

„RUDÁ“

**Dokumentace přípravy a realizace
bakalářské práce a rešerše**

Marek Šidlovský



Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených v seznamu, který tvoří přílohu této práce.

dne 16. 5. 2014

Marek Šidlovský

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Marek Šidlovský**
Osobní číslo: **K11098**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše (MgA. Žáček Pavel)

2. praktická část:
RUDÁ – kreslený animovaný film (MgA. Živocký Jan)

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského 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. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 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), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit.

ROMAN, Chris. Storyboarding: the Simpsons Way.

DOVNIKOVIČ, Borivoj. Bordo: Škola kresleného filmu. 1986. odborná publikace, sv. 69/86.


THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. The Illusion of Life: Disney Animation. 1981.

Vedoucí teoretické části: **MgA. Pavel Žáček**
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: **MgA. Jan Živocký**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 13. 12. 2013

.....
MAREK ŠIDLOVSKÝ

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 jím 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 vyšší výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce popisuje přípravu a realizaci krátkého animovaného filmu „RUDÁ“. Majoritní část byla realizována pomocí digitálních technologií (tablet, software). Kapitoly popisují kroky od prvních idejí, výtvarných návrhů, přes tvorbu literárního a technického scénáře, animatiku, až k finálním stříhovým, zvukovým a post-produkčním pracím.

Klíčová slova: krátký animovaný film, 2D digitální animace

ABSTRACT

Theoretical part of bachelor work describes preparation and realization of animated short film called „RED“. Major part was realized with digital technology (tablet, software). This text is complete guide of making the film. From first ideas, art concepts, to literary screenplay and storyboard, animatik, to final cuts, sound design and post-production works.

Keywords: animated short movie, 2D digital animation

„Pomsta vždy vítězí
zažehla správnou svíci,
já byl tím plamenem!
A moje pero ostré
konalo řízně, ač prostě.
My vyhráli v tom boji zlém!“

KRAUS, Karl. Poslední dny lidstva.

Poděkování

Děkuji své rodině a především svému bratrovi Radimu Šidlovskému za pomoc, když jsem ji nejvíc potřeboval. Mladému muži Filipu Štočkovi za jeho skvostnou tvorbu. Janu Tomkovi za ochotu a trpělivost.

Věnováno všem lidem dobré vůle.

OBSAH

ÚVOD	12
I TEORETICKÁ ČÁST	13
1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA, INSPIRACE	14
1.1 NÁMĚT	14
1.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	16
II PRAKTICKÁ ČÁST	20
2 PŘÍPRAVNÉ FÁZE	21
2.1 DREAM TEAM	21
2.2 SCÉNÁŘ	22
3 REALIZACE	24
3.1 HRDINOVÉ DABINGU	24
3.2 STORYBOARD ANEB PRÁCE SE ZÁBĚRY.....	27
3.2.1 Přístup k divákovi.....	28
3.2.2 Práce s kamerou	28
3.2.3 Tempo filmu	29
3.2.4 Storyboard.....	30
3.3 ANIMATIK.....	32
3.3.1 Otevření očí	32
3.4 BARVA, VÝTVARNÝ STYL, ANIMACE.....	33
3.4.1 Linie a plocha	34
3.4.2 Technologie a efekty.....	36
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	40
SEZNAM OBRÁZKŮ	41
SEZNAM PŘÍLOH	42

ÚVOD

Film RUDÁ je krátký film o zabíjení, jak ho nazval jeden můj dobrý kamarád. Myslím, že to odhadnul docela dobře, i když tento výrok vše relativně zjednodušuje. Tento snímek vzešel ze spolupráce dvou kreativních lidí, z nichž jeden rád píše a druhý rád kreslí. Dlouho jim však nebylo přáno, a proto jejich spolupráce započala až u tohoto krátkého filmu.

V této práci bych rád přiblížil, co všechno předcházelo výrobě filmu RUDÁ i samotnou realizaci. Chtěl bych přiblížit celou cestu k námětu, čím jsem se nechal inspirovat a jak jsem řešil různé problémy. Čtenáři by tato práce měla umožnit nahlédnout do mého nitra a seznámit se s mými myšlenkovými postupy a důvody, proč jsem k tomuto dílu přistupoval zrovna tímto způsobem. Věřím, že po zhlédnutí filmu tato práce alespoň trochu přiblíží mé chápání světa RUDÉ, postav a jejich osudů. Snažil jsem se co nejlépe popsat průběh celého procesu od raných fází, navrhování postav, přes úpravy scénáře a přístupů k záběrům až po finální úpravy, střih a práci s hudbou.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA, INSPIRACE

1.1 Námět

„Prvotní myšlenkou k napsání RUDÉ, byla má fascinace gangsterkou jako svébytným filmovým žánrem se svými vlastními pravidly, přičemž mými inspiračními zdroji jsou filmy „Samuraj“ (1967, Jean Pierre Melville), „Zjizvená tvář“ (1932, Howard Hawks), „Gun Crazy“ (1950, Joseph H. Lewis), „Dotek zla“ (1958, Orson Welles) a klasický „Pulp Fiction“ (1994, Quentin Tarantino). Tito tvůrci, Melvillem počínaje a Tarantinem konče, se chopili žánru gangsterek jako sochaři hlíny a každý si podle vlastního uvážení uplácal svůj vlastní svět, kde muži se zbraněmi jsou charakterní anti-hrdinové, kde sličné ženy jsou nebezpečnější než pančovaná slivovice a kde si nikdo nemůže být jistý, kdy uhodí jeho poslední hodinka. V takovém světě si autor může pohrávat s realitou dle jeho libosti a tvořit vlastní morální hodnoty, podle kterých lze vrstvit příběh. Projekt RUDÁ je mou poklonou tomuto pokleslému žánru, který tak miluji, a jak jsem předeslal na začátku, tak moc obdivuji.“ – Filip Štoček

Takto se ke snímku RUDÁ vyjádřil autor jeho námětu a scénáře. Na úvod bych jej rád představil. Filip pochází z Prahy, kde v současné době i žije. Už od mala se zajímá o filmy a jejich vytváření.

Příběh, který vymyslel, se mi už po prvním přečtení velice zamlouval. S jeho psanou tvorbou jsem obeznámen již nějaký ten pátek, a v podstatě od začátku naší známosti se spolu snažíme spolupracovat na mnoha různých projektech. Chtěl bych tedy alespoň trochu přiblížit, proč mě Filipovy scénáře a náměty pokaždé tak nadchnou a mám z nich opravdu dobrý pocit a koneckonců, proč jsem se nakonec rozhodnul použít jeho námět pro mou bakalářskou práci.



Obr. 1 Autor scénáře, Filip Štoček

Jeho styl se popisuje dost těžko. Příběhy, které mi čas od času zaslá na přečtení a zjištění mého názoru, na mě bez výjimky pokaždé působí tak realisticky syrově a sofistikovaně, avšak nijak extrémně naturalisticky, až mi běhá mráz po zádech. Hr-

dinové v jeho příbězích si často neberou servítky a pro ránu taky nejdou daleko. Hlavním prvkem, který mě ale pokaždé dokonale usadí, je temnota. Ano, nejlépe to vystihuje slovo temnota. Není to tak, že by příběh pojednával pouze o špatných nebo o zlých a krutých věcech či lidech, to ne. Je to ta hutná atmosféra, která jako by byla celá zahalená v kouřovém oparu a osvětlená pouze malou lampičkou. Hustá hnědočerná mlha zahalující každý příběh a utvářející atmosféru, ve které doslova cítíte těžkost promočeného kabátu hlavního hrdiny stojícího v dešti. Pouze stojí a kouká a vy nevíte, co přijde dál. Jeho scénáře často přirovnávám k filmům jako „12 opic“ (1995, Terry Gilliam), „Blade Runner“ (1982, Ridley Scott) nebo prakticky celé tvorbě Quentina Tarantina. Příkladů by se určitě našlo mnoho, avšak to na co jsem chtěl poukázat, není příběh samotný, ale právě přístup k němu a hlavně práce s atmosférou.

Je zajímavé, do jaké míry může film ovlivnit mé snahy o přiblížení se aspoň trochu jeho atmosféře, když vezmeme v potaz fakt, že v podstatě veškerá americká produkce vše točila primárně kvůli výdělku a s přístupem – co nejmenší náklady a co největší zisk. Co je potom ta atmosféra? Co dělá film lepším než ostatní snímky jeho žánru? A co bych jako autor měl zvážit při práci na RUDÉ? Pakliže vycházím z uvedených filmů, které se soustředili hlavně na šetření rozpočtu, má snaha inspirovat se jimi nějaký potenciál? Jako příklad mohu znovu uvést film „Blade Runner,“ který je toho krásným příkladem. V jeho případě se neustále šetřilo, kde se dalo a nikdo neměl zájem přispět ani o dolar navíc. Avšak i přesto všechno, možná právě i díky těmto škrtkům, samotný film tak moc zapůsobil na veřejnost a dodnes je považován za kultovní sci-fi snímek. Na tuto myšlenku by se určitě dala napsat samostatná práce. Můžeme tedy nechat toto téma na vhodnější okamžik a vrátit se k RUDÉ.

