

**Tvorba, reflexe a poučení
z vytváření bakalářského filmu na téma
„Odvážný mladý muž na létající hrazdě“
z pohledu animátora a režiséra**

Vladimír Dařka



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Vladimír DAŤKA

Osobní číslo: K09452

Studijní program: B 8206 Výtvarná umění

Studijní obor: Klasická animovaná tvorba

Téma práce: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Odvážný mladý muž na létající hrazdě" z pohledu animátora a režiséra.

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část bc. práce

Zadání: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Odvážný mladý muž na létající hrazdě".

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

Povinně odevzdat: 1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči
2 ks v měkké vazbě, 1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Odvážný mladý muž na létající hrazdě"

Povinně odevzdat: 3 ks na nosiči DVD formát video DVD v pevném obalu s přebalem. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem bakalářský film a celé jméno autora/autorů. 1 ks ve formátu nekomprimované .avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a nekomprimované .avi

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: 1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word), 1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi), min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG, min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG, 1 ks technický scénář ve formátu PDF – výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování

Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

William Saroyan - Odvážný mladý muž na létající hrazdě

Chris Georgenes - How to cheat in Adobe Flash CS4

Richard Williams - The Animator's Survival Kit

Tim Martin - Surrealisté

Letenka do noci, antologie současné surrealistické poezie - František Dryje, Pavel Rezníček

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejcman
externí pedagog

Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2011

Termín odevzdání bakalářské práce: 18. května 2012

Ve Zlíně dne 1. prosince 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



L.S.

doc. Vladimír Malík
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně

.....
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 nahlédnutí 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 požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnožení.

(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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přiměřeně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V písemné části mé bakalářské práce popisuji průběh práce na animovaném videoklipu k písni „Odvážný mladý muž“ kapely Vypsaná fixa.

Dokumentuji vývoj projektu od prvních nápadů přes výrobu až k postprodukci. Píši o samotné písni, použitých animačních technikách, výtvarném pojetí a důvodech jejich výběru.

Závěrem se pokouším objektivně zhodnotit konečný výsledek své práce a její přínos.

Klíčová slova: hudební videoklip, 2D animace, počítačová animace, Vypsaná fixa, Odvážný mladý muž, létající hrazda, flash

ABSTRACT

In the written part of my graduation work, I describe the process of making animated music video for a song The Daring Young Man by the band Vypsana fixa.

I document the progress of the project beginning with the idea through the production up to the postproduction. I talk about the song itself, the animation techniques used, the artwork design and the reasons for my choice.

In conclusion I attempt to sum up the final outcome of my work objectively and its contribution for my further artistic development.

Keywords: music video, 2D animation, computer animation, Vypsaná fixa, The Daring Young Man, flying trapeze, flash

Poděkování

Děkuji celé své rodině za podporu v průběhu studia, panu Ivo Hejcmanovi za pomoc při práci na tomto filmu a také všem spolužákům z oboru klasické animované tvorby za 3 roky přátelského a inspirativního prostředí.

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

OBSAH

ÚVOD.....	8
I TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1 JÁ A HUDBA.....	10
2 HUDEBNÍ VIDEOKLIP	12
3 VYPSANÁ FIXA	14
3.1 VZNIK	14
3.2 HUDEBNÍ STYL	14
3.3 TEXTY	14
3.4 OSOBNÍ KONTAKT	15
4 NÁMĚT	16
4.1 HLEDÁNÍ PÍSNĚ.....	16
4.2 ODVÁŽNÝ MLADÝ MUŽ	17
4.3 PÍSEŇ VYPSANÉ FIXY	18
4.4 ROZVÍJENÍ NÁMĚTU	20
5 SCÉNÁŘ, STORYBOARD A ANIMATIK	23
5.1 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	23
5.2 STORYBOARD A ANIMATIK	23
6 INSPIRACE A VIZUÁLNÍ KONCEPT	25
6.1 ADOBE FLASH.....	25
6.2 INSPIRACE	26
II PRAKTICKÁ ČÁST	29
7 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ.....	30
7.1 POSTAVY.....	30
7.2 PROSTŘEDÍ	31
8 ANIMACE	34
8.1 VÝBĚR TECHNIKY.....	34
8.2 ČASOVÁNÍ.....	35
9 POSTPRODUKCE.....	36
9.1 ADOBE AFTER EFFECTS + ADOBE FLASH	36
9.2 MŮJ POSTUP	36
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	39
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	40
SEZNAM PŘÍLOH	41

ÚVOD

V dnešní době může jediný člověk s počítačem udělat filmovou práci, na kterou by dříve potřeboval celý štáb. Díky rychle rozvíjejícím se technologiím přístupnějším stále většímu množství tvůrců vzniká ohromné množství audiovizuálních děl. Nyní se animovaným filmem může vyjadřovat prakticky každý, kdo má počítač a připojení k internetu. A proto dnes vzniká více autorských filmů než kdy dříve. Hlavní síla těchto filmů nespočívá v dokonalém formálním zpracování. Skrývá se v osobitém rukopisu, názoru, úhlu pohledu na svět nebo v prostém vyjádření osobních pocitů. Tím se autorský film vytvořený někde v dětském pokoji, podkroví nebo garáži stává výjimečným a myslím, že pro mnoho diváků přitažlivějším než nákladné projekty studiových a ateliérových „obrů“.

Spousta „velkých“ i „malých“ tvůrců se ale podle mého názoru až příliš často soustředí jen na to, jak zaujmout. Křičí, aby byli mezi ostatními slyšet. Často však usilují pouze o dokonalou formu a ani jim příliš nevádí, že ve výsledku jde sice o krásný, leč prázdný obal. Takové dílo dokáže na chvíli udržet divákovu pozornost. Ale protože ten je podobnými výtvary zahlcován neustále a ze všech stran, s velkou pravděpodobností na ně do druhého dne zapomene. Nechci v žádném případě bagatelizovat důležitost formy a vizuální stránky. I dnes je možné opravdu zaujmout a oslovit jedinečným a originálním přístupem k výtvarné stránce. Pro mě však vždycky bylo nejdůležitější, to co se skrývá „za“ obrazem. Tedy obsah, myšlenka, osobní výpověď.

Snad právě osobní výpověď jsem se svým filmem pokusil vyjádřit i já. I proto pro mě nebylo lehké pouštět rozpracovaný film před ostatními. Dokonce i teď, když už je dokončený, bych si ho nejráději nechal jen sám pro sebe. Ale na druhou stranu si myslím, že jedině to dělá tento videoklip zajímavým.

Můj film nekřičí. Nejspíš si najde jen velmi úzkou skupinu diváků. Věřím však, že aspoň některé zasáhne natolik, že na něj do druhého dne nezapomenou, a třeba si ho někdy pustí znovu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 JÁ A HUDBA

Tato kapitola je takovým rozšířením úvodu. Chtěl bych v ní vysvětlit svůj výběr žánru, tedy animovaný hudební videoklip, a také odůvodnit výběr kapely, jejíž píseň jsem zpracovával.

Už v době, kdy jsem se hlásil do prvního ročníku studia na KAT, jsem si pohrával s myšlenkou animace na hudbu. Až do začátku třetího ročníku jsem však neměl ani námět, ani vhodnou píseň. Technika – animace - byla „jaksi“ daná oborem. Proč pro mě ale byla tak důležitá hudba?

K hudbě jsem měl blízký vztah od dětství. Tehdy jsem poslouchal výhradně instrumentální skladby. Při poslechu takové hudby jsem si často za zavřenými víčky nechal běhat různé obrazy a představy. Hudba opravdu silně stimulovala mou dětskou představivost. Dlouho jsem si nedokázal najít vztah k čemukoliv, kde byla nějaká slova. Nelíbilo se mi, že mě svým způsobem omezují a určují téma skladby, které jsem si nejraději určoval sám. Až později jsem objevil úžasnou sílu poezie v hudbě a následně i poezie a krásné literatury obecně. Tyto dveře mi pravděpodobně otevřela kapela, pro niž jsem se rozhodl vytvořit videoklip.

Když mi bylo 13 let, mezi punkovými skupinami, které pravidelně hrávaly v místním hudebním klubu, se objevila tehdy ještě neznámá kapela z Pardubic. Nikdo z jejích členů neuměl moc dobře zpívat ani hrát na hudební nástroj. Její produkce připomínala spíše nekontrolovaný hluk. Ale přesto z ní na mě dýchlo něco, co jsem do té doby nezažil. V té době jsem ještě nevěděl jistě, co to bylo. Zkrátka něco. Až později jsem pochopil, co mě tak oslovilo: Byla to nefalšovanost, autenticita, energie, a hlavně texty zpěváka Márdiho.

Kapela se v řadách mých vrstevníků stala doslova kultovní. Já jsem ji objevil v době, kdy má na člověka obrovský vliv právě hudba. Jako čerstvý teenager. To je i důvod, proč mám k této kapele tak osobní vztah a nedokážu dnes její starou tvorbu objektivně hodnotit. Je velmi pravděpodobné, že kdybych se k těmto nahrávkám dostal až dnes, vůbec by na mě tak silně nezapůsobily.

Dost možná právě díky Vypsané fixe a jejím vzorům jsem začal postupně objevovat celou řadu dalších (většinou už zahraničních) interpretů, skupin, písničkářů ale i spisovatelů a básníků. Začaly mě fascinovat neomezené možnosti výrazových prostředků jazyka, hudby, a emoce, které společným působením dokáží vyvolávat. Proto dodnes píšu a nahrávám.

vám písň pro své vlastní potěšení a také pro jednu alternativní kapelu s názvem Dědovy blechy.

2 HUDEBNÍ VIDEOKLIP

Připojíme-li k lyrické/textové a hudební složce písně ještě složku obrazovou, máme něco ještě úžasnějšího: videoklip. Se zapojením obrazu získáváme neuvěřitelné množství dalších možností, jejichž prostřednictvím lze oslovit adresáta.

Hlavní rozdíl mezi videoklipem a krátkým filmem spočívá ve významu a rozsahu hudební složky. V případě videoklipu se vlastně jedná o „obyčejné“ audiovizuální dílo, kde kromě obrazu a (mimořádně důležité) hudby hraje také důležitou roli básnický či prozaický text interpretovaný formou zpěvu/rapu.

Co vidím jako největší výzvu při vytváření hudebního videoklipu, je přesně popsáno v knize Ivo Bláhy.

*„Konkretizace hudebního obsahu filmovým obrazem odnímá hudbě to, co je na ní jedinečné a pro co ji také romantikové stavěli na přední místo mezi uměními. Právě nekonkrétnost - obecnost hudebního sdělení – umožňuje přiblížit se k podstatě nevyslovitelného a svou imaginativní silou vyvolávat u každého jednotlivce vlastní představy. Tento fakt je třeba mít na zřeteli zejména při koncepci **vizuálního ztvárnění svébytného hudebního díla**. Zde je obvykle hlavním problémem jak koncipovat obrazovou složku, aby neomezovala individuální představy hudbou vyvolávané, ale naopak aby hudební prožitek co nejvíce prohlubovala ...*

*... V hierarchii složek by tu na předním místě mělo stát skladatelovo dílo, eventuálně interpret skladby se svým tvůrčím přínosem. Obraz zde zpravidla zastává funkci nikoli podřadnou, ale **hudbě podřazenou**. Jde tedy o opačný vztah, než jaký bývá běžný kupř. v hraném filmu.“¹*

V této kapitole Ivo Bláha vlastně vysvětluje podstatu hudebního videoklipu. Už jsem psal, že text písně může určitým způsobem omezovat posluchačovu představivost. Ale nemusí. Často (i v případě písně, kterou jsem zpracovával) tu je stále dostatek prostoru pro posluchačovu fantazii a jeho vlastní interpretaci. Dobrý text dokonce může posluchačovu imaginaci ještě více podpořit.

1 BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-010-4, s. 72

Přestože určitá konkretizace hudebního díla obrazem je nevyhnutelná (pokud nejde o vyloženě abstraktní umění), chtěl jsem nechat trochu prostoru divákovi. Chtěl jsem pouze naznačovat. Věřím, že v textu písně je něco z opravdové poezie, a proto jsem se snažil ji „nerozbít“. O tomto přístupu pokračuji v kapitole Námět. Nejprve je ale třeba napsat pár vět o kapele, jejíž píseň jsem zpracovával.

3 VYPSANÁ FIXA

3.1 Vznik

Kapela byla založena v létě roku 1994 v Pardubicích, když se sešli čtyři kamarádi s podobným názorem na hudbu. Navzdory původní myšlence letního projektu, kterým chtěli vyplnit nudu, se jejich spolupráce protáhla na již více než patnáct let. Neúnavným koncertováním se Vypsaná fixa postupně stala (zejména ve východních Čechách) velmi populární.

3.2 Hudební styl

Hudební styl kapely sám zpěvák Márdi charakterizuje jako „*směs energie, psychedelie a melodie*“¹, což je charakteristika vcelku výstižná.

