

# **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma „Nikotin“ z pohledu animátora a výtvarníka**

Jan Netušil

---

Bakalářská práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Jan NETUŠIL  
Osobní číslo: K08014  
Studijní program: B 8206 Výtvarná umění  
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba

Téma práce: Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Nikotin" z pohledu animátora a výtvarníka.

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Nikotin" z pohledu animátora a výtvarníka

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 "Nikotin"

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:

Edgar Dutka: Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace ISBN 80-7331-069-4

Jirí Kubíček: Úvod do estetiky animace ISBN 80-7331-019-8

Edgar Dutka: Minimum z dejin svetové animace ISBN 80-7331-012-0

Maureen Furniss: The Animation Bible ISBN 978-1-85669-550-3

David Bordwell, Kristin Thompsonová: Dejiny filmu. Prehľad svetové kinematografie ISBN 978-80-7331-091-2

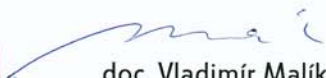
James Monaco: Jak číst film ISBN: 80-00-01410-6

Vedoucí bakalářské práce: **Milan Šebesta**  
Vyšší odborná škola filmová Zlín  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2010**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2011**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně ..... 19. 5. 2011 .....

.....  
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 nevýdělečně 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 pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

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

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

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

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

## ABSTRAKT

Realizuji svůj krátký film se spolužákem Mojmírem Měchurou. Mou částí práce jsou výtvarné návrhy, animace a postprodukce.

Naší snahou bylo vytvořit něco netradičního, odlehčeného a velkolepého. Přeměna postav do cigaretových krabiček není jen záměrnou výtvarnou stylizací, jde i o praktické usnadnění animace a tím možnost využití více postav a lokací. Povedlo se nám vytvořit „loutkový“ film nevídaných rozměrů za téměř nulové náklady a v poměrně krátkém čase.

Ve své písemné práci popisuji zrod myšlenky, inspiraci, výrobu, a tím hájím i výsledný produkt. Také popisuji techniky, které jsme použili. Práce zahrnuje i obecné teorie vybraných problematik.

Klíčová slova: noir, loutkový film, cigaretové krabičky, výtvarné návrhy, obrazová postprodukce.

## ABSTRACT

I am making my short film with classmate and friend Mojmir Měchura. My part of work is about art design, animation and postproduction.

Our goal was to create something innovative, lightweight and magnificent. The conversion of characters in cigarette boxes is not only a deliberate artistic style, it is practical way to make the animation easier as well and get the possibility to use more characters and locations. We managed to create a "puppet" film of unprecedented proportions for almost zero cost and in relatively short time.

I am describing in my theoretical work the birth of idea, inspiration, the creation and I am defending the final product. I am also describing techniques of our usage. The work involves the general theory of selected issues.

Keywords: noir, puppet animation, cigarette box, art design, visual post-production.

Děkuji panu Šebestovi za vedení a své rodině za podporu, zejména pak bratrovi Jiřímu, který v hektický okamžik neváhal a při poruše mého pracovního notebooku mi přivezl z Prahy svůj.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Práci jsem vypracoval samostatně za využití zkušeností, získaných studiem na VOŠG a SPŠG Hellichova v Praze, UTB ve Zlíně a odborné literatury uvedené v seznamu.



**OBSAH**

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 VZNIK, NÁPAD, PŮVODNÍ ZÁMĚR</b> .....	<b>11</b>
1.1 ZROD NÁPADU .....	11
1.2 PŮVODNÍ ZÁMĚR .....	11
<b>2 ROZDĚLENÍ PRÁCE, PŘÍPRAVA</b> .....	<b>13</b>
2.1 ROZDĚLENÍ ROLÍ .....	13
2.2 NÁMĚT .....	13
2.3 SCÉNÁŘ .....	14
2.4 ÚPRAVY SCÉNÁŘE V PRŮBĚHU NATÁČENÍ .....	17
2.5 INSPIRAČNÍ ZDROJE .....	19
2.6 PITCHING.....	19
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>21</b>
<b>3 REALIZACE</b> .....	<b>22</b>
3.1 VÝTVARNÉ NÁVRHY, STYLIZACE, POUŽITÍ MATERIÁLŮ A BAREV .....	22
3.2 ZVAŽOVÁNÍ TECHNIKY KRESLENKY .....	24
3.3 VÝROBA ŠABLONY, PROBLEMATIKA TISKU A REALIZACE KRABÍČKY.....	24
3.4 REALIZACE/KONSTRUKCE KULIS .....	27
3.4.1 Konstrukce .....	27
3.4.2 Materiál .....	27
3.4.3 Obalování a dokončování povrchu.....	27
3.4.4 Výroba jízdy.....	28
3.5 SVÍCENÍ.....	29
3.6 ZKOUŠKY .....	30
3.7 ANIMACE.....	31
3.8 PORUCHY A PROBLÉMY BĚHEM NATÁČENÍ .....	33
<b>4 POSTPRODUKCE</b> .....	<b>34</b>
4.1 OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE, DOROVNÁNÍ BAREV, ODSTRANĚNÍ CHVĚNÍ.....	34
4.2 FILMOVÝ FONT JAKO ZNAČKA .....	35
4.3 STŘIH .....	36
4.4 HUDBA .....	37
4.5 ZVUK.....	37
<b>5 MOŽNOSTI DO BUDOUCNA</b> .....	<b>38</b>
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>39</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>40</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>41</b>



## ÚVOD

Ve své písemné bakalářské práci popisuji vznik, vývoj a realizaci filmu „Nikotin“, který jsem natáčel se svým spolužákem a kamarádem Mojmírem Měchurou. Jelikož se naše práce týká stejného tématu, psal jsem práci spíše z pohledu výtvarníka a také jsem se věnoval překonávání technických problémů. Mojmír rozvíjí více scénářistickou část a tvorbu hudby.

Jedná se o loutkový film s využitím speciálně navržených cigaretových krabiček s obličejí místo loutek. Jejich svět je protkaný noirovou atmosférou a je plný symbolů a odkazů na tvůrce a filmy, kterým skládáme poctu. Snažili jsme se pracovat s klišé. Tento projekt jsme zvolili, abychom si vyzkoušeli práci v ateliérech a také práci v teamu, které se v praxi nevyhneme. Díky jednoduchosti loutek jsme mohli využít poměrně velký počet postav, v této technice a rozsahu nevídaný (celkem 9 charakterových postav + 40 ninjů).

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 VZNIK, NÁPAD, PŮVODNÍ ZÁMĚR

## 1.1 Zrod nápadu

V následující části se budu věnovat popisu prostředí vzniku nápadu. Ač se na první pohled může zdát, že s prací příliš nesouvisí, toto prostředí se stalo hlavní inspirací pro celý film, a tak pokládám za důležité jej patřičně popsat.

Jednoho sychravého dne jsem seděl v malé, přesto zde však velmi známé zlínské kavárně Pštros se svými přáteli a spolužáky. Tmavé zakouřené prostředí bylo plné mladých, bavících se, popíjejících a pokuřujících lidí převážně studujících na fakultě multimediálních komunikací různé kreativní obory, ale i starších lidí, pracujících a pravidelně kavárnu navštěvujících. Na pozadí tohoto obrazu hrálo jako obvykle Radio Lounge, servírující příjemnou elektronickou hudbu s prvky jazzu. Kavárna je velmi zajímavým prostředím k pozorování různých charakterů lidí, ke kreslení a k přemýšlení. Ale i k probírání nápadů, projektů, a zároveň je vhodná pro odpočínutí a načerpání nových sil a podnětů. Má i velmi výhodnou polohu uprostřed pěší zóny mezi frekventovanou zastávkou trolejbusu „Školní“ a „Náměstím Míru“. Tedy leží mezi hlavní budovou FMK a centrem města. Díky tomu se v ní střetávají cesty mnoha studentů. Jedinou opravdovou nevýhodou kavárny z mého pohledu nekuřáka je zakouřené prostředí. Ačkoliv působí jistě velmi atmosféricky, dým by se dal pomalu krájet a jen stěží se dá dýchat. Bohužel jsou skoro všichni mí přátelé kuřáci, a ti co nebyvali, byli Zlínem transformováni. Kouří prý z dlouhé chvíle. A tak všichni kouřili i v ten památný den. Když mám dlouhou chvíli já, tak si hraji, беру do rukou předměty denní potřeby, vdechují jim život, pokresluji je a různě instaluji. Ten den se mi dostala do rukou krabička od cigaret, která měla vzhůru nohama tvar nápadně podobný lidské hlavě, a tak se zrodil nápad.