Je pravdou, že Filip je velkým filmovým fanouškem, má toho opravdu hodně „nakoukáno“, a to se bezpochyby odráží v jeho celé tvorbě. Za sebe mohu říct, co se „filmové chuti“ týče, jsme na tom oba hodně podobně, ne-li stejně. Tento fakt potvrzuje naše sehanost a schopnost pracovat na společných a zajímavých projektech. Jako jeden z posledních, na kterém jsme se oba podíleli a stále podílíme, je práce na mé komiksové sérii s pracovním názvem LEGIT life. Právě díky tomuto projektu jsem se s Filipem seznámil a můj příběh ho natolik nadchnul, že okamžitě začal pracovat na scénáři prvního dílu. Hrdinou příběhu je pandí válečník jménem Legit, který bojuje ve

válce strojů proti medvědům. Nerad bych se teď více rozepisoval, naopak budu doufat, že v blízké budoucnosti s Filipem dokončíme první díl této série. Zpátky k filmu.

Abych to shrnul, rozhodl jsem se pro tento námět, protože mě už delší dobu fascinuje Filipova práce. Jsme oba dobře sešraní a osobně si myslím, že by byla škoda této synergie nevyužít. Nebylo to rozhodnutí ze dne na den, ale dlouhodobější proces, během kterého jsem zvažoval i své vlastní nápady/náměty na bakalářskou práci. Nakonec však zvítězila RUDÁ, protože dle mého názoru, nic, v danou chvíli, nedosahovalo takového potenciálu a kvality. Filip vytvořil dle mého názoru silný příběh o lidech, kteří ovlivňují osudy druhých a jsou nuceni čelit následkům svých činů. Pracuje s různými úhly pohledů na jednu situaci a velmi zajímavým způsobem přistupuje k prvku pomsty.

1.2 Inspirační zdroje



Obr. 2 Ukázka z komiksové série Sin City Franka Millera

V této kapitole bych chtěl pojednat, o zdrojích, které mě při celém procesu tvorby filmu RUDÁ nejpodstatněji ovlivnily. Jaká byla důležitá kritéria při mém rozhodování, které filmy či seriály měly nemalý dopad na utváření vizuálního stylu, nádechu nebo celkové atmosféry mého snímku a v neposlední řadě lidé, kteří ovlivnili můj přístup k tomuto dílu.

Co se vizuální stránky týče, chtěl jsem se držet spíše realističnosti nežli přílišné stylizace. To se týká především vizuálu jako celku. V animaci se však většinou snažím o jakousi svobodu tvarů a pohybů. O tom se více rozepíši v kapitole věnované realizaci. Jak už jsem zmínil výše, při čtení námětu mě hlavně zaujala atmosféra, kdy podobné pocity jsem míval z již zmíněných filmů jako „12 opic“, „Blade Runner“ apod. Držet se tohoto pocitu bylo mým primárním úkolem a snaha o dosažení takové atmosféry vycházela z využívání spíše tlumené barevnosti, hry kontrastu světla a stínů, dáváním prostoru samotným dialogům a snahou o co nejméně přehnaná gesta v situacích, kterých se netýká čistá akce. Světelné kontrasty považuji za důležitou součást, protože si myslím, že filmu dodají potřebnou tajemnost a „tvrdość“. Zároveň se snímek stane vizuálně zajímavějším. K tomuto závěru jsem dospěl po přečtení komiksové série „Sin City“ Franka Millera. Co se týče akčních scén, nechal jsem se ovlivnit hlavně japonským anime. Jako příklad můžou posloužit snímky „Akira“ (1988, Kacuhiro Ótomonebo), nebo, a to především, film „Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door“ (2001, Šin'ičiró Watanabe, Hirojuki Okiura, Tensai Okamura). Neznalému divákovi může název napovědět, že o přestřelky zde nebude nouze a není se tedy čemu divit, proč mě zrovna tento snímek inspiroval pro tvorbu akčních scén. Je zde mnoho skvělých příkladů práce s kompozicí, pohybu apod. Věřím, že spojením tohoto výčtu prvků, které jsem zde uvedl, ať už z hraných nebo animovaných filmů, dostane RUDÁ ponurý až tajemný vizuál, divácky zajímavým nádechem podtrhnutým gradací strhujícího příběhu.

Pro samotné postavy jsem se většinou nechal inspirovat známými herci hraných filmů. Prvním hlavním hrdinou je mysteriozní zabiják lidí. Jeho jméno ve filmu ani jednou nezazní, nicméně od začátku jsme ho oslovovali jako Eugen.

Eugen by měl působit jako někdo, kdo býval spořádaným člověkem, dokud se mu nepříhodilo něco, co ho navždy



Obr. 3 Americký herec Jackie E. Haleye
(Watchman)

změnilo. Chtěl jsem v něm zdůraznit tu obrovskou změnu, kterou si prošel. Proto bylo pro mě důležité vytvořit co největší kontrast před a po této změně. U jeho rysů jsem primárně vycházel z podoby amerického herce Jackieho E. Haleyeho, přesněji z jeho role ve filmu „Watchmen“ (2009, Zack Snyder). Zapůsobil na mě zkrátka tak, jak by měl Eugen na první pohled působit. Přes všechny rány, které ho potkaly zůstat stále nekompromisní.

Druhou hlavní postavou filmu je Adam. Pokusil jsem se vytvořit člověka, který vypadá na první pohled jako někdo, s kým si nechcete nic začít, měl by z něj jít respekt. Charakterově by však měl být hodně vystresovaný. Tento pocit se v něm postupně zvětšuje, stejně jako strach, skrz celý příběh. U jeho podoby jsem se nijak zvlášť nenechal inspirovat někým jiným.



Obr. 4 Erika

Třetí postavu, jménem Erika, jsem od začátku bral jako takovou „motorkářskou holku“, pin-up girl, ale s pevnějšími rysy. Inspiraci jsem hledal ve filmu a v komiksech „Sin City-město hříchu“ (2005, Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino). Rosario Dawson mně v tomto snímku okamžitě učarovala takovým způsobem, že se tato americká herečka stala jedním z prvních inspiračních zdrojů při navrhování postavy Eriky. Erika ve snímku představuje na první pohled normální holku, která se snaží mít poklidný život a alespoň nějaký příjem. Proto také pracuje v baru. Je zamilovaná do hrubého Adama, u kterého však najednou pozoruje jistou změnu v chování.

Úloha její postavy je, uklidnit Adama a přijít na to, co se s ním stalo. Přikládal jsem tedy v tomto ohledu důraz i na její vzhled, který tomu měl odpovídat. Oproti Adamovi je vykreslena daleko čistěji. Snažil jsem se nezobrazovat příliš mnoho detailů a stínů. Nejvýraznějšími prvky se staly oči.

Posledním člověkem, který má ve filmu svou roli je postava mafiánského bosse jménem Michal. Zde jsem měl hned jasnou představu. Silnější, luxusně oblečený, starší gentleman s plnovousem a slunečními brýlemi. Oblek ve světlé barvě, pravděpodobně bílé, a samozřejmě v doprovodu svých dvou bodyguardů. Chtěl jsem mezi nimi

vytvořit menší kontrast, a to v sociálních poměrech, proto jsem se rozhodl pro bodyguardy v teplákových soupravách. Zároveň se tím podpořila jejich jednoduchost a tupohlavost, jakožto pouhé „stroje na mlácení“. Wrestlingové masky, které mají na sobě, byly použity záměrně kvůli oživení a nadsázce. Vůbec tedy nejde o náhodný prvek, který vznikl při procesu vymýšlení těchto dvou postav. Inspiraci jsem objevil v komiksové sérii Jerryho Frissena – „LUCHA LIBRE.“ Postavy v jeho příbězích se snaží být superhrdiny, a proto nosí masky, které se běžně používají v mexických wrestlingových zápasech. Tento nápad se mi zalíbil natolik, že jsem se ho rozhodnul uplatnit i ve svém snímku, a zároveň by měl sloužit i jako odkaz k této skvělé, komediální komiksové sérii.



Obr. 5 Postavy z komiksové série LUCHA LIBRE (Jerry Frissen)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PŘÍPRAVNÉ FÁZE

Nyní bych rád blíže popsal proces realizace tohoto snímku - od prvotních fází přípravy až po finální střih nebo komponování hudby. Od začátku jsem si byl vědom, že půjde o složitý proces, se kterým jsem se doposud neseťkal, nicméně jsem se snažil celý projekt brát jako osobní výzvu.