Podle zažitých žánrových škatulek Vypsanou fixu asi nejspíše zařadíme do kategorie pop-punk. Protože tento termín může být zavádějící, je třeba upřesnit, že jde o „velmi osobitý“ pop-punk.

Hudba kapely, především ta raná, je založená na maximální jednoduchosti až minimalismu, na opakování, zkresleném hluku, syrovosti a velké hlasitosti. Pozdější tvorba je pomalejší, uhlazenější, zvukově barevnější, melodičtější a běžnému posluchači přístupnější.

Co ale dělá kapelu výjimečnou a stalo se její „značkou“, jsou, jak jsem už naznačil v úvodu, její texty.

3.3 Texty

Texty píše zpěvák kapely Michal Mareda známý pod přezdívkou Márdi. Vedle punkové autenticity jsou v nich patrné náznaky surrealistické poezie. Především ve smyslu automatického psaní a využívání asociací. Je v nich také plno nejrůznějších pop-kulturních odkazů. Obojí je, v kombinaci s druhem hudby, který členové kapely produkují, vcelku neobvyklý jev. Opravdovým unikátem (alespoň mezi českými textaři) je ale Márdi se svou schopností vytvořit jakousi alternativní realitu, prostupující téměř všemi jeho texty.

1 MÁRDI. *Www.vypsanafixa.cz* [online]. [cit. 2012-05-02].

Dostupné z: <http://www.vypsanafixa.cz/historie/historie-vf-dle-mardiho.html>

Márdi si vytvořil svět plný fiktivních postav. Žijí ve městě pojmenovaném San Piego, což je vlastně jen jiný název pro domovské město kapely Pardubice. Některé z nich jsou založené na skutečných lidech. Hlavní hrdina, mladý muž jménem Ýmo Mihai, je něco jako zpěvákovo alter ego.

Postavy dostávají prostor v písničkách. Některé „mají“ jen jednu píseň, ale některé se vracejí. To písničky úžasně vzájemně propojuje. Márdiho svět vychází z reality, ale dějí se tady nadpřirozené věci. Je to takový magický realismus a je nepochybné, že inspirací byl textaři i nejznámější představitel tohoto žánru, kolumbijský spisovatel Gabriel Garcíá Márquez (román *Sto roků samoty*). Márdi k němu v několika písních dokonce přímo odkazuje.

Přestože texty jsou často velmi nejednoznačné, jakoby zamlžené, nejasné, a někdy i zdánlivě nesmyslné, přesvědčivou interpretací zpěvák dosahuje toho, že sdělení působí velmi autenticky a věrohodně. Tím, že píseň lze interpretovat různě, se pak pro každého stává svou výpovědí o něčem trochu jiném. V tom podle mého názoru spočívá část kouzla Vypsané fixy, ale i velké úskalí pro tvůrce jejích videoklipů.

3.4 Osobní kontakt

Osobně jsem se s textařem a zpěvákem Márdim několikrát setkal, ale nikdy jsme spolu nestihli neprohodit víc než pár slov. Větší příležitost se naskytla až při několika našich společných koncertech. Z pozdějších rozhovorů jsem získával dojem, že jsme „nalaďeni na stejnou vlnu“. Na základě toho jsem postupně nabýval přesvědčení, že naše spolupráce by mohla být vzájemně přínosná a vytvořit klip právě této kapele by byla dobrá volba. To se také mnohem později potvrdilo. Když jsem Márdimu poslal poslední pracovní verzi filmu, byl nadšený. Vyjádřil přesvědčení, že to bude první videoklip, který vyjadřuje přesně to, co v nějaké písni chtěl vyjádřit on sám jako autor textu.

4 NÁMĚT

4.1 Hledání písně

4.1.1 Staré nahrávky

Zatímco ve výběru kapely jsem měl už jasno už dávno, s volbou konkrétní písně to bylo dlouho problematické. Byl jsem rozhodnutý dělat video na nějakou ze starých nahrávek. Mezi nimi jsem chtěl vybírat proto, že právě ony mně kdysi tak učarovaly a že právě k nim mám velice osobní vztah. Začal jsem tyto „letité“ skladby znovu dokola poslouchat.

Postupně jsem se vracel k „favoritům“ svých teenagerovských let, ale jakýkoliv nápad k nim jsem velice brzy zavrhl. Chtěl jsem vycházet z textu, a to v případě Vypsané fixy není zrovna jednoduché. Měl jsem pocit, že jakákoliv má osobní interpretace těchto písní by byla pro ostatní fanoušky těžko přijatelná.

4.1.2 Bubetka

Někdy v té době si Vypsaná fixa vybrala mou skupinu jako předkapelu do klubu, kde jsem ji shodou okolností před lety poprvé uviděl. Tam jsem Márdimu řekl o mém záměru udělat klip na jejich píseň. On sám z toho byl nadšený. Právě chystali vydání nové desky. Dohodli jsme se, že mi pošle demonahrávku a text k jedné z písní, která má být na chystaném CD s názvem Detaily.

Nebyl jsem si jistý, jestli budu umět udělat klip tzv. na zakázku, ale chtěl jsem tomu dát šanci. Výhodou by bylo, že by se tak má práce dostala k mnohonásobně většímu počtu diváků.

Když mi text přišel, několikrát jsem si ho přečetl. Píseň se jmenovala Bubetka a byla o malé holčičce žijící na panelovém sídlišti. Připadal mi celkem dobrý, ale bohužel jsem k němu nedokázal vymyslet námět, do kterého bych promítnul něco ze sebe. A o to mi šlo v první řadě. Chtěl jsem najít píseň, s níž souzní moje momentální pocity. Krátce po tom, co jsem vzdal Bubetku, jsem byl ve svém pátrání konečně úspěšný. Oslovila mě naprosto nenápadná, polozapomenutá píseň, která mě dřív míjela. Jmenovala se Odvážný mladý muž.

4.2 Odvážný mladý muž

4.2.1 Píseň George Leybourna

„The Daring Young Man on the Flying Trapeze“ je titul, který jako první nesla píseň amerického písničkáře Gerge Leybourna. Napsaná byla už v roce 1867 a zpívá se v ní o francouzském akrobatovi Julesi Léotardovi. Ten je znám tím, že po dokončení studia práv nastoupil do cirkusu a jako vůbec první začal provádět představení na tzv. létající hrazdě. Píseň se ve Spojených státech stala populární a během několika následujících desetiletí tu prakticky zlidověla.

Kromě stejného názvu je spojitost této původní písničky a mého filmu minimální. Uvádím ji jen pro úplnost.

4.2.2 Povídka Williama Saroyana

Stejný titul nese povídka původem arménského spisovatele Williama Saroyana. Jedná se o povídku s autobiografickými prvky. Poprvé byla spolu s jinými autorovými povídkami vytištěna v amerických časopisech v roce 1934.

Vypráví o začínajícím spisovateli, který žije v New Yorku v době nejhlubší hospodářské krize. Hrdina se trápí v naprosté chudobě bez naděje na získání práce. Jediné, co ze svého bytu stále neprodal, jsou knihy, na kterých mu nesmírně záleží, ačkoli na materiálních věcech jinak nelpí. Je neobyčejně citlivý a empatický. Přes všechnu svou bídu nade vše miluje život, ale trápí ho hlad. Na konci povídky se mu z hladu udělá natolik nevolno, že jde raději spát a „...*pak rychle a elegantně, s půvabem muže na létající hrazdě, opustí svoje tělo*“¹.

Zde už je inspirace textu písně knihou zřejmá. Stejně tak zřejmá je vazba této povídky i na můj film. O obojím napíšu více v kapitole Moje pojetí písně.

1 SAROYAN, William. *Odvážný mladý muž na létající hrazdě*. Praha: Volvox Globator, 1999. ISBN 80-7207-247-1, s. 121

4.3 Píseň Vypsané fixy

4.3.1 Hudba

Hudební složka písně stojí na výrazné basové lince, která dokolečka jakoby pulzuje. Ve slokách kromě basy a bicích hraje už jen akustická kytara. Vnitřní pulzaci podporuje i zajímavý houpavý zvuk, vzniklý třením 9V baterie o struny. Zkreslené elektrické kytary hrají pouze v refrénech, což vytváří velký kontrast mezi slokou a refrénem. Z tohoto zvukového kontrastu bylo jasné, že bude nutné výrazně oddělit sloky od refrénů i obrazově. Nakonec jsem se - v souladu se zásadami uvedenými v knize *Zvuková dramaturgie diafonu* - rozhodl do hlasitých a plných refrénů použít spíše velké celky a do tichých slok intimnější polocelky a detaily¹.

Tempo je v kontextu ostatních tehdejších skladeb kapely velmi uvolněné. Skladba působí vzdušně a má i tichá místa. Změřil jsem si, že na každou těžkou dobu připadá 13,5 oken a z toho jsem vycházel po celou dobu výroby. O tomto pak více v praktické části práce v kapitole Animace.

4.3.2 Text písně

Text písně byl pro tvorbu námětu naprosto zásadní, proto pokládám za nezbytné ho uvést:

Odvážný mladý muž

Začalo to ráno
probudil jsem se
v tmavé králičí noře
byl jsem zapnutý a hladový
ale bylo mi docela dobře

1 BLAHA, Jaroslav; NEMCEK, Zdeněk. *Zvuková dramaturgie diafonu*. Ostrava : Kraj. kult. středisko, 1988. 63 s. ISBN (Brož.)

koupelna byla špinavý přístav
na okraji Buenos Aires
vana byla hrob a voda hlína
už musím jít

Zkouším to různými cestami
hodně otevírám knihy
a lezu chodbami
někdy se nadechnu a někdy řvu
a někdy jen tak ležím
mezi hvězdami
už musím jít

Ref.:

Čekám, až Tě potkám
a ty děláš to samý
jsem nenápadný stopař
a dost dobře se bavím

jsem odvážný mladý muž
na létající hrazdě

4.3.3 Moje pojetí písně

Text písně je povídkou sice inspirovaný, avšak jen velice volně. Představím zde svůj velice subjektivní výklad textu tak, jak jsem si ho sám pro sebe hned napoprvé interpretoval. Tato interpretace je zároveň výchozím bodem pro další rozvoj mého námětu. Při poslechu skladby jsem zavřel oči a čekal na obrazy, jako jsem to dělal kdysi. Nešlo to lehce, ale nakonec se začaly rýsovat stále konkrétnější výjevy. Určitě jsem při tom byl ovlivněn povídkou, kterou dobře znám. Výsledkem mého úsilí je následující výklad:

Zpěvák se ztotožňuje s hrdinou z povídky. Budí se každé ráno ve vybydleném, špinavém bytě. Za oknem je velké ponuré město. Jde ven a někoho nebo něco hledá. Není šťastný, je velmi osamělý, smutný. Snaží se pátrat i v knihách a zdá se, že v nich alespoň na nějakou dobu to „cosi“ nachází. Ale nakonec stejně „musí jít“ a vrátit se zpátky do reality.

Napadlo mě, že v knihách hledá nějaké řešení, zašifrovanou zprávu. Z refrénu je ale zřejmé, že jde spíš o někoho, kdo je osamělý a nechce takový být. Na základě refrénu jsem přidal i scény, kde hrdina chodí bezvysledně stopovat na prázdnou silnici.

Poslední výkřik „...jsem odvážný mladý muž na létající hrazdě“ znamená nějaké rozuzlení. Jaké, to jsem zatím nevěděl. Každopádně už jsem měl aspoň něco, co bylo možné dál rozvíjet v plnohodnotný námět.

4.4 Rozvíjení námětu

Když jsem měl základní představu ujasněnou, rozhodl jsem se do této roviny vložit paralelní stříhovou skladbou záběry dvou akrobatů na létajících hrazdách. Původně mělo jít o akrobaty v cirkuse a poté v nějakém nedefinovatelném prostoru. Nakonec mě napadlo, že bych je mohl umístit na oblohu nad město. To mi vlastně nakonec doporučil i Ivo Hejzman.

V rozvíjení námětu a literárního scénáře mi celkově byly velice přínosné časté konzultace s mým supervizorem. Především v tom, že mi pomohly najít hlavní téma celého filmu – tedy osamělost. Na základě toho jsem některé dosavadní nápady vypustil a nechal jsem jen ty, které přímo souvisely s hlavní myšlenkou filmu. Myslím, že to velmi prospělo srozumitelnosti filmu.

4.4.1 Nadreálno

V příběhu mi od začátku nešlo o výraznou pointu, jako spíše o navození určité atmosféry. Především mi ale záleželo na vyjádření pocitů osamocené hrdiny. Tomu jsem podřídil i fungování světa, které tak neodpovídá realitě – autobus bez lidí i bez řidiče, chodící stíny bez těl atd. Zkrátka rozhodl jsem se všechno včetně skutečnosti podřídil vyjádření duševního stavu – to je heslo surrealistů a to byl nyní i můj cíl. To, že se zde v prakticky

reálném světě vyskytují tyto nereálné prvky, přesně zapadá do filosofie onoho magického realismu, který je kapele tak blízký.