## 1.2 Původní záměr

Moje hra s krabičkami byla okolím pozitivně přijata, zejména potom Mojmírem, který můj první pokus „vylepšil“. Díky úspěchu jsem se nápadu chytil a vytvořil první vlastní design, vycházející z vylepšené krabičky, se kterým jsem nafotil několik zkoušek. Tou dobou byla vyhlášena soutěž Mladý obal 2010. Její druhou kategorií bylo téma KOMIKS, jehož ústředním námětem zůstávala krabice.

Této soutěže jsem se chtěl zúčastnit a zároveň s komiksem vytvořit hudební klip. Komiks i klip měly narážet na problematiku kuřáctví. Na jedné straně stojí hlavní postavy, hlásající protikuřácká varování z obalů krabiček, na straně druhé záporná postava, verbující nové krabičky do kuřácké ideologie. Hudbu mi měl dodat Mojmír, který se věnuje delší době komponování elektronické hudby pro zpělkyně a působí ve skupině PZH.

Klip jsme společně probírali, ale kvůli práci na ročníkovém filmu a na jiných projektech nebyl nakonec realizován. Když došlo na výběr tématu bakalářského filmu, zvolili jsme krabičky jako rozpracovaný projekt. Kvůli jeho rozrůstání Mojmíra nakonec napadlo zpracovat toto téma jako film a mně se nápad zalíbil.

Před naším rozhodnutím realizovat společný projekt jsme měli oba nápady na čistě autorské filmy. Já osobně zvažoval možnosti dvě. Oba filmy by se zabývaly problematikou ekologie. Vycházelo by to částečně z mé dřívější práce na spotu pro Operační Program Životního Prostředí. Jedna verze by rozpracovávala přímo barvy a prvky z původního spotu. Tedy záběry na znečištěné město, rozrůstající se průmysl, ubývající lesy a vymírající zvířata by byla řešena formou černých siluet na červeném pozadí. Naproti tomu ostrůvky přírody by byly vybarveny spíše do modrozelená. Celé jsem to chtěl dělat formou papírku, ale díky nově nabytým znalostem práce v Adobe After effects jsem měl v plánu pracovat s více plány a průlety a tak docílit efektnějších obrazů. K tomuto projektu jsem vytvořil i několik zkoušek s animací origami. Další možností byla pro mne animace s víčky od plastových lahví. Vytvořil a ozvučil jsem krátký film, abych si tuto techniku vyzkoušel, víčka fungují jako obrazové body a formou mozaiky utváří cílené obrazy. Krátká zkouška vyobrazuje přírodní koloběh snímáný z jednoho úhlu pohledu. Realizovaný plán by ale měl předscénu točenou v exteriérech a byl by alespoň místy abstraktní koláží komponovanou na hudbu.

Film o krabičkách od cigaret nám ale nabízel možnost využít prostory ateliérů Karla Zemana, kterou již nemusíme v budoucnu dostat. Chtěli jsme si vyzkoušet tvorbu loutkového filmu, kulis, loutek a natáčet v reálném prostoru. Odrazovala nás oproti kreslence a jiným technikám časová, finanční a fyzická náročnost realizace projektu, ale jednoduché krabičky, u kterých se nemusí vrtat šrouby do podložky a nemusejí hýbat rukama, se zdály jako vhodná volba a vtípná forma stylizace. Také díky své jednoduchosti skýtají větší možnosti než klasická loutka, jako množství postav a lokalizací. Měli jsme jasno.

## 2 ROZLOŽENÍ PRÁCE, PŘÍPRAVA

### 2.1 Rozdělení rolí

Prvotním úkolem pro nás bylo rozložení rolí v realizaci filmu. Původní nápad a návrhy byly mé, navíc jsem měl v plánu projekt prezentovat v portfoliu a chtěl jsem své krabičky a jejich svět dovést do konce v jednom mně vlastním stylu. Proto jsem se stal výtvarníkem. Další důležitou rolí pro mne byla postprodukce, protože mám pokročilé znalosti Adobe after effects a rád překonávám technické problémy. Mojmír jako hudebník komponoval skladby vizuálu na míru. Námět jsme dávali dohromady společně. Mojmír dodal většinu charakterů postav a motivaci, mým přínosem byly komické scény. Protože jsem se však staral o obrazovou realizaci, Mojmír dával dohromady výslednou literární stránku a její logiku. Vše jsme však spolu konzultovali a rozhodovali o změnách a pozdějších škrtech společně. Proto jsme se stali spolurežiséry. Realizaci navržených kulis a animaci jsme také prováděli společnými silami.

Spolupráce byla přínosná a inspirativní, vzniklo díky ní unikátní dílo, do kterého jsme oba vtiskli něco ze sebe a které bychom v takové formě nebyli schopni realizovat sami.

### 2.2 Námět

Od počátku jsme vycházeli z toho, že musíme vymyslet svět a příběh na míru cigaretovým krabičkám. Inspirací pro hlavní zápletku se nám stalo varování z krabičky od cigaret „Kouření může zabíjet.“ Ačkoliv jde o kuřáckou problematiku, vzhledem k tomu, že já jsem nekuřák a Mojmír kuřák, nechtěli jsme proti kouření bojovat, ani ho podporovat. Náš film se měl stát pouze upřímnou výpovědí. Kouření sice zabíjí, ale cesta ke smrti je akční a záživná, poukazujeme na nesmyslnost boje nekuřáků a kuřáků. Lidé by neměli být omezováni v tom, co chtějí dělat, ale měli by mít dostatek slušnosti a soudnosti, aby svým konáním neomezovali jiné. Nejde tedy o kritiku kuřáctví. Zájmem není vymýtit kuřáky, ale vychovat společnost.

S tématem cigaret jsme začali pracovat dopodrobna a zapracovávat ho kompletně do vizuální představy. Proto mají postavy místo krve tabák a ulice jsou vyrobeny z kartonu. Bible měla být poskládána z útržků varovných nápisů na krabičkách.

Cigarety, tabák, dým, hnědé barvy kartonu, to vše přímo evokovalo zvolit jako žánr noir, ovšem čerpali jsme z více zdrojů, a tak se film stal mixem našich oblíbených žánrů, noir detektivní příběh okořeněný komiksovou stylizací, to vše završeno humorným odlehčením, čímž vzdáváme našim oblíbeným žánrům poctu, ale také si z nich trochu děláme legraci.

Hlavní postavy jsme si také ujasnili poměrně brzo. Nesměl zde chybět zlosyn, jeho vzhled vycházel z původní krabičky a zpočátku měl patrné prvky člověka zodpovědného za rozpoutání druhé světové války. Chápali jsme toto připodobnění jako symbol absolutního zla, později jsme ale vzhled změnili, abychom nebyli mylně obviňováni z glorifikace idejí, které prosazoval. Přesto byla záporná postava samozřejmě nepostradatelná. Dalšími postavami byl hlavní hrdina a jeho bratr, kterého mylně na počátku považujeme za hlavní postavu, ale po poměrně krátké době zahyne a pozornost se přenesse na pravého hrdinu filmu. Potom nesměla chybět svůdná žena „femme fatale“. Opozicí proti zlu se stala církev. Církev nemusí všichni považovat přímo za dobro, ale obecně je tak chápána a po staletí přijímána. Kněz proto předává prchajícímu hrdinovi v poslední chvíli mocnou zbraň – Longinovo kopí, jímž měl údajně římský voják Longinus probodnout bok Ježíše Krista visícího na kříži. A které se i během druhé světové války stalo předmětem zájmu kvůli své údajné moci. Samotná poloha kostela pak hraje významnou roli ve filmu. Je umístěn přímo naproti skladu, doupěte zlosyna. Stává se tak onou opozicí a hrdina prožívá svůj příběh mezi těmito dvěma body. Rozhodli jsme se do filmu zapracovat všechny typy etnických skupin, abychom nikoho nediskriminovali.

Námět byl poměrně rychle hotový, vycházel z prvních výtvarných návrhů a stal se podmětem pro další návrhy, a tak jsme měli už celkem jasnou představu při vytváření scénáře. Scénář vznikal zároveň se storyboardem a byl spíš jeho opisem. Film je tedy i přes svoji promyšlenost a množství symbolů založen převážně na vizuální stránce. V následující části popíši zjednodušeně hotový schválený scénář, jeho úpravy při natáčení a důvody krácení.

