen smazat pár vodících linek a špatných tahů, jindy bylo třeba celou postavu překreslit do nové vrstvy.

Samotné vybarvování bylo díky zvolenému softwaru velmi rychlé. Jedinou potíží byly jen nedotažené a otevřené tvary, které bylo třeba uzavřít. Toon Boom nabízí robustní práci s barvami, paletami a využívá ID jednotlivých barev. Díky nim lze zpětně jakoukoli barvu jednoduše změnit. Disponuje také automatizovanými nástroji na obtažení linek pro tvorbu nezávislé barevné vrstvy. Oddělení vrstev s barevnou výplní a s linkou bylo později výhodné v postprodukcii.

Při čištění a vybarvování kresby probíhalo též finální dělení do vrstev a jednotlivých plánů. Protože se výsledný obraz komponoval později, bylo třeba nachystat kousky postav tak, aby jejich pořadí odpovídalo finální kompozici. Pokud Ed položí ruku na stůl, zatímco je zbytkem těla za ním, je třeba ruku oddělit a připravit do vlastní vrstvy.

## 2.7 Práce s kamerou a velikosti

S kamerou to nebylo jednoduché. Animovat se měla až v postprodukcii. Scéna musela s pohybem počítat, aby nedošlo ke ztrátě kvality. Každá transfokace nebo jízda byly zaznamenány v layoutu a rozlišení scény se určilo dle nejužšího pohledu. Navíc jsme přidali 20% velikosti jako manipulační rezervu. U záběrů s delším pojezdem kamery vznikaly podlouhlé obrázky s nepoměrným rozlišením. V několika případech, obzvláště v záběru s účtem, byla velikost obrazů na obtíž a jejich renderování bylo velmi zdlouhavé.

Rozlišení scény jsme mohli zpětně libovolně měnit díky vektorové grafice. Export byl však rastrový a musel být definitivní. Docílit přesného odsazení a odstupu kamery v atypických formátech bylo ošemetné a nejednou docházelo k chybám. Při příliš velkém odstupu kamery byly postavy příliš malé, výsledný záběr byl zbytečně široký a po správném přiblížení postrádal dostatečné rozlišení. Nakonec se scény centrovaly podle nakreslených značek. Vysoká přesnost nebyla nutná, jelikož se pozadí malovalo podle výstupu z animace a díky tomu odpovídalo dané akci.

## 2.8 Tvorba pozadí

Pozadí se malovalo v logických skupinách (viz. preprodukce Pozadí), ke kterým napomohla i předpona názvu scén. Těžili jsme z řádné přípravy postupu, nebo-li z rozdělení každého obrazu na podmalbu a linku připraveného colorscriptu, náčrtu pozadí v animatiku a postavení postav v layoutu scén. Vesměs šlo o příjemnou kreativní činnost a vítanou změnu po zdlouhavé animaci a rutinním vybarvování. Většinou práce na svazku pozadí začala jedním vzorovým kusem, ve kterém se nastínily základní tvary a hlavně práce s připravenou paletou barev. Podle vzoru se pak budovala ostatní pozadí ze stejného prostředí.

Nejzajímavějším momentem při malbě pozadí byla práce s tvary a záměrná nenávaznost linky a výplně. Napodobení moderního stylu padesátých let nebylo samo sebou, podobně jako u animace. Bylo potřeba do určité míry popřít vlastní cítění, záměrně deformovat tvary a ignorovat linku či perspektivu. Výsledky byly překvapivě působivé a tvorba osvobozující. Nepodařilo se nám styl věrně imitovat a k volnosti tvaru a linky dob minulých jsme měli stále daleko, což ani nebyl náš cíl.

Chtěli jsme se inspirovat, vysledovat některé společné prvky a použít je k vlastním účelům. Jednalo se o detailní kresbu s velmi geometrickou výplní, kombinaci ostrých hran a plynulých oblín, užití velkých barevných ploch s rastrem nebo absencí linek v rozích stěn a stropu. Došlo i na užití rady Maurice Nobela, které poukazují na užití konkrétních věcí a míst při designu prostředí „*Never be generic; always be specific*”<sup>10</sup> (Nikdy nebuď obecný; vždy buď konkrétní). Sám jsem k tomuto poznání došel při malbě nepořádku. Nic jako

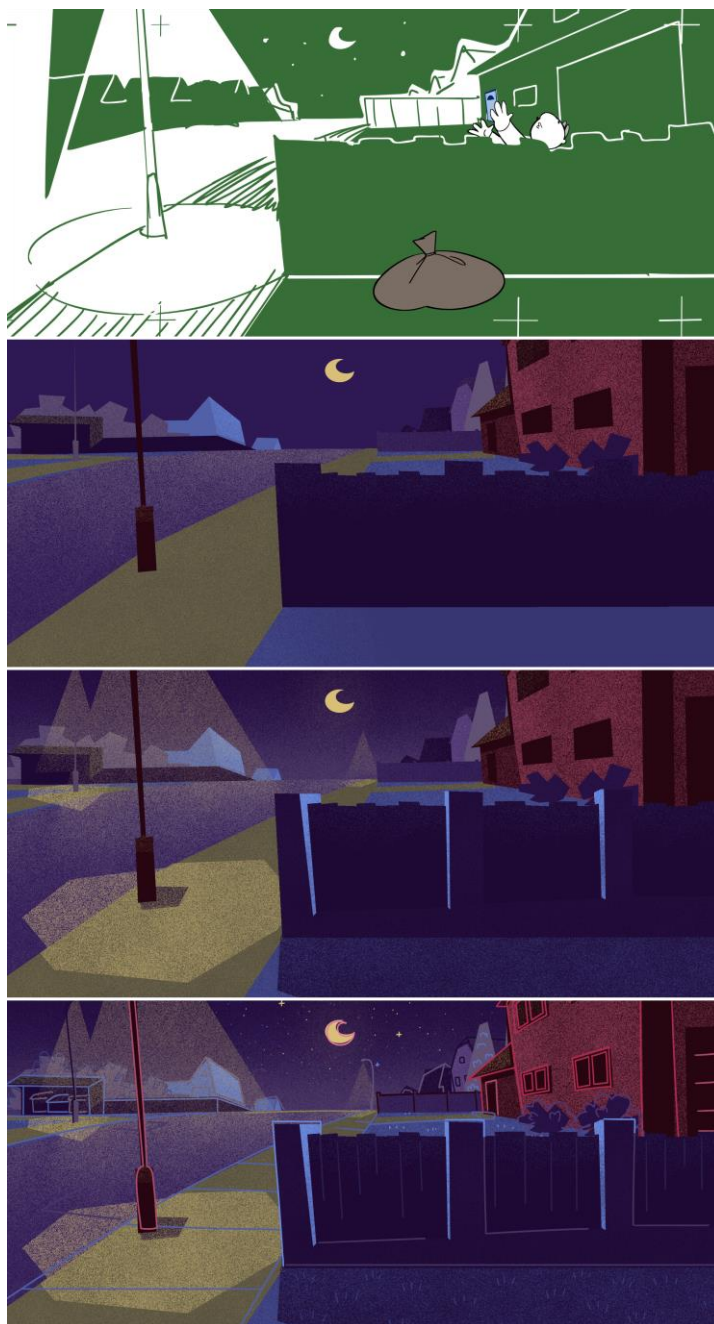
---

<sup>10</sup> POLSON, Tod. Ref. 7



obecný neurčitý odpad a sutiny neexistuje, vše je poskládáno z konkrétních věcí, a když jsem začal místo neurčitých tvarů dosazovat objekty, co jdou poznat, získal obraz na živosti. Podobný princip využil Ondřej při designu Edova sousedství, kde objevil tvarovou rozmanitost českých střech.

I v této fázi probíhalo dělení scény na jednotlivé plány, které v postprodukci pomohly vytvořit dojem hloubky nebo jen vyžadovaly oddělení kvůli překrývání postav. Navíc byl každý plán při exportu rozdělený na výplň a linku, díky čemuž jsme mohli sjednotit podobu pozadí a charakterů.



Obr. 17. Vznik pozadí: layout, podmalba, stínování, linka.

## 3 POSTPRODUKCE

### 3.1 Compositing

Každý vizuální výstup, jak animace, tak prostředí, musel být připraven na následnou kompozici do jedné finální podoby – compositing. Kvalita přípravy je zde klíčová. Compositing začíná už při exportu z animačního softwaru, kde bylo třeba určit jednotlivé plány záběru a sjednotit animační vrstvy pro export pro ulehčení práce při opětovném skládání. Nebylo potřeba jednotlivě exportovat každou postavu v pozadí. Většina záběrů si vystačila se speciálním plánem pro hrdinu, dalším pro ostatní charaktery a třetí vrstvou pro postavy a objekty v pozadí nebo popředí, pokud bylo třeba. Všechny se poté skládaly na sebe a upravovaly v postprodukčním softwaru.

V našem případě šlo o Blackmagic Fusion, který byl zdarma dostupný a dostatečně robustní pro naše potřeby. Jeho hlavními výhodami byla lehkost, všestrannost, kvalitní animační nástroje a práce s nody (uzly). Ty umožňují tvorbu instancí a kopií hotových struktur a efektů, což při množství scén usnadňuje práci a zanechává kontrolu nad výsledkem.

Pro plynulou práci a pohodlí bylo důležité zachovat řád v souborech a od počátku myslet na každý krok postprodukce, který je závislý na struktuře složek a práci s daty. Právě pořádek v datech a důslednost v pojmenování a organizaci všech materiálů se velmi osvědčily a určovaly rychlost komponování obrazu.

V případě vrstev s animací se jednalo o sekvence obrázků formátu PNG (Portable Network Graphics) s průhledností. Jde o osvědčený způsob práce s animovaným materiálem. Jelikož jde o sekvenci, lze do ní rychle sáhnout a kontrolovat ji. Render záběru nemusí probíhat v jednom kuse ani na jednom zařízení. Při malých úpravách lze renderovat jen vybrané snímky. Nevýhodou je náročnější manipulace s množstvím souborů a nutnost zachování číselné posloupnosti.

Pro pozadí postačily statické obrázky jednotlivých plánů s průhledností. Ty po nasazení za sebe a správném odsazení v prostoru, tvořily při pohybu kamery dojem prostoru ve scéně (multiplán). Jde o praktiku, která záběr výrazně oživí a ozvláští.

Případné nedostatky v exportu nebo chybějící oddělení části animace pro plán se řešily ihned na místě. Stačilo upravit animaci a znovu renderovat. Nejčastěji se jednalo o kousky těla (hlavně ruce), které nebyly správně navrstveny a potřebovaly krýt plán nad

nimi. Mnoho úprav se však dalo řešit přímo v postprodukčním programu bez nutnosti renderu. Pro tyto účely se užívalo maskování a barevné klíčování.

### 3.1.1 Pohyb kamery

Compositing obsahoval i animaci kamer a prvků v pozadí jako jednoduché posuny vrstev nebo blikání.

Pohyb kamery však musel víceméně odpovídat připravené akci, která na ni navazovala, a znovu se vytvářel pomocí zakreslených značek a časového zápisu klíčových bodů. Ve filmu jsme použili i netradiční pohyby od extrémní transfokace po odvážný rakurs při pití panáka. Na několika místech se přidával dokonce třes kamery pro zdůraznění rány v obraze.

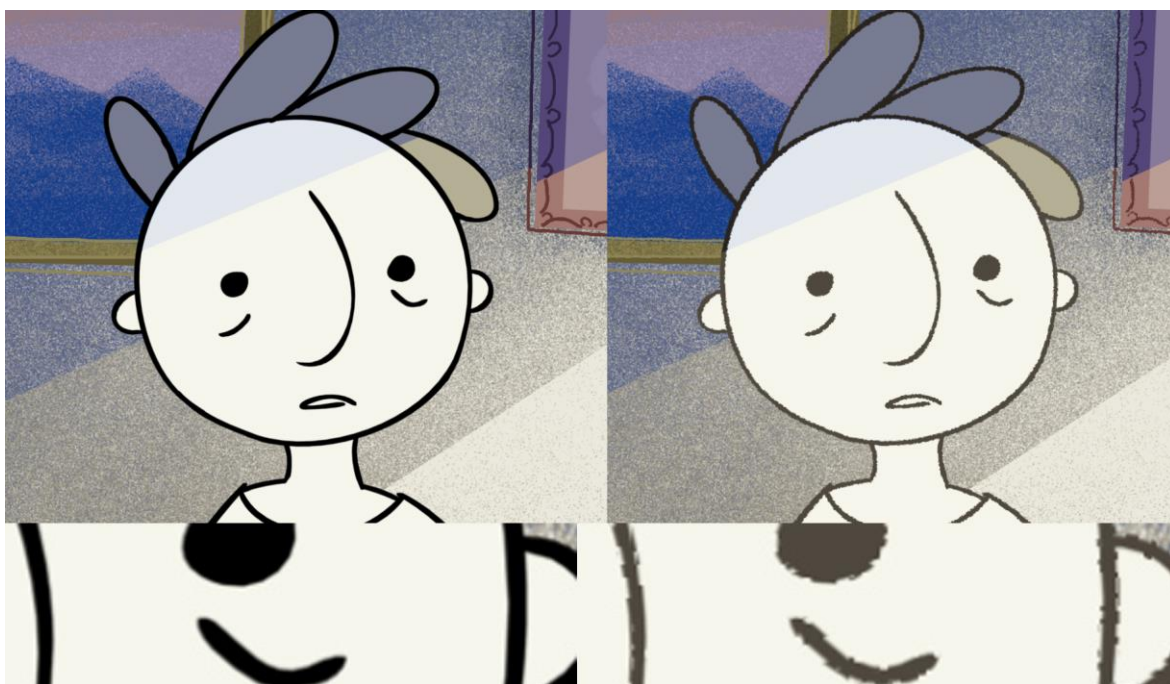
Speciálním případem byla již zmíněná scéna s účtem, která byla z více hledisek náročnější. Pohyb měl evokovat úplné otočení kamery kolem vlastní osy na kulatém stole. Šlo však pouze o velmi dlouhou scénu včetně pozadí, nad kterou jsme posouvali kamerou do strany. K iluzi otáčení v prostoru jsme použili mírné zakřivení obrazu. Výsledek není perfektní, ale dostatečně přesvědčivý. Kvůli zakřivení bylo potřeba pohyb kamery po vertikální ose provést odděleně, aby nedocházelo k nežádoucím deformacím a tím prozrazení efektu. Celou práci ztěžovala výpočetní náročnost scény, jelikož šlo o vrstvy s velmi vysokým rozlišením. Náhled byl velmi pomalý a render nejdlejší ze všech. Zachovat veškerou animovanou akci a pozadí v obrovských plánech tedy nebylo nejlepším řešením. Příště bychom záběr raději provedli v menších kusech se složitější kompozicí.



Obr. 18. Pozadí scény s účtem a náhled výsledné podoby.

### 3.1.2 Úpravy

Samostatné oddělení linky celý proces komplikovalo. Vše ale mělo dobrý důvod. Jak bylo řečeno, vektorová linka působila sterilně a pro námi zamýšlený vzhled ji bylo třeba upravit. Kombinací grafického efektu Erode/Dilate s maskou a texturou se podařilo dostatečně narušit ostré hrany a vyvolat dojem klasické techniky. Digitální postup je stále patrný a přiznaný ve stabilitě linky. Experimentovali jsme s živou linkou, která by se třásla a „vrtěla“ i v klidové fázi. Ke stylu se však pohyb linky nehodil a působil spíš rušivě. Proces úpravy linky probíhal u charakterů i u prostředí stejným způsobem, aby se oba prvky více sjednotily.



Obr. 19. Porovnání upravené a neupravené linky.

K obrazové postprodukcí patří i dodání vizuálních efektů, které animační program buď nepodporoval, nebo by se obtížně zpětně upravoval. V našem případě se jednalo např. o záře předmětů (atomový výbuch), zakřivení prostoru v opilecké scéně nebo dodání falešného stínování ve válečné sekvenci. Stínováním charakterů získaly válečné záběry mnohem dramatičtější ráz.

Jednou ze zamýšlených úprav bylo i přidání umělého šumu, které imitovalo zrně filmové suroviny. Podobně jako u pohybu linky jsme od něj nakonec upustili, jelikož byl efekt buď rušivý, nebo sotva patrný, tím pádem bezvýznamný.

### 3.1.3 Barva

Jednou z nejpodstatnějších vizuálních úprav bylo zabarvení charakterů. Konkrétní odstíny postav představovaly dlouho neuzavřené téma. Při vybarvování jsme proto používali jen valéry šedé, které šly později snadno změnit na libovolný odstín.

Nakonec jsme zůstali u monochromatického stylu z preprodukce. Dbali jsme na harmonii s barvou prostředí, které si vyžadovalo různé zabarvení dle situace, a místy jsme střídali odstíny pro větší rozmanitost. Nechtěli jsme výplně příliš satureovat a vyrobit tím chaotickou barevnou změť, proto jsme používali tlumené tóny. Zásadou bylo Edovo prvenství ve scéně. Proto je nejsvětlejším a nejkontrastnějším bodem v obraze. Často disponuje jiným odstínem, než okolní postavy. S barvou se také dalo významově pohrávat. Například když se hrdina rozčílí, zbarví se do červena nebo při opilosti získává narůžovělý odstín. Vše bylo snadno dosažitelné díky barvení v postproduci.