4.4.2 Semafor

Motiv semaforu mě napadl mnohem později, když jsem se snažil vymyslet nějakou další metaforu, která by podpořila hlavní motiv písně i filmu. Na semaforu pro chodce jsou dva panáčci, kteří jsou těsně u sebe. Přesto se vlastně nikdy nepotkají, protože vždycky svítí jen jeden z nich. To do refrénu, kde se zpívá „...čekám, až tě potkám a ty děláš to samý...“ sedí naprosto přesně.

Tyto figurky ze semaforu mě nakonec tak nadchly, že jsem jim věnoval část první sloky a celou druhou, přičemž právě druhou sloku osobně považuji za nejzdařilejší část celého filmu. Jde o sen hlavního hrdiny, ve kterém se oba panáčci na chvíli setkají a proplovají prostorem bez gravitace. Téměř bez gravitace se pohybují i na záběru v televizi. To dobře kontrastuje s realitou venku, kde jsou oddělení a „zavřeni“ do semaforu.

Ivo Hejzman mi navrhl dát v posledním záběru panáčkům v semaforu jinou pozici po vzoru mediálně známé instalace Romana Týce z roku 2007. Rozhodl jsem se dát jim pozici znučeného čekání a figurky tak trochu více „polidštit“.

4.4.3 Konec

Přišlo mi, že všechno do sebe zapadá. Jediné, v čem jsem dlouho neměl jasno, byl konec. Ovlivněn povídkou jsem podvědomě stále počítal se špatným koncem. Měl jsem několik variant. Krátce jsem zvažoval i návrh doc. Dušana Trančíka, že by stopaři na konci mohla zastavit smrtka. Ve světě akrobatů by šlo o to, že při závěrečném čísle nedokáže muž dívku zachytit, a ta padá dolů. Zde mi pro méně pesimistické vyznění pan PhDr. Zdeněk Štorch navrhoval odkrýt v posledním záběru záchrannou síť.

Ani s jednou variantou konce jsem ale nebyl spokojen. Měl jsem pocit, že do takto pocitově laděného filmu ani žádná taková výrazná pointa nepatří. Nakonec jsem zvolil celkem obyčejný, a nejspíš i očekávatelný konec, kdy stopaři na zemi zastaví projíždějící auto a akrobati na obloze se chytí za ruce. Chtěl jsem však tento závěr trochu zdramatizo-

vat a vybudovat napětí. Proto auto nejdříve projede a až potom zabrzdí a vrací se. Ruce akrobatů po celou dobu vypadají, že se minou, aby se nakonec vzájemně chytly.

4.4.4 Symboly

Film je z velké části založen na metaforách, konotacích a symbolech, které však mají podobné téma, a tím jsou dobře srozumitelné. Významy těchto motivů jsem našel až zpětně a samotného mě překvapilo, jak se podobají. Zkrátka jsem při poslechu písni bez velkého přemýšlení psal nápady a situace, potom je přečetl a vlastně dodatečně zjistil, „co jsem to napsal“. Takový postup se mi velice osvědčil při psaní textů: Až po zpětném přečtení napsaných slov objevím námět – myšlenku, kterou jsem chtěl slovy vyjádřit. Pak teprve začnu vymýšlet další slova přímo na určené téma. Při tvorbě námětu pro tento film jsem postupoval naprosto stejně, pouze namísto slov jsem pracoval s obrazy.

Je tu kontrast zářivého nebe a temného, špinavého města. Je tu všudypřítomná mlha, která se drží při zemi a vyvolává pocit úzkosti a ztracenosti. Akrobati na jasném nebi jsou jakoby povzneseni nad všechnu špínu města. Překonávají gravitaci, což je vlastně metafora zamilovanosti, něčeho kouzelného. Nekonečná prázdná silnice a semafor představují bezvýsledné čekání, prázdné ulice, autobus a obchodní centrum ukazují osamělost. Mimochoodem, toto téma není nic nového: S myšlenkou osamělosti člověka ve velkoměstě přišel už krátce po průmyslové revoluci anglický básník T. S. Eliot (báseň Pustina). Tíživou osamělost a prázdnotu velkoměsta zachycoval například i americký neorealistický malíř Edward Hopper a řada dalších a dalších umělců.

5 SCÉNÁŘ, STORYBOARD A ANIMATIK

Na úvod této kapitoly bych rád řekl, že všechny fáze přípravy filmu vznikaly proti obvyklým zásadám prakticky současně. Docházelo totiž k neustálým změnám a úpravám (a to i v námětu). Proto se výsledná podoba filmu může od námětu v detailech lišit. Sám mám však tu zkušenost, že není na škodu nechat ve scénáři trochu prostoru pro improvizaci a spontánní nápady, které přijdou až v průběhu natáčení.

5.1 Literární scénář

Tvorba literárního scénáře spočívala především v detailním slovním popisu scén, prostředí a jejich atmosféry. V podstatě jsem více rozepsal námět a přizpůsobil ho jednotlivým částem písně.

Největším problémem, se kterým jsem se nejen v této fázi, ale v celém procesu setkal, bylo rozložení záběrů do jednotlivých částí písně tak, aby seděly s hudbou a zároveň vyprávěly příběh chronologicky. Chvillemi se mi to zdálo nemožné a řadu záběrů jsem byl nucen změnit, nebo vypustit. Musel jsem brát v potaz i velký dynamický rozdíl mezi slokami a refrény a také dávat pozor, aby obraz nedubloval text. Tomu se mi nakonec ani ve výsledné podobě úplně vyhnout nepodařilo. Této podoby rozzáběrování jsem se dopracoval až během práce na animatiku.

5.2 Storyboard a animatik

Postupně jsem vytvořil tři verze storyboardu. První z nich jsem skicoval už při vymýšlení námětu. Druhá byla taktéž skicovaná tužkou, ale obsahovala podrobnější popisy děje a prostředí. Zde jsem již vycházel z literárního scénáře, takže velká část problémů ohledně zasazení obrazu do hudby a textu byla již vyřešená. Tato druhá varianta pro mě byla klíčová při tvorbě animatiku. Teprve po jeho dokončení jsem vypracoval finální storyboard. Do něj jsem použil obrázky z animatiku a tužkou je doplnil o detailní popis děje v obraze. Dále jsem zapsal podstatné části písňového textu a animační techniku, která mi pro daný záběr připadala nejvhodnější. U technicky náročnějších záběrů jsem dále uvedl

počet plánů, jejich případný pohyb a dokonce jsem vypsál i druh nástroje animačního software, které mi pro animaci daného záběru připadaly nejvhodnější.

Storyboard jsem vypracoval tak, abych mu rozuměl především já sám, abych se v něm dokázal rychle orientovat a aby obsahoval všechny informace potřebné pro animaci i tvorbu prostředí. Obsahoval i internetové odkazy na videa, případně fotografie, kterými bylo možné se při tvorbě jednotlivých záběrů inspirovat. Spoustě informací jsem rozuměl asi jen já sám, ale to považuji naprosto v pořádku, protože jsem storyboard vytvářel s vědomím, že jsem jediným členem štábu. Základní informace – co se v kterém záběru odehrává - z něho mohl snadno vyčíst každý.

Finální verze storyboardu je spolu s výtvarnými návrhy součástí příloh.

6 INSPIRACE A VIZUÁLNÍ KONCEPT

6.1 Adobe Flash

Vizuální podoba mého filmu je do značné míry určena softwarem, který používám. Protože je několikrát zmiňován v následující kapitole Inspirace, chtěl bych ho podrobněji představit už nyní, v teoretické části.

Jedná se o program Adobe Flash CS4. Od většiny ostatních 2D animačních programů se liší tím, že místo rastrových obrazů využívá vektorovou grafiku. Jedním z hlavních důvodů, proč jsem se už v prvním ročníku rozhodl pracovat s tímto programem, je možnost kombinace ploškové a kreslené animace.

Flash je velmi rozšířený v komerčních studiích zejména v západní Evropě. Za poslední 4 roky (od zakoupení licence firmou Adobe) prošel obrovským vývojem. Díky jeho praktickému prostředí, umožňujícímu efektivnější práci než klasická animace, je využíván zejména při výrobě kreslených seriálů. Protože má implementovaný programovací jazyk, je také používán jako nástroj pro výrobu interaktivních aplikací, internetových animací, a dokonce i celých webových stránek.

Jelikož hlavní zaměření programu vychází z uplatnění v komerčním průmyslu, kde je požadovaná především rychlá, a tedy levná práce, je často z výsledné animace cítit jakási lacinost, umělost, „počítačovost“. Chybí jí „život“.

Přesto je Flash s úspěchem využíván i při tvorbě umělecky plnohodnotných krátkých i celovečerních filmů. Záleží na způsobu, jakým je software využíván, nakolik je jeho uživatel zručný a také kolik má na práci času.

Právě tzv. flashové filmy, při jejichž výrobě nebyla nejdůležitějším kritériem cena, ale animační a celková umělecká hodnota, mi učarovaly a přesvědčily mě, abych se začal o tento software zajímat. Líbily se mi jasné, ostré linie, plné barevné plochy, hladký pohyb a jakási hranatost – znaky, které jsou pro flashovou grafiku typické.

Ve studijním oboru KAT se vyučuje práce s programem Adobe After Effects (dále jen AE), který se v základním principu Flashi podobá. Jde o princip doplňování mezifází počítačem. Přesto pro mě, jako pokročilejšího uživatele AE, bylo zvykání si na flashové prostředí hodně náročné. Je tu spousta odlišností ve zdánlivě nepodstatných detailech, jako

jsou např. odlišné klávesové zkratky, práce s časovou osou, objekty apod. To je nepochybně důsledkem toho, že Flash byl po dlouhé roky vyvíjen firmou Macromedia nezávisle na produktech Adobe a teprve před několika lety došlo k jejich sloučení.

Přesto jsem se (i díky práci na loňském ročníkovém filmu) za rok a půl naučil dost na to, abych si ve Flashi dovolil realizovat bakalářský film.

6.2 Inspirace

Asi největší a pravděpodobně na první pohled zřejmou vizuální inspirací mi byly videoklipy skupiny Gorillaz.

6.2.1 Gorillaz

Gorillaz je tzv. „virtuální“ skupina založená v roce 1998 zpěvákem Damonem Albarnem (skupina Blur) a grafikem Jamiem Hewlitem (komiks Tank Girl). Právě Jamie Hewlett vytvořil vizuální podobu členů kapely a výtvarnou stránku prvních klipů. Pro ně je typické propojení 2D flashové animace s reálným prostředím nebo prostředím vytvořeným ve 3D. Tato neobvyklá kombinace mi hned přišla úžasně funkční a viditelně ovlivnila i mé výtvarné pojetí *Odvážného mladého muže*. Hlavní rozdíl je v tom, že já jsem nepřekročil druhou prostorovou dimenzi a pro tvorbu prostředí jsem používal pouze reálných fotografií.

6.2.2 Tarboy

Tarboy je krátký absolventský film vytvořený kompletně celý ve Flashi. Jeho autory jsou animátor James Lee a jeho žena Hania, která pro film složila hudbu. Obrovská síla jejich filmu spočívá v naprosto dokonalém sladění hudby a dialogu s obrazem. James mi v začátcích mé práce poskytl několik nesmírně cenných rad a tipů, a také mi doporučil velice inspirativní knihu *How to Cheat in Adobe Flash CS4* pojednávající o charakterové animaci v tomto programu. Bez ní bych se při animaci některých záběrů neobešel.

6.2.3 Vlačík s Bašírem

Jak už jsem naznačil, Flash je využíván i při tvorbě celovečerních filmů (většinou ve spojení s dalšími nástroji). Jedním z těchto filmů, které pravděpodobně ovlivnily výtvarnou podobu mé práce, je *Valčík s Bašírem* režiséra Ariho Folmana. Ačkoliv jsou zde postavy

většinou rotoskopovány, je tu také často používaná ploškovo-kreslená flashová animace. Opět jsou tu kreslené postavy zasazeny do realistického prostředí, doslovně přeloženo z Wikipedie:

„...animační styl spočívá v kresbách zasazených do hraných záběrů, ale je vlastně kombinací papírku v Adobe Flash a klasické animace.“¹

Na rozdíl od stylizace Gorillaz, se zde tvůrci nesnaží kontrast prostředí a postav zdůrazňovat, ale naopak potlačit.