2.1 Dream team

Prvním nejdůležitějším úkolem bylo sestavit kvalitní tým lidí, na které je spoleh a kteří dokážou díky svým schopnostem film pozvednout o úroveň výš. Vždycky jsem byl toho názoru, že na filmu by mělo pracovat více lidí. Každý by měl ovládat svůj obor na patřičné úrovni, a tím přispívat do projektu. Tímto způsobem jsem se snažil vždy přistupovat ke svým filmům a to už od prvního ročníku na univerzitě. Viděl jsem obrovskou výhodu v možnosti navázání spolupráce s lidmi z ostatních oborů, jako například zvukaři, střihači, kameramani, ale třeba i režiséři. Jak už jsem zmínil, každý může přispět svou troškou do takzvaného mlýna a tím, že každý se plně soustředí na to, co umí, může film získat úplně nový rozměr. Netvrdím, že bych si nedokázal sám ozvučit nebo sestříhat film, ale v tomto ohledu dám radši prostor člověku, který se o těchto věcech učí nebo toho jednoduše ví víc. Vždycky se rád nechám poučit a snažím se dát prostor k vyjádření ostatních, protože, jak praví jedno staré pořekadlo, „víc hlav, víc ví“. Náš Tým filmu RUDÁ tvoří následující členové:

- *Scénář a asistent režie: Filip Štoček*
- *Hudba: Jiří Machů*
- *Zvuk: Josef Beneš*
- *Střih: Tomáš Kašpar*
- *Produkce: Martin Čtvrtečka*
- *Mate painting: Vladimír Pech*
- *Reference: Ondřej Lukovský*
- *Asistent výroby: Radim Šidlovský*
- *Režie: Marek Šidlovský*

Tito lidé jsou hlavní oporou našeho filmového týmu a měli na tvorbě snímku RUDÁ největší podíl. S některými spolupracuji už od prvního ročníku na univerzitě. J. Beneš zpracovával zvukovou složku v podstatě pro každý z mých předešlých filmů. U někte-

rých projektů i komponoval hudbu a s jeho výsledky jsem byl vždy spokojený. Jedná se o snímky „Cesta“ (2012) nebo „Point of View“ (2013). Tomáš Kašpar jako střihač se v mém týmu také mnohokrát osvědčil, i když je pravda, že u animovaného filmu této práce až tak moc není. Konkrétně u filmu studentského. Jeho část v procesu, spočívala hlavně ve finálním doladování celého díla. Byl pro mě však nepostradatelnou složkou týmu, jakožto hlavní záběrový konzultant. Se spoustou ostatních, které jsem v hlavním seznamu nejmenoval, byly řešeny spíše individuální problémy během procesu realizace.

Ovšem i tým lidí se musí nějakým způsobem „krotit“, a proto si jako režisér nechávám vždy poslední slovo. Od začátku se mi v hlavě rodily myšlenky, jak by ve filmu měly působit postavy, jakým způsobem by měly fungovat stříhy nebo jaké bych chtěl používat velikosti záběrů a koneckonců jde primárně o film pod mým vedením. Proto byl občas problém někomu dalšímu vysvětlit tyto myšlenky tak, aby co nejvíc viděl do mých představ. Zároveň jsem se snažil co nejvíce zachovat představu Filipa Štočka, který je autorem námětu a scénáře a jehož tvorby si opravdu vážím. Naší snahou tedy bylo, navzájem si sdělit své dojmy a názory na RUDOU a vzájemně se pochopit. Zajímavé bylo, že u některých prvků se naše vize nebo chápání úmyslů zcela rozcházel. Věci, které pro Filipa byly od počátku zřejmé, byly pro mě úplně nepochopitelné nebo chápány zcela jinak. Nakonec jsme ale vše vyřešili, vše bylo vysvětleno a uvedeno na pravou míru, a mohli jsme začít s další fází.

2.2 Scénář

Jelikož první verze scénáře k filmu RUDÁ byla vytvořena záměrně pro hraný film, dalším logickým krokem bylo přepsání tohoto scénáře pro film animovaný. Práce, která se zdála banální, se však zkomplikovala a protáhl se čas nad ní strávený. Bylo třeba osekát celý příběh až tzv. „na kost“. Muselo se zachovat pouze to nejdůležitější a až poté se rozhodovalo, co můžeme přidat navíc, co by snímek oživilo. Tyto změny se provedly celkem ve dvou fázích. První fází bylo již zmíněné přepsání původního scénáře. Druhou fází byla úprava hrubého animatiku. Jeho sestřihání na holou podstatu příběhu a změna pořadí některých scén. O této fázi se ještě později více rozepíši.

Bylo tedy nutné zachovat motivace postav k jejich činům, ale zároveň odstranit zbytečnosti, které by mohly diváka pouze zmást. Tohoto problému jsme si byli dobře

vědomi a nechtěli jsme, aby po promítnutí visel nad filmem pouze prázdný otazník. Film jako takový má svá tajemství, nicméně konec nezůstává otevřený a předává divákovi sice šokující, ale zcela přesné vysvětlení všeho, co se stalo. Nechtěl jsem lidi nutit do hlubokých úvah o smyslu bytí nebo podobných intelektuálních rovin. RUDÁ by měla předložit divákovi syrový příběh lidí, kteří žijí své životy podle sebe, činí rozhodnutí, která je ovlivňují a netuší nebo se bojí, kam až je tato jednosměrná cesta zavede. Protože takový je i život a často sice nevíme, co přijde dál, ale naše rozhodnutí, činy nebo i chyby nás utváří a vyplňují prostor kolem nás. Vše spolu souvisí a spouští do nekonečna řetězové reakce a o tom RUDÁ má být. Držet se jednoduchého pravidla – akce = reakce.

Práce na scénáři zabrala bezmála tři týdny. Tento časový úsek se může zdát poněkud dlouhý, nicméně dobře ilustruje naši společnou snahu, moji a Filipa, o vytvoření kvalitního a srozumitelného příběhu. Když se zamyslím nad tím, co všechno se upravilo, tak abych řekl pravdu, bylo toho dost. Nejtěžší úkol sestával z vymyšlení kvalitních a srozumitelných dialogů postav. Ve filmu se toho až tak moc nenamluví, ale to co je řečeno musí dávat smysl a mělo by zároveň vést jak diváka, tak samotné postavy, napříč celým příběhem. Nemůžete se jen tak z ničeho nic objevit někde a nevědět jak jste se tam dostali. Proto bylo nesmírně důležité, aby dialogy dávaly smysl, působily přirozeně a zároveň sloužily jako jakýsi ukazatel prostorem a časem. Také poukazují na jednotlivé vztahy, které jsou pro příběh hodně důležité. Proto jsem se od začátku snažil klást největší důraz na tento prvek.

3 REALIZACE

3.1 Hrdinové dabingu

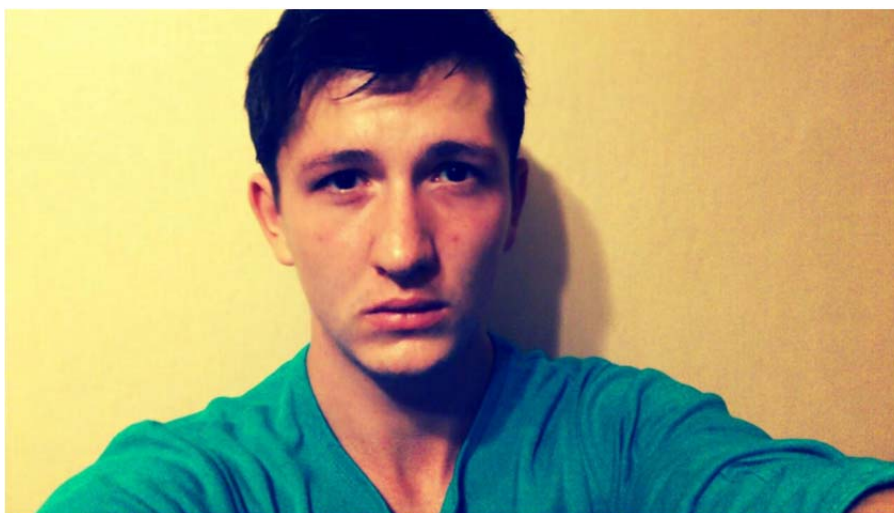
Při dalším kroku, se naše úkoly musely rozdělit, aby bylo možné, co nejrychleji započít s realizací. Pro mě to znamenalo začít dávat postavám jejich tvar. Z počátku byl docela problém přijít se zajímavým vizuálním stylem, který by vyhovoval mé představě. Zkoušel jsem spíš jen tak bezhlavě čmárat a zkoumal jsem, co z toho vzejde. Filipovým úkolem bylo sepsat seznam potenciálních herců pro nahrání dialogů. Naše výhoda z počátku tkvěla v jeho předchozí snaze scénář zfilmovat. Bohužel tato realizace nebyla zatím uskutečněna, a to hlavně kvůli finančním problémům. Nicméně Filip se svým tehdejším štábem už měl domluvené některé herce, a proto první věc, která nás napadla, byla samozřejmě domluvit tyto herce pro náš animovaný film. Rozposlali jsme pár e-mailů s naší nabídkou spolupráce a doufali, že se někdo ozve. Bohužel však dlouhé týdny nikdo nereagoval, a tak jsme se museli uchýlit k dalšímu řešení a začít hledat nové potenciální herce. Tento problém jsem se snažil opravdu nepodcenit a přikládal jsem mu obrovský význam. Bylo mi jasné, že pokud by postavy ve filmu hlasově neztvárnili kvalitní dabéři, byl by snímek od začátku odepsaný. Dospěli jsme k názoru obstarat profesionální herce a nezkoušet nahrávat s lidmi, kteří sice mají zajímavou barvu hlasu, ale nedokážou s ním dle našich potřeb pracovat. Taková spolupráce mohla totiž mohla hodně zkomplikovat celé nahrávání a o dost zkompli-