## 3.2 ZVUK

Film je dílo audiovizuální. To, že je „audio“ na prvním místě, není náhoda. Říká se, že zvuk je víc, než půlka filmu. S tím se dá jediné souhlasit. Zvuk je, obzvláště u studentských animovaných filmů, často opomíjená součást díla a filmy tím trpí. Dobrý zvuk přitom dokáže zachránit průměrný obraz, zatímco slabý zvuk dokáže znehodnotit obraz perfektní. U tak vizuálně zaměřené disciplíny, jako je animace, bývá nelehké si to uvědomit. Přispívá k tomu fakt, že dobře provedeného zvukového doprovodu si nemusíte všimnout a berete ho za samozřejmý. Většinu diváků „chytne za uši“ až silnější moment, ale neuvědomí si, že vše, co poslouchají, je pečlivě připraveno.

Z toho důvodu jsme s pomocí Petry Ptáčkové hledali ke spolupráci dobrého mistra zvuku, kterým se stal Pavel Matyáš, student FAMU. S ním jsme řešili veškerou zvukovou složku a jemu vděčíme za více než půl filmu.

Jelikož je zvuk závislý na vizuálním podkladu, počítalo se v produkci s tvorbou verzí pro zvuk, aby se na filmu mohlo pracovat zároveň s dokončováním obrazu. Nahrávací seance měly většinou pevné termíny, které fungovaly jako uzávěrky. Věděli jsme, že do termínu nahrávání musí být předloha pro nahrávání.

Díky štědrému rozpočtu se mohlo nahrávat třikrát, což odpovídalo hlavním složkám filmového zvuku: ruchy (kontaktní zvuky), hlasy a hudba.

### 3.2.1 Ruchy

Ruchy jsou přirozeným doplňkem pohybu, ač ve výsledku nemusí být tak výrazné. Akce vyvolá reakci a obě jsou většinou slyšet. Zvukem se divákovi napoví to, na co oko (a animátor) nestačí: materiál, tvrdost, charakter skrytých věcí i detaily prostředí. Zvláštní kategorií tvoří ruchy příběhově nosné. Jsou případy, kdy je zvuk nezbytný pro pochopení záběru, zvláště ty, které jsme kreslili jako text do animatiku, aby byl obraz čitelný. Zvuky mimo záběr, velmi silné rány, pípání budíku nebo ticho.

Jelikož vypovídáme o reálném světě, chtěli jsme zvolit přístup reálného, ale stylizovaného zvuku. Jelikož je film zčásti groteska, nabízí se použití zvukových kreací a velkých hudebních hrátek. Film jsme chtěli držet víc „při zemi“ a volit postup podobný např. seriálu *Simpsonovi*, kde se používá reálný zvuk, který je rychlostí a vtipnými náhradami upravený pro zvýšený efekt.

Standardně by se vycházelo z materiálu dostupného ve zvukových bankách. Naskytla se však příležitost nahrávání ruchů s profesionály České Televize, což jsme si nemohli nechat ujít.

Jednalo se o nahrávání tzv. „brunclíků“ (foley) a kontaktů: šustění oděvu, šoupaní bot, pokládání předmětů apod. Jsou to zvuky, které je snadnější nahrát, než hledat v bankách. Do pražského studia v sídle České televize jsme šli s téměř hotovým filmem a se scénářem, ve kterém jsme předem vypsali všechny potřebné zvuky.

Práce se sehraným profesionálním týmem byla zážitkem. Mistři ručaři Stanislav Cajthaml, Jana Částková a technik Milan Jakl si film prohlédli, vzali scénář a s neuvěřitelnou zručností a rychlostí nahrávali jednu scénu za druhou pod naší supervizí. Vždy si záběr několikrát prohlédli, zapamatovali si akce včetně časování a v reálném čase do obrazu vytvářeli potřebné zvuky. Studio bylo vybaveno všemi možnými pomůckami, konstrukcemi, „hejblaty“ a nástroji pro vyluzování zvuků překvapivé rozmanitosti od chůze po všech površích přes dveře automobilu až po sprchu.





Obr. 20. Stanislav Cajthaml v nahrávacím studiu.

Neustále nás překvapovali svým nasazením, ochotou a stále dalšími a dalšími zvukovými možnostmi. Myslím, že velice brzy pochopili naše záměry, a předem plnili očekávání, ba dokonce je překonávali. Nejednou jsme v režii uvažovali nad vhodným řešením, které jsme ještě nedali najevo, a ve studiu se už připravovalo. Vrcholem překvapení byl dotaz, co všechno má být slyšet v pytlích na odpadky. Nakonec jsme nahráli mnohem víc materiálu, než jsme čekali a možná i potřebovali. Celé nahrávání bylo zážitkem a věřím, že bavilo i mistry ručaře.

Neznamená to však, že by se nahrávalo zcela bez potíží. Ukázalo se, že náš film má nereálně rychlé tempo a tudíž spousta zvuků nemohla dostatečně zaznít, proto se musely dodatečně zrychlovat. Obzvláště s kroky byl někdy problém. Výstižně to shrnul Stanislav Cajthaml slovy: „*To je tak rychlý, že Koutský je proti tomu pomalej.*” Oba byli překvapeni, kolik akce jsme vtěsnali do šesti minut filmu. Jedna z prvních reakcí Jany Částkové byla: „*Na tom je práce! To je jak šest večerníčků v jednom.*” Nebudu tajit, že jsme to brali jako kompliment.

Hlavním kamenem úrazu byl nedokončený obrazový doprovod. Podcenili jsme termín nahrávání a přecenili čitelnost nevybarvené animace. Ne vždy se tak ručaři v obraze a akcích orientovali, pletli si postavy mezi sebou nebo si nevšimli detailu, který jsme chtěli zvukem podpořit. Náročné byly neanimované scény, které ručaři museli hrát téměř naslepo, jen podle animatiku. Věděli jsme, že se nám do termínu nahrávání nepodaří rozhybat všechny záběry, proto jsme se soustředili na ty, kde je kontaktní ruch důležitý. Neupravené jsme nechali se širšími záběry, ve kterých jsme plánovali převážně

hudbu. Odesli jsme si ponaučení, že pro kontaktní zvuk je potřeba akci zřetelně vidět a nejlépe by se nahrávalo podle hotových záběrů. Při tom stačilo například vybarvit všechny postavy a obraz by byl mnohem čitelnější. Chybami se člověk učí.

Některé ruchy jsme nenahráli např. přilet a pád letadla, ale čerpali jsme je ze zvukových bank a mixovali s nahrávkami ze studia.

### 3.2.2 Hlasy

Další nahrávání se týkalo hlasů. Feedback není film s mluveným slovem. Lidé však dýchají a vydávají vzdechy různých druhů a to musí i fiktivní svět respektovat. Na druhou stranu jsme se chtěli vyhnout klasickému nešvaru při „dabingu“ animovaného filmu beze slov, kterým je přehnaný hlasový doprovod ke každému pohybu.

Zvláště studentské filmy často trpí neustálým „mumláním“ při pohybu. I když je vše dobře míněno, herec lehce propadne nutkání vyplnit ticho a vše komentovat, čímž dochází ke zbytečnému zdvojení informace. Kdy naposledy jste při výskoku vykřikli: „Hop!“? Proto jsme nejprve prošli scénář a zaznamenali místa, kde nám hlas přišel adekvátní a vedli herce více k výdechům a oddechům místo hlasového projevu.

Na několika místech filmu dojde i ke slovům, jde však záměrně o smyšlenou mluvu. Zde jsme se chtěli vyhnout na jedné straně reálným slovům, na druhé straně neforemnému huhlání. Pro těch pár vět jsme raději napsali dokonce text, abychom zaručili, že půjde o slova, byť bez významu.

Samotné nahrávání probíhalo malém domácím studiu Marka Valenty na okraji Prahy, kde herce z uměleckého souboru Přímá Oklika angažoval zvukař Pavel Matyáš. Po vzájemné poradě všech zúčastněných byli vybráni aktéři pro roli Eda (Petr Šudoma), Freda (Petr Vaněk), Teda a Pringlse (Marek Valenta) a pro ženské hlasy (Marta Olšrová). Svůj hlas používala pouze hlavní postava a několik vedlejších. O ostatní postavy a davové scény se postarali všichni přítomní. Výběr byl náhodný, podle chuti a svou roli ve filmu máme i my.

Největší výkon předvedl Petr Šudoma v hlavní roli, jehož hlas byl ve filmu nejdůležitější, i když správné vyznění, tón, důraz a nálada vzdechů a dechů, se jen zřídka dařilo na první pokus. Někdy hlasem zcela měnil náladu akce, jindy dodal nový rozměr. Někdy jsme si nebyli jistí, jestli jsme hlavní roli zvolili správně, ale s výsledkem nahrávání jsme byli nakonec spokojeni.



### 3.2.3 Hudba

Hudební doprovod byl pro náš film velmi důležitý. Je známo, že hudba vede divákovy emoce a určuje, jak se má k viděnému stavět. Hudba je to, co dokáže z vážného tématu udělat komedii, nebo z neutrálního záběru vyrobit horor. Jde o emocionální kormidlo.

Zároveň se nabízí pestrá škála stylů, které náladově a dobově film zasadí. Vzhledem k naší inspiraci a celkové groteskní a odlehčené notě příběhu, přitom s vážným podtextem, jsme sáhli po jazzovém stylu. Výběr probíhal už při dosazování hudebního doprovodu k animatiku. Zvažovali jsme, jakou náladu chceme ve které pasáži mít, a dosadili prozatímní skladby.

Věděli jsme však, že pro nejlepší efekt bychom potřebovali hudbu komponovanou filmu na míru. K našemu štěstí měla produkční Petra Ptáčková k dispozici přesně to pravé – kapelu The Cupcake Collective s Lukášem Kroulíkem, který se stal naším novým hudebním skladatelem. Měli jsme to štěstí, že byl zapálený pro filmovou hudbu a vždy si chtěl komponování pro animovaný film zkusit, což se mu tímto splnilo.

Pilování a debata nad hudbou probíhala hlavně mezi skladatelem a Ondřejem Javorou, který mu nejprve poslal rozanimovaný film bez prozatímní hudby, aby nebyl ovlivněn a vytvořil vlastní verzi hudebního podkresu. Později spolu probírali, co kterým záběrem myslíme a jakou emoci bychom rádi vyvolali. Nemluvílo se o tom, jakou chceme hudbu, ale co filmem chceme povědět a co je jádrem. V konkrétním provedení měl autor hudby volnou ruku. Někdy se přesně trefil do našeho zamýšleného stylu, jindy přišel s novým vítaným prvkem. Jasnou shodou byla například letištní „výťahová“ Bossa nova. Novinkou pro nás byl budovatelský pochod při znovupostavení města. Nejvíce práce bylo na hlavním motivu filmu, který se opakoval každé ráno vždy s nějakou obměnou.

Při schůzkách u klavíru vznikaly nápady melodií, které byly zapisovány přímo do obrazu. Někdy se k debatě přidal bubeník Antonín Procházka a náš mistr zvuku, který fungoval jako prostředník mezi animátorem a hudebníky.

K hrubým nástřelům a prvním skladbám měl animátor dramaturgické poznámky. Přidat akcent tam, nebo ubrat jinde. Hlavní výzvou bylo krotit muziku, aby nehrála pořád. Skladatel komponoval hotové skladby sice filmu na míru, ale podle jeho řešení by hudba hrála neustále. Film by se tak podobal klasické grotesce typu *Tom a Jerry* (Tom & Jerry, 1940), ve které je většina ruchů nahrazována hudebními nástroji. Film své tiché pasáže však potřeboval a nakonec to uznal i autor hudby. Kvůli přecházení z hudební pasáže

a zpět, bylo potřeba vynalézat plynulé přechody. Náročný byl například příjezd Eda na letiště. Místo náhlého konce dlouho zněly jen bicí.

Nahrávání probíhalo ve studiu First Floor Studios na Barrandově při obsazení kapely: Jaroslav Kohoutek (trubka), Jan Pospíšil (alt saxofon), Ivan Klečka (tenor saxofon), Martin Houserek (trombon), Jan Kusovský (kontrabas), Antonín Procházka (bicí) a Lukáš Kroulík (piáno). Všichni dostali přesný notový zápis načasovaný do obrazu. Původně se uvažovalo o jamování, ale nebyl na něj ve filmu prostor. Bohužel se ve studiu nedal pustit obraz, kterého by se muzikanti drželi, ale díky notám to nebylo potřeba. Každou část skladby si kapela nejdříve několikrát vyzkoušela a pak se nahrávalo převážně na „třetí dobrou“. V některých případech docházelo k podobnému problému jako u ruchů, kdy tempo a přílišná kreace v notách nebyly snadno proveditelné. Všichni se však úkolu zhostili se značným nasazením a usilovali o co nejlepší výsledek. Pavel vše zaštiťoval technicky a já, Ondřej i Petra jsme na vše dohlíželi a žasli nad umem hudebníků.



*Obr. 21. Fotografie z nahrávání hudebního doprovodu.*

### 3.2.4 Mix

Veškerý nahraný materiál byl nakonec mixován. Šlo o zdlouhavý proces podobný obrazové postprodukcii, kdy se zvuky vrství, hlídají se úrovně, přidávají efekty a neustále se „leští a šperkuje“ nejjemnější detaily. O vše se pod naším dohledem staral mistr zvuku, který měl naši důvěru při zvukařských hrátkách, ale na nás byl výběru ruchů dramaturgické zásahy.

V mixu se ukázal problém s nedostatečnou přípravou zvukové stránky. Na mnoha místech se setkávalo příliš mnoho vrstev najednou, což poukazovalo na slabší provázání mezi sebou. Ruchy, hudba i hlas hrály takříkajíc samy za sebe a nepočítaly se vzájemnou podporou. Zejména hudba byla schopna znít bez dalšího doprovodu a dávala důrazy a údery přesně do míst, kde by se měl ozvat ruch nebo hlas. Výsledkem byla nekonkrétní změť, ve které musel zvukař najít cestu a způsob, jak, kdy, a kterému zvuku dát přednost. Nakonec se mu podařilo najít správné poměry vrstev vždy s ohledem na příběhový význam a čitelnost scény. Jde však o problém, kterému by bylo lepší se příště vyhnout a dobře rozplánovat kompetence a meze jednotlivých složek, aby směřovaly ke společné vizi a navzájem se doplňovaly a nezápasily mezi sebou.

Finální stereo-mix byl proveden v mixážní komoře FAMU na Barrandově a díky FAMU jsme měli i možnost provést nákladný, finální kino-mix s prostorovým zvukem v mixážní hale Soundsquare.

## 3.3 Střih

O klasickém střihu se u animovaného filmu nedá příliš mluvit. Každý záběr je totiž předem připravený a promyšlený už v animatiku. I přes to jsme přizvali Pavla Šimka pro práci na střihu a to právě ve fázi, kdy se sled scén začínal formovat. Jeho hlavní úlohou bylo nejdříve posoudit a upravit námi zamýšlené záběrování, tempo a střihovou skladbu animatiku. Když byla vize hotová, postupně jsme mu zasílali animované nevybarvené záběry, aby je co nejlépe nastříhal a posadil za sebe. Na finálním a neměnném střihu totiž přímo závisela zvuková sekce a bylo velikou prioritou ho mít co nejdříve připravený.

Aby bylo co stříhat, u každého záběru jsme animovali rezervní jednu až dvě sekundy navíc před a po hlavní akci oproti animatiku. Nežrídka se pak stávalo, že stříhač použil rezervu celou a ještě mu pro lepší časování kousek chyběl. Naštěstí pro nás nebyl problém

scénu prodloužit nebo změnit časování, což je u hraného filmu problém. Důležité pauzy a finální časování vznikalo ve spolupráci se střihačem.

Finální střih značně ovlivnily připomínky vedoucích práce, kteří nás stále vedli k rychlejšímu tempu. Michaela Pavlátová v jednom momentě film dokonce sama přestříhala, aby nám ukázala jiný přístup. Zejména se vyhazovalo a zkracovalo. Přišel další „baby-killing“ a to i na části animovaných scén. Nebylo to snadné, ale filmu a tempu střihy pomohly. Vypustili se záběry, na kterých se ještě nezačalo, což na druhou stranu produkci ušetřilo nějaký čas. Tímto způsobem zmizely například dva záběry s opilým Edem v tramvaji a ulicí plnou opilců nebo fór se zápasícími kameramany ve válečné sekvenci.



Obr. 22. Pozdně vystřižená tramvajová sekvence.

Jediným nedorozuměním při práci se střihačem byla domluva ohledně frekvence snímků. Když jsme připravovali export pro nahrávání ruchů, zjistili jsme, že je obraz rychlejší, než by měl. Střihač totiž použil framerate 25 místo 24 a tím pádem bylo vše trochu rychlejší. Situaci na poslední chvíli sám zachránil a obratem vše upravil na správné hodnoty.

PNG sekvence všech záběrů i zdrojové soubory stříhového projektu jsme s ním sdíleli pomocí cloudového úložiště a tak měly obě strany neustále k dispozici poslední verze záběrů. Sekvence jsme postupně aktualizovali a v případě potřeby jsme i my upravovali střih a exportovali různé verze podle potřeby. Tím pádem po uzavření střihu už nebylo střihače třeba a výstupy jsme obstarali sami.

### 3.4 Kompletování

Po obrazové postprodukci, střihu a získání finálního audio-mixu se film dal považovat za hotový. Stačilo už jen exportovat pro různé účely a připravit pár drobností.

Jedno z témat, které se řešilo vícekrát po dobu produkce, byl název filmu. Dokud nebylo hotovo, byla stále možnost film nazvat jinak než Feedback. Prošli jsme obdobím skepse a hledali název trefnější. Nabízely se jména jako „No co“, „To se vsákne“, „Laxo“, „Je to jedno“. Problémem bylo najít takový název, který by se dobře překládal do češtiny i angličtiny, a vystihoval naše téma. Jak se v tvůrčím procesu stává, nakonec jsme se vrátili k původnímu názvu a vybrali jen anglickou verzi. Navíc jde o výraz, který se pomalu stává součástí českého slovníku.