6.2.4 Další filmy jako inspirační zdroje

Je ještě řada dalších projektů, které mě nějak ovlivnily. Často jde o studentské filmy nebo fanouškovské videoklipy z celého světa, které jejich autoři sdílejí na internetu. Je to například videoklip **Black Swan** – Thom Yorke, který sice prakticky postrádá animaci, ale zaujal mě svým osobitým střihem obrazu do hudby. Dále krátký film Marka Osborna - **More**. To je loutkový/plastelínový snímek, který mě zasáhl především působivým zpracováním tématu, které je mi blízké. Důležitý byl pro mě i snímek **Skhizein** francouzského režiséra Jeremy Chapina, který jsem poprvé viděl na festivalu animovaných filmů v Třeboni. Kromě vizuálního zpracování mi učaroval originálním vyjádřením psychické poruchy nešťastného hrdiny. Je to jeden z nejdojemnějších krátkých filmů, jaký jsem viděl.

6.2.5 Odvážný mladý muž na létající hrazdě

Knihou Willama Saroyana byla ovlivněna i výtvarná stránka mého filmu. Nejvíce při tvorbě návrhů podoby hlavního hrdiny a prostředí jeho holobytu. Nejde již však o zásadní inspiraci. Nechtěl jsem ke knize nijak přímo odkazovat, protože téma písně i mého filmu je už jinde a docházelo by pouze k nepochopení diváka neseznámeného s knižní předlohou

1 Waltz with Bashir: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco: Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-05-06]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Waltz_with_Bashir

6.2.6 Živé záběry akrobatů

V mém filmu jsou scény, kde jsem animoval akrobaty na létajících hrazdách. Už dlouho předtím, než jsem začal s výrobou, jsem na internetu studoval pohyby skutečných akrobatů. Videá jsem si ukládal, odkazy zapisoval do storyboardu a posléze je používal při animačních zkouškách. Zdrojem pro mě byl server youtube.com.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ

„Umělec musí mít, co říci. Jeho posláním není pochopit formu, ale přizpůsobit ji obsahu.“¹

S touto myšlenkou teoretika abstraktního umění Vasilije Kandinského se plně ztotožňuji. Při práci na jakémkoliv projektu ji mám vždy na paměti. Stejně tak tomu bylo při práci na vizuální stránce mého filmu.

7.1 Postavy

Při tvorbě postav jsem si byl vědom toho, že by měly být divákům sympatické. Aby film fungoval, musí se diváci do postav vcítit, nebo jim alespoň trochu „přát“ dobrý konec. Přiznám se, že tvorba návrhů postav je pro mě na rozdíl od tvorby prostředí obtížná. První skicové návrhy byly úplně odlišné od finálních. Opakovaným překreslováním jsem se postupně dopracoval k výsledné, snad uspokojivé podobě.

Nejdříve jsem si ke každému záběru udělal tužkové skici na papír. Ty nejlepší jsem pak naskenoval a s pomocí tabletu dodělal na počítači. Tento postup se mi postupně ukázal jako nejvhodnější i přesto, že vlastním tablet s dotykovou obrazovkou. Příprava kreseb na papíře je časově náročnější. Je ale pro mě přirozenější a přináší lepší výsledky.

7.1.1 Mladý muž

Při tvorbě návrhu podoby hlavního hrdiny jsem byl ovlivněn svou představou vytvořenou při čtení knižní předlohy. Chtěl jsem zobrazit mladého muže s nepříliš upraveným zevnějškem, subtilní postavou a výraznými smutnými očima, které by budily dojem nějakého „hlubšího“ charakteru, než mají postavy, které si divák s kresleným filmem běžně spojuje.

Důležité bylo zasazení postavy do prostředí. Při dokreslování hrdiny v počítači jsem si jako pozadí dosadil jednu z již hotových scén. Po vyrovnání barevnosti se tato kombinace ukázala funkční.

1 KANDINSKIJ, Vasilij Vasil'jevič. *O duchovnosti v umění*. Vyd. 2., nezměn. Překlad Anita Pelánová. Praha: Triáda, 2009, 133 s. Delfin (Triáda), sv. 15. ISBN 978-808-7256-084.

7.1.2 Akrobatka

Při vytváření návrhu dívky jsem vycházel z již hotového návrhu mladého muže. Typ i míra stylizace už byly určeny, a proto byla práce na této postavě mnohem rychlejší.

7.1.3 Panáčky ze semaforu

Jedinými dalšími postavami, které se ve filmu objevují, jsou červený a zelený panáček. Jedná se vlastně o oživé figurky ze skutečného semaforu, které jsem stylizoval/zjednodušil pro potřeby filmu. Při scéně v TV jsem jim trochu zvětšil hlavy - celková stylizace tohoto záběru se totiž odlišuje od zbytku filmu.

7.2 Prostředí

Tvorba prostředí byla na mém filmu časově nejnáročnější částí. Prostředí jednotlivých scén jsem připravoval už od samého začátku, protože na nich celý film do značné míry stojí. Jejich funkcí mělo být především navozování nálady a atmosféry.

7.2.1 Textury

Baví mě vytvářet iluzi reálného a hlubokého prostoru. K tomu jsem používal fotografie a materiálové textury, které jsem buď sám fotil, nebo nacházel v internetových databázích.

Tyto rozměrné bitmapové soubory jsem importoval do programu Adobe Photoshop, kde jsem z nich vyřezával potřebné části - většinou jednotlivé budovy nebo předměty. Na ty jsem následně aplikoval různé filtry s pomocí photoshopového plug-inu Nik software. K tomuto softwaru jsem se dostal na doporučení amatérského fotografa Mohameda Elattara, jehož temně stylizovaná fotografie panelového domu publikovaná na serveru deviantart.com, mě velmi zaujala. Internet mi byl vlastně při celé tvorbě filmu nesmírně důležitým zdrojem inspirace a informací.

Stejně jako při tvorbě postav jsem i při tvorbě prostředí postupoval tak, že jsem vytvořil nejdříve návrhy tužkou. Ty nejvhodnější jsem naskenoval, importoval do grafického programu a zde dále zpracovával.

7.2.2 Vektorizace

Mou snahou bylo stírat rozdíly mezi reálnou fotografií a kresbou. Na některé objekty (např. autobus, auto, semafor, televize) jsem proto použil metodu **vektorizace**. Ta spočívá v převádění bitmapových obrazů na vektorovou grafiku. I když tuto funkci má integrovanou i Flash, já jsem k vektorizaci používal program Adobe Illustrator, který má v tomto směru daleko více možností. Pokud (s vhodně nastavenými předvolbami) obrázek převedeme, dále upravíme a dokreslíme potřebné detaily, divák ani nepozná, že jde původně o fotografii a nikoliv o kresbu.

7.2.3 Město

Nejdůležitějším prostředím filmu je město. Na něj také připadá nejvíce záběrů. Vycházel jsem z velkého celku, který jsem měl hotový jako první. Jednotlivé budovy jsem importoval do Flashe, kde jsem je rozmísťoval do multiplánu a město z nich postupně stavěl.

Dlouho jsem nevěděl, jakou zvolit barevnost oblohy. Mínil jsem použít nějakou nereálnou barvu – nejlépe tmavou modrozelenou. Ta by nejlépe odpovídala atmosféře, kterou jsem chtěl vytvořit. To by bylo také v souladu s teorií barev Vasilije Kandinského, v níž modrá barva s nádechem zelené vyvolává dojem hloubky, státnosti a meditativnosti¹.

I když město zahalené do nádechu těchto barev vypadalo na zkušebním návrhu velmi dobře, musel jsem nakonec barvu změnit. Důvod byl ten, že v tomto odstínu by akrobati na obloze zanikli. Mohl jsem tuto barvu zesvětlit, ale tím bych vytvořil úplně obyčejnou denní oblohu. To by atmosféru, kterou jsem chtěl ztvárnit, úplně zničilo. Uvažoval jsem i nad fialovou barvou, ale nakonec jsem zvolil oranžovo-žlutou, která vypadá ve filmu dobře i při světlejších odstínech.

1 KANDINSKIJ, Vasilij Vasil'jevič. *O duchovnosti v umění*. Vyd. 2., nezměn. Překlad Anita Pelánová. Praha: Triáda, 2009, 133 s. Delfin (Triáda), sv. 15. ISBN 978-808-7256-084.

7.2.4 Interiéry

Při vytváření bytu hrdiny jsem vycházel ze svých představ vytvořených při čtení povídky W. Saroyana. Jediné, co jsem do „výbavy“ bytu přidal, byla stará televize, která je součástí scénáře. Stěny vyplňují textury reálných zdí, které jsem „zašpínal“ naskenovanými a klíčovanými uhlovými kresbami.

Druhým interiérem je obchodní dům, kde mělo být naopak všechno jasné a čisté. Zde jsem textury skoro vůbec nepoužil a téměř vše vytvořil v křivkách a barevných plochách.

Vybudování přesvědčivého prostoru obou interiérů předpokládalo vytvoření perspektivní mřížky do zvláštní vrstvy.

7.2.5 Komplikace

Celá prostředí jsem dával dohromady v programu Flash. Zde nastal trochu problém, který pramenil z toho, že jde o software určený primárně pro videa publikovaná na internetu - tedy pro malé soubory (v řádech desítek kilobajtů). Přestože jsem fotografie zmenšoval na nejmenší možnou velikost, při záběrech velkých celků se velikost souborů pohybovala v desítkách megabajtů. To někdy způsobovalo značně nestandardní chování programu. Částečnou příčinou tohoto problému je nepochybně i pro tuto práci nedostatečný výkon mého počítače. Problémy se mi ale vždy podařilo nějak vyřešit.

8 ANIMACE

Chtěl jsem (po vzoru filmů uvedených v inspiračních zdrojích) docílit čistého, hladkého a do jisté míry realistického pohybu. Nesnažil jsem se o výraznou animační stylizaci, protože ta by ani neseseděla do celkového konceptu filmu. Jak jsem už napsal, snažil jsem se ve filmu o vytvoření jakéhosi magického realismu. Proto jsou i všechny pohyby velmi realistické (opět s výjimkou světa v TV).

I při animaci jsem vycházel z tužkových skic hlavních fází. Hlavně u složitějších záběrů. Při animování akrobatů na létajících hrazdách jsem nejdříve studoval reálné záběry. Pohyb skutečných gymnastů jsem ale nekopíroval. Snažil jsem se o určitou nadsázku, přehánění a deformace.

8.1 Výběr techniky

Při animaci jsem vycházel ze storyboardu. V něm jsem už měl u každého záběru napsáno, jakou techniku – jestli plošku nebo kreslenku - bude pro daný záběr nejefektivnější použít. U některých záběrů jsem musel techniku ještě přehodnotit. Někdy jsem si až v průběhu animování uvědomil, že jsem nezvolil nejvhodnější variantu, a uvědomil si, že jinou technikou by byla práce snazší. Většinou jsem už ale rozpracovaný záběr dokončil technikou původní a poučení z chyb si odnesl pro další záběry.

8.1.1 Nástroje animačního software

Animaci samotnou jsem prováděl v programu Adobe Flash. Ten má kromě klasických papírkových nástrojů, které má například i AE, také několik dalších, které fungují někde na hranici kreslené a ploškové animace. Ty jsem používal velmi často. Jedná se o nástroje „obálka“, „pokřivení“, „doplnění tvaru“ a jiné. Učil jsem se s nimi pracovat v průběhu výroby, a nebylo to vždy snadné. Jsem přesvědčen, že kdybych dělal všechny záběry kresleně, pravděpodobně bych měl film hotový i dříve. Avšak nyní, když už všechny tyto nástroje lépe znám a ovládám, bych měl stejnou práci hotovou nepoměrně rychleji. To je myslím velký přínos do budoucna.

8.1.2 „Nested animation“

Záběry s akrobaty jsou celé dělané v plošce. Pouze vlající vlasy a oblečení jsou kreslenka tzv. „nested“ (= usazená) do papírku. Tato možnost usazování kreslených sekvencí se využívá např. v lipsynchu. Je možné s ní pracovat i v AE, ale Flash tu má jednu obrovskou výhodu: Kdykoli v průběhu práce zjistíme, že nám nějaká fáze chybí nebo potřebujeme stávající upravit (což je celkem běžné), nemusíme opouštět prostředí programu. Stačí přepnout na některý z kreslicích nebo deformačních nástrojů a provést změny přímo zde. Ihned můžeme pokračovat v práci bez nějakého dalšího exportování, „reloadování“ apod.

8.1.3 Další metody

Opravdu zkušení animátoři dokáží ve Flashi vytvářet animace, u kterých je velmi těžké rozlišit, zda se ještě jedná o plošku nebo kreslenku. Pravda je většinou někde mezi. Tento animační postup je znám pod pojmem „tradigital animation“. Existuje i metoda označovaná jako 2.5D. To je způsob využívání flashových nástrojů, kterými jednoduše vytváříme iluzi třetího rozměru. Několikrát jsem ji použil i ve svém filmu. O tomto i jiných postupech jsem se dozvěděl v již zmíněné knize *How To Cheat In Adobe Flash CS4*.