Obr. 6 Petr Nýdrle, herec a ředitel Zlínského divadla,
představitel Adama

kovat celou realizaci. Proto jsem navázal komunikaci se Zlínským divadlem, kde se mi podařilo kontaktovat ředitele Petra Nýdrleho. Shodou okolností jeho hlas zaujal jak mne tak Filipa, a proto jsem neváhal a zkusil panu Nýdrlemu nabídnout roli v mém filmu. Nabídku přijal a tím se nám konečně podařilo obsadit první roli ve filmu – postavu Adama.

Následně se nám začalo dařit i v obsazování dalších rolí. U Eriky jsem se rozhodl pro Terezu Kovářovou. Režisérka, studentka UTB a příležitostná herečka, jak jsem sám zjistil, mě zaujala svým hlubším hlasem. V jeho barvě jsem viděl typickou představitelku Femme fatale, jeden z klasických prvků noir filmů. Poslední postavou, které chyběl dabér, byl Sebastián. Šlo o menší roli v počáteční scéně filmu, nicméně i zde bylo potřeba nepodcenit výběr hereckého obsazení, jelikož šlo o vypjatou scénu plnou nervů, pláče a bezmoci. Tato scéna je plná stresu a mohu klidně říci, že i dost brutální atmosféry. Pro zajímavost mohu napsat, že původně jsem této roli nepřikládal takový význam a bral jsem ji velice volně. Měl jsem nápad, že v případě, kdyby se nenašel herec, bych tuto postavu namluvil já sám. Dokonce k tomuto scénáři došlo, ale pouze jen pro účely animatiku. Po této zkušenosti jsem velice rychle „vystřízlivěl“ a přenechal tento úkol profesionálnímu herci. Zároveň jsem rád, že jsme opravdu takového člověka našli, jinak bych si nedokázal představit, jak by celý film působil, kdyby jeho začátek uvedl můj herecký (ne)talent. Role se zhostil mladý herec a student Tomáš Zbranek. S jeho výkonem jsem byl opravdu maximálně spokojen a díky jeho zásluze jsme nahráli i pár ruchů pro jiné scény ve filmu. Musím říct, že všichni dabéři odvedli opravdu kvalitní práci a rozhodně se vyplatí využívat jejich služeb a talentu. Tento fakt podporuje i má „herecká“ zkušenost či snaha, kterou jsem popsal výše.



Obr. 7 Tomáš Zbranek, herec a student na VOŠ, představitel Sebastiana

Mohu tedy napsat, že naše původní myšlenka s obstaráváním profesionálních herců opravdu přinesla své plody a nesamotné nahrávání bylo víc než úspěšné. Vše šlo jako po másle a z mého pohledu jsem nepřišel na nic, co by mi jako režisérovi, na je-

jich hereckých výkonech vadilo. Využili jsme pro naše účely univerzitní nahrávací studio. Nahrávací kabina byla poněkud malá, takže v některých momentech byli herci poněkud stísněni, jelikož bylo potřeba nahrát jejich přímé reakce při rozhovorech. Po nahrávání však panovala všeobecná spokojenost na obou stranách. Po celou dobu převládala veselá atmosféra a jsem rád za takovou zkušenost. Jako režisér jsem se nesnažil moc tlačit na herce a jejich výkony. Pokaždé jsem pouze nastínil, o co v dané situaci jde, aby pochopili, co je čeká a mohli se do své role vžít. Snažil jsem se jim nechávat určitou volnost a zajímal mě i jejich názor. Byl jsem otevřen experimentům a uvítal jsem jakýkoliv druh improvizace. Tento způsob spolupráce se mi zdál nejlepší, protože herci si mohli dovolit do určité míry, co chtěli a mohli zkoušet hrát danou situaci tak, jak ji cítí. Takto podané herecké výkony nakonec působí maximálně přirozeně a stačí už pouze přidat obraz. Chtěl bych tím pouze naznačit, že dle mého názoru má takto provedený proces vytváření zvukové složky pro animovaný film, daleko větší potencionál, aby působil věrohodněji. Tím mám na mysli proces, kdy se nejdříve nahraje zvuková složka a až teprve potom se začne samotnou animací. V opačném případě, podle mě, herec nemá takovou volnost a musí se co nejvíc vcítit do obrazu, který sleduje. Nemůže být zcela přirozený, anebo se musí najít herec, který co nejvíc odpovídá postavě ve filmu. Tento proces nemám v plánu nijak shazovat, nicméně ze zkušenosti se přikláním k prvnímu způsobu, který jsem popsal, protože si myslím, že je více přirozený jak pro herce, tak pro animátory.

Nyní bych se rád vyjádřil k (ne)obsazení postavy Eugena. Tento charakter je jeden z nejdůležitějších v celém filmu. Celý příběh se v podstatě točí primárně kolem Eugena a Adama. Původním plánem bylo obsadit i Eugenovu postavu. Nicméně úkol to byl mnohem složitější, než jsme si na začátku mysleli. Abych se přiznal, tato postava mi od první chvíle přišla jako ta nejdůležitější. Možná to je chápáním jeho osudu ve filmu nebo jednoduše sympatie k jeho tajemnosti. Nedokážu to bohužel dost dobře popsat.

Jak už jsem se zmínil, hlavní postavy jsou ve snímku dvě. Odehrávají se zde dvě dějové linie, které se nakonec protnou. Je však zvláštní, že Adamovi jsem takový důraz nepřikládal. K Eugenovi jsem od základů přistupoval s opatrností a chtěl jsem primárně ukázat jeho charakter pouze skrz jeho hlas. Ve snímku totiž divák uvidí jeho tvář až na samém konci. Jeho podoba není až tak důležitá. Důraz byl kladen od začátku na jeho činy. To, co po celou dobu filmu činí, dovoluje divákovi utvořit si obraz, co

je vlastně Eugen zač. Tento proces utváření divákovy představy jsem chtěl dál podpořit jeho hlasem. Bylo mi jasné, že nebude lehké sehnat někoho, kdo by přesně ztvárnil podstatu této postavy. Hledal jsem někoho, kdo má hluboký a drsný hlas, ale nepůsobí moc suverénně nýbrž tajuplně. Není lehké vysvětlit, co jsem vlastně hledal. O to těžší bylo někoho najít. Padlo pár myšlenek, pár jmen a nakonec ze všeho, co jsme dali dohromady s Filipem, jsme došli ke konečnému závěru. Jedno jméno nás zaujalo a shodli jsme se, že by to byla dobrá volba. Nebyl to sice profesionální herec, ale s hlasem pracovat umí a po probrání všech detailů nepřipadal v úvahu už nikdo jiný. Nicméně vše nakonec nedopadlo podle plánu a na základě těchto skutečností a z respektu k jeho osobě bych nerad konkrétního člověka jmenoval. Musel jsem se uchýlit k novému řešení této nemilé situace. Abych vše více přiblížil, člověk, který měl poskytnout svůj hlas Eugenovi, nakonec přestal ve své vytíženosti komunikovat a nebyla zde jiná možnost než od této myšlenky odstoupit. Proto jsem se nakonec rozhodl pro docela radikální řešení. Eugen nebude mluvit vůbec. Dlouho jsem nad touto možností přemýšlel. Mohu říct, že tak dlouho až se mi tento nápad zalíbil. Věřím, že tímto způsobem se ještě víc podpořila tajemná aura kolem postavy Eugena a rozhodně v kombinaci s jeho činy to přidalo i trochu víc na surovosti.