Petra Ptáčková nám pomáhala s propagací. Spravovala facebookovou stránku a organizovala premiéru filmu. Z naší strany jsme dodávali propagační materiály a využili jsme také střihače pro tvorbu video upoutávky.

Součástí příprav byl i export filmu do formátu DCP pro promítání v digitálních kinech. Po převzetí obrazové sekvence a zvukové stopy v maximální kvalitě se o něj postaral Orlin Stanchev. Tento export se dal považovat za finální verzi filmu.

## 4 REVIZE

### 4.1 Hodnocení

Nyní zbývá zastavit se, pustit si film a zvážit, zda se nám povedlo, co jsme zamýšleli. Je jasné, že na ohlížení je ještě brzo, protože od dokončení filmu uběhlo jen pár měsíců, takže objektivní hodnocení není možné.

Jsem rád, že vznikl film, který nutí tvůrce i diváky k zamyšlení nad důsledky lidského jednání. V dnešní krizi obsahu, kdy jsou média přeplněna krásnými avšak prázdnými obrazy, je dobré vidět dílo, které vybízí k následování vyšších hodnot.

Film opravdu divákovi předává téma námětu a dokonce si jich může odnést více. Nejsem si však jistý, zda je čitelný zmnožující princip. Je přítomen, ale není naplno exponován. To sice bylo záměrem, ale možná je příliš skrytý.

Za úvahu stojí, zda volba příkladů jednání, na kterých jsme hodnoty ilustrovali, byla dostatečná. Některé se mohou jevit jako prvoplánové a klouzající po povrchu problému. Také důrazem na nadužívání mobilních telefonů mohl vzniknout dojem, že se k tomuto jevu ještě film vrátí a půjde o jedno z větších témat a nejen o jeden z vtipných příkladů.

Jako autor nejsem v pozici, abych mohl posoudit míru vtipnosti, avšak k úsměvu mě stále nutí některé pózy, fáze nebo hlasy, tedy audiovizuální vtipy ve formě, nikoli v obsahu.

S formou díla jsem naprosto spokojen a myslím, že dopadla tak, jak jsme ji zamýšleli, ba lépe. Pozadí se funkčně stmelilo s charaktery, pohyby jsou svižné, přitom čitelné a úspora kreseb jim neublížila. Hudba je výborná a trefně doplňuje témata. Také hlasy i ruchy mají správný charakter. Snímek je hodnotný zejména pro samotný audiovizuální zážitek, což je kvalita, které si vážím u každého filmu. Ano, napadá mne, co bychom mohli ještě vylepšit, ale forma dobře funguje a je konzistentní. Proto jsem s výsledkem spokojen.

Myslím si, že jsme mohli mnohem více „šílet“ a přehánět v animaci, pohybech, kresbě i obsahu. Film by snesl více křeace a extrémů, protože opravdu platí, že uděláte-li extrém, jste teprve na začátku. Při tvorbě se zdálo, že přeháníme, ale nyní je zjevné, že jsme stále měli rezervu. Vybavuje se mi oblíbená rada Ondreje Slivky: „Vždy je lepší přehnat, nežli nedohnat.“ A nyní i více chápu připomínky našich vedoucích, kteří se nás snažili přimět k razantnějším zkratkám a rychlejšímu tempu.

Skutečnou hodnotu filmu však ukáže až čas. Jsem rád, že film je hotový podle našich představ.

## 4.2 Co film dal

### 4.2.1 Týmová spolupráce

Z projektu Feedback jsem si odnesl zejména zkušenosti z týmové práce především v režisérské dvojici. Šlo o první film, ve kterém jsem nebyl výhradním autorem, ale spolupracoval jsem s Ondřejem Javorovu. Ukázalo se, že režie filmu ve dvojici byla možná, ba dokonce nezbytná.

Spoluprací autorů logicky roste kvalita obsahu i formy. V preprodukcii, kdy jsme byli dokonce tři, bylo hlavní výhodou, že jsme mohli interně rozmlouvat a debatovat nad náměty, tématy a scénářem snímku. A protože „více hlav víc ví“, snáze se nacházely nápady a řešení všech situací. Konzultovat a rozmlouvat s přáteli může i jeden režisér, ale nakonec je jen na jeho vlastním rozhodnutí, jakou cestou se vydá. Ne vždy je potom s volbou spokojen a toto břímě musí nést sám po celou produkci filmu, což podlamuje motivaci. S tvůrčím týmem můžete vše náležitě rozebrat a volit nejlepší cestu. Máte pak jistotu, že minimálně dva další lidé věří v tohle rozhodnutí, což má na motivaci pozitivní vliv. Po celou dobu jsme si byli jisti, že děláme správnou věc a neztráceli jsme čas neustálým přemítáním, jestli to, nebo ono, není jen rozmar.

Musíte však mít dobrého „partáka do deště“, disponovat vzájemnou důvěrou a respektem ke kritice. V našem případě to nebyl problém, jelikož se dobře známe a již dříve jsme si vypomáhali. Je mi ale jasné, že takové souznění není časté a najít tak spřízněnou duši, nemusí být snadné.

Nevýhodou byla nutná výměna názorů více lidí. Hlavně v prvních fázích se projekt příliš neposunoval kupředu, dokud jsme se všichni nesešli, což nebylo vždy možné. Každý nový nápad nebo jiné řešení či poznámka od vedoucího musela být konzultována s druhou stranou. Často se stávalo, že naše představy o scénáři byly hodně odlišné a teprve při společném setkání došlo k jejich sjednocení a obhajobě rozdílných názorů. Celý výrobní proces to sice zpomalilo, ale obětovaný čas stál za to, jelikož výsledkem byl bohatší výstup a rychlejší produkce.

Nepřekvapuje, že více lidí zvládne práci rychleji. Po zkušenostech s ryze autor-skými filmy byla příjemná týmová práce. Pracovní morálka tím stoupla, protože společ-

ným výkonem jsme se vzájemně motivovali, jelikož jsme neměli odpovědnost jen za svoji část práce, ale i za práci druhého. Navíc jsme mohli využít dělby práce a specializace pro co nejkvalitnější výsledek. I když se jeden zabýval organizací, na animaci se pokračovalo. Činnost dvou animátorů byla efektivnější, umožňovala kdykoliv zpětnou vazbu a konzultaci nad každým záběrem.

Týmová komunikace nebyla vždy ideální a občas docházelo k nedorozuměním, která vycházela ze vzájemné neinformovanosti. Kvalitní komunikace je v týmovém prostředí opravdu klíčová a je potřeba ji pravidelně pěstovat a praktikovat.

Při spolupráci s ostatními členy týmu a umělci mě překvapilo, jak moc se dá spolehnout na jejich talent a vlastní invenci. K tomu však přispěl fakt, že všem, se kterými jsme pracovali, se projekt líbil a chtěl přidat svou ruku k dílu. Stačilo tvůrce přizvat ke spolupráci a dát jim kreativní prostor. Možná je škoda, že jsme zvukaře a skladatele hudby oslovili až v momentě takřka hotového filmu. Kdo ví, jaké perly by do něj přidali, kdyby bylo dost času na úpravy příběhu. Přitom je však důležité, aby celý tým sdílel stejnou vizi a jednotliví členové neposunovali záměr filmu jiným směrem podle vlastních uměleckých ambicí. V klíčových věcech je potřeba určit jasný směr a nechat si poradit jen v nejistých případech.

#### 4.2.2 Produkční zkušenost

Pár zkušeností vyplynulo i z práce samotné. Například se ukázala nezbytnost a dlouhodobá výhoda kvalitní přípravy. Nejednou jsme těžili z plodů preprodukce, ale „zapotili se“ v místech, které jsme předem nepromysleli. Hodiny preprodukce ušetřily dny produkce. Získal jsem také o něco lepší povědomí o celkovém procesu tvorby filmu se všemi jeho potřebami. Některé kroky v produkční pipeline byly pro mne novinkou, zejména práce s oddělenými linkami.

Velkým překvapením bylo malování pozadí, které bylo dobrodružné díky záměrnému nedodržení konvenčního stylu. Bylo obdivuhodné, kolik může předmět ztratit v detailu a koherenci tvaru s výplní a při tom stále být bez problému čitelný. Jde o zjištění, které mne inspiruje k dalšímu zkoumání. Překvapila mě praktičnost barevné přípravy, díky které se samotná malba značně urychlila.

Podobně objevný byl proces animace, ve kterém jsme narazili na naši sníženou schopnost napodobit limitovanou animaci. Abstrakce pohybu a použití přístupu odporujícího realitě se ukázalo mnohem těžší, než by se mohlo zdát. Díky animaci ve dvojici jsme



si přirozeně předávali zkušenosti a bylo zajímavé sledovat rozdíly v přístupu, ze kterých se dalo poučit. Opět ale musím poukázat na nevyužitý potenciál animace i kresby. Pokud si z animace filmu něco odnesu, pak je to poznání, že pózy, poměry, pohyby a další výrazové prostředky, které se mi jeví jako extrémní, nejsou ve skutečnosti přehnané a maximální míra zřejmě neexistuje.

Při hodnocení produkce je třeba se zmínit o jejím průběhu a financích. Prostředky, které jsme měli k dispozici od obou škol, stačily na celou výrobu a nikdy jich nebyl nedostatek. I když s rozpočtem nebyl problém, s průběhem výroby to bylo složitější.

Opět se potvrdilo, že při snaze vytvořit co nejlepší film, není času nikdy dost, i když se první časový odhad jeví jako realistický. Od počátku jsme mnoho prostoru věnovali přípravě, což se nám také vyplatilo. Počáteční odhady však neodpovídaly plánované míře kvality, které jsme chtěli dosáhnout, a nepočítaly s osobními časovými ztrátami. Harmonogram prací si vyžádal prodloužení prezenčního studia. Film byl díky tomu dokončen se značným předstihem a myslím si, že bez navýšení časového limitu a zvýšené péče by byl poloviční.

### 4.3 Budoucnost

Jaký osud film čeká? Po pražské premiéře hodláme obesílat co nejvíce lokálních i zahraničních filmových festivalů, což je obvyklý životní cyklus krátkých filmů. Nejprve je třeba oslovit diváky na festivalech, kteří mají o podobné filmy zájem, a vejít ve známost, což by pomohlo získávat prostředky na další společnou tvorbu. Dále se nabízejí příležitosti, jako třeba Noc filmových nadějí, díky kterým by Feedback mohl být odvysílán v celostátním televizním kanálu. V další fázi dojde ke zveřejnění na internetu, kde bude k dispozici pro širokou diváckou obec.

Spekulovat o dalších peripetiích díla je předčasné, protože jeho osud bude záviset především na divácích a jejich feedbacku.

## ZÁVĚR

Film Feedback je společenskou satirou s moralizujícím poselstvím o negativních dopadech nezdravé sociální interakce. Vyzývá diváka k hledání vlastního východiska. Už od počátku se jednalo o práci tvůrčí dvojice a koprodukcí škol FAMU a UTB. Veškerou dějovou strukturu filmu jsme budovali na absurdním a doslovném pojetí kategorického imperativu. Výtvarným pojetím a animačním stylem jsme volně navázali na styl americké animační moderny padesátých let a techniku limitované animace.

Všechny aspekty výroby jsme upravili dle potřeb spolupráce více lidí, použitých technik a dostupných prostředků. Pomůckou nám byla zejména kvalitní příprava filmu. Výroba měla své obtíže, vše se však podařilo vyřešit, mimo jiné i prodloužením produkční doby. Zásadně se na výsledném vyznění filmu podílel komponovaný hudební doprovod. Hudba, zvukové efekty a střih byly výsledkem spolupráce s externími členy týmu.

Práce na filmu pro mne znamenala změnu a poznání, protože jsem byl poprvé součástí tvůrčího týmu a přitom jsem mnoho získal, zažil a přiučil se. Těšila mě zejména časová rezerva, protože jsme získali možnost si s filmem více „pohrát“. Je vzácné vytvořit snímek přesně podle svých představ, a proto mám radost, že se to povedlo. Kéž by každá budoucí produkce mohla proběhnout a hlavně dopadnout podobně! Nejvíce jsem vděčný svému bratru Ondřeji Javorovi, se kterým jsme snímek vytvořili. Bez něj by film Feedback nevznikl a doufám, že spolu v budoucnu budeme ještě spolupracovat.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

HANSEN, Phil. Embrace the shake. In: *TED: Ideas worth spreading* [online]. New York: TED Conferences, 2013 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: [https://www.ted.com/talks/phil\\_hansen\\_embrace\\_the\\_shake/transcript?language=cs](https://www.ted.com/talks/phil_hansen_embrace_the_shake/transcript?language=cs)

*Jeruzalémská bible: Písmo svaté vydané Jeruzalémskou biblickou školou*. Překlad František X. Halas, Dagmar Halasová. Praha: Krystal OP, 2010. ISBN 978-80-7195-289-3.

KANT, Immanuel, BARABAS, Marina a Pavel KOUBA (eds.). *Základy metafyziky mravů*. Vyd. 3., opr. Překlad Ladislav Menzel. Praha: OIKOYMENH, 2014. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-501-2.

ZÁHŘEBSKÁ ANIMACE. In: *PAF Olomouc* [online]. Olomouc: Festival animace a současného umění, 2009 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/zahrebska-animace>

*Toon Boom Animation: Storyboard Pro Video Tutorials* [online]. Montreal: Toon Boom Animation, 2016 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <https://www.toonboom.com/resources/video-tutorials/toon-boom-storyboard-pro>

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Překlad František X. Halas, Dagmar Halasová. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

POLSON, Tod. *The Noble approach: Maurice Noble and the Zen of animation design*. San Francisco: Chronicle Books, 2013. ISBN 9781452102948.

AMIDI, Amid. *Cartoon modern: style and design in fifties animation*. San Francisco: Chronicle Books, c2006. ISBN 978-081-1847-315.

*Průkopníci animovaného filmu v USA: W. Disney a jeho animovaná groteska*. Zlín, 2009. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Trančík Dušan, doc. Mgr. ArtD.

AMIDI, Amid. *The art of Pixar: the complete colorscripts and select art from 25 years of animation*. San Francisco: Chronicle Books, c2011. ISBN 978-081-1879-637.

PHILLIPS, Adam. *Animate to Harmony: the independent animator's guide to Toon Boom*. Focal Press, Taylor, 2015. ISBN 978-041-5705-370.

Toon Boom Animate Pro 3 User Guide. In: *Http://docs.toonboom.com* [online]. Montreal: Toon Boom Animation, 2015 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: [http://docs.toonboom.com/help/animate-pro/Content/HAR/Stage/016\\_Animation\\_Paths/008\\_H2\\_Pegs.html](http://docs.toonboom.com/help/animate-pro/Content/HAR/Stage/016_Animation_Paths/008_H2_Pegs.html)

WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 05-712-3833-5.

*Fusion 8 User Manual* [online]. Blackmagic Design, 2016 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: [http://documents.blackmagicdesign.com/Fusion/20160317-c992b2/Fusion\\_8\\_User\\_Manual.pdf](http://documents.blackmagicdesign.com/Fusion/20160317-c992b2/Fusion_8_User_Manual.pdf)

ZOCH, Pavel. *Blackmagicdesign Fusion, pokročilý kompozitor zdarma 1*. 3Dsoftware.cz [online]. 2015 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <http://www.3dsoftware.cz/3dportal/clanek.aspx?id=1993>

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

<i>Obr. 1. Mrakodrap</i> .....	15
<i>Obr. 2. Zpráva o stavu civilizace</i> .....	15
<i>Obr. 3. Skhizein</i> .....	15
<i>Obr. 4. Zavrhnuté nápady: snová sekvence; Edova hlava na všech lidech</i> .....	20
<i>Obr. 5. Božstvo a prokletí v první verzi animatiku</i> .....	22
<i>Obr. 6. Jeden z prvních výtvarných návrhů Eda</i> .....	24
<i>Obr. 7. Závěrečná sekvence filmu</i> .....	26
<i>Obr. 8. Nepoužitá a upravená pasáže</i> .....	28
<i>Obr. 9. Graf znázorňující změny napětí a tempa děje na časové ose</i> .....	31
<i>Obr. 10. Výtvarné návrhy hlavní postavy a dopravních prostředků</i> .....	34
<i>Obr. 11. Ukázka vedlejších postav</i> .....	35
<i>Obr. 12. Ukázka pozadí</i> .....	36
<i>Obr. 13. Colorsript filmu Feedback</i> .....	37
<i>Obr. 14. Zkouška různých pozadí a barevností v testovací scéně</i> .....	39
<i>Obr. 15. Produkční tabulka</i> .....	41
<i>Obr. 16. Kánon hlavní postavy</i> .....	45
<i>Obr. 17. Vznik pozadí: layout, podmalba, stínování, linka</i> .....	49
<i>Obr. 18. Pozadí scény s účtem a náhled výsledné podoby</i> .....	51
<i>Obr. 19. Porovnání upravené a neupravené linky</i> .....	52
<i>Obr. 20. Stanislav Cajthaml v nahrávacím studiu</i> .....	55
<i>Obr. 21. Fotografie z nahrávání hudebního doprovodu</i> .....	58
<i>Obr. 22. Pozdně vystřižená tramvajová sekvence</i> .....	60

## SEZNAM PŘÍLOH

P I Výtvarné návrhy.