8.2 Časování

Nejdůležitějším faktorem, který je třeba mít při animaci na hudbu stále na paměti, je tempo písně. Jak jsem uvedl již v teoretické části, měl jsem spočítáno, že interval mezi těžkými dobami je dlouhý přesně 13,5 oken. Rytmus je stejně jako tempo po celou dobu prakticky neměnný a rovný. Proto jsem všechny opakující se rytmické pohyby animoval střídavě na 14 a na 13 oken. Těchto cyklických pohybů ve smyčce je ve filmu mnoho. Jde například o vlnění závěsu, oblečení nebo vlasů, pulzování televizní obrazovky, chůzi hrdiny, stínů v hale nebo pohyb panáčků v TV.

9 POSTPRODUKCE

Jde o videoklip, a tak jsem nemusel zvukovou složku filmu vůbec řešit. Proto se v této kapitole věnuji pouze postprodukcí obrazové. Ta spočívala v barevném sladění jednotlivých záběrů, střihu a aplikování barevných filtrů a světel.

Jako postprodukční program jsem používal Adobe After Effects CS4. Tento program má v oblasti postprodukce opravdu široké možnosti. Já sám z nich ovládám jen nepatrný zlomek, avšak i to pro jednoduchou obrazovou postprodukcí animovaného filmu celkem stačí.

9.1 Adobe After Effects + Adobe Flash

Možná největší výhodou všech produktů Adobe je jejich vzájemná kooperace. Asi žádná z nich není tak efektivní, jako spolupráce programů Adobe Flash a Adobe After Effects. Postup, kdy se záběry z Flashe dále zpracovávají a stříhají v AE, je velmi oblíbený u velké řady tvůrců 2D počítačové animace. Jen k tématu kombinování a využívání funkcí obou programů bylo vydáno několik knih.

9.2 Můj postup

Já jsem z Flashe exportoval hotová videa ve formátu SWF. To je vektorový formát, pro jehož přehrání je třeba mít v počítači nainstalovaný přehrávač Flash Player. Hlavní výhodou tohoto formátu je kvalitativní bezztrátovost obrazu při jakémkoliv rozlišení a minimální velikost souboru. Ta se obvykle pohybuje v řádech kilobajtů. Videa v tomto formátu je možné importovat do AE a tady s nimi pracovat jako s kteroukoli jinou vrstvou.

9.2.1 Světla

Velký posun ve vizuální přitažlivosti pro řadu záběrů znamenalo převedení na 3D vrstvy a přidání zdroje světla. Prostor ve scénách s umělým osvětlením tak dostal mnohem větší hloubku a uvěřitelnější atmosféru.

9.2.2 Barevné korekce a efekty

Protože až v prostředí postprodukčního programu jsem měl možnost vidět hotové záběry vedle sebe, bylo zapotřebí sjednotit celkovou barevnost. Na některé záběry jsem aplikoval efekty jako rozostření nebo prolínání – to především na zpomalené záběry akrobatů.

K finálním barevným korekcím jsem využíval několika různých monitorů. Na každém z nich vypadal film trochu jinak. Snažil jsem se najít takovou barevnost a světelnost, při které by byl obraz mého filmu na všech monitorech přijatelný.

9.2.3 Střih

Při střihu jsem vycházel ze storyboardu a animatiku. Protože jde o videoklip, který vypráví příběh, nemohl jsem si dovolit přehazovat záběry podle libosti. I když jsem zkoušel různé alternativní verze, původní podoba se nakonec ukázala nejlepší.

ZÁVĚR

Objektivně zhodnotit přínos této práce je pro mě samého bez dostatečného odstupů nesnadné. Asi nejcennější zkušenost si odnáším z práce na scénáři, i když byla poměrně komplikovaná. Určitě jsem se hodně naučil i při výrobě scén. Všechny scény a prostředí, které se ve filmu objevují, jsem dlouho nosil pouze v mysli. Neměl jsem ani nejmenší tušení, jak je dostat ven. Tak jsem zkrátka zkoušel všechny možné způsoby metodou pokus – omyl. Postupně začal vznikat svět, který už nebyl jen ve mně, ale stával se skutečným. K tomu mi otevřely dveře také znalosti grafických programů, které jsem v průběhu celého studia postupně získával.

Protože jsem pracoval s písničkou starou, tak trochu zapomenutou a současnými fanoušky kapely snad ani nepoznanou, nemohu očekávat, že se klip někdy dostane k širšímu publiku. To ani nebylo mým cílem. Jsem tak trochu sobec. Všechno, co jsem od klipu chtěl, se už splnilo, přestože ho ještě nikdo neviděl. Dělal jsem ho totiž především sám pro sebe.

Pocity z mého filmu budou mít diváci různé. Tak to bývá. Co jednomu připadá úsměvné, druhému přijde smutné. Co jednoho dojímá, jiného může nechávat úplně chladným a tak dále. Záleží na vlastních zážitcích, charakteru, podvědomí, momentálním duševním rozpoložení a spoustě dalších faktorů. Jednou za čas se dostanu k nějakému filmu, písničce, knize, zkrátka k nějakému příběhu, který je mi tak blízký, že si říkám, že tvůrce snad vypráví přímo o mně. Je to velmi vzácný, ale úžasný pocit. Přes všechnu mou sobeckost budu nesmírně rád, pokud se najde někdo, kdo při sledování mého filmu pocítí něco podobného.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2., dopl. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 145 s. ISBN 80-733-1010-4.
- [2] BLAHA, Jaroslav; NEMCEK, Zdeněk. *Zvuková dramaturgie diafonu*. Ostrava : Kraj. kult. středisko, 1988. 63 s. ISBN (Brož.)
- [3] KANDINSKIJ, Vasilij Vasil'jevič. *O duchovnosti v umění*. Vyd. 2., nezměn. Překlad Anita Pelánová. Praha: Triáda, 2009, 133 s. Delfin (Triáda), sv. 15. ISBN 978-808-7256-084
- [4] GEORGENES, Chris. *How to cheat in Adobe Flash CS4: the art of design and animation*. 2., dopl. vyd. Amsterdam: Focal, 2009, 145 s. ISBN 02-405-2131-5.
- [5] SAROYAN, William. *Odvážný mladý muž na létající hrazdě*. Praha: Volvox Globator, 1999. ISBN 80-7207-247-1, s. 121
- [6] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001, 342 s. ISBN 05-712-1268-9.
- [7] MÁRDI. *Www.vypsanafixa.cz* [online]. Dostupné z: <http://www.vypsanafixa.cz/historie/historie-vf-dle-mardiho.html>
- [8] *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-
- [9] Deviantart. *Deviantart* [online]. [cit. 2012-05-14]. Dostupné z: www.deviantart.com

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

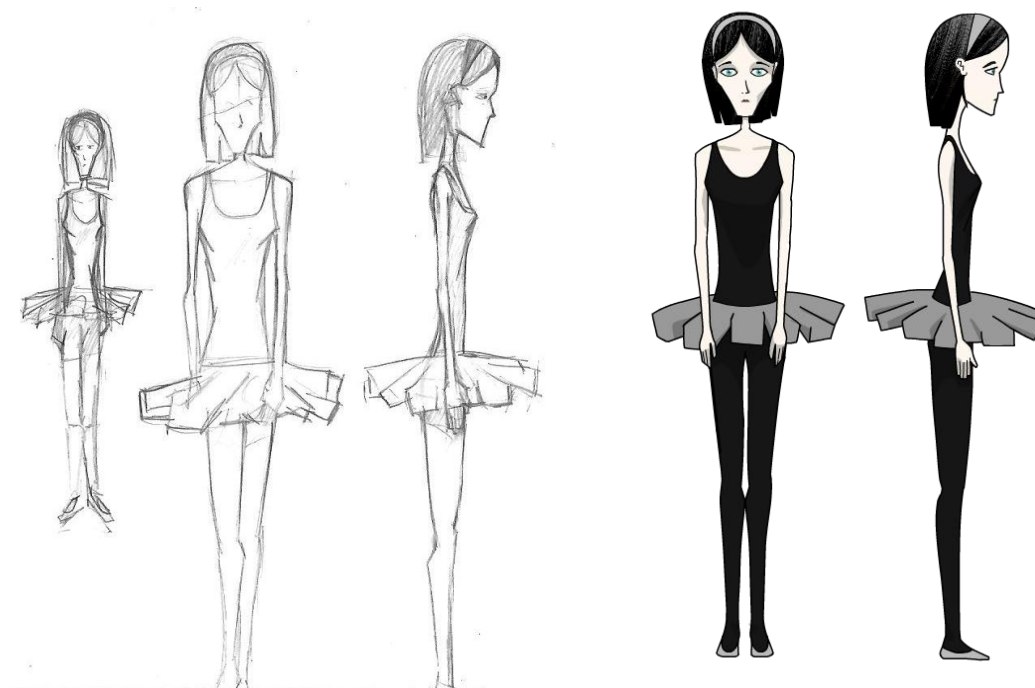
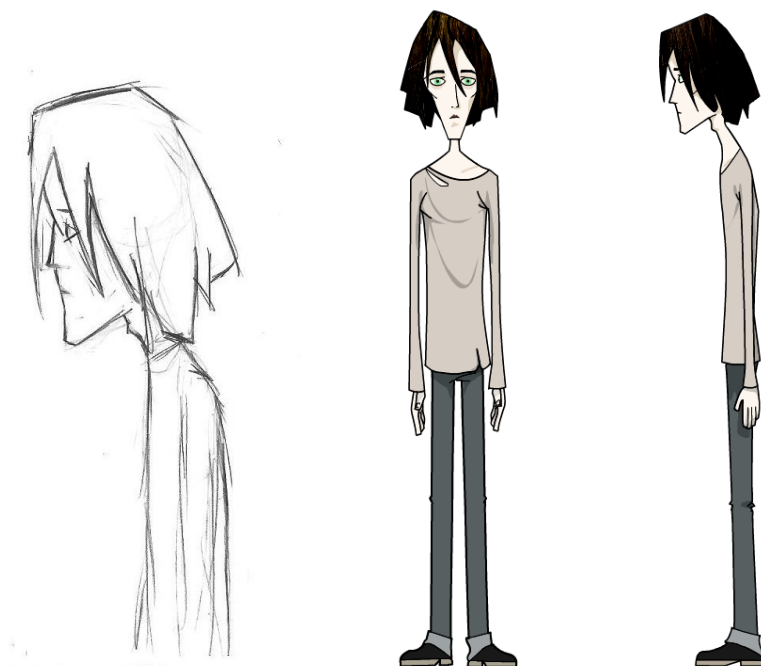
tzv.	takzvaně
atd.	a tak dále
apod.	a podobně
Ref.	refrén
doc.	docent
PhDr	doktor filozofie
AE	adobe after effects
KAT	klasická animovaná tvorba
obr.	obrázek

SEZNAM PŘÍLOH

VÝTVARNÉ NÁVRHY	42
STORYBOARD.....	45
PLAKÁT.....	58

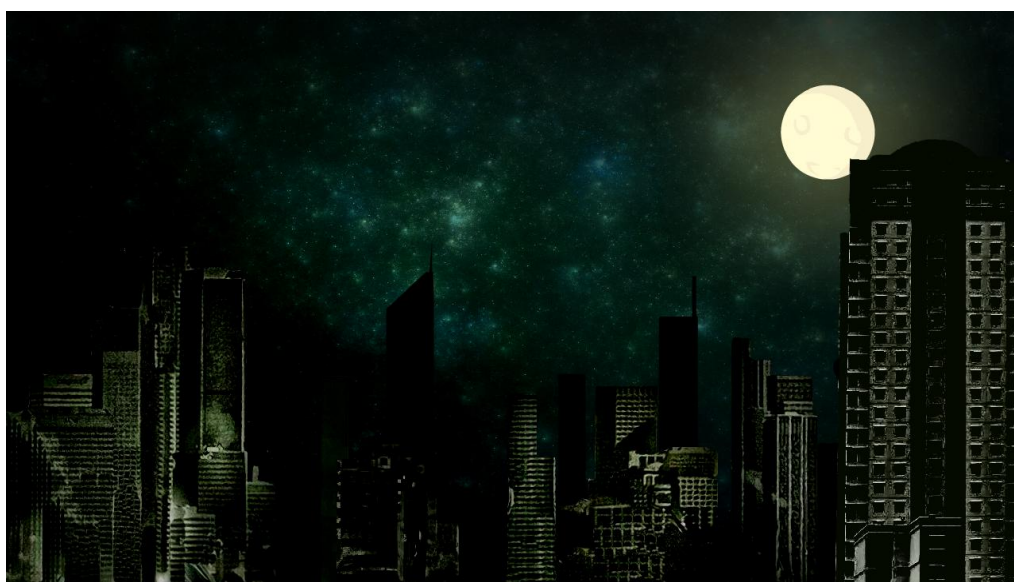
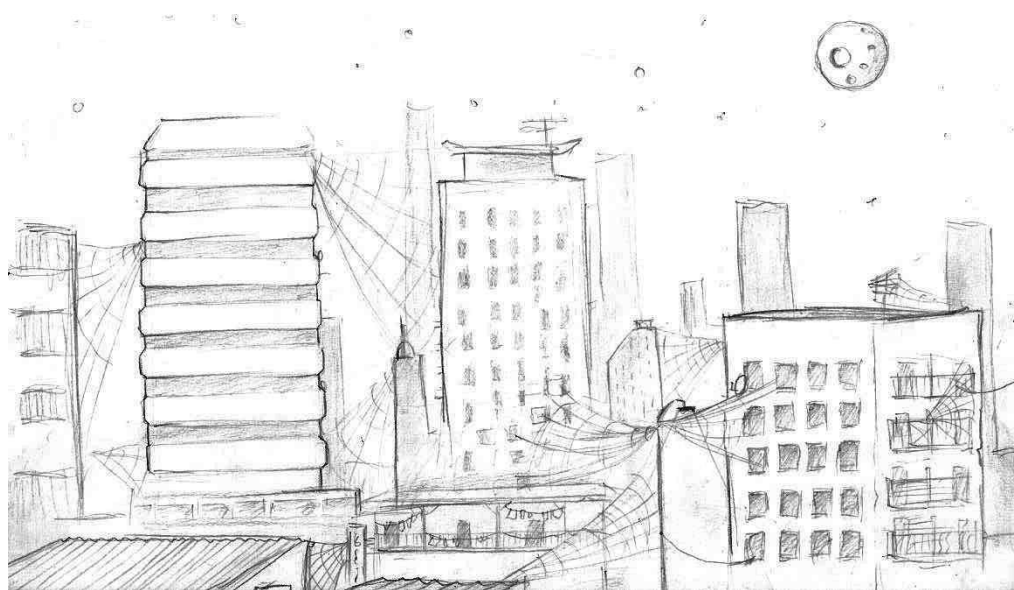
PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