3.2 Storyboard aneb práce se záběry

Mým největším problémem byly odjakživa počáteční fáze každého projektu. Zkrátka nejtěžší je nějak začít. V tomto případě mám na mysli tvorbu storyboardu a následně animatiku. U takto relativně dlouhého filmu je samozřejmostí začít tvorbou jednoduchých skic vašich představ, situací, záběrůvání apod. Postupoval jsem proto systematicky od začátku. Scénu po scéně jsem si snažil představit a následně vše zaznamenat na papír. Popravdě nejdříve jsem začal pracovat na počítači, ale brzo mě tento styl práce přešel a využil jsem raději bloku. Z počátku mé představy byly hodně nezřetelné a některé scény jsem zkrátka nedokázal zobrazit. Tento problém u mě převládal vždycky. Proto jsem se snažil už od začátku prezentovat mé vize různým lidem v týmu, ale i mimo něj. Rád si vyslechnu názory ostatních a následně je vstřebávám.

3.2.1 Přístup k divákovi

V RUDÉ jsem k práci se záběry přistupoval spíše pocitově než technicky. Mou snahou bylo pracovat ne jenom s postavami, ale i s prostředím a prvky zasazenými v něm. Další věcí, které jsem přikládal velkou důležitost, byla práce s divákem. Tento prvek mě fascinuje už dlouhou dobu, a to sice vedení diváka filmem a využívání jeho smyslů. Je to jedna z věcí, kterou se pokaždé snažím řešit už od začátku realizace filmu.

Co všechno divákovi odhalím? Koho bude sledovat? Bude znát všechny podrobnosti příběhu nebo nechám prostor jeho představám? To jsou otázky, s kterými na začátku procesu pracuji a řekl bych, že přístup k této problematice vám následně určí, o jaký typ filmu půjde. Já osobně nemám moc rád filmy, kdy je vše řečeno a ukázáno. Jako divák se tak stáváte pouze pasivním pozorovatelem událostí. Když ve vás ale vstanou po zhlédnutí filmu otázky, stáváte se vlastně součástí daného světa. Už nejste jenom poletující oko v prostředí, kde se něco děje. Neviděl jste všechno do posledního detailu, a tím pádem musíte vycházet z toho, co máte. Z vašich nabitých informací. Tímto stylem se snažím pracovat s divákem. Nechci mu vysvětlovat vše dopodrobna. Kdo má jaký vztah s kým nebo jak se daná situace přesně stala. Rád nechám diváka postávat opodál a přemýšlet co vlastně viděl.

3.2.2 Práce s kamerou

Film RUDÁ má svou hlavní myšlenku, kolem které se vše točí. Prvek, který celý film definuje a všechno ostatní tuto myšlenku podporuje. Této filozofii jsem se snažil podřídit i technickou stránku filmu. Situace nejsou vyobrazeny úplně přesně. Nevidíme každý detail nebo nejsme očitými svědky toho, co se stalo. Divák je pokaždé kousek vedle, nasměrován pohledem jinam. Kamera nemusí striktně následovat hlavní prvek záběru. Spíše by měla sama prezentovat danou chvíli a sama se stát spíše prostředkem ke sdělení pocitů. Nechtěl jsem skákat ze záběru na záběr a pouze otrocky zobrazovat co se zrovna děje. Snažil jsem se volit zajímavé kompozice a samozřejmě využívat pohybu kamery. Tento prvek jsem si oblíbil už na samotném začátku mé filmové tvorby. Mám rád, když je kamera v pohybu, protože se tím daleko více podporuje daný děj. Alespoň dle mého názoru. Nic se však nemá přehánět.



Obr. 8 Záběr z filmu RUDÁ, detail Adamova oka

Samozřejmě postupů práce s kamerou a se záběry je nespočet a každý režisér díky tomu získává svůj rukopis. Na toto téma jsem vedl už mnoho diskuzí a párkrát takto vznikla i záminka k menší hádce se střihačem. Existují určitá pravidla a měli by se respektovat. Občas se však stane, že daný záběr takto cítím a pak samozřejmě vznikají spory. Jako režisér občas stojím na rozcestí, kdy se mám rozhodnout, zdali se držet daného pravidla nebo jít vědomě proti. Konkrétně ve střihu platí i jedna všeobecně známá poučka, že pokud střihač zná pravidla a záměrně je poruší kvůli určitému důvodu – není to chyba, ale záměr. Já však nejsem střihač a nemůžu s určitostí říct, že znám veškerou teorii střihu. Nikdy jsem tyto věci nestudoval do hloubky, takže jediné o co se můžu opřít, je jakýsi teoretický základ. Při vytváření záběrů se snažím držet osy a to je asi vše. Vše ostatní, jak už jsem se zmínil výše, je čistě pocitová věc.

3.2.3 Tempo filmu

Ve filmu RUDÁ byla důležitá práce s tempem a tomu automaticky odpovídá střih. První třetina filmu je spíše o představování jednotlivých postav. Nic důležitého se zde neodehrává. Ne tak důležitého jako na konci snímku. Nesnažil jsem se moc přeskokovat z postavy na postavu a pracoval jsem spíše s delšími záběry. Využíval jsem také velké detaily. Tento prvek se stal dominantním pro celý snímek. Hlavně záběry očí hlavních protagonistů. Podle jednoho známého přísloví jsou oči oknem do duše. Ve snímku RUDÁ se dějí různé věci, hezké i nehezké, a jsou často reflektovány právě skrz

tyto detailní záběry. Divák je v takovou chvíli v těsné, až nepříjemné, blízkosti postavy a má možnost vnímat její pocity. Například ve scéně, kdy Adam zareaguje na hluk za dveřmi, můžeme sledovat odraz v jeho oku, který nám zároveň přesně definuje jeho strach. Situaci dále umocňuje pomalé přibližování se kamery směrem k Adamovi.

Ve druhé třetině filmu, kdy už nám byli představeny všechny postavy, se začíná pomalu k něčemu schylovat. Nastává chvíle, kdy se obě dějové linie k sobě čím dál víc přibližují. V této fázi bylo potřeba postupně budovat napětí a očekávání v samotném divákovi. Adam a Eugen mají stále svůj vlastní prostor, ve kterém se jejich akce odehrává, ale už jsou si tak blízko. Taková situace musela být podpořena střihem. Proto divák v této situaci lehce přeskakuje mezi jednotlivými ději. Děje se tak už častěji než v předchozích obrazech, jelikož tato fáze se odehrává již v jednom společném prostoru, avšak stále odděleně. Snažil jsem se pořád držet krok s hlavními postavami. Důležité bylo neprotahovat jejich jednotlivé úseky. Tato část je důležitá ne proto co se v danou chvíli děje, nýbrž proto co teprve přijde. Vševidoucí divák jako jediný přesně ví, co této situaci předcházelo a tak očekává, co z toho vzejde. Může mít dokonce i určitou představu co se asi stane, ale pořád jsou zde otázky, které čekají na odpověď.

Závěrečná třetina filmu měla v podstatě dvě části, které bylo potřeba skloubit dohromady. Tou první je konfrontace našich dvou hlavních protagonistů. Tato část je nejakčnejší z celého filmu a vrcholí tak vše, co se budovalo v předchozí třetině. Po akci přichází zklidnění a nám se otevírá nový pohled na celý příběh. V této části filmu proto na začátku dominuje rychlý střih nebo střih do pohybu, který je následně vystřídán delšími, klidnými záběry. Skrz promítnuté flashbacky je nám dovyprávěn děj a jelikož už dál netřeba nic důležitého rozebírat, opouštíme děj a snímek končí. K tomuto závěru jsem došel až po delším přemýšlení a původní myšlenka byla zcela jiná. K tomu se dostanu později v části věnované animatiku.

3.2.4 Storyboard

Takto jsem shrnul tři základní etapy mého snímku. Jak už jsem zmínil výše, začal jsem pracovat na storyboardu. Logické by bylo začít od prvního obrazu, a možná proto jsem začal od druhého. Scéna začíná v baru a divákovi se představuje svým monologem hlavní hrdina filmu Adam. Možná jsem si vybral právě tuto scénu, protože na mě nejvíc působila svým nádechem jako začátek typického noir filmu. Sedící chlápek

v klobouku, popijí drink na baru a potahuje jednu cigaretu za druhou a v duchu nám popisuje, proč sedí v klobouku s drinkem na baru a pokuřuje jednu cigaretu za druhou. Až na ten klobouk by to sedělo naprosto přesně. Byl to snadný začátek. Chtěl jsem otevřít tuto scénu detaily prostředí. Navodit tajemnou atmosféru. Divák slyší Adamův hlas, ale neví, jak vypadá. Od první chvíle zapojit jeho představivost. Zároveň tento přístup může prezentovat stav mysli, ve kterém se Adam nachází. Nevnímá svět kolem sebe. Pouze přemýšlí a brumlá si sám pro sebe. Z tohoto uzavřeného světa ho vytrhne až barmanka a následně se vizuálně seznamujeme s oběma postavami. Jejich příběh začíná.