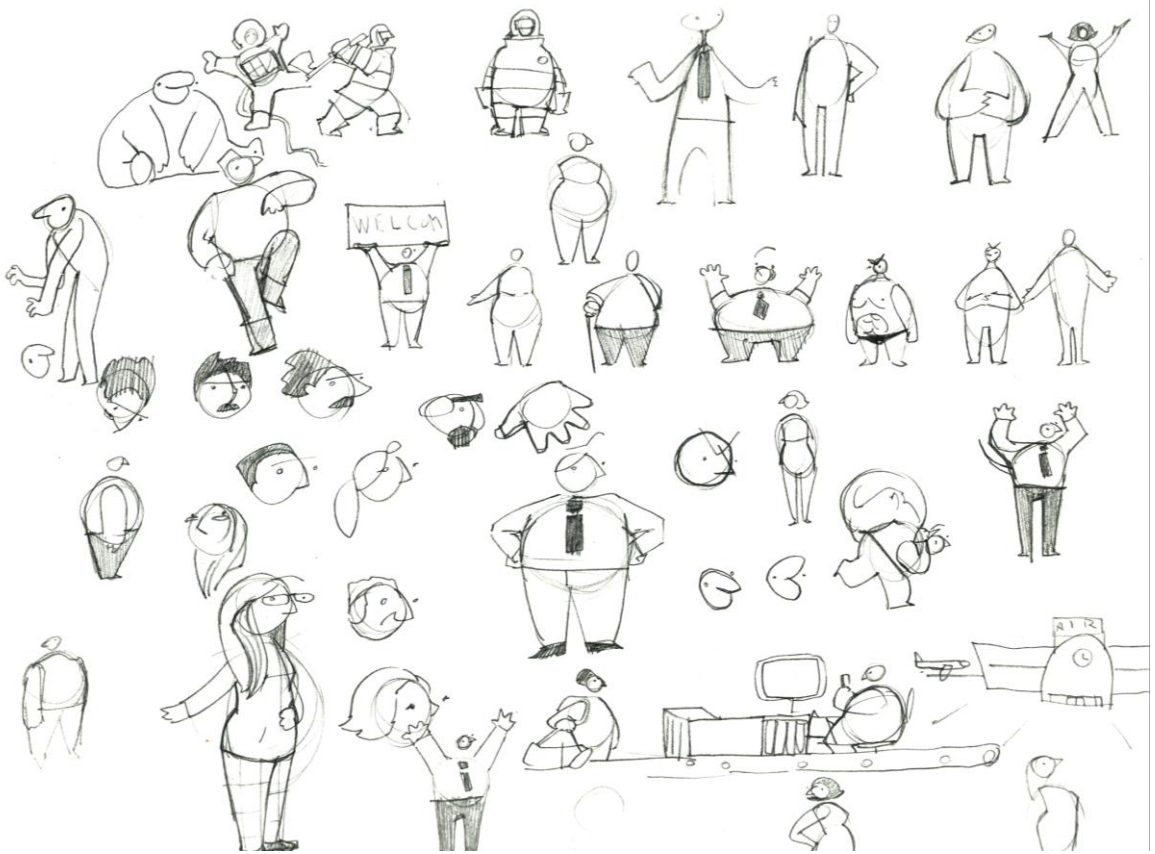
P II Obrazový technický scénář

# PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY









## **ŘÍLOHA P II: OBRAZOVÝ TECHNICKÝ SCÉNÁŘ**

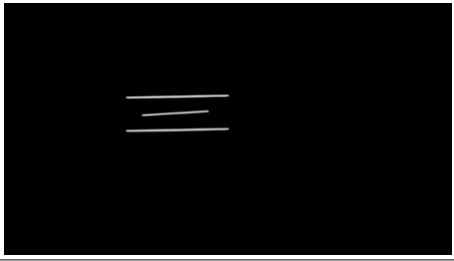
# Feedback

Obrazový technický scénář

Duration: 00:06:27:19

Filip Javora & Ondřej Javora

Scéna	délka	Fáze
000_cerno	03:00	1 / 1



Popis  
úvodní titulky

Zvuk  
chrápání

Scéna	délka	Fáze
001_dum_chrape	04:19	1 / 1

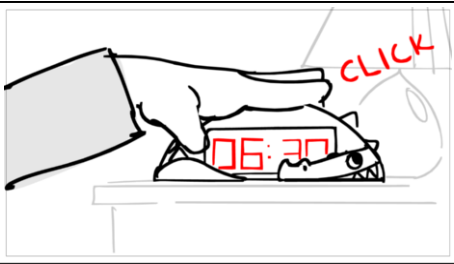


Popis  
- PC - pan DOL

Venku je slunné ráno a ED za zvuku budíku vychrápává v posteli

Zvuk  
budík, chrápání

Scéna	délka	Fáze
002_dum_budik	02:02	1 / 1



Popis  
- D -

Ed vypíná dot rný budík

Zvuk  
budík, cvaknutí

Scéna	délka	Fáze
003_dum_getup	03:07	1 / 2



Popis  
- D -

Ed se zvedá z postele

Scéna	délka	Fáze
003_dum_getup	03:07	2 / 2



Popis  
chvilí p ichází k sob a pak se probírá

Zvuk  
HUDBA - hlavní motiv za íná

Scéna	délka	Fáze
004_dum_rutina	04:08	1 / 4



Popis  
- PC -

Ed se sprchuje...  
(Ed p echází plynule z akce do akce a za ním se pouze st ídá pozadí)

Zvuk  
sprcha

Scéna	délka	Fáze
004_dum_rutina	04:08	2 / 4



Popis  
išť si zuby...

Zvuk  
išť ní zub

Scéna	délka	Fáze
004_dum_rutina	04:08	3 / 4



Popis  
upravuje se ...

Scéna	délka	Fáze
004_dum_rutina	04:08	4 / 4



Popis  
odchází ze záb ru

Zvuk  
kroky

Scéna	délka	Fáze
005_dum_snidane	09:19	1 / 7



Popis  
- PC - pan L -> P

Ed si protírá oči. Jeho ŽENA se na něj usmívá

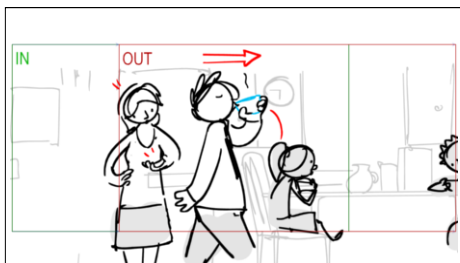
Zvuk  
kroky

Scéna	délka	Fáze
005_dum_snidane	09:19	2 / 7



Popis  
Zatímco ho žena vítá polibkem, Ed zívá a bere do ruky její šálek kávy

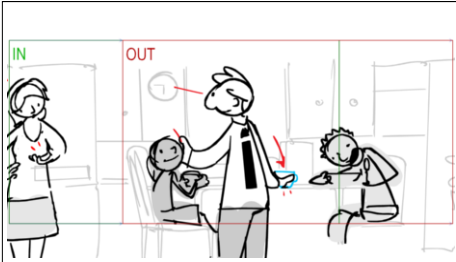
Scéna	délka	Fáze
005_dum_snidane	09:19	3 / 7



Popis  
kávu jí sebere, pije a pokračuje v chůzi

Zvuk  
kroky

Scéna                      délka                      Fáze  
005\_dum\_snidane                      09:19                      4 / 7



Popis  
hladí svou dcerku a pokládá hrníček na stůl

Scéna                      délka                      Fáze  
005\_dum\_snidane                      09:19                      5 / 7



Popis  
sebere jí ze stolu sendvič a pokračuje v chůzi

Zvuk  
kroky

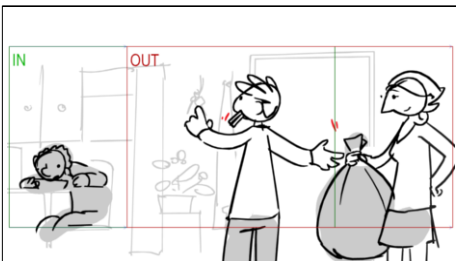
Scéna                      délka                      Fáze  
005\_dum\_snidane                      09:19                      6 / 7



Popis  
cestou preventivně pohlavkuje synka

Zvuk  
pohlavek

Scéna                      délka                      Fáze  
005\_dum\_snidane                      09:19                      7 / 7



Popis  
bere klíče z vešáčku a žena mu svlékne pytel s odpady

Zvuk  
klíče

Scéna                      délka                      Fáze  
006\_vnr\_vychazi                      02:17                      1 / 1



Popis  
- VC -  
Pohled na sousedství. Ed vychází z domku s pytlíkem odpadků

Zvuk  
ambient - tvůrčino

Scéna                      délka                      Fáze  
007\_vnr\_zaplot                      06:07                      1 / 4



Popis  
- PC -  
Ed přichází do záběru s pytlíkem odpadků. Zastavuje a hledí na vzdálené kontejnery na odpady

Zvuk  
kroky

Scéna                      délka                      Fáze  
007\_vnr\_zaplot                      06:07                      2 / 4



Popis  
pan L -> P  
po nedlouhé rozcvičce se škodolib rozhlíží kolem sebe a napřahuje se k hodu

Scéna                      délka                      Fáze  
007\_vnr\_zaplot                      06:07                      3 / 4



Popis  
Ed hází pytel za sousedovic plot

Zvuk  
pád pytle

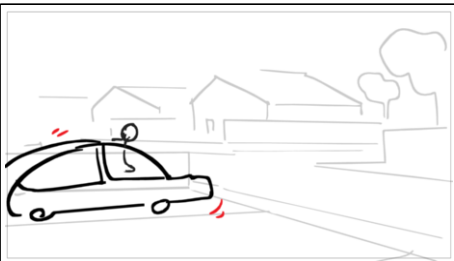
Scéna                      délka                      Fáze  
007\_vnr\_zaplot                      06:07                      4 / 4



Popis  
a spokojen odkráčí ze záberu

Zvuk  
kroky

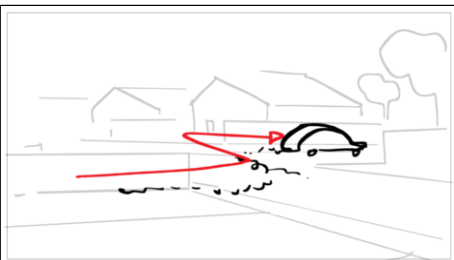
Scéna                      délka                      Fáze  
008\_vnr\_odjezd                      05:20                      1 / 5



Popis  
- C -  
Ed nasedá do auta

Zvuk  
dveře od auta

Scéna                      délka                      Fáze  
008\_vnr\_odjezd                      05:20                      2 / 5



Popis  
a se zapištěním pneumatik odkráčí ze scény

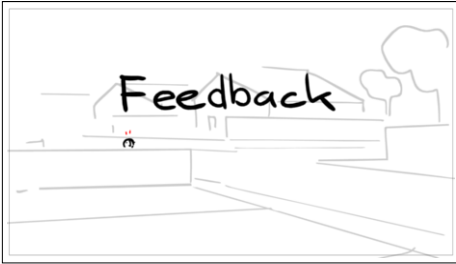
Zvuk  
HUDBA - končí

Scéna                      délka                      Fáze  
008\_vnr\_odjezd                      05:20                      3 / 5



Popis  
objeví se název filmu

Scéna	délka	Fáze
008_vnr_odjezd	05:20	4 / 5



Popis  
zpoza opa něho plotu vystrkuje hlavu SOUSED

Scéna	délka	Fáze
008_vnr_odjezd	05:20	5 / 5



Popis  
a hodí pytel s odpadky na Ed v vjezd

Zvuk  
žuchnutí pytle

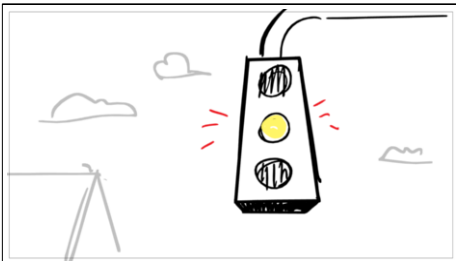
Scéna	délka	Fáze
009_aut_frci	01:21	1 / 1



Popis  
- PC -  
Ed si to štráduje autem po m st

Zvuk  
ambient m sto, auto  
HUDBA - ragtime (styl Benny Goodman)

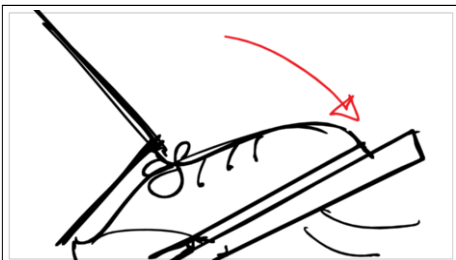
Scéna	délka	Fáze
010_aut_semafor	01:06	1 / 1



Popis  
- D -  
Na semaforu ská e oranžová

Zvuk  
ambient m sto, auto

Scéna	délka	Fáze
011_aut_plyn	01:00	1 / 1



Popis  
- D -  
Ed hbit dupe na plyn

Zvuk  
auto interiér, dupnutí

Scéna	délka	Fáze
012_aut_mraceri	00:17	1 / 1

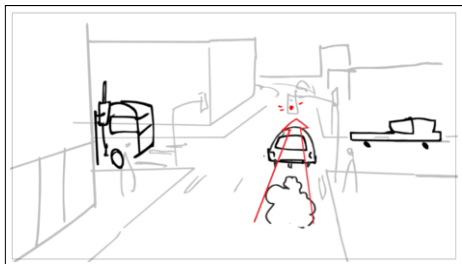


Popis  
- PD -  
Ed se zamra í a soust edí na jízdu

Zvuk  
auto interiér



Scéna	délka	Fáze
013_aut_krizovatka	02:09	1 / 2



Popis

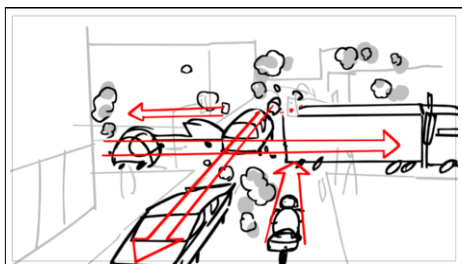
- VC -

pohled na křižovatku. Ed proletí křižovatkou akorát na červenou

Zvuk

ambient - mnoho rušná křižovatka, auta

Scéna	délka	Fáze
013_aut_krizovatka	02:09	2 / 2



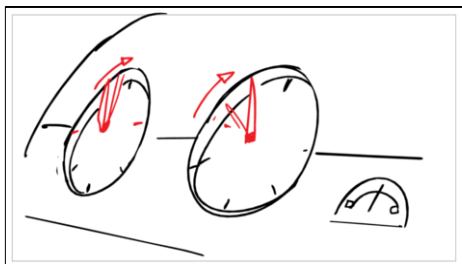
Popis

dle Edova pohledu tak následně u jiných i ostatní a zázrakem se všichni v tom chaosu vyhnou

Zvuk

auta

Scéna	délka	Fáze
014_aut_budici	01:00	1 / 1



Popis

- D -

Ed točící motor do červených

Zvuk

zvuk motoru

Scéna	délka	Fáze
015_aut_fofr	01:14	1 / 2



Popis

- VC -

Ed divoce projede ulicí

Zvuk

ambient - rušná vozovka, mnoho sto, auta

Scéna	délka	Fáze
015_aut_fofr	01:14	2 / 2



Popis

hromady aut se zblízka žene směrem na letiště

Zvuk

auta

Scéna	délka	Fáze
016_aut_brzda	03:13	1 / 4



Popis

- PD -

Položený Ed se soustředí na jízdu

Zvuk

interiér auto

Scéna	délka	Fáze
016_aut_brzda	03:13	2 / 4



Popis  
v tom se ale poleká

Scéna	délka	Fáze
016_aut_brzda	03:13	3 / 4



Popis  
prudce dupe na brzdu

Zvuk  
kvicení kol

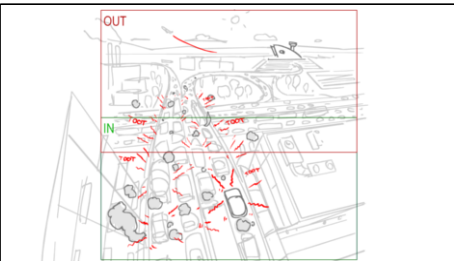
Scéna	délka	Fáze
016_aut_brzda	03:13	4 / 4



Popis  
a za ne zplna hrdla nevybírav klít a troubit

Zvuk  
troubení

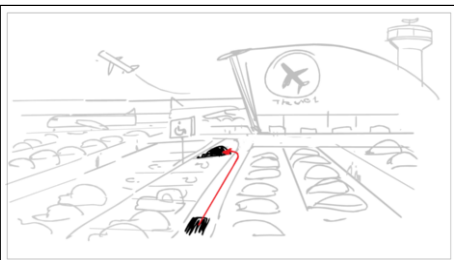
Scéna	délka	Fáze
017_aut_zacpa	03:20	1 / 1



Popis  
- VC - pan NAHORU  
pohled na mizernou dopravní situaci. V dále z letiště odlétá letadlo

Zvuk  
ambient - rušná vozovka, m sto, auta  
HUDBA - kon í

Scéna	délka	Fáze
018_let_prijezd	03:03	1 / 2



Popis  
- VC -  
Ed parkuje na invalidech u letiště

Zvuk  
ambient - letiště, letadla, auta

Scéna	délka	Fáze
018_let_prijezd	03:03	2 / 2



Popis  
chvíli po n m obsadí všechna místa pro invalidy ostatní p ijíždějící auta