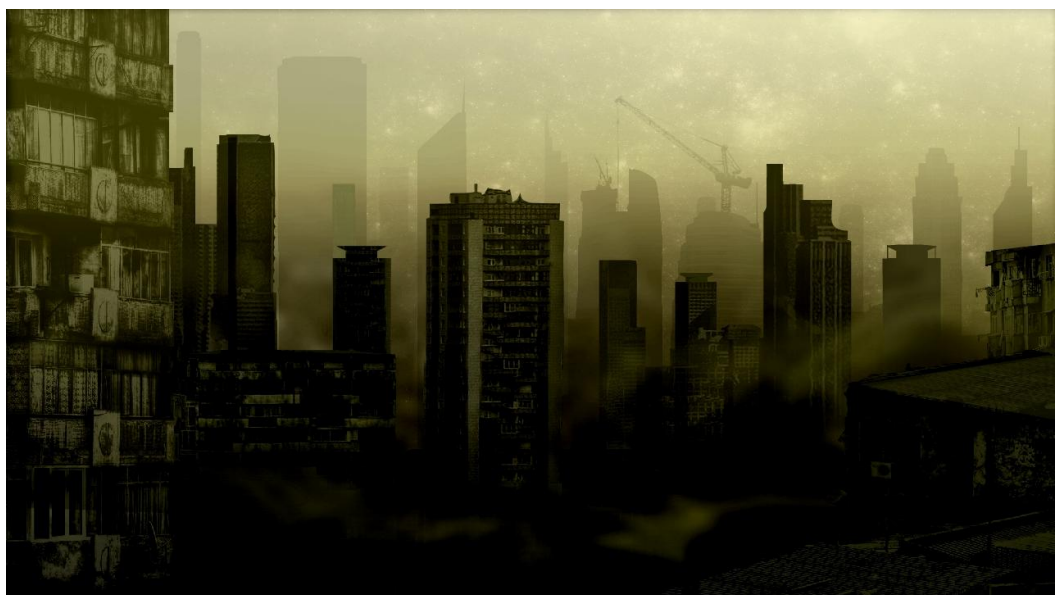
a) Postavy



b) Prostředí






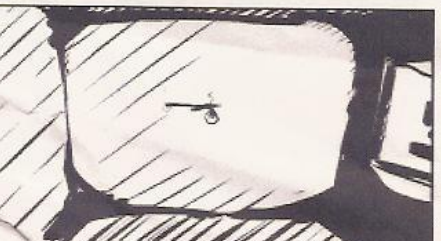
Postupný vývoj návrhů města

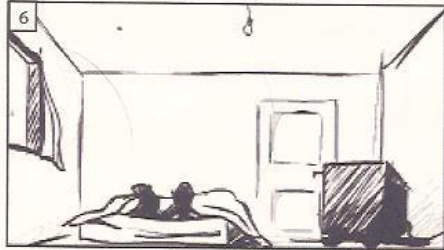




PŘÍLOHA P II: STORYBOARD

1

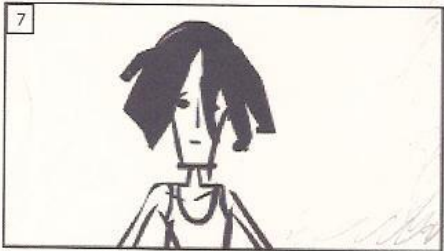
<p>2s 1</p> 	<p>Hrazda visí z nebe. Pozadí - Nebe - hvězdy, žlutá (jako město) žilho domy Okraje - elipsa - tma (son) - 1z - 4z Hrazda - silueta, vychytané obrysy (je to hrazda a ne jadro) ↑ Jízda - k nebi (2D)</p>
<p>2s 2</p> 	<p>RAMPY - jedna prázdná v popředí, druhá v dálce - na ní postava je s hrazdou (v prostoru) Pozadí - 11 - město, obloha - Tlumenější (obloha více v pozadí) nebo PRÁZDNO? Rampy - zadní - silueta - přední - nějaká lehká textura okraje - 11 → Jízda do prava - Multiplán (3)</p>
<p>2s 3</p> 	<p>Nohy okřobatky stojí na rampě. V pozadí obloha a město (střechy) → Jízda - MULTIPLÁN (Nohy, rampa (silueta), střechy domů (3-4) Nebe - STATICKÉ Okraje</p>
<p>2s 4</p> 	<p>Ruka beroucí hrazdu. STATICKÉ Okraje Pozadí - Obloha - 11 - domy? - spíše NE Hrazda - silueta (vychytání) RUKA - Animace - silueta - podle dotek - prolínáčkama (4-5 fází)</p>
<p>3s 5</p> 	<p>0:09 - 0:12 TMA → Blur Mask - Vrchní víc než spodní - ANIMACE - plasticky živě (mask) VFX velký Blur → Menší → Velký → Malý → X Pozadí - Strop - žárovka, tetura, spina, zdi, okna - osvětlení z okna ⚙️ Lehký pohyb kamery?</p>
<p>1s</p> 	<p>Konec Blur a pohyb kamery Lehká patrace světla z okna (výřim) Animace stínu - žárovka ZÁVĚŠ W 7</p>



0:13-0:14 Pokoj - Pohled EUPACE - leží, kokají nohy ten
světlo zleva (okna)
Pozadí - Zed, dveře
střední plán: Okno, žárovka, knihy 1
Popředí: TV, knihy 2
Světlo pulzuje - stíny (TV, dveře atd) - special layer (špina) BUS
záves se pohybuje (envelope) kreslenka - 13,5 frame 5



0:14-0:16
Pozadí - II-
Světlo pulzuje
Akce - Muž vstane - prudce = dynamicky EASE OUT (stereo id)
- Loučka - hahé upravit, abys tal tam PROTOR, ŽUCE → HRVÚ → HLAVI
- Pělně se isleka (chme obla) NOHIT
• Předehra: NOHIT (ideka) → ↓ aby z se začína zvedat
• Dohra: Vlasy - rozbitá na prameny



0:16-0:18 kocka PŘED SEBE, vypadá čekem zručeně
Pozadí - zed, špina
Světlo - zleva (okna) - ležke
Akce - Mrlane - živě



0:18-0:20
Pozadí - II-
Světlo - II-
Akce: Po myknutí se otočí doleva k oknu (okna)
- Loučka - 2.5 D (jako Bug) → rozbit, dohodit
- Hlava - 90° • Předehra: mknutí
- Tělo - ležke • Dohra: Vlasy
- Stíny - special layer



0:20-0:22 Najezd do okna, benku je Město.
Okno - zed - ledura, špina (hřívě okraje)
- záves vlaje (rytmus - 2 kola) - kreslenka/envelope
- check inspiration in real
Město - Multiplan (3-4) + mlha/smog - (2)



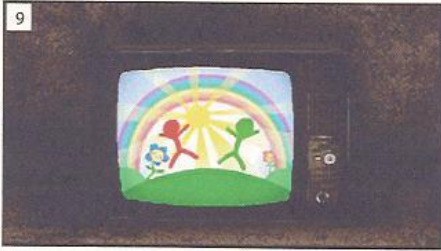
0:24-0:31 V křovité krajinně tancí panáček.
Pozadí: Krajina ze semestrálního filmu - slunce, duha, květiny
Akce: • Panáček - měsíční kvantace (vyměnu)
- silná stylizace - kreslená radost
• Slunce - pulzuje (vyměnu)
• květiny - kyčlou se
• Motýli

⊕ ODJEZD KAMERY → Rám TV



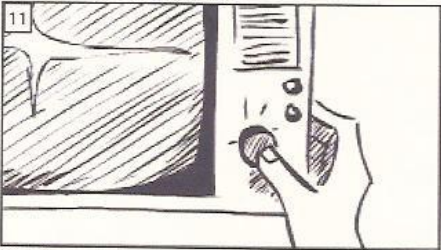
10

0:31-0:35 Sedia čumina TV
 HOTOVÉ - doladit kompozici - stíny, světlo
 Kam. pohyb - MULTIPLAN (popředeji jako v HITCHHIK) - ?
 (2004)
 TV záře - palzuje - check inspiration in REAL



9

0:35 - 0:38 TV v prostředí
 začít pohyb mimo obrazu v TV. - jen ZÁŘE



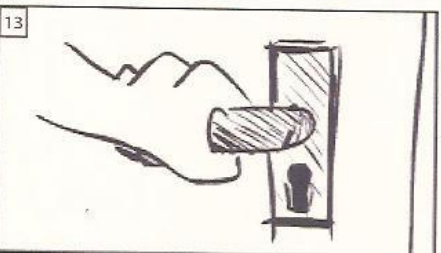
11

12f Vypínač TV
 TV - z 12f - Pozadí víc potlačít (srozumitelnost)
 RUKA - z fotek - otočení čudlíku
 - Glózi - 12f -> 12



12

6f Bere klíče
 Pozadí - zem/kůlky - Blhacena (srozumitelnost)
 klíče - vektorize REAL
 Ruka - Glózi (2 s klíčema)



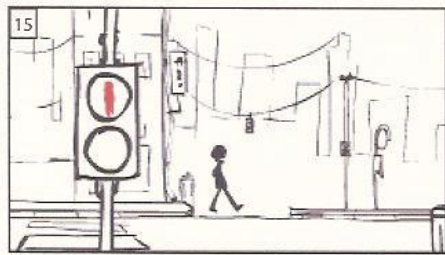
13

6f Bere za kliku
 Dveře - textura dřeva
 klika - textura t21
 Ruka - Glózi (oproti foto)



14

12f Zabuchuje dveře
 240 TMA - Pruh světla.
 Akce: Kreslenka (ČB)

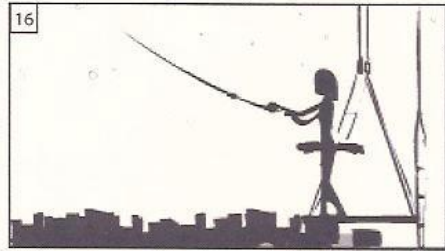


0:40-0:44 Jde po ulici - přechází silnici k busové zastávce

Pozadí - Nebe (+hvozda) → Jízda
 MULTIPLAN
 • Domy - siluety
 • Střed - vzdálenější - sloupky domů, popelnice, baráky vzdáleněji
 bližší - barák - hl. plot, chodník

Popředí - Semafor - změna panáčku i pále
 • Přechod
 • Popelnice, zastávka 2

Akce: Loutka - podle skic - LOOP ^{rozbit} možlit - Rytmus! (stále)
 - smutná chůze - check for inspiration in REAL



0:44-0:46 Akrobátka bere do ruky hvozdu, udělá krok

← Jízda - Multiplan 1. Hvozda, ženo, rampa - SILUETA

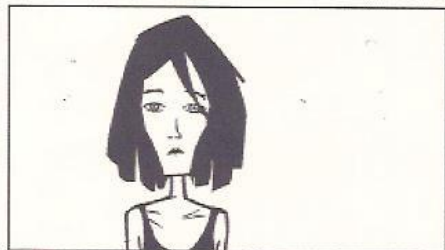
Akce - lehké prolínání 2. Střechy domů (3-4)
 - LOUTKA PODLE SKIC 3. Hvozdy, ležce
 - Pohy se ležce i hvozda a rampa



0:46-0:47 Holka se dívá dolů → zvedne hlavu do kamery

Pozadí - nebe

Akce - Prolínáčka (4-5 foží)
 - LOUTKA/KRESELENKA (both)



0:47-0:49

Důležitost VN



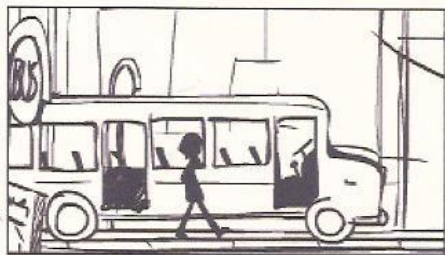
0:49-0:51 Jde po nástupišti, přijede autobus a zastavuje. Hvizda jede sál bez povimnutí

→ Jízda - z 152 Pozadí

MULTIPLAN

Alternativa 152

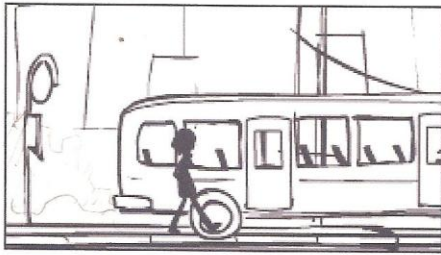
Akce: Autobus
 - tečí se kola,
 - kouří z vyfuků
 - dveře se otevřou,
 - ležce se předkloní,
 - ležce se klepe (motor)



0:51-0:53 Otevrou se dveře autobusu. Vním mkeb vení. → Zavře. Holka jde dál.