Když si sám pro sebe v hlavě odvyprávím situaci, která se v takovém obraze děje, jde už všechno daleko jednodušeji. Tím chci říct, že jakmile jsem začal kreslit první okýnka storyboardu, nikdy jsem dlouho neváhal, jak by měl další záběr asi vypadat. Je to věc, která postupně plyne a člověk to všechno vidí před sebou. Nesmí se však u toho zapomínat kreslit. Mohu říct, že v tomhle mě má představivost ještě nezklamala a záběry se na papíře objevovali jako na běžícím páse. Nutno říct, že jsem byl odjakživa zvyklý tvořit své storyboardy formou opravdu malých okýnek. Většinou velikosti krabičky od zápalek. Nedělal jsem si nikdy žádné šablony nebo netisknul speciální papíry pro storyboard. Můj styl připomíná spíše spoustu malých kresbiček na jednom velkém papíře. Podobně jako, když si studenti čmárají do bloku na nudné přednášce. Až na to, že já se nenudil a většinou jsem ani na té přednášce nebyl.

Nejtěžší byl pokaždé začátek. Stalo se, že jsem třeba opravdu nevěděl jak začít. Věděl jsem, kam scéna směřuje a co se má stát, ale nikdy se nesmí podcenit uvedení diváka do obrazu. Tomuto problému jsem čelil pokaždé, když jsem začínal s novou scénou. V takovou chvíli pro mě bylo nejlepší prostě jenom sedět a sledovat tu scénu za víčky svých očí. Mnohokrát se mi stalo, že jsem zrovna usínal a v tu chvíli se přede mnou zjevila myšlenka, která ještě před půl hodinou neměla žádný tvar. Takové věci se mi dějí často. Jelikož nemám jak jinak přes den ventilovat svou představivost, když neustále na něčem pracuji, pokaždé když usínám, přemýšlím nad vším, co je potřeba. V takovou chvíli vyřeším většinou cokoliv a tímto způsobem jsem došel k většině nápadů u filmu RUDÁ. Další den už stačí vše zaznamenat do bloku a za pár dní jsem měl před sebou celý storyboard. Nenechával jsem nic náhodě a zapisoval si všechny poznámky, co mě napadly jako doprovodné informace k obrázkům. Většinou se týkali

dialogů a pohybů kamery. V podstatě jsem tyto malé poznámky dál už nepotřeboval, protože jsem si všechno pamatoval i při finální realizaci. Nicméně jsme jenom lidi a člověk nikdy neví.

3.3 Animatik

Storyboard zabral bezmála jedenáct stránek formátu A3, oboustranně. Všechny scény byly „nahozeny“ a s tím i celkový tvar filmu. Představa začala dostávat tvar. V dalším kroku bylo potřeba všechny listy naskenovat, aby se mohlo přejít k práci na animatiku. Tato fáze přípravy byla zároveň prvním momentem, kdy jsem zahájil redukci obrazového materiálu. Přesněji – buďto jsem úplně rušil určité záběry nebo jsem skupiny záběrů nahrazoval jedním, dvěma, po střihové stránce klidnějšími záběry. U storyboardu jsem totiž vůbec neřešil filmový čas. Šlo mi čistě jenom o kompozici. Mou snahou bylo zachytit přesně to, co se ve scénáři děje. Všechno co mě napadlo, jsem převedl kresbou do bloku, a proto jsem na konci tohoto procesu měl tolik materiálu. Až u animatiku jsem si všiml zbytečností a věcí nad rámec samotného děje. Zároveň jsem si poprvé začal uvědomovat velikost rozměrů, do jakých se snímek dostává. Aniž bych všechny záběry srovnal na časové ose, věděl jsem, že už v tuto chvíli je film příliš dlouhý. Z omylu mě nevyvedlo ani následné sestavení animatiku.

Okýnko po okýnku jsem překreslil v počítači do pevně daného filmového formátu. Samozřejmě stále ještě každý záběr připomínal spíše abstraktní skicu, ale pro představu naprosto vyhovující. Neřešil jsem zatím ani barvy. Šlo mi opět jenom o kompozici, ke které se přidala ještě snaha o střihovou návaznost. Prvotním úkolem bylo se skládat vše vedle sebe a vyvodit z dané situace další postup. Animatik, který jsem sám bez pomoci střihače sestříhal a přidal k němu hrubý zvuk, měl na konci tohoto procesu víc jak 16 minut. Po tomto zjištění a následné konzultaci s vedoucím práce byla zahájena další fáze obrazové redukce. Opět jsem se snažil sám vystříhat vše nepotřebné, ale pořád jsem si nebyl jistý, jestli vše dělám správně. Víc a víc mě nahlodával pocit, že potřebuju názor nějaké druhé strany, protože sám nedokážu nezaujatě rozhodnout, který záběr či dokonce celá scéna, nejsou pro snímek důležité.

3.3.1 Otevření očí

Zlomovým okamžikem bych označil až konzultaci s Liborem Nemeškalem. Odjakživa jsem věřil v jeho střihačské schopnosti, o čemž hovoří i výčet filmů, na kterých se

jako střihač podílel. Pro mě osobně je schopným člověkem, který dokáže opravdu kvalitně poradit a zároveň se nesnaží tlačit do popředí svou vizi. Jeho rad jsem si vždycky vážil a nezklamal mě ani v této chvíli.

Po promítnutí mého animatiku jsme dlouze diskutovali o různých možnostech přístupu k filmu. Tato konzultace mi za celou dobu práce na snímku absolutně nejvíc tzv. otevřela oči. Snažil jsem se Liborovi co nejlépe vysvětlit psychologii postav a také mou vizi celého konceptu filmu. Vysvětlil mi, že ne vše ve filmu je tak důležité jak si mohu na první pohled myslet. Společně jsme přehodnotili určité scény ve filmu a trochu změnili pořadí. Dva obrazy jsme dokonce spojili do jednoho a tím se znatelně zkrátil celý film. Změn bylo opravdu mnoho, a na základě této konzultace a nabitý novými informacemi jsem celý animatik ještě jednou přestříhal. Celková délka se zkrátila z původních šestnácti na deset minut. Rozdíl byl opravdu markantní a nebál bych se říct, že film dostal úplně nový rozměr. Doteď mě fascinuje, jak se dá všechno, na čem jste celou dobu pracovali, úplně převrátit a přitom stále zachovat hlavní myšlenku díla. Přesně to se totiž stalo. Hlavním pravidlem bylo držet se striktně pouze toho nejhlavnějšího a vše ostatní odsunout na vedlejší kolej. Pokud zbyde čas, dá se pokaždé něco navíc přidat, ale podstata filmu musí pořád zůstat na svém místě. Po této obrovsky přínosné zkušenosti mě naplnil optimismus a úleva, jelikož do té doby jsem si nebyl vůbec jistý, jak se dál hnout a pomalu se mě zmocňovala bezradnost. Tímto bych chtěl Liborovi poděkovat za všechny jeho rady k filmu a pozvednutí mého ducha.

Z myšlenky vznikl storyboard a ze storyboardu vzešel animatik. Vše bylo stále v dost hrubých tvarech, a tím se otevřely nové dveře. Vyšel jsem vstříc realizaci. Byl čas dát mému filmu styl.

3.4 Barva, výtvarný styl, Animace

Už na začátku jsem měl představu, jaký nádech by film měl mít. V inspiračních zdrojích jsem uvedl, že stěžejním prvkem v utváření výtvarného stylu pro mě byly noir filmy. Staré, černobílé prostředí detektivních kanceláří, putyk a barů všech možných tvarů. Krásné slečny a drsní detektivové. Doutníky a chlast. Vycházel jsem v mých představách z těchto prvků, z nichž jeden byl pro mě zcela zásadní, a to práce se světlem. Viděl jsem potenciál ve využívání světla a stínu pro budování hutné atmo-

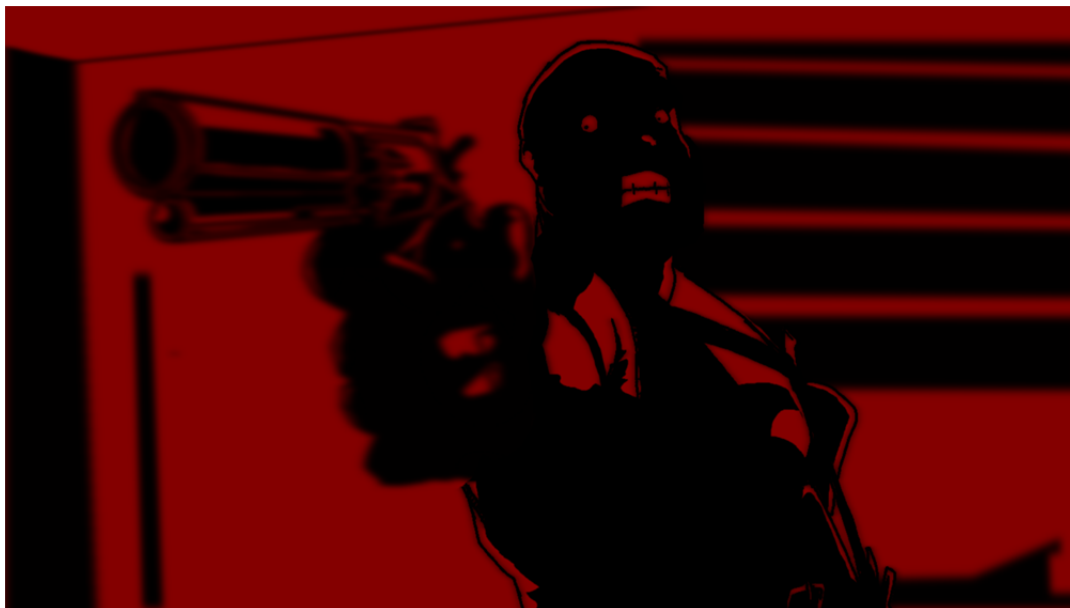
sféry. Proto první věcí, kterou jsem si dal za úkol, bylo vyřešit, jak aplikovat tyto prvky do mého smyšleného světa.