### 2.3 Scénář

Protože jsme chtěli vyjádřit poměrně komplikovaný děj a byli jsme limitováni krátkým rozsahem bakalářského filmu, rozhodli jsme se uvést diváka do děje titulky, následně ilustrované krátkými záběry. Tento úvod vypráví o upadajícím městě, kde zlosyn zotročuje a vykuřuje zaživa bezbranné cigarety (ano v původním scénáři byly cigarety

živé, byly to mini loutky s jednoduchým obličejem), obchoduje s nimi jako s „bílým masem“ a terorizuje město.

Následuje titul filmu a střih na průlet dveřmi do kanceláře domnělého hlavního hrdiny. Zřejmý detektiv má na stole fotku jemu nápadně podobného bratra. Je ji vidět při detailu zvedání zvonícího telefonu. Atmosféru dokresluje déšť bušící za oknem.

Hrdina položí telefon, následuje střih na průlet městem končící na rohu ulice. Pod lampou stojí slečna, nádherná femme fatale. Do obrazu přichází detektiv, chvíli na sebe hledí a začnou se vášnivě líbat.

Vtom ale přichází zvrát, za postavami přijíždí dodávka a ve snaze zabít detektiva obě postavy zastřelí. Divák si v tuto chvíli má říkat, kde je potom hlavní hrdina? Odpověď přijde vzápětí, pravý hlavní hrdina přibíhá na scénu a oplakává bratrovu smrt.

Následuje scéna, jak bloumá po městě, v pozadí je vidět sanitka. Hrdina se opře o výlohu kavárny (zpodobnění na začátku zmíněného Pštrosa), zahledí se dovnitř. Bavící se lidi uvnitř v něm evokují vzpomínky na mládí, kdy hrával s bratrem fotbal, to má umocnit jejich vztah.

Potom pokračuje v bloumání, najednou se před ním vztyčí kostel, do špičky kostela uhodí blesk. Hrdina vejde do kostela, přichází ke knězi, který si čte v bibli sestavené z útržků varovných nápisů z tabákových výrobků. Za pomoci obrazových opakování s rozostřenými okraji evokujícími vzpomínky mu vypráví svou příhodu. Kněz neváhá a odhodlaně něco zamumlá, kamera vzápětí zabere detail hrdinova obličeje.

Potom vyrazí domů. Jeho domov je skromný, je zde vidět jen pohovka a televizní obrazovka. Narážka na to, že dnešní člověk doma pomalu víc nepotřebuje. Hrdina se usadí na pohovku, avšak nepouští televizi, místo toho stiskem tlačítka spouští mechanismus zasunující pohovku do podzemí.

V podzemí se rozkládá velká jeskyně. Klesající hrdina mívá obřího vycpaného dinosaura. To je narážka nejen na slavnou Batmanovu jeskyni, ale zároveň se jedná o odkaz na filmové ateliéry Karla Zemana, protože maketa pochází z jeho filmu Cesta do pravěku, který je naším oblíbeným filmem z dětství. Tím skládáme poctu jeho dílu a ateliérům.

V jeskyni dojde hrdina ke stěně plné obrazovek, na jedné z nich běží fotbalový zápas, aby se umocnil vztah postavy k tomuto sportu a spojil se se vzpomínkami na bratra.

Hrdina dále otevře na hlavním monitoru slavný vyhledávač Google, zadá klíčová slova „vrah bratra“ a vytiskne si adresu. Tím si děláme legraci z toho, že tento slavný vyhledávač najde dnes již úplně všechno, ale také upozorňujeme na problematiku spojenou se špatnou ochranou uživatelů internetu a na snadnou dostupnost osobních dat, která se tak stávají snadno zneužitelná.

Po této scéně následuje střih, odhodlaný hrdina míří ke skladu, kde se nachází zlosynovo doupě. Vytahuje zbraně, kontinuálně vidíme děj uvnitř, kde několik kumpánů hraje se zlosynem karty, hrdina střílí do dveří, zlosyni padají k zemi, hrdina vstupuje dovnitř a dokonává své dílo.

V této části měla být meziscéna, kdy jedna z umírajících krabiček shodí ze skříně krabici s náložemi. Jedné nálože se zmocní cigareta, vězněná v kleci a umístí ji do svého těla, tato komplikovaná scéna měla mít velký význam na konci filmu.

Po této scéně se pozornost navrácí k hrdinovi, který se blíží k přeživšímu bossu zla. Ze stropu se však spustí ninjové a ze zadu ho napadnou. Hrdina uskočí, běží ke schodům a pokračuje dál, až na střechu skladu. Ninjové ho pronásledují. Hrdina dále vyběhne na kabel vedoucí ze střechy skladu do blízké budovy. Ten se však přetrhne a hrdina se zhoupne na druhou budovu, kde zůstává chvíli viset za nohu.

Naskytne se nám pohled jeho očima a my vidíme, že i číslice uvedená velkými písmeny na štítu skladu, tedy 072, má svůj význam, protože vzhůru nohama se jeví jako nápis ZLO. Z pozorování nápisu divák vyruší tank prorážející dveře skladu.

Hrdina se hbitě vzchopí a vyšplhá na střechu budovy. Běží po střechách dál až na samý okraj ulice. Zde jeho cesta končí, před ním je jen propast v podobě křižovatky, a tak se ohlíží za sebe. Ulicí se blíží tank a několik ninjů. Podívá se proto na druhou stranu, jestli nenalezne nějaké řešení, a hle! Na střeše jednoho domu je rogallo.

Následuje střih a let rogalu ulicí, rogallo se blíží ke kostelu, pronásledováno hromadou ninjů s tankem v čele. Hrdina na rogalu prorazí rozetu kostela a tak naruší jeho vnitřní klid. S rachotem se dokutálí až k oltáři, zde stojí vyčkávající kněz, ani chvíli neváhá a podává hrdinovi Longinovo kopí, které před chvílí vyňal z boku sochy Ježíše. Longinovo kopí, neporazitelná zbraň, je v tomto světě zpodobněna jako klasický řezák na papír. Jaká zbraň může být mocnější v kartonovém světě? A tak hrdina vyrazí do ulic odhodlaný k boji. Tank s kumpány už dorazil ke kostelu, propuká boj. Hrdina nemilosrdně řeže a cupuje své nepřátele. Když všech 40 ninjů porazí, rozjede se proti němu tank, on se však pod ním



sklouzne a jedním čistým řezem rozdělí tank v půli. Tank se rozpadne a vyskočí z něj hlavní záporná postava s bazookou. Tou potom zlosyn vystřelí, ale hrdinu mine, ten se usmívá, avšak náhle k překvapení všech hrdinu zabíjí padající lampa.

Záporák vítězí a jako slavnostní odměnu si nechává přivést cigaretu, kterou jsem již zmínil a která nyní sehraje významnou roli, protože při jejím vítězoslavném zapálení společně vybuchnou. Nepřežije tedy nikdo, hlavní hrdina neměl vyhrát a zlosyna měl porazit ten nejslabší článek. Tím jsme chtěli narušit filmové kliše, ze kterého jinak celou dobu otevřeně čerpáme.

Scénář jsme konzultovali s panem Storchem a zhruba v této formě nám byl i schválen. Byli jsme ale upozorněni na jeho přílišnou délku a náročné zpracování. Bohužel se zdálo, že pro zachování myšlenky nepůjde příliš krátit, a tak byl nakonec přijat s přihlédnutím k tomu, že technika animace a využití materiály měly být snadno realizovatelné.

## 2.4 Úpravy scénáře v průběhu natáčení

Obavy z délky se bohužel ukázaly během natáčení jako opodstatněné. Ne kvůli náročnosti animace, ale kvůli tomu, že jsme podcenili náročnost výroby kulis. Domy z kartonu měly být rychle zhotovené, částečně proto nám nevadilo nastoupit do ateliérů později. Avšak nehledě na materiál, zhotovení bylo pracné jako u jakýchkoliv jiných kulis, zejména vyměřování, zachování variability, lepení dlaždiček i dokončovací úpravy. Také jsme si během realizace stále více uvědomovali náročnost vazeb a náznaků, které jsme se snažili vyjádřit, a přiznejme si, krabičky od cigaret nejsou zrovna nejlepšími herci. Z těchto důvodů jsme byli nuceni se přiklonit k několika zásadním úpravám ve scénáři, které však celkové vyznění nijak nedegradují a vzešly přirozeně z procesu natáčení.