→ Jízda

Autobus se zakymácí.

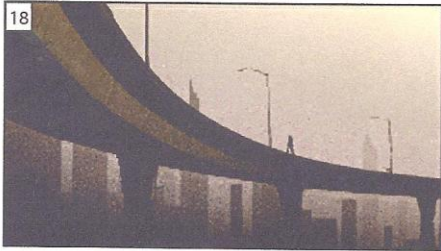


0:53-0:54.5 Autobas odjíždí

Koní - animace - těžký styl/zvolat

Bus - naklonit dozadu

→ Jízda

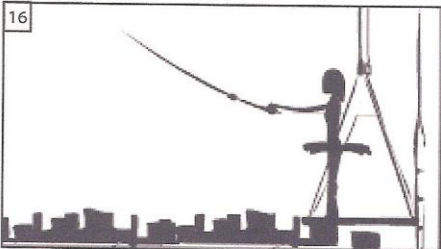


0:55-0:58 Jde po najezdu na dálnici. Silueta.

Pozadí - domy, siluety, texturování

Popředí - Najezd

Akce: Muž jde v úhlu 30° od nás - chůze v perspektivě (Survival Kit)
- plátno vlaje ve větrny - KRESLENKA



0:58-1:00 Žena stojí, drží hrozdnu → skočí

Akce: Lozka - Podle skic - Prolínání

162

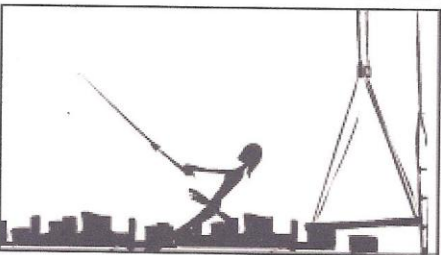
• řemeslník - skvělí se (-krátce)

- Animace rampy (envelope)

→ nahore Easy in/out - chvíli ku zásek

- vlaje sukně divlasy

- check inspiration in REAL (you tube)



1:01 Padá oblá skrz dnu

Dobva - Animace rampy - ENVELOPE tool



FLASH

1:07 - 1:05 Jde po silnici, kolem je mlžná, došlaktní krajina

Pozadí - Silnice, mlha - animovaná - plíží se, deformuje (pomalu)

Akce - Parák jde pokraj silnice - nadhřbet chůze v perspektivě (Surv. Kit)
- Rytmus

mlha v pozadí
v popředí

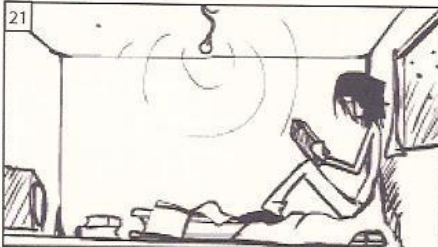


1:04 - 1:07 Parák stojí u silnice. Nic nejede.

Pozadí - silnice, mlha - animovaná - plíží se
a) v pozadí
b) v popředí

Akce: Parák redigování - kabať } kreslenka/envelope = hladkost
- jen hlava!

21

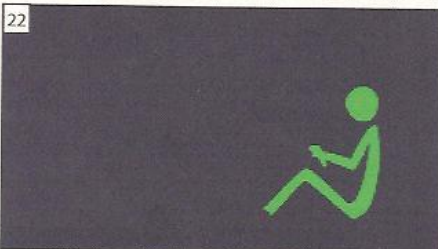


1:07 - 1:11 Týpek sedí v pokoji a čte knihy, žárovka svítí

Pozadí: - Tv. bud NE, nebo je v pozadí
- 2d. Okno - klasika (23)
- knihy - NEW - i popředí
- Postel - otočená, deska pod ní
- žárovka - svítí - PULZUJE


AKCE: Panák otáčí stránky → MORFING (24° / 13)

22



1:10 - 1:12 Panák sedí → zvedne se (lehce) - jakoby sám popoháňá
TMA → rozsvítí baterku

Animace: LAUTKA - podle skic - check TARBOY for inspiration




1:12 - 1:16 Panák opatrně prochází jeskyní, svítí si baterkou

Pozadí - skály a kámen - check for inspiration


Záře baterky - v perspektivě

← JÍZDA



1:16 - 1:19 Panák slápně do přezdny → padá → rozsvítí baterku →
→ ta leží nahoru


AKCE: → udělá salto (skoky) → do pozice → zpomalí



1:19 - 1:21 Kolem dokola vyskóčí malí panáci jako hvězdy.

AKCE: On se pomalu otáčí → vlní se v oblaze → usměje se

Pozadí - Ostatní panáci se také točí, hýbou se lehce
- některý jsou dál (Alpha), některý blíž (beta)

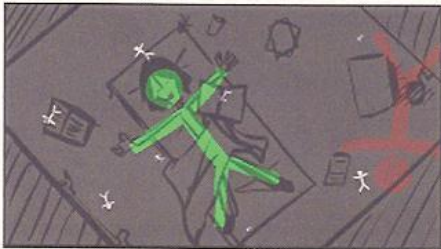


1:21 - 1:25

AKCE: Do zářerů přijede zleva červený panák. Usmívá se
→ zavádí → připlýne k režimu → točí se kolem dokola



1:15-1:28 Točí se kolem sebe → ~~stop~~ → červený se začne odvíjet a plyje doprava. Zároveň bledne a ztrácí se



1:28-1:30 Všechno bledne
Prolínáčka do reality

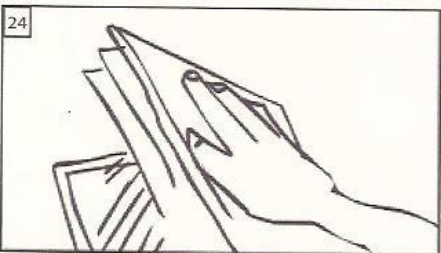
○ Pohyb kamery - rotace
+ ZOOM out



1:28-1:33 Leží s úsměvem na matraci ve svém pokoji
Pozadí: Postel, knihy, TV, Matrace, Okno
(Postup)
Zdravím

○ Pohyb kamery - Ease in stop
+ ZOOM out

Na sobě má zmačkanou deku a knihu
Světlo - z vchodu (zářivka)



12f Zavírání knihy

Pozadí - zem/potlačení/
Ruka - z fotek KRESLENKA (12f) (12f)
KNIHA - Transform/Envelope

+ <4 - KLIČE (12z)
GP - KLIKA (13z)
12f - DVERE (14z)



1:34-1:36 Muž stojí před výlohami obchodů s figurínami.
Trochu restásový/Nečlápaný výraz.

Pozadí - nikde nikdo. V dálce radličod, světla, výlohy
- OBCHODY

Světlo - Ostře umělé osvětlení v pravo nahoru

AKCE - žádná - snad vasy lehce do ytra

KAMERA - ODJEZD

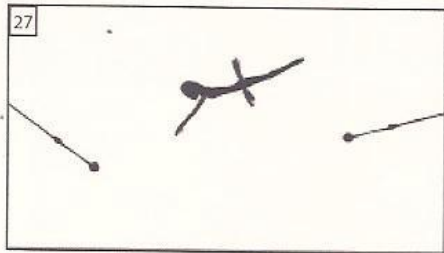


1:36 - Akrobatka letí → nohy dopředu
1:38

VC Pozadí Oblaka
stříčky komárů

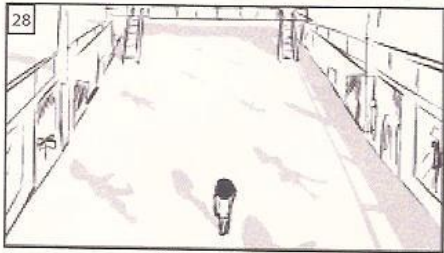
AKCE: Ploška - podlé skic - check for inspiration YOUTUBE

- vlají vasy
- vlně sušivé



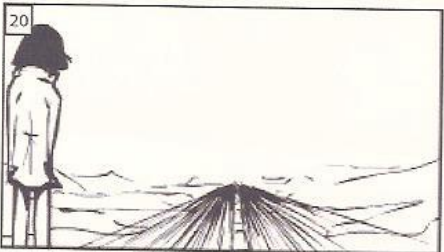
1:38 - 1:43 Divka dělá první trik. Jednoduché salto ve vzhledné poloze.

C
Pozadí: Nebe, hvězdy
Akce: Divka - let - check inspiration (YOUTUBE) - ploška (skic) - polírníčka 2)



1:43 - 1:48 Týpek stojí v hale (obchodák). Kolem něj chodí stíny bez postav. Je sám.

Pozadí: Obchodní dům (Vokálka, Oveřal) v perspektivě. Po stěnách vyřezány figurínky, na které zabírají a 2. patro. Všecky jezdící schody.
 - Podlaha - textura dřeviny - čistě - více až stěny
Akce: Stíny - animace - chůze lidí - 3-4 různé chůze ve smyčce (avymín)
 → 8-10 alternativ (pozadí)
 → zkusit a posunout v perspektivě (talpa)



1:48 - 1:52 Týpek stojí u silnice. Ruce v kapsách. Čeká na auto.

2)



1:52 - 1:55 Akrobátka se zhoupe (dopada)

VC Pozadí: Střechy domů (malé)
 Nebe, hvězdy

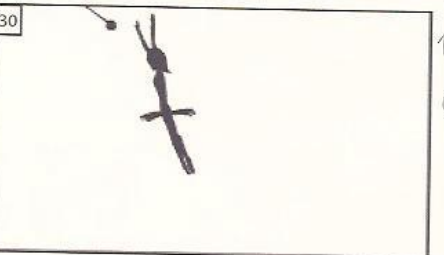
Akce: Akrobátka (YOUTUBE)



1:55 - 1:57 Akrobátka se otočí. → Letí zpátky

Pozadí - 11-

Akce: Otočka - Ease in → Ease out
 - Ploška / KRESLENKA - Podle skic (YOUTUBE)



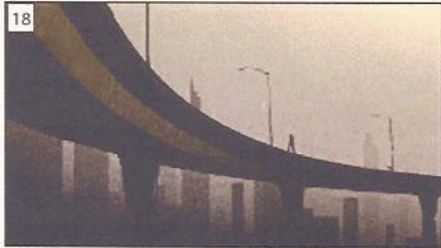
1:57 - 2:00 Divka dělá 2 trik - Vřítko, Letí zleva doprava (3-4 otočky)

C Pozadí: Nebe, Hvězdy

Akce: Pustí se → 3-4 otočky → letí doprava



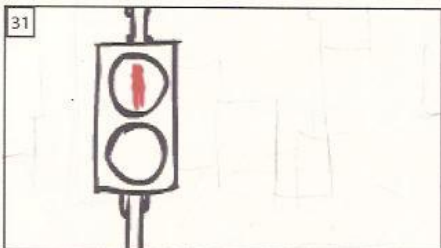
2:00 - 2:01 Dívka dokončuje výhrtek a chytí se hvozdy
 Animace: Hvozda přiklíčí (Ease_{IN}) → chytí se → Ease out
 → váha cítit → dívka se prohne
 - Průhledka