Zvuk  
auta

Scéna	délka	Fáze
019_let_run	01:12	1 / 1



Popis

- C -

Ed spěchá a předbíhá dlouhou frontu lidí

Zvuk

ambient - letištní hala

Scéna	délka	Fáze
020_let_startwork	05:00	1 / 3



Popis

- PC -

přiskakuje k rentgenu u kontrolní brány

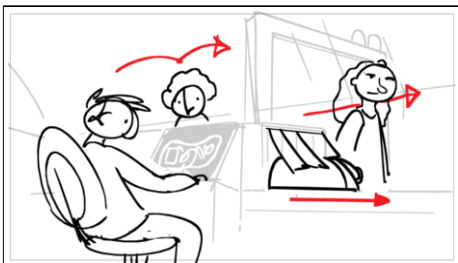
Popis

zasedá k práci a mává na lidi, aby postoupili dál

Scéna	délka	Fáze
020_let_startwork	05:00	2 / 3



Scéna	délka	Fáze
020_let_startwork	05:00	3 / 3



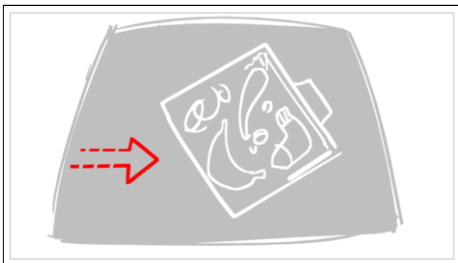
Popis

fronta se dá do pohybu a Ed kontroluje obsah zavazadel

Zvuk

rentgen, pás, pípání rámu

Scéna	délka	Fáze
021_let_xray	03:02	1 / 1



Popis

- D -

pohled na obrazovku rentgenu, na němž se stíhají jednotlivá zavazadla

Zvuk

rentgen, pás, pípání rámu

Scéna	délka	Fáze
022_zevl_A	01:11	1 / 1



Popis

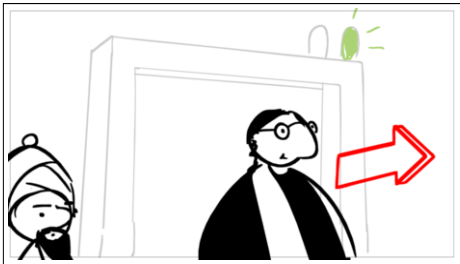
- PD -

Ed znovu kontroluje zavazadla

Zvuk

rentgen, pás, pípání rámu

Scéna                      délka                      Fáze  
023\_let\_zidak                      02:07                      1/1



Popis

- PC -

Kontrolní bránou bezproblému prochází různí cestující

Zvuk

rentgen, pás, pípání rámu

Scéna                      délka                      Fáze  
024\_let\_zevl\_A                      00:23                      1/1



Popis

- PD -

Ed se stále nudí

Zvuk

rentgen, pás, pípání rámu

Scéna                      délka                      Fáze  
025\_let\_zevl\_B                      01:10                      1/1



Popis

- PD - DIFFUSE

as se posune, obraz prolne v ještě znudnějšího Eda

Zvuk

rentgen, pás, pípání rámu

Scéna                      délka                      Fáze  
026\_let\_zevlmobil                      03:11                      1/2



Popis

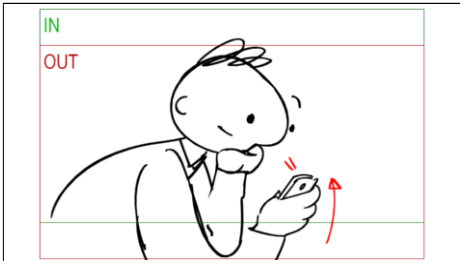
- PD - DIFFUSE

další prolnutí v nejvtíší nudu

Zvuk

rentgen, pás, pípání rámu

Scéna                      délka                      Fáze  
026\_let\_zevlmobil                      03:11                      2/2



Popis

Ed se rozhlédne a spokojen vytáhne mobil se kterým si začne hrát

Zvuk

HUDBA - smaba (styl Maria Toledo - Bebel Gilberto)

Scéna                      délka                      Fáze  
027\_let\_frontamob                      02:01                      1/2



Popis

- C -

cestující čekají ve frontě

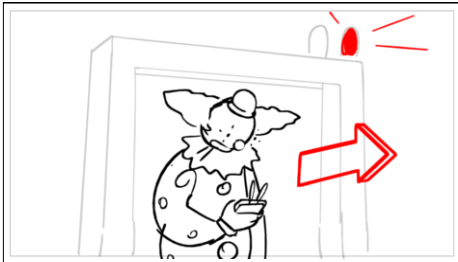
Scéna délka Fáze  
027\_let\_frontamob 02:01 2 / 2



Popis  
všichni vytáhnou mobily

Zvuk  
vytahování mobil

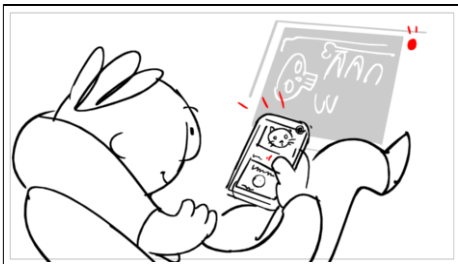
Scéna délka Fáze  
028\_let\_klaun 01:07 1 / 1



Popis  
- PC -  
Bránou projde klaun a ta spustí výstrahu

Zvuk  
výstražný tón brány

Scéna délka Fáze  
029\_let\_kockomob 01:20 1 / 1



Popis  
- PC -  
Ed tomu však nevnuje pozornost a místo toho si hraje se svým mobilem. Na obrazovce rentgenu vidíme v kufru mrtvolu.

Zvuk  
rentgen

Scéna délka Fáze  
030\_let\_flickmob 03:04 1 / 3



Popis  
- C -  
Všichni v letištní hale hledí do mobilu, v etn uklíze e který mezitím ledabyle šudlí podlahu. V druhém plánu prochází jeden z cestujících

Zvuk  
ambient - letištní hala

Scéna délka Fáze  
030\_let\_flickmob 03:04 2 / 3



Popis  
ukouzne na erstv umyté podlaze

Zvuk  
ukouznutí

Scéna délka Fáze  
030\_let\_flickmob 03:04 3 / 3



Popis  
a padá do úklidového kýble, přicemž celou dobu upřen hledí do mobilu

Zvuk  
pád do kýble

Scéna                      délka                      Fáze  
031\_let\_dingmob                      01:08                      1/1



Popis

- D -

Na panelu se rozsvícuje piktogram upozorňující na zákaz používání mobil

Zvuk

zvuk letadla ve vzduchu, signál upozornění

Scéna                      délka                      Fáze  
032\_let\_letuska                      01:20                      1/1



Popis

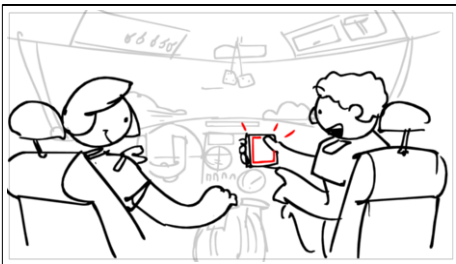
- C -

Cestující v letu letušek to však ignorují a civí do svých mobilních zařízení

Zvuk

zvuk letadla ve vzduchu

Scéna                      délka                      Fáze  
033\_let\_piloti                      01:20                      1/1



Popis

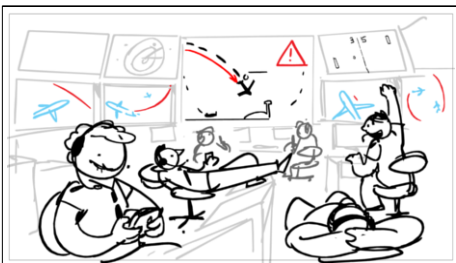
- PC -

pohled do kabiny letadla. Jeden z pilotů ukazuje druhému krásné video s koukou. V okně vidíme přibližující se horizont

Zvuk

zvuk letadla ve vzduchu

Scéna                      délka                      Fáze  
034\_let\_veza                      02:14                      1/1



Popis

- C -

V kontrolní věži panuje pohoda. Někdo si hraje s mobilem, jiní hrajou na monitorech pong. Na ostatních monitorech bliká výstraha a letadla padají k zemi.

Zvuk

ambient- kontrolní věž

Scéna                      délka                      Fáze  
035\_let\_crash                      04:22                      1/3



Popis

- PD -

Ed si pořád hraje se svým mobilem. V přehledu za jeho zády se blíží letadlo k zemi

Zvuk

ambient - letištní hala, padající letadlo

Scéna                      délka                      Fáze  
035\_let\_crash                      04:22                      2/3



Popis

letadlo při dopadu na zem vybuchne, ale s Edem to ani nehraje

Zvuk

ambient - letištní hala, výbuch a pád letadla

HUDBA - přerušena výbuchem

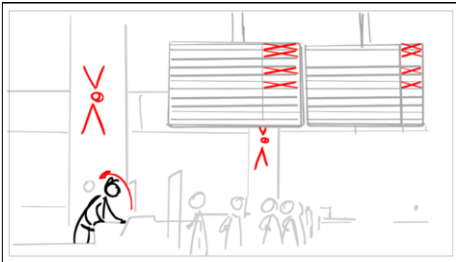
Scéna                      délka                      Fáze  
035\_let\_crash                      04:22                      3 / 3



Popis  
po chvíli se rozezní požární poplach, což Eda vytrhne z innosti

Zvuk  
požární poplach

Scéna                      délka                      Fáze  
036\_let\_tabule                      03:10                      1 / 1

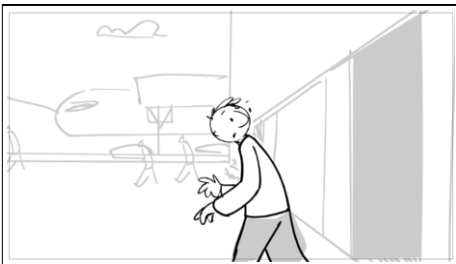


Popis  
- VC -

Ed se chvíli zmaten rozhlíží kolem sebe, a když na tabulích naskočí informace o zrušení všech let , odchází pryč .

Zvuk  
ambient - letištní hala, požární poplach

Scéna                      délka                      Fáze  
037\_let\_wow                      05:19                      1 / 4

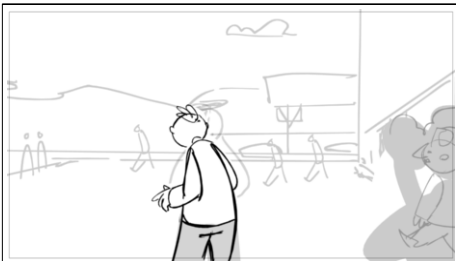


Popis  
- PC - pan P <- L

Ed vychází z haly a tázav re rozhlíží

Zvuk  
ambient - letiště exteriér, požár

Scéna                      délka                      Fáze  
037\_let\_wow                      05:19                      2 / 4



Popis  
Ed se zarazí, jakoby n co p ehlédnul  
ostatní lidé taky tázav vycházejí z haly

Scéna                      délka                      Fáze  
037\_let\_wow                      05:19                      3 / 4



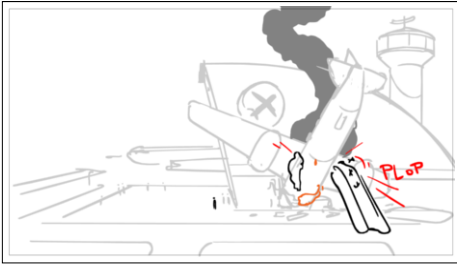
Popis  
podívá se za sebe  
lidé pokračují

Scéna                      délka                      Fáze  
037\_let\_wow                      05:19                      4 / 4



Popis  
Ed se poleká  
ostatní se zarazí, jakoby n co p ehlédli

Scéna                      délka                      Fáze  
038\_let\_hori                      03:08                      1 / 1



Popis

- VC -

pohled na hořící letadlo zapíchnuté do letištní haly. Z boku letadla vystupuje nouzová klouzavka a pasažéři padají z letadla jako hadrové panenky

Zvuk

ambient - letiště exteriér, požár, nafouknutí kouzavky

Scéna                      délka                      Fáze  
039\_let\_foti                      04:13                      1 / 3



Popis

- PC -

Ed pohotově vytahuje mobil  
 ostatní se ohlíží

Zvuk

ambient - letiště exteriér, požár

Scéna                      délka                      Fáze  
039\_let\_foti                      04:13                      2 / 3



Popis

Ed v klidu fotografuje katastrofu  
 Ostatní se uleknou

Zvuk

foák

Scéna                      délka                      Fáze  
039\_let\_foti                      04:13                      3 / 3



Popis

Ostatní taky vytahují mobily a fotí

Zvuk

foáky

Scéna                      délka                      Fáze  
040\_let\_selfie                      02:11                      1 / 1



Popis

- C -

Dva hasiči se fotí s požárem letadla

Zvuk

ambient - letiště exteriér, požár

Scéna                      délka                      Fáze  
041\_let\_shori                      03:07                      1 / 4



Popis

- VC -

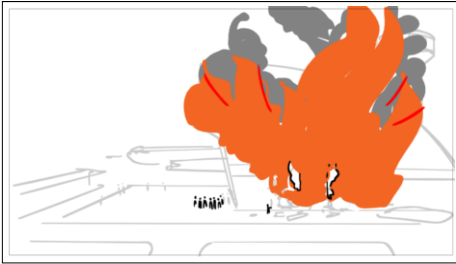
Letadlo stále hoří a lidé ho fotí

Zvuk

ambient - letiště exteriér, požár



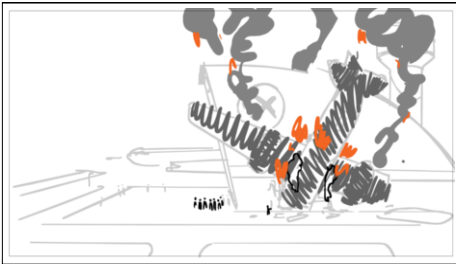
Scéna                      délka                      Fáze  
041\_let\_shori                      03:07                      2 / 4



Popis  
Letadlo bleskov sho í...

Zvuk  
zážeh

Scéna                      délka                      Fáze  
041\_let\_shori                      03:07                      3 / 4



Popis  
až na uhel....

Scéna                      délka                      Fáze  
041\_let\_shori                      03:07                      4 / 4



Popis  
a sesype se na hromadu

Zvuk  
sesypání popela

Scéna                      délka                      Fáze  
042\_let\_jdoupryc                      06:23                      1 / 5



Popis  
- PC -

Lidé fotí a Ed schovává mobil

Zvuk  
ambient - letište exteriér, fo áky

Scéna                      délka                      Fáze  
042\_let\_jdoupryc                      06:23                      2 / 5



Popis  
Ed se podívá na hodinky

Zvuk  
fo áky

Scéna                      délka                      Fáze  
042\_let\_jdoupryc                      06:23                      3 / 5



Popis  
podívá se kolem sebe

Zvuk  
fo áky

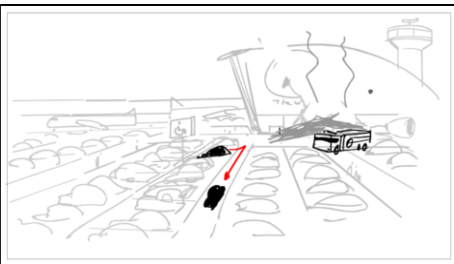
Scéna	délka	Fáze
042_let_jdoupryc	06:23	4 / 5



Scéna	délka	Fáze
042_let_jdoupryc	06:23	5 / 5



Scéna	délka	Fáze
043_let_odjezd	01:22	1 / 1



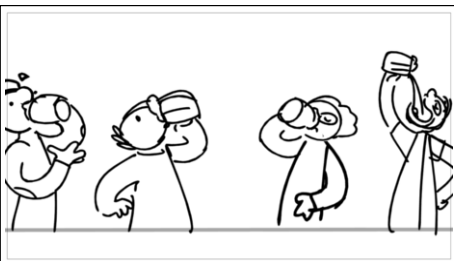
Scéna	délka	Fáze
044_hos_tukanec	01:00	1 / 1



Scéna	délka	Fáze
045_hos_pivo	02:00	1 / 2



Scéna	délka	Fáze
045_hos_pivo	02:00	2 / 2



Popis  
všimne si FREDA co stojí vedle něj a vesele ho zdraví

Zvuk  
fo áky

Popis  
Ed se smíchem odchází i s Fredem ze scény

Zvuk  
fo áky

Popis  
- VC -  
Edovo auto odjíždí z letiště, v pozadí je kroužící hromada popela

Zvuk  
ambient - letiště exteriér, auto

Popis  
- D -  
uknutí škopk

Zvuk  
ambient - rušná hospoda, uknutí škopk  
HUDBA - upbeat (styl Arch Bacon)

Popis  
- PC -  
Ed si pije s Fredem a ostatními štamgasty

Zvuk  
ambient - rušná hospoda

Popis  
všichni klopí pivo

Scéna délka Fáze  
046\_hos\_kbaru 01:21 1/1



Popis

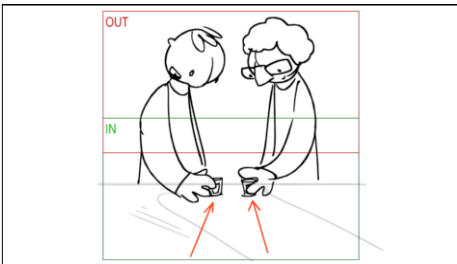
- PC -

Ed jde s Fredem k baru a poroučí dva panáky

Zvuk

ambient - rušná hospoda

Scéna délka Fáze  
047\_hos\_panaci 04:03 1/5



Popis

- PD - pan NAHORU

po baru přijedou dva panáci a Ed s Fredem je berou

Zvuk

ambient - rušná hospoda

Scéna délka Fáze  
047\_hos\_panaci 04:03 2/5



Popis

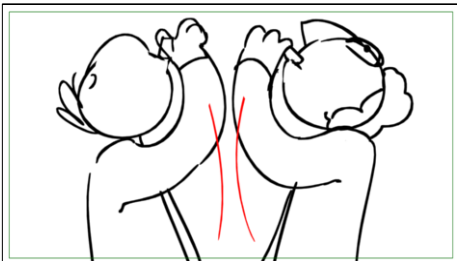
- PD -

uknou si s panáky

Zvuk

ukanec

Scéna délka Fáze  
047\_hos\_panaci 04:03 3/5



Popis

- PD -

a přijedou na zdraví

Scéna délka Fáze  
047\_hos\_panaci 04:03 4/5



Popis

- PD - pan P -> L

Eda někdo chytne za rameno, kamera švenkne na stranu a vidíme, že je to TED

Scéna délka Fáze  
047\_hos\_panaci 04:03 5/5



Popis

- PD -

Ed je příjemně ekvapený a Ted objedná další rundu

Scéna                      délka                      Fáze  
048\_hos\_3panaci                      00:15                      1/1