Základním kamenem úrazu byla existence dvou bratrů, mohlo to být pro obyčejného diváka matoucí a nedostatečně vysvětlené, tak jsme se rozhodli tyto dvě postavy spojit v jednu „detektiva/hrdinu“ jehož motivací je pomsta zavražděné ženy. Také jsme se zbavili živých cigaret, jejichž realizace byla komplikovaná a nebylo příliš jasné, co že je to vlastně za tvory, když pocházejí přímo z těl krabiček. Proto jsou ve finálním filmu neživé, figurují pouze jako droga. Prvotní předscény a úvod do děje je nahrazen jednoduchými záběry, které se objevují společně s titulky filmu. Jejich prostřednictvím je divák seznámen se zápornou postavou, kouřící na ulici cigaretu. Nedopalek je odhozen na

zem a postava opouští scénu, u toho se objeví titul filmu. Následuje přilet novin se článkem „Nalezen vykouřený vajgl, detektiv je na stopě...“ a tímto se vracíme do původního scénáře, kde očekává hrdina telefonát, už si však nemusíme všimnout náznaků vztahu s bratrem.

Dále se odehrává příběh jako v původní verzi, ovšem hrdina samozřejmě po střelbě na ulici nezemře, je krytý tělem femme fatale, po odjezdu dodávky se probudí a svoji lásku oplakává.

Potom pokračuje podle původního plánu k výloze, avšak smutní kvůli ženě, ne bratrovi. Následnou scénu s kostelem jsme se rozhodli vypustit, protože se zdála být zbytečná, kostel jsme ponechali u konce filmu, a tak se hrdina už u výlohy rozhodne se pomstít.

Syntéza dvou hlavních postav v jednu nám umožnila zrušit příbytek bratra, a tak si odlehčit výrobu kulis o jednu lokaci. Místo toho hrdinný detektiv přichází do své kanceláře a do doupěte se dostává prostřednictvím svého stolu. Následující záběry jsou stejné, pouze je změněn výraz vyhledávaný detektivem na „vrah“.

Scény odehrávající se u skladu jsou také původní, ale kvůli časové a technické náročnosti jsme vypustili boj uvnitř skladu a nahradili jej vtipným nadsakovaním a rachocením samotného skladu. Zvuky běhání po schodech a rány za pomoci divákovy imaginace dotvářejí představu o původním záměru. Tento záběr může připomínat slavného Monthy Pythona. Nakonec hrdina vyběhne na střechu skladu s několika ninji v patách a pokračuje dál podle původního scénáře.

Další změna přichází až na konci, museli jsme vymyslet alternativní smrt záporné postavy. Sice jsme tím sklouzli do klišé, které nám vlastně ale nevadí, protože i tak bude divák překvapen. Pracovali jsme na verzi, ve které když zlý boss hrdinu zabije onou lampou, jde se podívat blíž, aby se přesvědčil o jeho smrti. Místo těla, které bylo vidět v předešlém záběru, však nalézá pouhou maketu podloženou dřívkem, následuje střih na jeho udivený výraz, a pak je probodnut zezadu řezákem. Detektiv tak efektně poráží zlosyna a je nastolen pořádek. Tuto verzi jsme i z velké části realizovali, ale kvůli poruše notebooku jsme o většinu podkladů přišli a už nezbyvalo mnoho času na přetáčení. Proto jsme výsledný boj zakončili ohromným výbuchem tanku, který zničí celý kartonový svět. Jediný, kdo explozi přežije, je detektiv, vyhrabávající se ze sutin.

Hrdina nám tedy zůstává naživu pro možná další pokračování, i přesto však sdělení, že kouření může zabíjet, zůstává. Pouze je záměrně vyhoceno do absurdního extrému.

Jako příklad produktivity naší spolupráce mohu uvést vznik jedné vtipné pasáže. Nápis ZLO v normální formě číslo 072 bylo původně jiné číslo zvolené náhodně. Při prohlížení zápisků seděl Mojmir naproti mně a já si při pohledu na obrácené písmo vzpoměl na zábavné soutěžení ze základní školy, kdy jsme se snažili vymyslet co nejvíc slov pomocí našich obrácených kalkulaček. Chvíli jsem si se znaky hrál a vzniklo slovo ZLO, dokonale sedící na náš sklad, doupě zlosyna. Pokud by v tu chvíli na scénáři nepracoval Mojmir a neseděl naproti mně, tento vtip nemusel nikdy vzniknout.

## 2.5 Inspirační zdroje

Atmosférou nás oslovovaly noirové filmy, mě osobně konkrétně Blade Runner Ridleyho Scotta, který sice spadá do žánru science fiction, ale jeho vizuální efekty byly revoluční a film dodnes působí úchvatně.

Technologicky nás potom ve způsobu animace utvrdil francouzský animovaný film Panika v městečku, kde jsou použity podobně jako v našem filmu nepohyblivé loutky a jejich pohybu je dosahováno různým podkládáním a nakláněním.

V komické absurditě můžeme nalézt podobnosti s Monty Pythonem.

Se stříhem v akčních scénách jsme se snažili pracovat jako Genndy Tartakovsky ve svém animovaném seriálu „Samurai Jack“, který ho využívá velmi efektivně. Ačkoliv scény obsahují minimum animace, jsou kompozičně a časově tak dokonalé, že animace ani není třeba, divák zapojuje vlastní imaginaci pro dokreslení chybějícího. Tento způsob pracuje také s okénky jako komiks, čímž prezentuje výhradně předměty zájmu. Pro zajímavost Genndy Tartakovsky začínal vytvářením podobných seriálů pro americký kanál Cartoon Network, dnes pracuje na storyboardech akčních scén pro hrané celovečerní filmy.

## 2.6 Pitching

Obhajoba projektů s možností získání vyšší finanční dotace není u bakalářských ročníků podmínkou. V předešlém roce se všem projektům, bez ohledu na techniku a náročnost realizace, přidělovala částka 3000,- Kč. Náš projekt neměl ambice na víc, snažili jsme se ho vymyslet co nejméně nákladný a vyhnout se tak problémům. Když bylo nedlouho před prezentací oznámeno, že se pitching bude konat, mělo hodně lidí radost.

Zvažovali jsme přihlášení, ale kvůli našim nízkým nárokům jsme se rozhodli spokojit s nižší částkou, a tak jsme projekt prezentovali jen v rámci obvyklého auditu. Co nás ale velmi zklamalo bylo, že po skončení auditu bylo dodatečně oznámeno, že prezentovaným projektům na pitchingu se přidělují (poměrně vysoké) částky a tím se ruší běžná dotace 3000,- Kč všem ostatním projektům. Tedy samotné přihlášení bylo rozhodující k získání trojnásobné částky, avšak tato informace nebyla předem oznámena. To nás samozřejmě nezastavilo od realizace, pouze byly ztíženy nároky a narušena motivace.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 REALIZACE

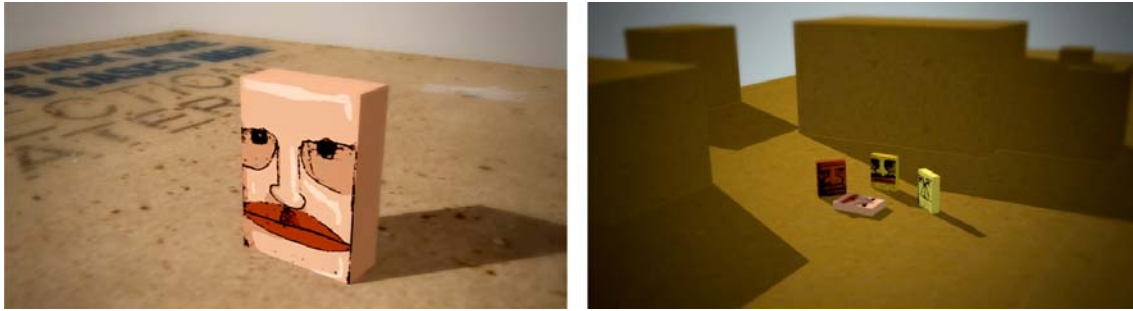
#### 3.1 Výtvarné návrhy, stylizace, použití materiálů a barev

Výtvarná stránka se stala inspirací pro celý příběh a její základní princip jednoduché a snadno čitelné linie se s malými úpravami zachoval až do výsledného produktu. První opravdové výtvarné návrhy jsem začal realizovat během vytváření obrázkového scénáře a animatiku. Dalo by se říci, že komiksový charakter storyboardu se stal jakousi inspirací pro celkové komiksově vzezření filmu i přes jeho realizaci nikoliv v ploše, ale v prostoru.