Jako první bych uvedl, že pro svou práci jsem používal program jménem TVpaint Animaton 9 pro. Mnohokrát se mi osvědčil a jistou roli může hrát i samotný zvyk. Jde o bitmapový animační program. Sám bych ho popsal i jako jednoduchý a intuitivní. Obsahuje jak klasickou nabídku nástrojů od pera, štětce po tužku, tak řadu možností pro práci se záběry a podobně. Nechybí zde ryze animační nástroje jako light table neboli prosvětlovací stůl a různé možnosti práce s časovou osou. Osobně si myslím, že využívám celý potenciál programu na zhruba 40%, ale to není žádná nevýhoda. Jak už jsem zmínil – je to o zvyku. Pro potřeby filmu RUDÁ je TVpaint dokonalým nástrojem.

3.4.1 Linie a plocha

Zpátky k vizuálnímu stylu. Během práce na storyboardu a následně animatiku jsem připravoval bokem návrhy postav a celkového animačního stylu. Původní myšlenkou bylo využívat minimum detailů, omezit se pouze na pár čar a hlavně pracovat s barevnou plochou. Respektive s plochou světla a stínu. V prvních návrzích jsem chtěl využívat pro všechny stíny neutrální černou barvu. Světlo mělo vycházet z barevnosti scény. Později jsem však došel k názoru, že černá barva je až moc výrazná a tvoří velký kontrast. Proto jsem začal místo černé využívat vždy tmavšího odstínu dané barvy.

Co se týče čar, nakonec jsem tento prvek úplně zavrhl, protože mi přišli zkrátka zbytečné a spíše ubíraly na celkovém dojmu. Nechtěl jsem se totiž zabývat detaily. Samozřejmě tato technika nešla uplatnit u detailních záběrů postav, například jejich očí. Nicméně i zde jsem se snažil potlačit jakýkoliv náznak přesné linie. Pro kresbu jsem využíval nástroj, který funguje jako jakési laso, kterým označíte určitou plochu, a ta se následně vybarví do vámi vybraného odstínu. Tímto stylem jsem vykresloval vše. Od velkých ploch až po menší detaily. Vizuální styl si tak drží svůj charakter i v případě velkého přiblížení a neliší se od záběru na celek.



Obr. 9 Jeden z prvních návrhů. Test barevnosti a kompozice, použití obrysových čar

Díky několika testům jsem konečně přišel na styl celého filmu. Jediná věc, se kterou jsem pořád pracoval, byl zdroj světla. Ten mi určil směr, ze kterého světlo dopadá na objekt a tím modeluje tvář, celou postavu nebo cokoli jiného. V některých případech jsem se rozhodnul pro použití textur. Když je kamera příliš blízko některé postavy a barevné plochy začínaly působit dost nudně a nezajímavě. Nejčastěji šlo o již zmíněné detaily očí. V takové situaci jsem aplikoval texturu kůže nad vrstvu s barvou a záběr tak oživil. Působil daleko živěji a detailněji, protože divákovi předává víc informací. Může cítit samotnou blízkost, jelikož už začíná vnímat i texturu pokožky postavy, na kterou se dívá. Určitě je to zajímavý prvek, který mě zpočátku překvapil svým efektem. Dále jsem jej využíval už zcela automaticky. U některých záběrů jsem rovněž nevyužíval pouze dvou čistých barevných odstínů. Pro oživení jsem použil tzv. gradient neboli barevný přechod. Opět jednoduchým aplikováním tohoto prvku obraz nabyl na vizuální zajímavosti. Tímto způsobem jsem se snažil k záběrům přistupovat neustále. Nechtěl jsem, aby něco působilo nezajímavě nebo snad nudně. Mým cílem bylo neustále diváka táhnout k obrazovce, i když se zrovna nic zajímavého neděje.

Takových elementů jsem využil hlavně ve scénách v baru. Adam zde jenom vyseďává a pokuřuje. Ve druhé části filmu akorát poslouchá bosse, se kterým má schůzku a jinak nečiní nic významného. Neprobíhá zde žádná divoká akce, a proto byla potřeba scénu nějakým zajímavým způsobem oživit. Hlavním prvkem zde se stal samotný

interiér. Přišel jsem s jednoduchým a elegantním řešením, promítat na pozadí jakési odrazy světla jak jsme zvyklí z různých diskoték a podobně. Tyto světýlka putují neustále po zdech baru a oživují celý prostor, aniž by se kdokoliv hnul.



Obr. 10 Scéna v baru, efekt světla odrážejících se na zdi a na postavě Adama

3.4.2 Technologie a efekty

Pro animaci jsem se rozhodl vše dělat rovnou na 24 fps. Abych to lépe přiblížil, od začátku mého studia jsem každý svůj film nebo cvičení vytvářel na 12 nebo 12,5 fps. Po vyrenderování sekvence z TVpaintu se vše nahrálo do programu Adobe After Effect a tam se tyto framy tzv. zdvojily, čímž jsme získali požadovaných 24 fps. U mé bakalářské práce jsem se rozhodnul tomuto procesu předejít a pracovat už rovnou v projektu se standartním frameratem tedy 24 fps. Tento postup práce podle mě má jednu obrovskou výhodu, a to, že v případě kdy vytváříte nějakou rychlou pohybovou akci, můžete tento pohyb daleko pečlivěji vykreslit nežli u polovičního fps. Samotný pohyb poté působí daleko plynuleji. Opět jsem nejdříve provedl několik animačních testů, a jakmile jsem byl spokojený, započal jsem tímto stylem pracovat na záběrech do filmu.

Samotná animace proběhla bez větších problémů. Nastaly situace, kdy jsem jako animátor nevěděl přesně jak daný pohyb vést. V takových chvílích si většinou pomáhám nafocením nebo natočením referenčních materiálů. Každý proces jsem začal

hrubým naskicováním každé fáze a následným přidáním plochy stínu. Jakmile jsem byl s výsledkem spokojen, animaci jsem překreslil tzv. na čisto pomocí již zmíněného nástroje barevné laso. Pokaždé jsem nejdříve vykreslil všechny stíny a až následně plochy světla. Jakmile bylo vše hotovo, zhodnotil jsem záběr, jestli není potřeba ještě nějakých úprav. Dle potřeby jsem aplikoval textury nebo gradient a po dokončení vše postupně vyrenderoval. Tímto skončila má práce v TVpaintu a mohl jsem pokračovat s prací v Adobe After Effect. Tento program vždycky využívám v kombinaci právě s TVpaintem. Většinou v něm spojím všechny záběry dohromady a podle potřeby aplikuji různé efekty. Konkrétně u filmu RUDÁ jsem využíval efektu Glow neboli zářeni, pro měkčí hrany. Postavy pak vypadají daleko přirozeněji, což ještě umocňuje celkový dojem z filmu.

Další efekt, který s oblibou využívám, je pohyb kamery, respektive třes. S tímto elementem jsem pracoval výhradně kvůli podpoření duševního rozpoložení některých postav. Hlavně v situacích kdy vidíme některou z obětí Eugena teroru. Kamera zde opět pomůže svým pohybem k podpoření dané atmosféry. Zároveň jsem se trochu snažil i o jakousi simulaci reálna. U některých hraných filmů se kamera klepe jednoduše proto, že není upevněna na stativu nebo jiném zařízení, ale drží ji člověk. Ve svých filmech velice rád pracuji s touto snahou navodit pocit hraného filmu. Jako další příklad mohu uvést práci s ostřením. I když netočím nic na reálnou kameru a celou scénu budují sám od úplného začátku, snažím se do záběru dostat pocit prostoru. Takto využívám hlavně efektu, kdy rozostřím popředí a pozadí a tím přesně poukážu co je v záběru hlavní.