Popis

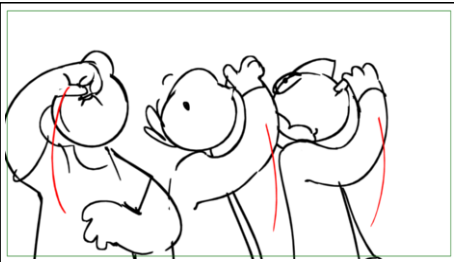
- D -

Všichni t i si p i uknou panáky

Zvuk

ambient - rušná hospoda, ukanec

Scéna                      délka                      Fáze  
049\_hos\_kamo                      01:14                      1/2



Popis

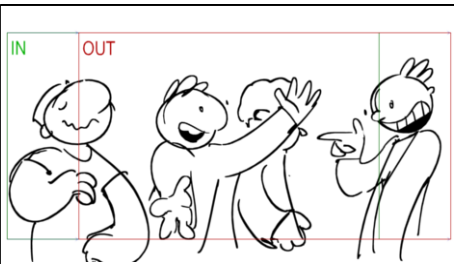
- PD -

Ed, Fred a Ted do sebe kopou panáka

Zvuk

ambient - rušná hospoda

Scéna                      délka                      Fáze  
049\_hos\_kamo                      01:14                      2/2

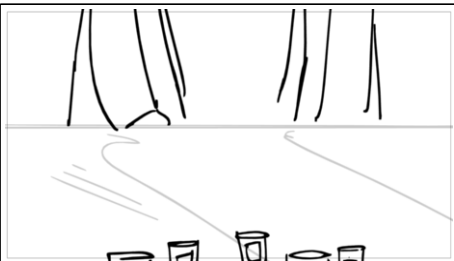


Popis

- PD - pan L -&gt; P

Ze strany p ijde MAT a Ed ho zdraví, všichni už jsou opilí

Scéna                      délka                      Fáze  
050\_mocpanaku                      00:16                      1/1



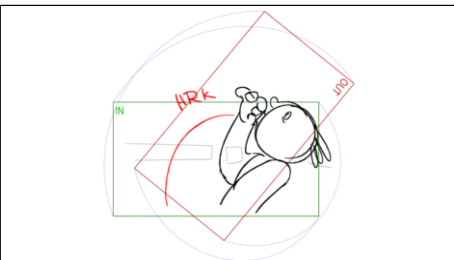
Popis

na bar p ijíždí další runda panák

Zvuk

ambient - rušná hospoda

Scéna                      délka                      Fáze  
051\_hos\_hrk                      01:07                      1/1



Popis

- D - pan NAHORU, rakurs DOPRAVA

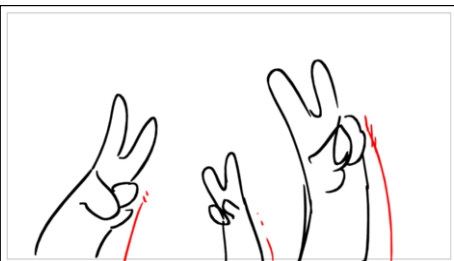
Mat kope panáka, kamera sleduje jeho ruku

Zvuk

ambient - rušná hospoda

HUDBA se za íná tlumit

Scéna                      délka                      Fáze  
052\_hos\_ruky                      00:20                      1/1



Popis

- D -

objevují se ruce objednávací další pití

Zvuk

ambient - rušná hospoda

Scéna délka Fáze  
053\_hos\_edmol 01:12 1 / 2



Popis

- PD -

Ed kope panáka

Zvuk

ambient - rušná hospoda - vše tlumené opilostí

Scéna délka Fáze  
053\_hos\_edmol 01:12 2 / 2



Popis

a rozja en k i í (zpomalený záb r)

Zvuk

ambient - rušná hospoda - vše tlumené opilostí

Scéna délka Fáze  
054\_hos\_fredmol 01:00 1 / 1



Popis

- PD -

Fred je absolutn na mol (zpomalený záb r)

Zvuk

ambient - rušná hospoda - vše tlumené opilostí

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 1 / 10



Popis

- PD -

Ed je po ád zt ešt ný zatímco mu servírka p ináší další pivo a podává mu ú et

Zvuk

ambient - rušná hospoda  
- Vše se vrací do normálu

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 2 / 10



Popis

Ed se po ní ohlédne

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 3 / 10



Popis

- PD - pan DOL

všimne si ú tu

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 4 / 10



Popis

- PD - pan L -> P

za ne pískat a nenápadn ú et posnune vedle Fredovi

Zvuk

ú et

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 5 / 10



Popis

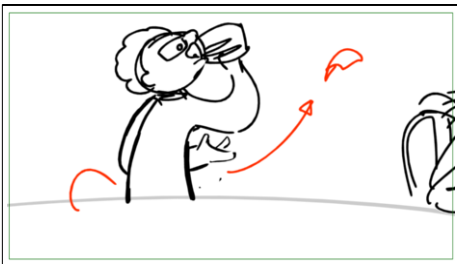
- PD - pan L -> P

Fred pije pivo a nenápadn ú et popadne

Zvuk

ú et

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 6 / 10



Popis

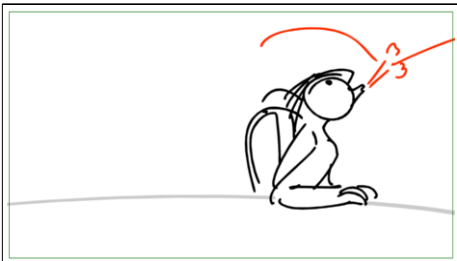
- PD - pan L -> P

a hodí ho za zády dalšímu štamgastovi

Zvuk

ú et

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 7 / 10



Popis

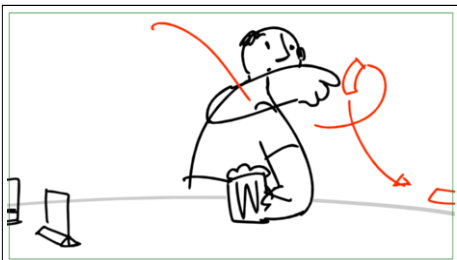
- PD - pan L -> P

štamgasta ú et odfoukne dál na stranu

Zvuk

ú et, fouknutí

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 8 / 10



Popis

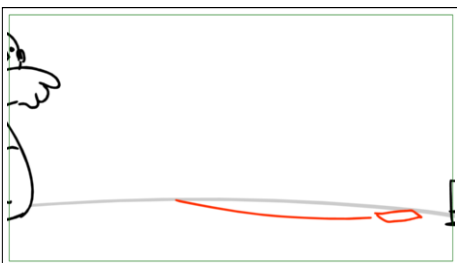
- PD - pan L -> P

poslední štamgasta po ú tu máchne rukou, aby ho odehnal dál

Zvuk

ú et

Scéna délka Fáze  
055\_hos\_ucet 11:21 9 / 10



Popis

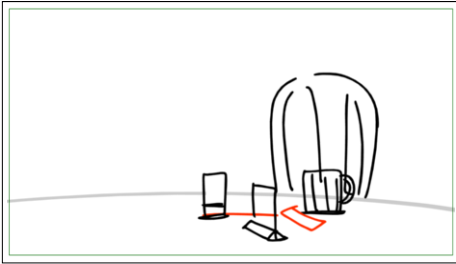
- PD - pan L -> P

ú et, pokračuje po stole dál, scéna v pozadí se vyliduje

Zvuk

zvuky vrzání židlí a rychlého vyklizení stol

Scéna	délka	Fáze
055_hos_ucet	11:21	10 / 10



Popis  
- PD - pan L -> P

ú et kon í u prázdné židle s erstv rozlitým p llitrem, všichni zmizeli

Zvuk  
ambient - klidná hospoda

Scéna	délka	Fáze
056_noc_bouracka	13:02	1 / 13



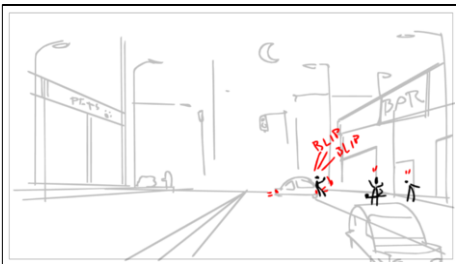
Popis  
- VC -

Banda vožral vedená Edem se vypoťáci z hospody

Zvuk  
ambient - m sto noc

HUDBA - ozývá se z baru - prechází v diegetickou

Scéna	délka	Fáze
056_noc_bouracka	13:02	2 / 13



Popis  
- VC -

Ed odemýká auto

Zvuk  
odemýkání auta

Scéna	délka	Fáze
056_noc_bouracka	13:02	3 / 13

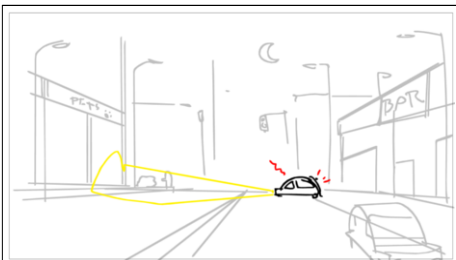


Popis  
- VC -

Všichni s Edem v ele naskakují do auta

Zvuk  
dve e auta

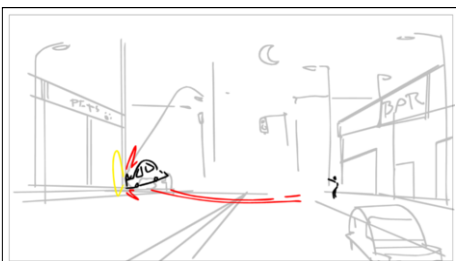
Scéna	délka	Fáze
056_noc_bouracka	13:02	4 / 13



Popis  
popis  
Ed zapíná motor a rozjíždí se

Zvuk  
motor auta

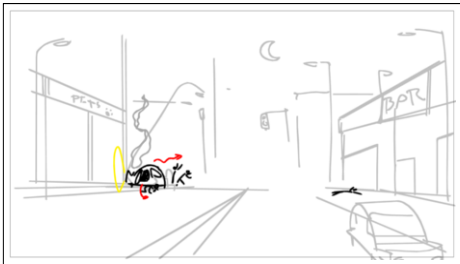
Scéna	délka	Fáze
056_noc_bouracka	13:02	5 / 13



Popis  
a vzápetí to napere do zdi p ed sebou, přicemž poráží lampu pouli ního osvetlení

Zvuk  
motor auta, bourání auta

Scéna délka Fáze  
056\_noc\_bouracka 13:02 6 / 13



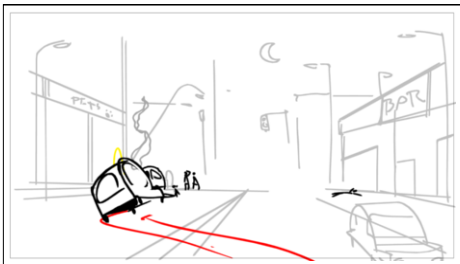
Popis

pasažeri se s pobaveným humorem a ješením vypláží z auta  
Do ulic vyrazí další ožralové

Zvuk

ožralové

Scéna délka Fáze  
056\_noc\_bouracka 13:02 7 / 13



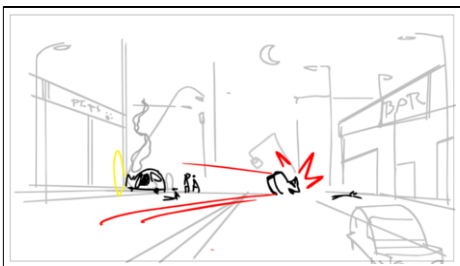
Popis

do záběru rychle přijíždí další auto

Zvuk

ožralové, auto

Scéna délka Fáze  
056\_noc\_bouracka 13:02 8 / 13



Popis

a bourá na rohu křižovatky

Zvuk

bourání auta

Scéna délka Fáze  
056\_noc\_bouracka 13:02 9 / 13



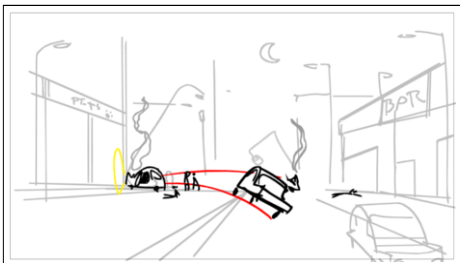
Popis

Druhý šílený jezdec profraní přes křižovatku  
Další lidé přicházejí

Zvuk

auto

Scéna délka Fáze  
056\_noc\_bouracka 13:02 10 / 13



Popis

teď vyrazí z vedlejší ulice

Zvuk

auto

Scéna délka Fáze  
056\_noc\_bouracka 13:02 11 / 13



Popis

a nabourá do zaparkovaného auta v poplachu  
lidé se potácejí a sledují co se kolem děje

Zvuk

bourání auta



Scéna	délka	Fáze
056_noc_bouracka	13:02	12 / 13



Popis  
Do záb ru p ijíždí tramvaj a banda ožral zbyst í

Zvuk  
tramvaj

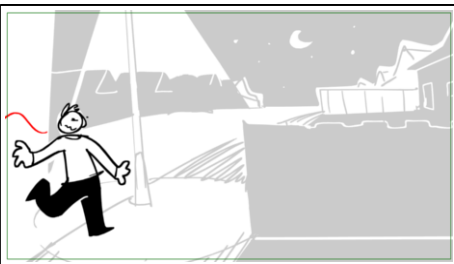
Scéna	délka	Fáze
056_noc_bouracka	13:02	13 / 13



Popis  
tramvaj odjíždí a všichni se za jí rozbíhají a volají na ni

Zvuk  
tramvaj, hu ení opilc

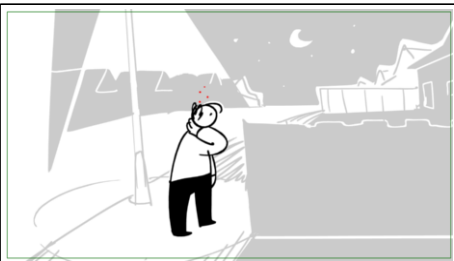
Scéna	délka	Fáze
059_noc_domu	09:15	1 / 8



Popis  
- C -  
Ed se v noci potácí ke svému domu

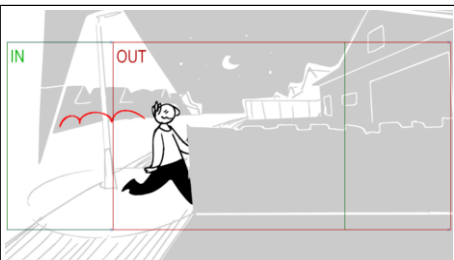
Zvuk  
ambient - klidná noc, cvr ci  
HUDBA - kon í

Scéna	délka	Fáze
059_noc_domu	09:15	2 / 8



Popis  
zastaví se, aby se zorientoval

Scéna	délka	Fáze
059_noc_domu	09:15	3 / 8



Popis  
- C - pan L -> P  
vesele pokračuje dál k domu

Scéna	délka	Fáze
059_noc_domu	09:15	4 / 8



Popis  
Ed zakopne o pytel s odpadky

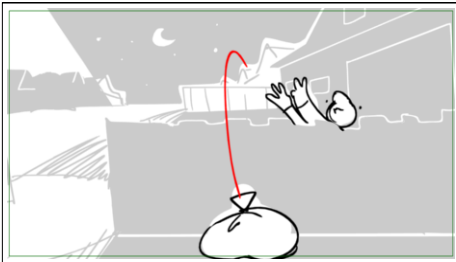
Zvuk  
náraz do odpadk a pád

Scéna délka Fáze  
059\_noc\_domu 09:15 5 / 8



Popis  
p ekvapen se dívá co to bylo

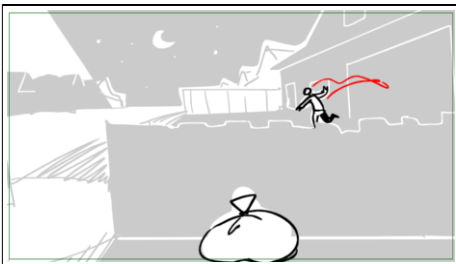
Scéna délka Fáze  
059\_noc\_domu 09:15 6 / 8