Chvilí jsem zvažoval možnost graficky zjednodušeného znázornění obličejů na minimum formou několika geometrických tvarů a kulis ponechaných v surových, čistě nasvětlených plochách. Tato forma realizace by byla vizuálně zajímavá, experimentální, avšak nevhodná pro náš námět, který je příliš konkrétní. Zjednodušené tvary by nebyly schopné vypovědět o charakteru již dost tvarově stylizovaných postav, navíc by taková forma stylizace nemusela být pro běžného diváka čitelná, proto jsem od tohoto řešení upustil a pokračoval v rozvíjení komiksově formy zpracování technikou perokresby.

Protože postavy měly mít odlišný charakter a národnosti, rozhodl jsem se je jemně kolorovat. Také to napomohlo k odlišení od pozadí, které mělo zachovávat svou surovou barvu lepenky připomínající šed' měst, ale zároveň díky hnědému nádechu evokující zabarvení filmů noir. Toto zabarvení se potom pomocí světelných odrazů projevovalo podle plánu i na výsledných loutkách. Aby kulisy evokovaly komiks a korespondovaly tak s loutkami, rozhodl jsem se je v důležitých bodech zvýraznit graficky čistou, jednoduchou černou čarou (podobný efekt byl využit i ve filmech Karla Zemana).

Před samotnou realizací postav a kulis jsem návrhy převedl v počítači do trojrozměrných modelů, abychom si ujasnili jejich obrazové možnosti a neztráceli čas zbytečnou realizací. Vše fungovalo a otexturované trojrozměrné modely se zdály být schůdným řešením v případě problémů s ateliery. Nakonec nebyly z důvodů jednoty a autenticity obrazu využity.



*Obr.1. zkoušky 3D modelů*

Jako součást výtvarných návrhů vzniklo i několik reklamních předmětů. Jedním z nich byl hrnek ve tvaru telefonující krabičky.



*Obr.2. návrh reklamního předmětu – hrnek ve tvaru telefonující krabičky*

### **3.2 Zvažování techniky kreslenky**

Po prvním předvedení animatiku na auditu nám bylo nejen panem Hejzmanem navrhováno zpracovat film jako kreslenku. Důvodem byl rozsah filmu a obavy z čitelnosti v loutkové formě. Hodně scén bylo totiž kresleno s výraznou nadsázkou a stylizací pohybu, tvaru a výrazů krabiček. Od nápadu kreslenky jsme nakonec upustili. Jak jsem zmiňoval na začátku, šlo nám o to vyzkoušet si práci na loutkovém filmu, využít prostor v atelierech a zkusit vyrobit něco nového a neobvyklého. Stylizovaný pohyb a výrazy jsme chtěli řešit pomocí speciálních mezifázových krabiček, nalepovacích výrazů a pohyblivých očí. Některé tyto prvky jsem navrhl a vyzkoušeli jsme je, později se však projevíly jako nepotřebné.

### 3.3 Výroba šablony, problematika tisku a realizace krabičky

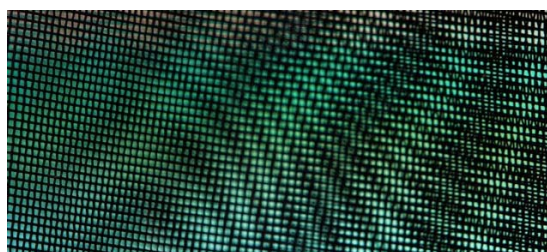
Jako základní tvar všech postav jsme se rozhodli využít proporce krabičky u nás velmi známých cigaret Start, jejichž krabička se stala také prvním experimentem. Díky zkušenostem s navrhováním obalového designu jsem věděl, co je třeba udělat. Originální krabičku jsem rozebral, překreslil, naskenoval a v adobe illustratoru znovu narýsoval. Tuto šablonu jsem potom tiskl ve velkém nákladu a přímo na ní navrhoval potřebné designy postav, aby byly návaznosti všech prvků po slepení přesné. Výslednou perovku jsem potom skenoval na 300 dpi (což je standartní tiskové rozlišení) a v případě potřeby ji vektorizoval. Tím nabyla trochu čistší charakter a nepatrné chloupky tvořené rozpitým inkoustem ve vláknech papíru zmizely. Upravenou perokresbu jsem převedl opět do rastrového formátu na formát A4 a rozlišení opět 300 dpi. V Adobe Photoshopu jsem perovku v několika vrstvách koloroval a stínoval.

Zde je zásadní podotknout, že jsem v počítači při prvních návrzích používal barevný režim RGB, který je vlastní výslednému zobrazování, protože veškeré monitory a zobrazovací zařízení vyobrazují zapomocí míchání barev RGB (red/červená, green/zelená a blue/modrá). Tento princip funguje na základě vyzařování barevných světél, čím více druhů světél, tím se barva více blíží bílé, čím je světél méně, tím se barva blíží k černé. Černá je pak vlastně tmou. Protože návrhy byly vytvářeny digitálně, bylo třeba je dělat v barvách výsledného obrazu. Jenže v tisku se používá naprosto odlišný způsob míchání barev. Jde o režim CMYK, kde se míchají tiskové barvy (cyan/azurová, magenta/purpurová, yellow/žlutá a black/černá). Míchání tiskových barev funguje opačně než u obrazového režimu. Čím více barev je, tím je barva tmavší, čím je jich méně, tím je světlejší, tedy má barvu povrchu potiskovaného papíru. Protože smícháním všech tiskových barev není možné dát dohromady čistou černou barvu a protože by to bylo neekonomické plýtvání, jsou tiskové barvy doplněny o speciální cartridge s černou barvou. U práce s tiskovými barvami je velmi důležité mít všechny hodnoty pod kontrolou. Není možné se spolehnout na náhled, který poskytuje monitor počítače, protože i když je dobře kalibrovaný, velká část barev, které se jeví zářivě a výrazně díky světelnému režimu v monitoru, se prostě nedá vytisknout. Papír není schopný zářit. Některé barvy se dají tisknout jako doplňkové, to je ale kapitola sama o sobě. Dalším problémem je, že i nepatrné odchylky v hodnotách barev se projeví viditelnými rozdíly v tisku. Například černá s lehkou příměsí magenty (cca 10-20 procent) bude mít jasně sytější a teplejší barvu než čistá černá. Černá s příměsí azurové bude zase působit chladně. Je zvykem do černé



přidávat malé hodnoty ostatních barev pro její lepší sytost. Jak tedy postupovat při návrzích grafiky pro tisk? První zásadou je od počátku pracovat v barevném režimu CMYK, protože při konverzi z RGB se barvy razantně změní a nemají dobré hodnoty, často se stává, že je nelze ani ve cmyku nahradit. Dalším krokem je dělat si pravidelné nátisky a porovnávat je s návrhy, tím získáme odhad a budeme vědět, jak si barvy na monitoru správně interpretovat. Nejlepším způsobem ale je využívat vzorníky a pracovat přímo s procentuálními hodnotami barev. Tuto problematiku zde popisuji, protože jsem se často setkal s tím, že animátoři nemají znalosti rozdílu mezi tiskovými a obrazovými barevnými režimy, v horším případě nemají ani základní povědomí o mísení barev. Potom se diví, že screenshoty z filmů jsou v tisku vybledlé, a když přijdou do praxe, kde musí často připravovat podklady pro tisk, těžce s barvami bojují.

Když jsem dokončil přípravu finálních šablon pro tisk, měl jsem ještě jednu obavu. Při tisku totiž vzniká v obraze rastr, protože obraz je skládán pomocí malých barevných puntíků jako mozaika s drobnými mezerami. Při špatných rozměrech a natočení mohou při další reprodukci vznikat takzvané moiré, které jsou nežádoucí. Tato vizuální chyba se dá odstranit rozmazáním obrazu, tím se spojí body a překlenou mezery, skvrny zmizí. Při realizaci filmu se naštěstí žádné defekty neobjevily.