ZÁVĚR

Na závěr bych rád zhodnotil celý proces vzniku filmu jako celek. Jako animátor jsem se svou prací spokojen. Jako režisér rovněž. Nejtěžší zkouškou pro mě osobně bylo organizovat tak velký tým lidí. Rozdělovat mezi ně úkoly a hlídat aby vše bylo dokončeno ve správný čas. Na začátku jsem si ani nedokázal představit kolik práce a úsilí takto komplexní dílo zabere a jsem rád, že vše došlo do zdárného konce. Zvláštní pocit, který na mě dopadá po každém dokončení filmu, bych rád popsal v následujících řádcích.

Každý nový film je pro mě výzvou a zároveň něčím novým. U každého snímku začínám znovu od začátku s tím co už znám a tím co se teprve naučím. Celý proces výroby může působit až odstrašujícím dojmem, jelikož jde o období, kdy člověk do poslední chvíle na něčem pracuje, žije tím filmem a do poslední chvíle v něj věří, což sebou nese chvíle plné nezdravého stresu, napětí a vyhrocených emocí. Jsou momenty, kdy člověk věří, že ztroskotá, že nestihne to, na čem posledních několik měsíců tvrdě dělal a přistoupí na myšlenku, že všechna práce přijde vniveč. Tohle selhání bych následně definoval jako osobní prohru. V některých případech tyto myšlenky mohou člověka vést dál, aby sám sobě dokázal, že to není pravda. Já takové myšlenky mívám pokaždé, jelikož jsem nikdy nedodělal žádnou věc s dostatečným předstihem. Avšak podle mě to není důkazem špatné organizovanosti nebo nedostatkem sebekázně. Styl, kterým pracuji, mi tento předstih nikdy nedovolil. Člověk, když na něčem dělá a záleží mu na tom, bude pracovat do poslední chvíle, i kdyby na svůj film měl nekonečné množství času. Není to špatná morálka, která mě takto svazuje, ale touha po perfektní věci propracované do posledního detailu. Samotný fakt, že jsem schopný se neustále učit novým věcem za chodu, mě nutí neustále zdokonalovat to, na čem v danou chvíli dělám. Proto jsem odsouzený pokaždé trpět vidinou deadlinu.

Za film RUDÁ jsem opravdu rád a opět jsem se posunul dál. Objevil jsem nové možnosti a způsoby práce. Zároveň však nebudu nikdy tvrdit, že tento film je nějakým vrcholem mé nynější tvorby. Jednoduše proto, že navzdory tomu, že jsem film dodělal do termínu, tak i přesto necítím, že by dodělán byl. Vždycky se totiž najde něco, co se dá zlepšit. Tato vnitřní neuspokojenost by dle mého názoru měla, společně s chtíčem po dokonalosti, hnát každého umělce napříč celým oborovým spektrem.

Nezbývá tedy než poděkovat všem zúčastněným za kus odvedené práce. Je to koneckonců týmová práce a každý svým částí přispěl dle svého nejlepšího uvážení. Největším osobním ohodnocením mé práce bude pozorování reakcí diváků při sledování mého filmu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit.
- [2] ROMAN, Chris. Storyboarding: the Simpsons Way.
- [3] DOVNIKOVIČ, Borivoj. Bordo: Škola kresleného filmu. 1986. odborná publikace, sv. 69/86.
- [4] THOMAS, Frank a Ollie JOHNSTON. The Illusion of Life: Disney Animation. 1981.

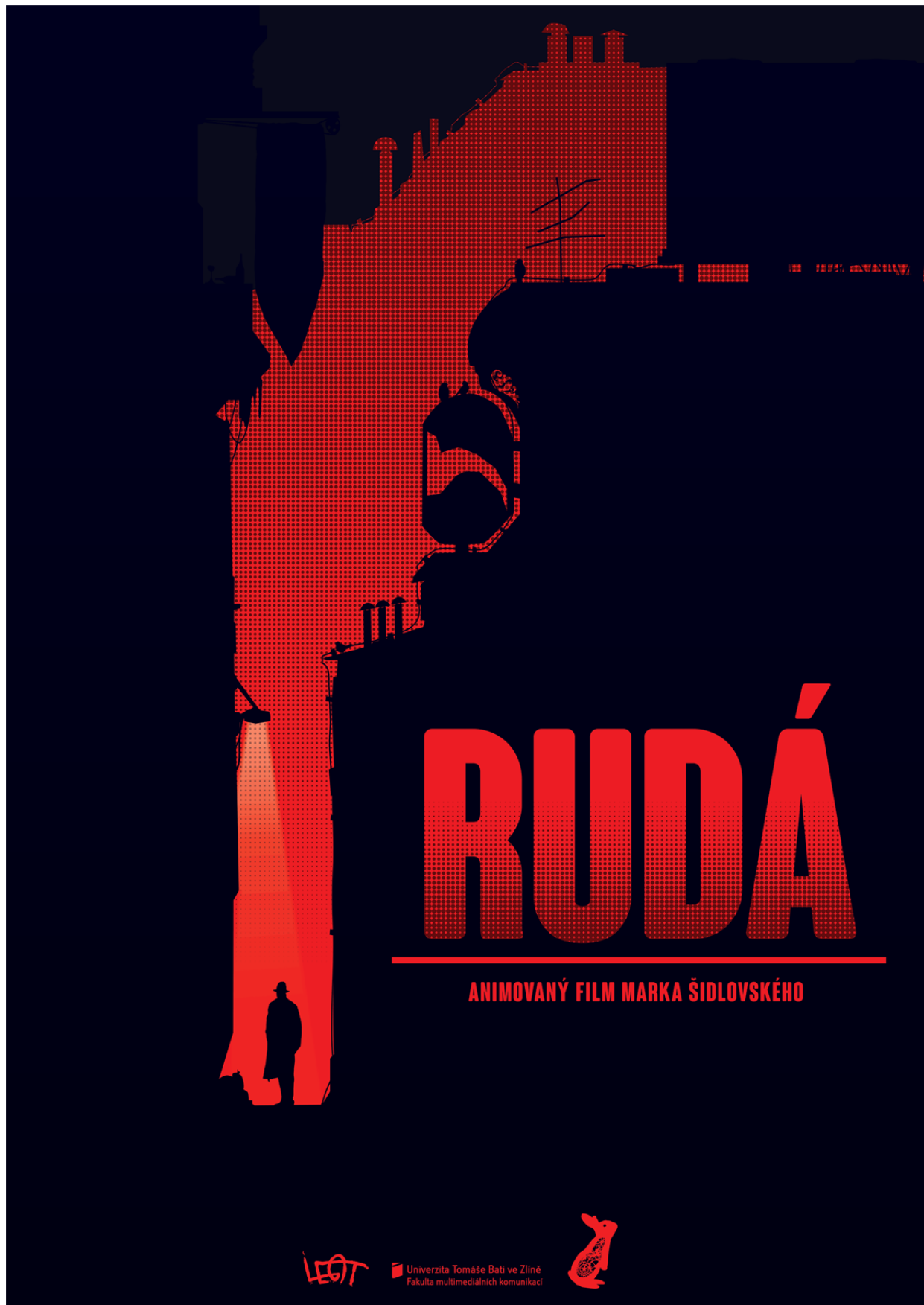
SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. 1</i>	<i>Autor scénáře, Filip Štoček</i>	<i>14</i>
<i>Obr. 2</i>	<i>Ukázka z komiksové série Sin City Franka Millera</i>	<i>16</i>
<i>Obr. 3</i>	<i>Americký herec Jackie E. Haleye (Watchman)</i>	<i>17</i>
<i>Obr. 4</i>	<i>Erika</i>	<i>18</i>
<i>Obr. 5</i>	<i>Postavy z komiksové série LUCHA LIBRE (Jerry Frissen)</i>	<i>19</i>
<i>Obr. 6</i>	<i>Petr Nýdrle, herec a ředitel Zlínského divadla,</i>	<i>24</i>
<i>Obr. 7</i>	<i>Tomáš Zbranek, herec a student na VOŠ, představitel Sebastiana</i>	<i>25</i>
<i>Obr. 8</i>	<i>Záběr z filmu RUDÁ, detail Adamova oka</i>	<i>29</i>
<i>Obr. 9</i>	<i>Jeden z prvních návrhů. Test barevnosti a kompozice</i>	<i>35</i>
<i>Obr. 10</i>	<i>Scéna v baru, efekt světél odrážejících se na zdi a na postavě Adama</i>	<i>36</i>

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Výtvarné řešení filmového plakátu.....	43
---	----

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ FILMOVÉHO PLAKÁTU:



návrh plakátu