Popis  
vrací odpad zpátky za plot

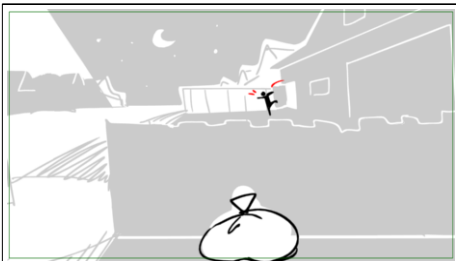
Zvuk  
pytel

Scéna délka Fáze  
059\_noc\_domu 09:15 7 / 8



Popis  
rozpustile odbíhá ke dve řím

Scéna délka Fáze  
059\_noc\_domu 09:15 8 / 8



Popis  
otv řr d ve e a zabouchne za sebou

Zvuk  
dve e

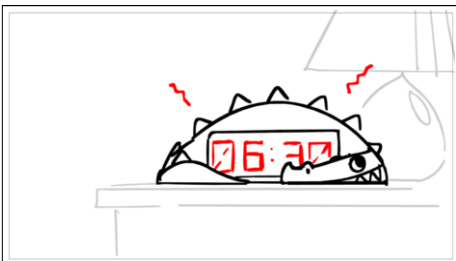
Scéna délka Fáze  
060\_tma 00:23 1 / 1



Popis  
tma

Zvuk  
bud řk

Scéna délka Fáze  
061\_odu\_bud řk 03:07 1 / 2



Popis  
- D -  
r řno hlasit ř p řp ř bud řk

Zvuk  
bud řk

Scéna délka Fáze  
061\_odu\_budík 03:07 2 / 2



Popis  
Ed jej neohraban sráží rukou z no ního stolku

Zvuk  
budík, rána do budíku  
HUDBA - hlavní motiv - hraný unaven

Scéna délka Fáze  
062\_odu\_rutina 02:05 1 / 1

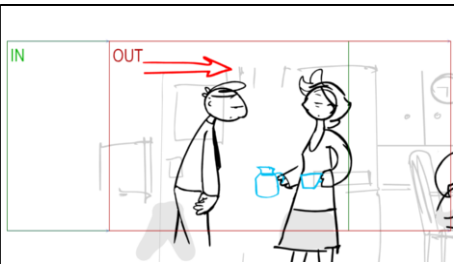


Popis  
- PC -

Ed se sprchuje s kocovinou

Zvuk  
sprcha

Scéna délka Fáze  
063\_odu\_snidane 07:22 1 / 6



Popis  
- PC - pan L -> P

Ed prochází kuchyní jako přízrak. Jeho žena celá ospalá a neupravená drží šálek kávy s konvicí

Zvuk  
kroky

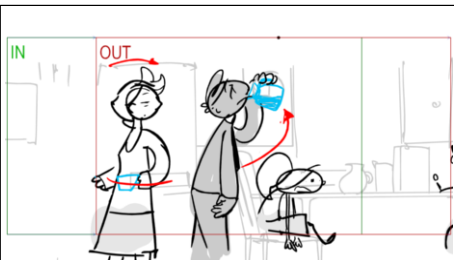
Scéna délka Fáze  
063\_odu\_snidane 07:22 2 / 6



Popis  
Ed bez povšimnutí prochází kolem své ženy a bere jí konvici

Zvuk  
kroky

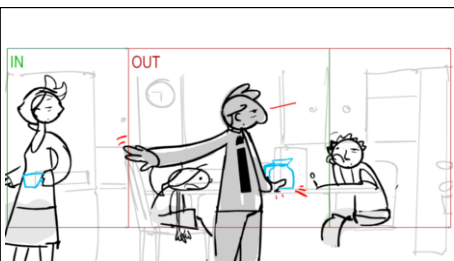
Scéna délka Fáze  
063\_odu\_snidane 07:22 3 / 6



Popis  
celou ji vypije na jeden zátah. Jejich dcerka vy ízene leží na stole.

Zvuk  
kroky

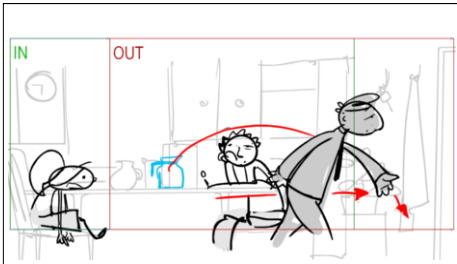
Scéna délka Fáze  
063\_odu\_snidane 07:22 4 / 6



Popis  
Ed lehce ztrácí balanc, když pokládá konvici a hladí židli

Zvuk  
konvice, kroky

Scéna                      délka                      Fáze  
063\_odu\_snidane                      07:22                      5 / 6



Popis  
chce dát unud němu synkovi preventivní pohlavek, ale netrefí se...

Zvuk  
kroky

Scéna                      délka                      Fáze  
063\_odu\_snidane                      07:22                      6 / 6



Popis  
... a padá na zem

Zvuk  
pád na zem

Scéna                      délka                      Fáze  
064\_ove\_vychazi                      02:17                      1 / 1



Popis  
- VC -

Pohled na Edovo sousedství. Ulice je plná nabouraných aut, pohozených pytlů s odpady a nepořádku.

Ed vychází z domku s pytlím v ruce

Zvuk  
ambient - p ímestská tvr ráno

Scéna                      délka                      Fáze  
065\_ove\_pytel                      05:22                      1 / 4



Popis  
- C -

Ed se plouží od východu a tu si nazloben všimá pohozeného pytle s odpady od souseda

Zvuk  
kroky  
HUDBA - kon í

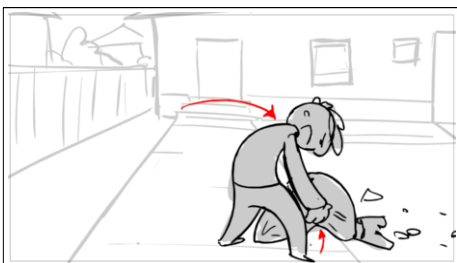
Scéna                      délka                      Fáze  
065\_ove\_pytel                      05:22                      2 / 4



Popis  
bez zaváhání hází ten co má v ruce za sousedovic plotek

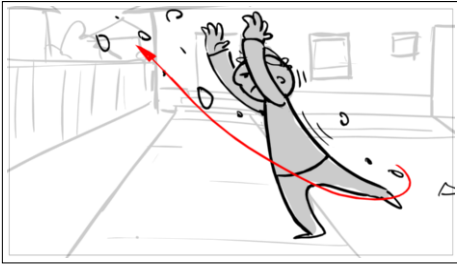
Zvuk  
žuchnutí pytle

Scéna                      délka                      Fáze  
065\_ove\_pytel                      05:22                      3 / 4



Popis  
zvedá pytel, který má u nohou ze zem

Scéna délka Fáze  
065\_ove\_pytel 05:22 4 / 4



Popis  
a šmahem ho rovněž háže k sousedum

Zvuk  
žuchnutí pytle

Scéna délka Fáze  
066\_ove\_darecek 03:05 1 / 2

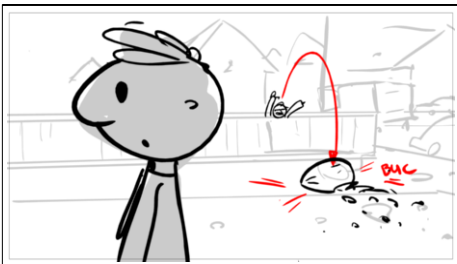


Popis  
- PD -

Spokojen si poplácá rukama a vrací se k domku. V druhém plánu vidíme za plotem hlavu souseda, který jde směrem k ulici.

Zvuk  
kroky

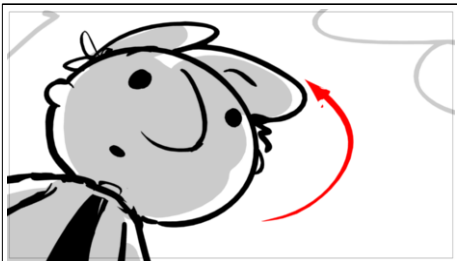
Scéna délka Fáze  
066\_ove\_darecek 03:05 2 / 2



Popis  
soused hodí Edovi odpad na dvorek, Eda to zarazí

Zvuk  
žuchnutí pytle

Scéna délka Fáze  
067\_ove\_what 01:02 1 / 1



Popis  
- D - pohled

Ed se překvapeně otáčí

Scéna délka Fáze  
068\_ove\_pringles 01:06 1 / 1



Popis  
- PD -

vysmátý soused si spokojeně plácá rukama a jde pryč

Zvuk  
kroky

Scéna délka Fáze  
ove\_naser 05:13 1 / 4



Popis  
- PD - pohled

Ed chvíli civí před sebe

Zvuk  
ambient - příměstská čtvrť ráno

Scéna	délka	Fáze
ove_naser	05:13	2 / 4



Popis  
pak zrudne vzteky

Zvuk  
HUDBA - postupn p ichází a graduje

Scéna	délka	Fáze
ove_naser	05:13	3 / 4



Popis  
vyrhnuje si rukávy

Scéna	délka	Fáze
ove_naser	05:13	4 / 4



Popis  
a odchází ze scény smerem k sousedovi

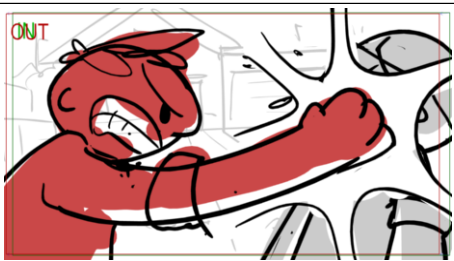
Zvuk  
kroky

Scéna	délka	Fáze
070_war_bucbuc	07:23	1 / 8



Popis  
- PD - pan L -> P  
Soused jde pry , Ed ho zastaví poklepáním na rameno

Scéna	délka	Fáze
070_war_bucbuc	07:23	2 / 8



Popis  
soused se otá í a dostává z fleku pecka

Zvuk  
pecka

Scéna	délka	Fáze
070_war_bucbuc	07:23	3 / 8



Popis  
pan P <- L  
Ed soptí a na jeho rameno klepe soused z druhé strany

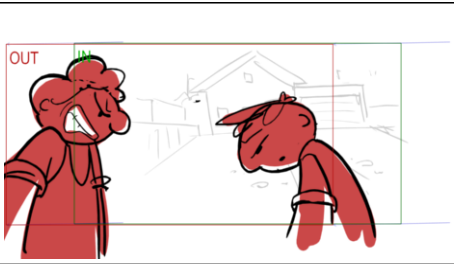
Scéna délka Fáze  
070\_war\_bucbuc 07:23 4 / 8



Popis  
Ed se otáčí a dostává ránu p stí

Zvuk  
rána p stí

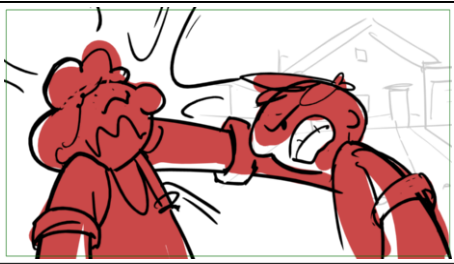
Scéna délka Fáze  
070\_war\_bucbuc 07:23 5 / 8



Popis  
pan L -> P - pan P <- L

Ed se zapotáčí a chvíli se z toho ot epává

Scéna délka Fáze  
070\_war\_bucbuc 07:23 6 / 8

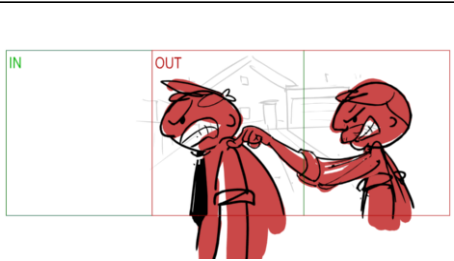


Popis  
pan P <- L

a pak to sousedovi vrací

Zvuk  
úder p stí

Scéna délka Fáze  
070\_war\_bucbuc 07:23 7 / 8



Popis  
pan L -> P

soused mu mezitím klepe na rameno

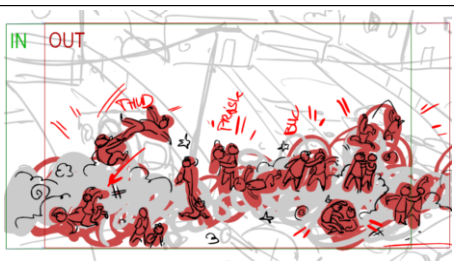
Scéna délka Fáze  
070\_war\_bucbuc 07:23 8 / 8



Popis  
Ed se otá í a hned dostane taky pecku

Zvuk  
pecka

Scéna délka Fáze  
071\_war\_bidka 03:13 1 / 1



Popis  
- VC - pan L -> P

pohled na Edovo sousedství. Rozpoutala se sousedská rva ka

Zvuk  
ambient - p ímestská tvr ráno, rva ka  
HUDBA se rozjede naplno



Scéna	délka	Fáze
072_war_generace	02:03	1/1



Popis  
- C -  
dva d chodci a dva kluci se mlátí holemi hlava nehlava

Zvuk  
ambient - p ímestská tvr ráno, údery

Scéna	délka	Fáze
073_war_polda	01:08	1/1



Popis  
- PD -  
policajt s hasi em si vzájemn rozdávají rány

Zvuk  
ambient - chaos, údery

Scéna	délka	Fáze
074_war_reporter	01:23	1/3



Popis  
- PD -  
Reportér profesionáln popisuje celou situaci

Zvuk  
ambient - chaos, reportér

Scéna	délka	Fáze
074_war_reporter	01:23	2/3



Popis  
ze zad ale p íchází konkruen ní reportérka s mikrofonom

Zvuk  
ambient - chaos, reportér

Scéna	délka	Fáze
074_war_reporter	01:23	3/3



Popis  
a za ne ho škrtí kabelem od mikrofону, ten jí to vrací svým mikrofonom

Zvuk  
ambient - chaos, údery

Scéna	délka	Fáze
075_war_parlament	04:05	1/1

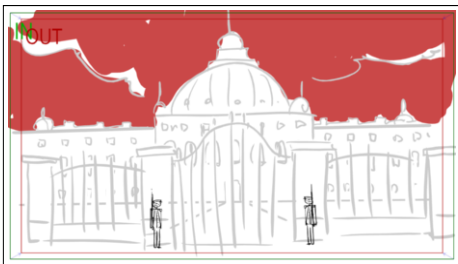


Popis  
PD - ZOOM OUT - C -  
Záber na škrtící se reportéry v televizi p echází na pohled do parlamentní místnosti. Dva z poslanc se škrtí v pop edí

Zvuk  
chaos v interiéru místnosti



Scéna	délka	Fáze
076_war_palac	01:00	1 / 1



Popis  
- C -  
záběr na palác

Scéna	délka	Fáze
077_war_kralovna	01:19	1 / 1



Popis  
- C -  
královna nakopává prezidenta do slabin

Zvuk  
kopanec

Scéna	délka	Fáze
078_war_planet	02:08	1 / 1



Popis  
- VD - ZOOM OUT - C -  
Pohled na planetu. Jeden kontinent dává druhému pestí do oka

Zvuk  
rána pestí

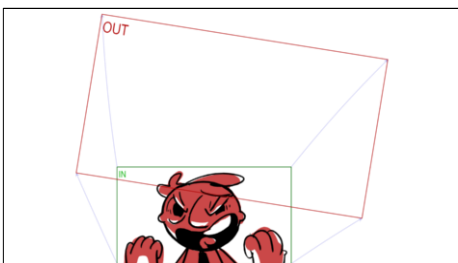
Scéna	délka	Fáze
079_war_frenzy	04:14	1 / 3



Popis  
- D -  
zmrzačený Ed dostává další ránu pěstí

Zvuk  
rána pěstí

Scéna	délka	Fáze
079_war_frenzy	04:14	2 / 3



Popis  
zapotácí se a vzápětí se rozlétá do nepříčetnosti

Scéna	délka	Fáze
079_war_frenzy	04:14	3 / 3



Popis  
- pan NAHORU - ZOOM OUT - TILT  
s hrozivým pokřikem a napraženou pěstí mohutně vyskakuje

Scéna	délka	Fáze
080_war_knockout	01:22	1 / 1



Popis  
- C - ZOOM IN -

b snící Ed ve zpomaleném pohybu letí na zasko eného souseda

Scéna	délka	Fáze
081_war_cvak	00:23	1 / 1



Popis  
- PC - ZOOM IN

nep í etní vládci sv tových mocností ma kají ervená tlačítka

Zvuk  
cvaknutí

Scéna	délka	Fáze
082_war_nuclearprd	01:13	1 / 1



Popis  
- VD - ZOOM OUT - C -

kontinent m letí ze zadnic jaderné hlavice

Zvuk  
rakety

Scéna	délka	Fáze
083_war_knockout	01:08	1 / 1



Popis  
- C - pan DOLU

Ed mohutným úderem z výskoku knock-outuje svého souseda, který odletí ze scény

Zvuk  
mohutná rána  
HUDBA - kon í s úderem

Scéna	délka	Fáze
084_war_realize	03:00	1 / 3



Popis  
- PD -

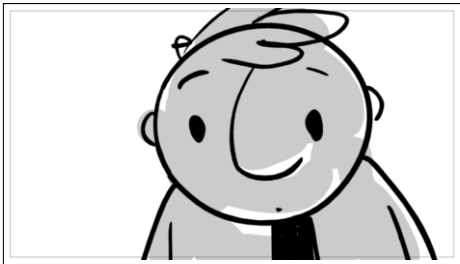
Ed oddechuje po velké rán

Scéna	délka	Fáze
084_war_realize	03:00	2 / 3



Popis  
a zvedá svůj plamenný zrak na svého souseda

Scéna	délka	Fáze
084_war_realize	03:00	3 / 3



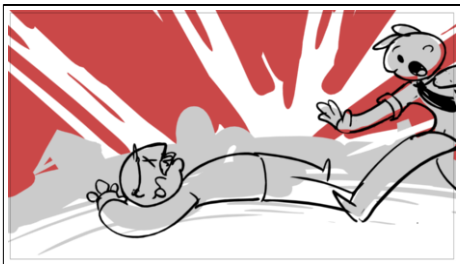
Popis  
ale zarazí se

Scéna	délka	Fáze
085_war_ded	02:03	1 / 1



Popis  
PD -  
zbládněný polomrtvý soused leží nehybně na zemi

Scéna	délka	Fáze
086_war_getup	03:05	1 / 2



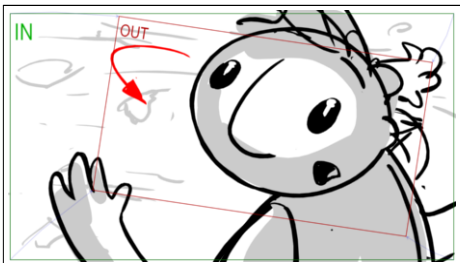
Popis  
popis  
- C -  
Ed spešně přibíhá k omráčenému sousedovi