*Obr.3. obrázek moiré*

Díky výrobě tiskových podkladů bylo možné krabičky reprodukovat podle potřeby. Nemuseli jsme s nimi šetřit, mohly se poničit, jak se nám zachtělo. Žádaný design stačilo vždy vytisknout, poskládat a byl okamžitě k použití. Před ořezem a poskládáním bylo nutné tisk na prosvětlováku napasovat na šablonu a šablonu přenést. Tomu jsem chtěl předejít oboustranným tiskem, ale kancelářské tiskárny tisknou často s velkými odchylkami a v konstrukci krabičky se nechtěně projevovala i odchylka jednoho milimetru. Pro tisk jsem volil matný povrch papíru, s různou gramáží, podle nároků na výdrž krabičky. I když byl povrch matný, krabičky odrážely světlo. Snažili jsme se tomu zabránit

pomocí dobrého nasvícení scény. Nepodařilo se nám tento efekt odstranit úplně, ale aspoň minimalizovat, aby nevznikaly přesvícené plochy. Ještě zmíním, že do tisku jsme vkládali vlastní finance.

Když rozeberu jednotlivé návrhy, většina charakterů postav byla poměrně jasná. Zlosyn musel být vybledlý a slizký, musel mít malé černé oči a ulízané vlasy. Hrdina měl naopak zdravou barvu a tvář ošlehanou zkušenostmi. Kumpáni zlosyna měli umělé zuby a zlý výraz, nicméně odvádí jen svou práci, takže nemusí vypadat tak zle. Ninjové, kněz a Ježíš byli jasní. Výrobu ninjů ale usnadnil nápad nastříkat matným černým sprayem skutečné krabičky, pouze jim nalepit oči. Tím jsme jich byli schopni vytvořit rozsáhlé množství (celkem 40 pro pohyb a nějaké navíc pro sekvence řezání).

Velkých změn však doznala krabička femme fatale. Jako jediná nemá na krabičce vyobrazenou pouze hlavu. Nemůžeme si nevšimnout prsou. Jako ženě jsme jí dovolili tuto výsadu. Pak se také změnil její tvar, v podobě klasických krabiček vypadala příliš mužsky, a tak se její vzhled aplikoval na užší a vysokou krabičku cigaret slim. Odstraněním vrásek se vymanila z vzezření prostitutky a stala se nádhernou ženou. Vytvořil jsem jí dva výrazy - „sexy“ a „vyděšený“. Přitom paradoxně ve filmu hraje nejkratší dobu. Ženám se prostě musí věnovat čas.

Dalšími postavami byli dva záchranáři. Jako poslové smrti byli černobílí. Měla z nich vyzařovat sterilita a neštěstí. Vytvořil jsem dvě postavy, starého a mladého.

O výtvarném zpracování kulis se více rozepisují v jiných částech práce, zmíním zde jen, že jsem jako formu realizace prvků perokresby na stavebních zvažoval plotrovou grafiku. Návrhy oken, cihel, dveří by se nakreslily, zvektorizovaly a vyřezaly do matné černé folie pohlcující světlo. Černá tuš nebyla dostatečně krycí, vpíjela se do lepenky a leskla se. Nakonec byly použity fixy COPIC, jejichž krycí vlastnosti byly vyhovující. Ještě musím zmínit, že inspirací pro kavárnu v postranní ulici města byla na začátku zmiňovaná kavárna Pštros. Chtěli jsme se jí tímto odvděčit, protože bude navždy v našich vzpomínkách. Základní předlohou pro kostel se mi stal chrudimský kostel Nanebevzetí Panny Marie, který, ačkoliv jeho základy byly položeny ještě pravděpodobně ještě před založením kamenného města Přemyslem Otakarem II., doznal během své historie značných změn kvůli různým pohromám. Výsledná novogotická podoba se zdála být vyhovující pro náš komiksově laděný film. Vizualně zjednodušenému kostelu jsem ale musel přidělat rozet, bez které by se náš příběh neobešel.

## 3.4 Realizace/konstrukce kulis

### 3.4.1 Konstrukce

Kvůli značné objemnosti a nutnosti zachování stejných rozměrů jsme byli nuceni kulisy realizovat přímo v atelierech. Zde se projevila negativně prodleva s nástupem do ateliérů. Konstrukci kulis jsme měli předem promyšlenou, takže základ byl hotov rychle. Šlo o kostry čtyř bloků budov vyrobených z dřevěných latí a zasazených do podloží silnice na scéně vyrobené na míru.

### 3.4.2 Materiál

Během probíhající stavby konstrukcí jsme sháněli materiál, zejména krabicovou lepenku na stavbu domů, výrobu dlaždic, lamp, dopravních prostředků a ostatních rekvizit.

Panem Šebestou nám byla doporučena firma, zabývající se výrobou kartonu a fungující nedaleko Zlína. My jsme zatím obešli několik obchodů a pátrali jsme po vyhozených krabicích od zboží, většina byla bohužel poničena a nepoužitelná. Proto jsme chvíli zvažovali oslovení firmy, jestli by nás nesponzorovala materiálem, protože krabicová lepenka je v obchodech sama o sobě poměrně drahá. Těsně před výpravou do firmy nás napadlo podívat se ještě do velkého obchodního areálu Čepkov. Z několika prvních obchodů jsme odešli s nepořízenou, potom nám ale slečna z levných knih poradila podívat se do kontejneru za obchodem, kam se ze všech obchodů, hlavně z těch s nábytkem, vyhazuje papír a je volně k dispozici. Tento kontejner byl zlatou žílou požadovaného materiálu, stal se naším hlavním zdrojem a čerpali jsme z něj až do konce natáčení.

### 3.4.3 Obalování a dokončování povrchu

První vrstva silnice nebyla příliš hladká a sloužila pouze jako forma pro zasazení bloků domů, proto jsme jí vyrobili několik dalších vrstev. Předposlední vrstva měla stále patrné mezery mezi napojenými kusy lepenky. Bohužel nebylo možné sehnat dostatečně velký formát v jednom kuse, aby byla silnice jednolitá, já měl ale od začátku v plánu využít na dokončení dlaždice vystříhané z kartonu kvůli jejich zajímavé a graficky čisté textuře, evokující centra starých měst. Tento nápad byl původně Mojmírem odmítnut, později jsem ho ale přesvědčil právě kvůli potřebě zamaskování mezer mezi deskami. Vystříhání a nalepení všech kamínků bylo asi nejpracnější částí realizace kulis, výsledek za

to ale stál. Silnice byla potom na okrajích oblepena chodníky, které mají také dvě vrstvy, aby nesplyvaly s dlaždicemi. Vrchní vrstva chodníků je z jednoho kusu lepenky, díky tomu vypadá chodník reálněji.

Stavby bylo nutné v průběhu natáčení sundávat kvůli pohybu fotoaparátu ve scéně. Proto jsme navrhli budovy nikoliv samostatné, nýbrž jako celé bloky. Konstrukce měly pevnou spodní část, aby byly stabilní. Dojem více domů byl vytvořen rozčleněním půdorysu obkladu. To bylo následně umocněno vytvořením různých střech, okýnek a dveří. Variabilita scény nám odkryla nové možnosti. Díky odnímatelným blokům je možné během chvíle ulici kompletně přestavět, nebo jednotlivé bloky nahradit alternativními rekvizitami. Například parkem, náměstím či přístavem, a tím úplně změnit ráz města. Tato výhoda nám nahrává k dalšímu možnému rozvíjení projektu v budoucnu.

Rekvizity kostela a skladu byly vytvořeny zvlášť a umístěny na rozšířené části scény. Kostel měl pouze jednu stranu, kvůli podsvícení rozety a iluzivního interieru.