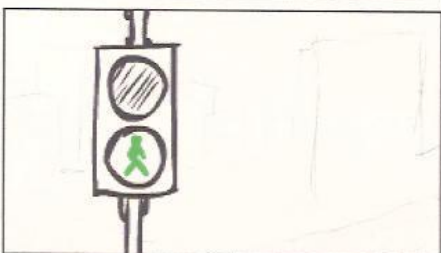
18 2:01 - 2:06 Na jezdu - jde v perspektivě
 (18) 15



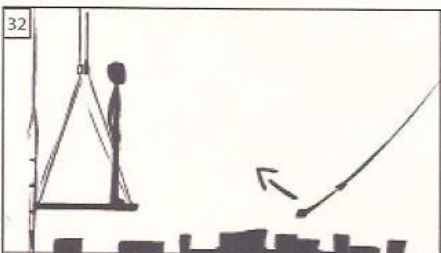
20 2:06 - 2:08 Pořád nic nejezdí. Míha je dál
 (20) 15 - míha postupuje - NE stejné



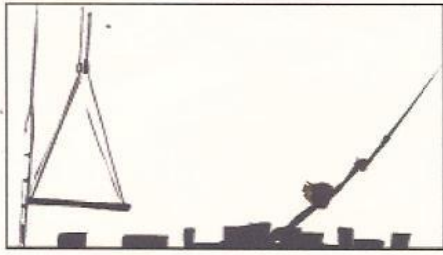
31 2:08 - 2:09 Semafór - červený panák
 Pozadí: Domy - siluety - bez textur (nemusí papírek) - možná lehce
 v kouři/smogu
 - (1-3 layers)
 Akce: Červený panák zhasne (2x) - 3/4s → NK rozsvítí



2:09 - 2:10 Semafór - zelený panák
 Pozadí - 11-
 Akce: Rozsvítí se zelený panák (6P) - záře



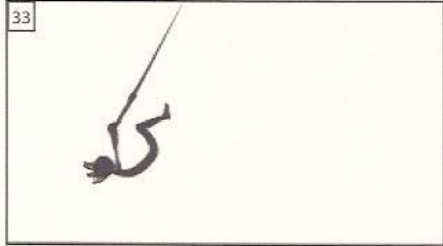
32 2:10 - 2:13 Kluk stojí na rampě. Hvozda letí k němu. Siluety.
 C Pozadí: střechy - klasika
 Nebe - klasika
 Akce: Hvozda → letí - ease in, trochu prohle → Ease out
 - Napnuté
 Panák - Zvedá ruce → kácí se → Padá → chytá
 hvozda (EASES)
 Rampy - Transform/Envelope
 - průhledka 9



2:10-2:13 Panák letí, Rampa se zakřívá

Pozadí: -H-

Akce: Panák - vláží vlasy, cítit vítra, kůže se prohne
Rampa - Envelope/Transform - Dohra (Eases)
- Průhledná

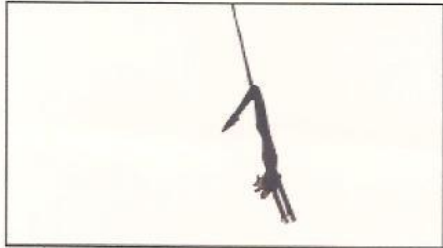


33

2:13 - 2:15 Chlapec se připravuje do pozice pro chytání tří divky

Pozadí: Nebe

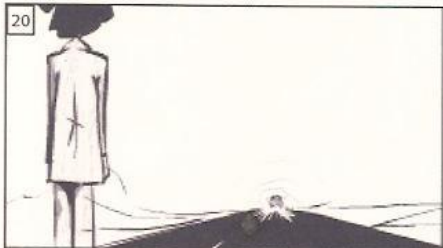
Akce: Hvozda - sklon/rotace
Muž - Ohrese (s předehrou) - POCITUJE - Průhledná
- LOUHA - Skry (půlní váha)
→ nohy protáhne za hvozdu



2:13 - 2:15 Chlapec se dostane do pozice → natahne ruce

Pozadí: -H-

Akce: Chlapec zabírá ruce za hvozdu, napřimí se
→ natahne ruce



20

2:15 - 2:17 Stoper se stále vyhýbá. V dálce se objevuje auto

Pozadí: Mlha stále postupuje. Za autem se mlha otáčí a
(20) + CAR
mříž
světla - Osvětlení (silnice (mocha)
mlha

Akce: Auto - přiblíží se (zvětšuje a plýve)
- Reflektory - osvětlení - zem - plochy
- houpaní - blár - air re

Muž - vláží, kabát



2:17 - 2:19

Pozadí: -H- (celkové zesvětlení) - Mlha - hečká, dykane

Akce: Auto - zvětšuje
- reflektory - osvětlení - zem } HOUPANÍ a OSLEPOVÁNÍ
- blár - air re
Muž - je osvětlován světlem



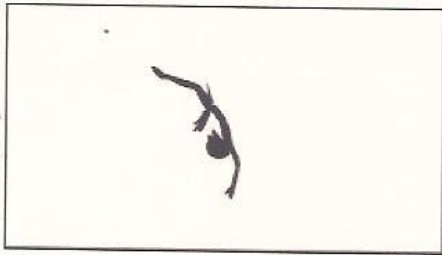
34

2:19 - 2:24 Dívka dělá 3₀ a poslední trik - dvojité salto

C Pozadí: Nebe

Akce: Hvozda - Eases in/out
Dívka - LOUHA - Skry (from YOUTUBE)

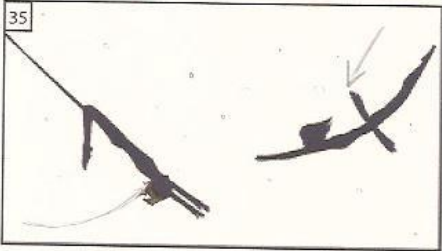
Kamera sleduje dívku



2:19 - 2:24 Dívka dokončuje salto. Rotace končí. Narovnává se.

Pozadí: Nebe

Akce: Dívka - laichta - prolínání
- dorofuje, vlní vlasy a šatky (vzduch)

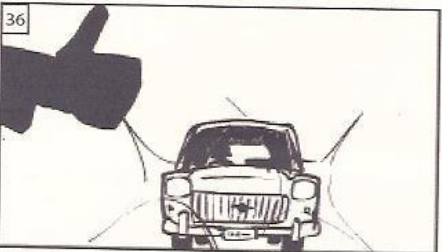


2:24 - 2:26 Chlapec a dívka letí směrem k sobě

Pozadí: Nebe

Akce: Chlapec - vlní vlasy - houpá se - váha - cítit váhu

Dívka - vlní vlasy, sukne - cítit vzduch



2:26 - 2:28 Detail stopající ruky. V pozadí příjezdící auto.

Předí: Ruka - podle fotky - 1/4, silueta - vychytaná - s bambou

střed: Auto - ENFACE
- v něm je vidět silueta děvčete
- reflektory svítí (s káčou)

Milka: Děla spirály - jak projíždí vrstevami

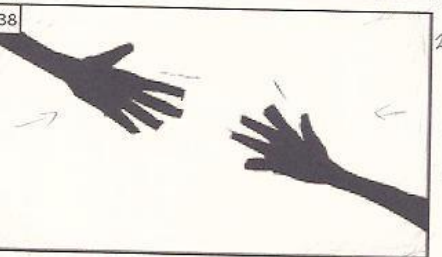
Pozadí: Klasika - potlačené
- mlha se pláží



2:28 - 2:30 Stopaře (jeho tvář) osvětluje záře reflektorů auta.

Předí: Stopař ENFACE - animace
- těžký, strážný výraz
- oblék - límeček, kabelek (check Gotillaž)
- vlasy - lehké - transform/envelope
- světlo - rysy tváře - KRESLENKA (v 1/4)

Pozadí: Klasika - mlha se pláží (slosov)



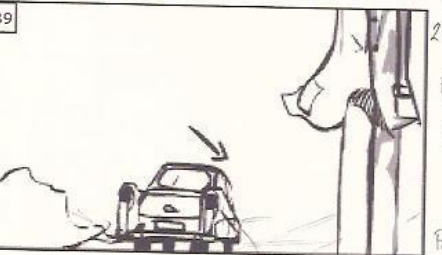
2:31 - 2:33 Ruce se přibližují (šikmo) k sobě

Pozadí: Nebe (potlačené, světlé)

Možná lehké skvrny tmavé

Akce: Prolínání

Pláška - s nested animation (6f) - lehká - větší přirozenost (kreslenka)



2:33 - 2:36 Auto projede kolem stopaře

Pozadí: Klasika - potlačené
- mlha

střed: Auto - 3/4 pohled - ANIMACE - transform/envelope/zoom out
Kouř - z výfuku - hečka stylizace

Předí: Stopař - Nested (kreslenka) - klobouk - silný vítr
(mlha - zase spirály)



2:36 - 2:37 Vyděšený výraz chlapce.
 Pozadí: Nebe / nějaké dramatické pozadí (la Vertigo (HITCH))
 Animace: Výraz v obličeji - z celkem neutrálního na vyděšený - KRESLENKA
 Vlasy - vlnivý letu - Ploška - envelope/transform
 Rukáčky - vlnivě jako (lehce)



2:37 - 2:39 Ruce jsou blízko, ale vypadá to, že se minou

38a



2:39 - 2:41 Vyděšený výraz dívky.

Pozadí: 40a

Animace: Výraz v obličeji } jako ve 40a
 Vlasy

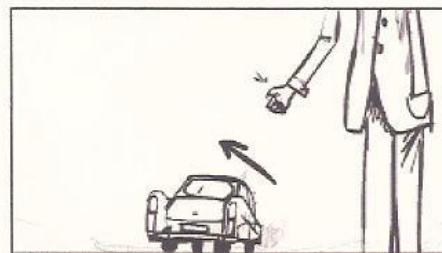


2:41 - 2:43 Auto brzdí.

Pozadí: Klobouk - mlha, pozadí

Popředí: Stopař - stojí, nehýbe se (snad jen palec)
 - oblečení - konec větru -> projelo auto -> lehce
 - KRESLENKA -> PLOŠKA

Střed: Auto - rozsvítí se čerňava brzdová světla (solid + blur)
 - Transform/Envelope - brzdová deformace
 Kouř - Mizi za autem

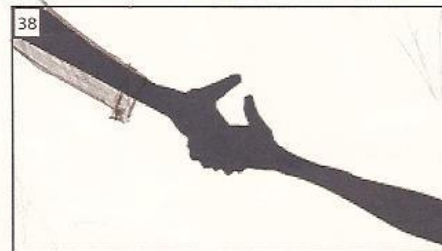


2:43 - 2:45 Auto couvá.

Pozadí: -/-





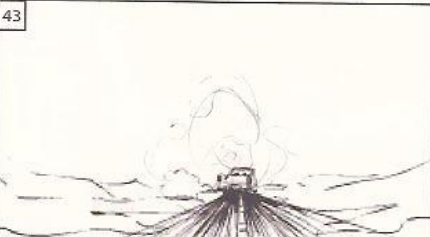
Popředí: Stopař - dává ruku dolů - ploška
 - otáčí se lehce - 2D

Střed: Auto - rozsvítí se bílá světla -> začne couvat (envelope)
 Kouř - jen lehce pod autem a před ním



2:45 - 2:47 Ruce se přiblíží k sobě a chytí se.

Kreslenka - asi 8f - 10f
 - vychytat (2 fotek) - nadsázka - pocit optického přehřívání spojen

<p>41</p> 	<p>2:47 - 2:48 Tvář dívky</p> <p>41</p> <p>Animace: ^{o VÝRAZ} z desu přejde do úlevy (udělat SKICI-pakusy) • vlasů - měřič (je kld) /úsměv lehký</p>
<p>40</p> 	<p>2:48 - 2:49 Tvář mladíka</p> <p>Animace: -11- (412)</p>
<p>42-31</p> 	<p>2:51 - 2:52 Semafor zhasnul.</p> <p>31z</p>
	<p>2:49 - 2:51 Semafor zabliká (několikrát)</p> <p>Pozadí: Domy z (31z) lehké mlha - vesměs přítomná</p> <p>Akce: Experimentovat se září - vyčkat (check for inspiration) VFX</p>
<p>43</p> 	<p>2:52 - 2:59 Auto odjíždí. Konoc je přilis HAPPY END.</p> <p>Pozadí: klasika (mlha se plží do /)</p> <p>Akce: Auto - zoom out - zakřívání a lehké driftování ze strany rastrany (envelope) kouř - z výfuku (už použitý) - mží mlha - spirála - auto jízda</p>
<p>producent Filmová škola Zlín Univerzita Tomáše Bati</p>	<p>2:55 - 3:10</p> <p>Titulky: animace - Piskot hudba, text - VF producent - Škarnic produkce - Dominová provedení - Hejzman</p>

PŘÍLOHA P III: PLAKÁT