Scéna	délka	Fáze
086_war_getup	03:05	2 / 2



Popis  
lomcováním s jeho bezvládným tělem se jej snaží marně probudit

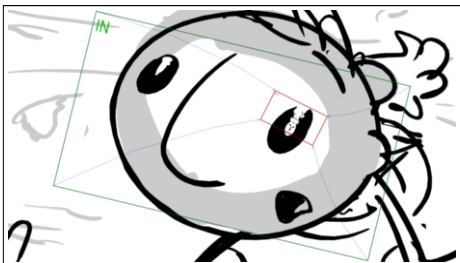
Scéna	délka	Fáze
087_war_oko	04:00	1 / 3



Popis  
- PD - ZOOM IN -  
Ed se vyplašene otáčí přes rameno a zvedá svůj zrak k obloze

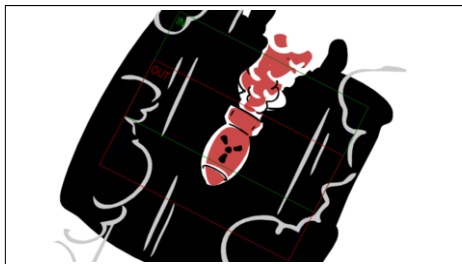
Zvuk  
zvuk rakety

Scéna	délka	Fáze
087_war_oko	04:00	2 / 3



Popis  
- ZOOM IN - VD -  
v jeho oči se zrcadlí padající jaderná hlavice

Scéna	délka	Fáze
087_war_oko	04:00	3 / 3



Popis

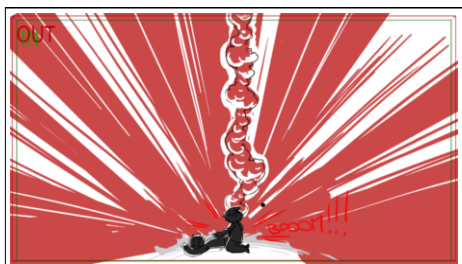
- C -

hlavice se prodírá atmosférou smerem k zemi

Zvuk

raketa

Scéna	délka	Fáze
088_war_kaboom	05:09	1 / 3



Popis

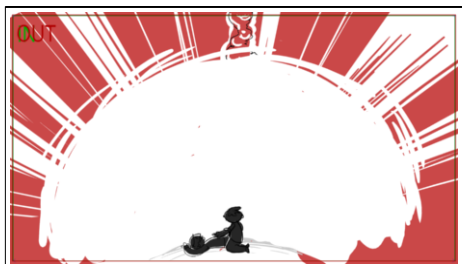
- VC - ZOOM OUT -

Ed pozoruje dopadající raketu v dáli

Zvuk

p ílet rakety

Scéna	délka	Fáze
088_war_kaboom	05:09	2 / 3



Popis

horizont plní kopule výbuchu

Zvuk

tlaková vlna

Scéna	délka	Fáze
088_war_kaboom	05:09	3 / 3



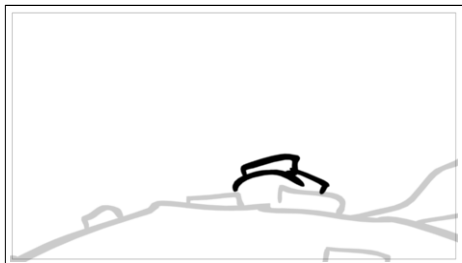
Popis

a vše se v mžiku topí v bílé zá i

Zvuk

pískání v uších

Scéna	délka	Fáze
089_pos_vylez	08:22	1 / 5



Popis

- PC -

pohled na kou ící sutiny

Zvuk

ambient - exterie

HUDBA - smutný motiv

Scéna	délka	Fáze
089_pos_vylez	08:22	2 / 5



Popis

po chvíli se z nich vyno í Ed

Zvuk

sutiny

Scéna                      délka                      Fáze  
089\_pos\_vylez                      08:22                      3 / 5



Popis  
zmaten se rozhlíží kolem sebe

Scéna                      délka                      Fáze  
089\_pos\_vylez                      08:22                      4 / 5



Popis  
Z troskek pod ním se ozývá bolestné zaúpení. Ed se leká

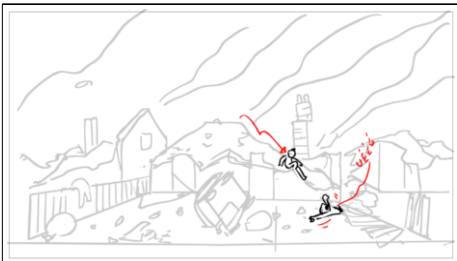
Zvuk  
úp ní

Scéna                      délka                      Fáze  
089\_pos\_vylez                      08:22                      5 / 5



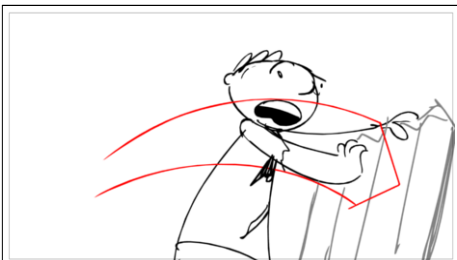
Popis  
Ed vyplašene běží na pomoc

Scéna                      délka                      Fáze  
090\_pos\_slide                      02:00                      1 / 1



Popis  
- VC -  
Z Edova sousedství je celé zpustošené. Pod troskami leží zaklíněný Eduv soused, který bolestně  
heká  
Ed mu p íbíhá na pomoc

Scéna                      délka                      Fáze  
091\_pos\_plot                      01:19                      1 / 2



Popis  
- PC - PODHLED -  
Ed urychlen odhazuje kus plotu v znicí souseda

Zvuk  
žuchnutí plotu

Scéna                      délka                      Fáze  
091\_pos\_plot                      01:19                      2 / 2



Popis  
a znepokojen si jej prohlíží

Scéna	délka	Fáze
092_pos_soused	02:15	1 / 2



Popis  
- PC -  
soused je na mad ru a sípav ned v iv hledí na Eda

Scéna	délka	Fáze
092_pos_soused	02:15	2 / 2



Popis  
Ed mu nabízí ruku, aby mu pomohl vstát, souseda to pot ší

Scéna	délka	Fáze
093_pos_obvaz	03:23	1 / 3



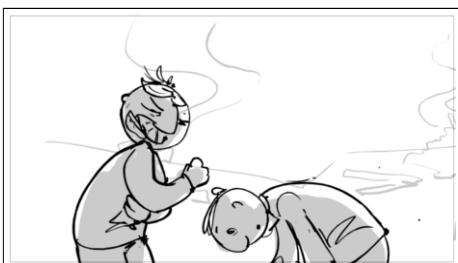
Popis  
- PC -  
Ed pomáhá sousedovi na nohy a udob en si podávají ruce

Scéna	délka	Fáze
093_pos_obvaz	03:23	2 / 3



Popis  
souseda však chytanou kre e z bolesti, které polekají Eda

Scéna	délka	Fáze
093_pos_obvaz	03:23	3 / 3



Popis  
Ed se pro n co rychle sehne

Scéna	délka	Fáze
094_pos_reporeri	03:16	1 / 1



Popis  
- C -  
Na ulici se všichni udob ují a ovazují si rány

Scéna délka Fáze  
095\_pos\_dovaz 04:08 1/2



Popis

PC -

Ed ošet uje souseda a odst ihuje konec bandáže

Zvuk

st ih

Scéna délka Fáze  
095\_pos\_dovaz 04:08 2/2



Popis

zárove Eda ošet uje druhý soused

Scéna délka Fáze  
pos\_rach 04:06 1/3



Popis

- VC -

torso domu náhle zahu í

Scéna délka Fáze  
pos\_rach 04:06 2/3



Popis

- t es kamery -

a sesypese k zemi

Zvuk

sesypání budovy

HUDBA - konec smutného motivu

Scéna délka Fáze  
pos\_rach 04:06 3/3



Popis

Ed se lekne a b ží k domu

Scéna délka Fáze  
097\_pos\_cihla 05:17 1/3



Popis

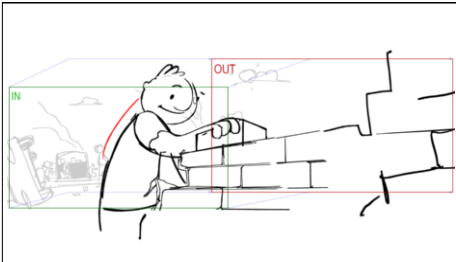
- C -

Ed spole ne s ostatními pozoruje tu spouš

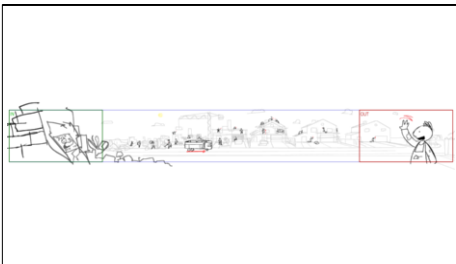
Scéna                      délka                      Fáze  
097\_pos\_cihla                      05:17                      2 / 3



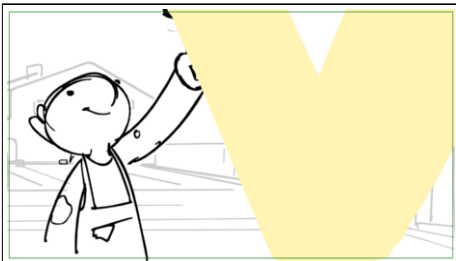
Scéna                      délka                      Fáze  
097\_pos\_cihla                      05:17                      3 / 3



Scéna                      délka                      Fáze  
098\_pos\_fixit                      11:03                      1 / 2



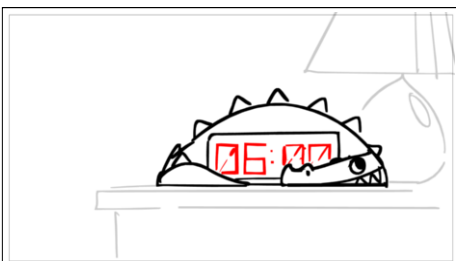
Scéna                      délka                      Fáze  
098\_pos\_fixit                      11:03                      2 / 2



Scéna                      délka                      Fáze  
100\_duf\_zena                      03:09                      1 / 1



Scéna                      délka                      Fáze  
101\_duf\_budik                      01:22                      1 / 1



Popis  
nacež bere ze zem cihlu

Popis  
pan L -> P  
a prikládá ji na zp t na polorozbitou ze domu

Zvuk  
HUDBA - pochodová

Popis  
- VC - pan L -> P  
p es falešný švenk se p echází záber v dlouhou panorámu zabírající Edovu sousedství v rekonstrukci. Panoráma kon í pohledem na Eda, který zdraví své sousedy

Zvuk  
ambient - exteriér, auta, mícha ky, je áby, kladiva, pily, vrta ky

Popis  
Ed pak zamaluje záb r barvou  
provede tak stíra ku na další záb r

Zvuk  
natírání barvou

Popis  
- PC - pan DOLU -

Pohled pres okno na slunné ráno. Zvuk budíku po chvíli budí Edovu manželku

Zvuk  
budík

Popis  
- D -  
hlasitý budík ukazuje 6 hodin

Zvuk  
budík



Scéna délka Fáze  
102\_duf\_snidane 07:16 1 / 3



Popis

- C -

celá rodina snídá u stolu. Ed podává dcerce talíř plný palačinek

Zvuk

ambient - interiér

HUDBA - hlavní motiv

Scéna délka Fáze  
102\_duf\_snidane 07:16 2 / 3



Popis

žena dolévá kávu

Scéna délka Fáze  
102\_duf\_snidane 07:16 3 / 3



Popis

a pochvalně echrá synkovy vlasy

Scéna délka Fáze  
103\_fin\_vyjde 02:18 1 / 1



Popis

- VC -

pohled na Edovo sousedství. Ed vychází z domu a nese pytle s odpady

Zvuk

ambient - exteriér příměstská čtvrť

Scéna délka Fáze  
104\_fin\_pozdrav 07:03 1 / 3



Popis

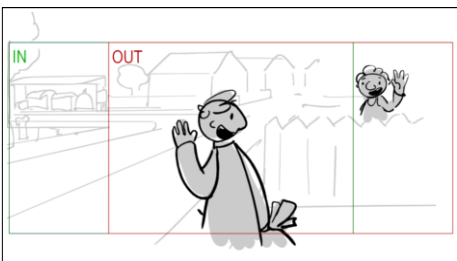
- PC -

Ed přichází do zahrady a dívá se na vzdálené kontejnery na odpady, rozhlíží se...

Zvuk

kroky

Scéna délka Fáze  
104\_fin\_pozdrav 07:03 2 / 3

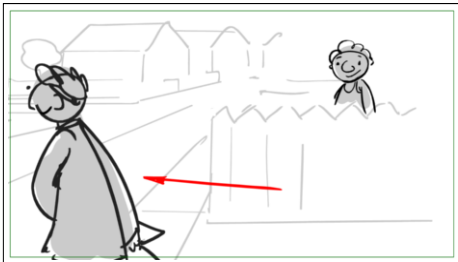


Popis

- pan L -&gt; P

a pozdraví se se sousedem

Scéna délka Fáze  
104\_fin\_pozdrav 07:03 3 / 3



Popis  
pak pokračuje v cestě

Zvuk  
kroky

Scéna délka Fáze  
105\_fin\_kontys 04:02 1 / 3



Popis  
- C -

Ed přichází ke kontejnerům

Zvuk  
kroky

Scéna délka Fáze  
105\_fin\_kontys 04:02 2 / 3



Popis  
hazuje pytle do předurčených kontejnerů

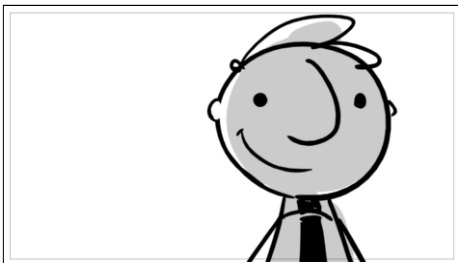
Zvuk  
zvuky pytlů a různých odpadů

Scéna délka Fáze  
105\_fin\_kontys 04:02 3 / 3



Popis  
a oklepe si ruce

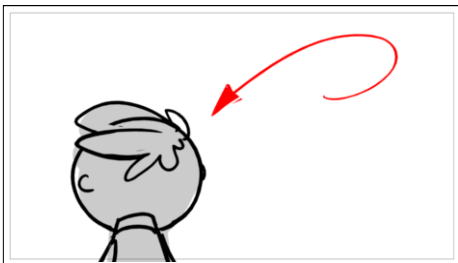
Scéna délka Fáze  
106\_fin\_spokojenost 03:04 1 / 2



Popis  
- D -

Ed se spokojeně usmívá

Scéna délka Fáze  
106\_fin\_spokojenost 03:04 2 / 2



Popis  
a odchází pryč

Scéna	délka	Fáze
107_fin_darecek	02:20	1 / 2



Popis

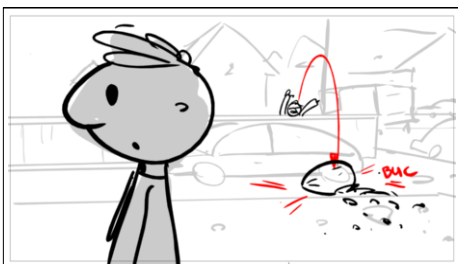
PD -

Ed jde směrem domů. V druhém plánu jde za plotem Ed v sousedství směrem k ulici

Zvuk

kroky

Scéna	délka	Fáze
107_fin_darecek	02:20	2 / 2



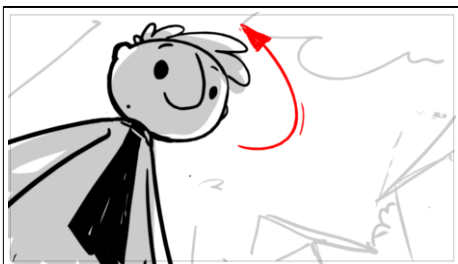
Popis

Ed se zaražene zastaví, když zaslechne dopad pytle s odpadky ze sousedovic strany

Zvuk

žuchnutí pytle s odpadky  
 HUDBA - umlká při dopadnutí pytle

Scéna	délka	Fáze
108_fin_fin	04:20	1 / 2



Popis

- PC - pohled

Ed se otočí a překvapeně pohlédne na sebe

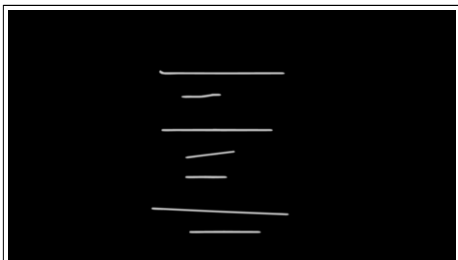
Scéna	délka	Fáze
108_fin_fin	04:20	2 / 2



Popis

nakonec se podívá do kamery a tážavě hledí na diváky  
 -film končí

Scéna	délka	Fáze
109_titulky	30:00	1 / 1



Popis

záverečné titulky

Zvuk

HUDBA - volný motiv