*Obr.4. fotografie kulis před instalací lamp*

#### **3.4.4 Výroba jízdy**

Naše plány na smímání, zejména pak úvodní scéna s leteckým pohledem, byly velmi ambiciózní. Zprvu jsme je chtěli realizovat fotografováním z ruky za pomoci režimu multiburst, který pořizuje snímky, dokud je držena spoušť. Tento způsob ale naprosto nevyhovoval kvůli poměrně dlouhé expozici. Snímků tak bylo málo, obraz cukal, byl rozmazaný a navíc nebylo v našich lidských silách udržet jízdu rovnou. Proto jsme museli vymyslet něco jiného. Bohužel jeřáb vhodný pro rozměry naší scény nebyl k dispozici. Jízda byla příliš těžká a nemobilní. Zkoušeli jsme také jízdy na vozičkách, vyrobených ze stavebnice LEGO, ale přestože fungovaly nad očekávání dobře, nebyly použitelné pro lety. Dobré vybavení měla Veronika Göttlichová, pracující na vedlejším projektu, to ale nebylo možné zapůjčit z důvodu jeho používání. Museli jsme přijít s rychlým a levným řešením. Navrhl jsem vyrobit jednoduchou jízdu z prken. Princip byl v tom, upevnit foťák na jedno

silné prkno, umístít jej do kolejnice vyrobené ze stejného prkna a menších latí po stranách a posunovat jím. Ukázalo se to jako jediná možnost a tak jsme neváhali a vyrazili do OBI nakoupit materiál. Výsledná jízda stála cca 300,- Kč. Fotoaparát jsme pevně připevnili k prknu za pomoci silného šroubu, tří matek a redukce. Na prkno i kolejnici jsme nakreslili čárky po centimetrech a půlcentrimetrech pro přesné rozvržení posuvu. Posunované prkno s fotoaparátem jsme také zafixovali svrchu záložkami, a tím ho upevnili do konstrukce kolejnice. Zbývalo jen připevnit pohodlné držadlo a jízdu vyzkoušet. Fungovala téměř dokonale. Za pomoci štaflí a lepící pásky jsme ji umisťovali vždy do požadované polohy a získávaly tak netradiční a dynamické úhly snímání.



*Obr.5. fotografie vyrobené jízdy*

### 3.5 Svícení

Samotné osvětlování scény se projevilo jako velmi náročné. Zprvu jsme měli obavy, aby ve škole nějaká světla vůbec byla k dispozici, protože původní osvětlovací technika odcestovala do Prahy na revizi a dosud se nevrátila. Obavy se naštěstí ukázaly jako nepodložené, protože byla ve škole nalezena místnost plná jiných světel.

Naším záměrem bylo vyvolat atmosféru noci, měli jsme v plánu využití malých žárovek v lampách a tak použít světlo autentické, tato metoda se neosvědčila, protože loutky vrhaly nežádoucí stíny do všech stran a ostrý komiksový charakter kulis se ztrácel.

Po několika pokusech jsme usoudili, že bude nejlepší dojem noci vyvolat uměle a scénu svítit spíše divadelně, jedním hlavním světlem, a konkrétní scény dosvětlovat podle

potřeby. Světelnost by se potom postprodukčně upravila do nočních tónů. Díky silnému hlavnímu světlu vznikaly v záběrech světlé a tmavé plochy a vystoupily ostré linie pracně lepených dlaždiček, což se blížilo našemu záměru připodobnit film ke komiksu. Zkoušky byly ale místy přesvětlené a v místech zájmu příliš tmavé.

Po konzultaci s panem Krupou jsme vypůjčili jedno hlavní silné světlo, jedno slabší pro dosvětlování ze strany, jedno pro osvětlení kostela, jedno pro podsvětlení. To ale nebyl konec, za pomoci barevných filtrů a frostu jsme světla tlumili a tónovali, aby hlavní světlo nesvítilo příliš, aby dosvětlení postav bylo měkké, aby světlo osvětlující kostel bylo v ulici vykryté a svítilo pouze na svůj cíl. Také se muselo upravit podsvícení kostela, aby světlo nesvítilo do stran a nebyly v něm znát parazitující světla ze scény. Barevnými filtry jsme napodobili barvy nočního města, dojem svítících lamp za pomoci teplých odstínů uprostřed scény a dojem přírodního nočního světla na okrajích ulice za pomoci chladných modrých odstínů.

Dále mně napadlo prořezat některá okénka, podlepit je balicím papírem a podsvítit. K tomu jsme využili čtyři stolní lampy a umocnili tak iluzi nočního města.

### 3.6 Zkoušky

Před natáčením a realizací kulis jsme se chtěli ujistit, že námi žádaný pohyb krabiček bude realizovatelný. Proto jsme vytvořili několik animačních zkoušek různých pohybů, od chůze přes běh až po skákání. K tomu jsme využili různé prostředky animace.

Zkoušeli jsme krabičky posunovat - „pixilovat“. Také jsme je zkoušeli podkládat různě vysokými podložkami, aby vznikl dojem kroku, napadlo mně vyrobit z kartonu malé botičky, které by sloužily jako podložka v okamžiku zdvižení domnělé nohy. Výhodou by bylo, že by se podložky nemusely nijak schovávat ani retušovat. Od této stylizace jsme ale nakonec upustili, protože nebyla estetická a působila nepřírodně. Další metodou pohybu bylo upevnění krabičky zezadu na konstrukci drátů, které vedly ze závaží držícího krabičku ve vzduchu. Toto zařízení se osvědčilo, ale bylo použitelné jen v záběrech, kde není za krabičku vidět, tedy přesněji řečeno v záběrech, kdy se krabička pohybuje jen jedním směrem a nikam neuhýbá. Další metodou bylo vodění figurky na drátcích, jako je to praktikováno i u klasických loutek. Tento způsob se osvědčil zejména při dynamických scénách, ale bylo nutné pohyb zachycovat stejným způsobem jako u ostatních animací – snímek po snímku, aby pohyb korespondoval se zbytkem filmu. Velkou nevýhodou této

metody, ačkoli působila velmi přirozeně, bylo nutné retušování vodících drátů. V této fázi jsem provedl postprodukční zkoušku, krabička se nasnímal v pohybu v požadovaném prostředí kvůli zachování světelnosti. Prostředí se potom nasnímal bez přítomnosti krabičky a vodících drátů. V Adobe Photoshopu jsem krabičku ořezal včetně stínů a zakomponoval ji v Adobe After effects k samostatně nasnímanému pozadí. Díky původní světelnosti vypadal obraz přirozeně, bohužel bylo jasně vidět, že je krabička ořezána. Na normálních snímcích totiž nemá žádný předmět úplně ostré hrany. Vždy chytá trochu barev z okolí a je jemně rozostřený. Proto jsem použil efekt rozostření okrajů a naanimoval jej tak, aby se rozostřoval přesně podle původních fotografií. Tím se obraz opticky spojil a iluze byla dokonalá.

Provedením těchto zkoušek jsme se ujistili, že je náš projekt uskutečnitelný, a pustili jsme se do realizace.

### 3.7 Animace

Prvním úkolem bylo sehnat kvalitní fotoaparát. Zkoušky jsme fotili na můj digitální kompak, který nemá moc možností manuálního nastavení a neumožňuje připojení dálkového ovládání. Bez dálkového ovládání se však projeví každé stisknutí spouště nechtěným klepáním obrazu výsledné animace. Měli jsme proto domluvené vypůjčení fotoaparátu od přátel, to bohužel nevyšlo, a tak jsme se museli porozhlédnout jinde. Nakonec jsme se obrátili na školu. Zapůjčení fotoaparátu touto formou se ukázalo být bezproblémové.

Velkým problémem se však ukázal být samotný fotoaparát, který jsme dostali. Konkrétně šlo o model SONY A300. Ačkoliv jeho schopnosti snímání byly více než uspokojivé, objevilo se hned několik chyb. Prvním problémem bylo, že fotoaparát nebyl propojitelný s počítačem, takže jsme animaci museli snímat do něj za pomoci dálkového ovládání a neměli tak přesný náhled pohybu. Druhý problém se objevil při procházení scén v počítači. Animace neskutečně blikala. To se dělo i přes plně manuální nastavení. Po útrapném pátrání a konzultaci s technikem Tomášem Galáskem pracujícím na projektu Veroniky Göttlichové, jsme došli k názoru, že problém je v objektivu. U objektivů digitálních zrcadlovek SONY se clona při pořízení snímku nevrací do přesně stejné polohy, ale má malou odchylku, což nepatrně odlišně snímek zabarví. Při pořizování obyčejných fotografií taková odchylka nevádí, když se ale snímky seřadí za sebe a pustí se

jako plynulé video, projeví se odlišností blikáním. Takže i přes svou nepopiratelnou kvalitu jsou školní fotoaparáty naprosto nevhodné pro animaci.

Měli jsme možnost dvou řešení. Pořídit si starý objektiv a redukci (M42/Minolta AF) a fotit na něj, protože nemá v sobě žádně pohyblivé části, clona je permanentně uzavřena a fotky jsou tak stejné a navíc čistší. Ovšem staré objektivy mají menší hloubku ostrosti a byl by to další finanční výdaj navíc. Také bychom museli čekat minimálně dva dny na doručení a to jsme si nemohli dovolit. Naše naděje jsme tedy vsadili na druhé řešení nedostatky vyřešit pomocí postprodukce.

Když se nám povedlo vyřešit všechny problémy, animace už šla podle plánů. Pro snímání obrazu jsme bez váhání zvolili širokoúhlý formát, který má potenciál do budoucna, je pro lidské oko přirozený a v dnešní době již úspěšně vytlačuje starší užší formáty.

Pro renderování jsme používali PAL widescreen squarepixel o rozlišení 1050 na 576 obrazových bodů. PAL jsme zvolili jako standardní evropský televizní formát, poměry proporcí obrazového bodu čtvercové, aby obraz neztrácel na kvalitě šířením širokých pixelů. Nižší rozlišení jsme používali pouze pro náhledy. Originální fotografie byly pořizovány v HD formátu stejných proporcí o rozlišení 3872 na 2176 obrazových bodů, abychom dokončený film mohli poskytnout ve vyšší kvalitě a vypadal tak dobře i při přehrávání na přístrojích s lepšími zobrazovacími schopnostmi. Scény jsme snímali s plně manuálním nastavením, které se nám po konzultacích se zkušenými odborníky ustálilo na parametrech: Iso 200, závěrka 1/5, clona F9.

Při animaci bylo nutné v některých případech krabičky zatížit závažím. Pro femme fatale jsme měli tři krabičky. Jednu určenou pro zničení, jednu základní a jednu s vyděšeným výrazem. Hlavní hrdina měl dablérů šest. Pro každý typ záběru jiného s různými vlastnostmi pohybu úst a gramáže použitého papíru. Ostatní figurky existovaly pouze jednou, jen ninjů bylo 45. 40 pro pohyb a 5 pro záběry rozřezávání. Záběr rozřezávání tanku byl udělán pomocí stříhu. Ačkoliv jsme se snažili většinu záběrů realizovat čistě v reálu, abychom si usnadnili práci, postprodukci jsme se nevyhnuli. Některé záběry bylo nutné komponovat z více vrstev. Dále se muselo dorovnat klepání a blikání obrazu. Postprodukční řešení také vyžadovaly titulky.

Mojmír si rychle osvojil práci s krabičkami. Já si zase osvojil spíše práci s jízdou a fotoaparátem. Za pomoc s nastavením a rady ohledně snímání vděčím spolužáku Jakobovi



Rumlerovi, který studoval fotografii na střední škole a znám ho již dlouhé roky. Také vděčím za cenné rady Filipu Győrovi, který studuje fotografii v bakalářském ročníku na UTB a byl mi vždy nápomocný při řešení problémů s fotografováním. Jejich radami bylo správné nastavení ISO, clony a expozice při daném osvětlení. Také nám byla udělena rada snímat vše na větší světelnost a obraz podexponovat, nebo postprodukčně stáhnout v počítači, abychom zamezili šumu obrazu.

### 3.8 Poruchy a problémy během natáčení

Spolupráce více osob na jednom projektu může být velmi podněcující a přínosná, na straně druhé může skrývat i problémy. V našem případě bylo problémem to, že jsme s Mojmiřem oba celkem aktivní lidé a máme mnoho různých zájmů mimo filmovou školu. Ať už šlo o koncertní vystoupení, práci, účasti na výstavách, či přijímací zkoušky na navazující studium, výsledkem bylo, že jsme se velmi těžko scházeli.

Nakonec se nám povedlo časový harmonogram sladit, ale dalším problémem se ukázaly být naše imunitní systémy. Snadno jsme podlehli chřipkovým epidemiím a ztratili tak na konci zimy další týdny času.

I když ale pomineme osobní problémy, byl náš časový harmonogram těžce zasažen náhlou výměnou oken v ateliérech, ubírající dalších 14 dní času.

Problémy se objevily i v technice. Blikání fotoaparátu jsem již zmiňoval v části věnované animaci a postprodukci. Tentýž fotoaparát nám uprostřed natáčení náhle odešel do věčných lovišť. Tím jsme ztratili další den času, ale musím v tomto případě uznat, že náhrada byla bezproblémová, další den nám ihned po ránu byl přidělen náhradní fotoaparát stejných parametrů.

Dalším problémem byla světla. Buď je v ateliérech špatný elektrický rozvod s občasným přepětím, nebo nalezená světla nejsou již to, co bývala, protože poměrně často se zabzučením a jasným zábleskem praskala. Nám se to naštěstí stalo jen třikrát, i tak jsme ale ztratili dva dny a dva roztočené záběry.

Nejhorší však byla fatální porucha mého pracovního notebooku v týdnu posledního dokončování. Pevný disk naštěstí přežil, takže bylo po přerušení možné pokračovat na jiném stroji. Při dokončování jsme ale zjistili, že data rozpracovaných závěrečných scén byla porušena, a tak jsme museli závěr trochu upravit.

## 4 POSTPRODUKCE

### 4.1 Obrazová postprodukce, dorovnání barev, odstranění chvění

Postprodukce se pro nás stala velmi důležitou. Kvůli snížení požadavků na výrobu jsme přistoupili k řešení interierových scén formou trojrozměrných koláží v Adobe After Effects. Tedy komponováním vrstev vyklíčované animace a počítačem generovaného obrazu. Jelikož je tato metoda použita jen u interiérů, stává se tak exteriér jiným světem a celkové složení filmu to nenarušuje. Komponování vyklíčovaných vrstev jsme použili i při bojích, abychom mohli zrealizovat náročnější a jinak neuskutečnitelné akční záběry. Jedná se o scény, kdy hrdina probodává a rozřezává své nepřátele. Některé krabičky nebyly ve skutečnosti poškozeny, byly natočeny zvlášť a bodnutí bylo dodělané touto metodou. Ovšem zde nejsou prostředí dotvářena uměle, ale jsou využity snímky ze skutečné scény.

Další postprodukční úpravou bylo vyrovnání chvění obrazu. Ačkoliv se nám povedlo jízdu vyrobit celkem stabilní, v některých komplikovaných záběrech se nám chvěla, nebo se chvěla scéna, fotoaparát a tak podobně. Kvůli tomu výsledný obraz vibroval a bylo nutné ho srovnat. Po chvíli bádání jsem přišel na několik způsobů, všechny však fungují na podobném principu. V Adobe After effects se určí referenční body v obraze a ty se vytrackují, jejich odchylky se potom srovnají. Výsledný obraz má potom místy na okrajích mezery, které se musí buď dopočítat, nebo se musí obraz oříznout. Tento princip se dá aplikovat standartně, nebo se mohou využít různé pomocné pluginy. Každý z nich umí něco lépe. Například vestavěná funkce funguje špatně v prostředí s čistým pozadím. Proto je dobré všechny metody ve vyhovující formě kombinovat.

Mým nejvýznamnějším objevem, který osobně považuji za „svatý grál klasické animace“, je metoda odstraňování blikání způsobeného změnou světelnosti a špatným objektivem. Na tomto objevu záviselo dokončení našeho projektu, pro který jsme nedokázali v časové tísni sehnat vyhovující fotoaparát. Ze svých zkušeností vím, že se s tímto problémem potýkal už ne jeden animátor. Ti problém řešili buď výměnou objektivu (kterou jsme si z časových a finančních důvodů nemohli dovolit), nebo formou postprodukce, která jemně prolíná snímky s jejich předchozími a následnými fázemi. Prolínání se může aplikovat na celkový obraz, nebo jen lokálně v místech, která se příliš nemění. Bohužel, způsob prolínání snímků se neosvědčil. Zanechává nežádoucí „duchy“, projevující se zejména v dynamických záběrech. Protože ve filmu využíváme hodně jízdu, nebylo tuto metodu možné použít. Po opětovném zvážení našich možností jsem strávil

bezesnou noc hledáním jiného řešení. V Adobe After Effects je možnost „color match“, která se dá použít pro srovnání celkové barevnosti záběrů pomocí vzorové vrstvy. Neodstraní to ale blikání, které je způsobeno rozdílnou světelností snímků. Věděl sem, že bude potřeba vymyslet způsob, který analyzuje všechny snímky a vyrovná je na jednu úroveň. Po několika marných pokusech se moje pozornost obrátila k programu Adobe Photoshop, primárně určenému k úpravě fotografií. Na internetu jsem se dočetl, že je možné srovnat několik snímků svícených odlišnými světly v různých prostředích na podobnou úroveň, aby ve výsledném využití v tisku spolu ladily. U této metody se musí vybrat jeden vzorový snímek a podle něj Photoshop srovná požadovanou fotografii s odlišností. Ale jak to aplikovat na celý záběr, abych nemusel každý snímek upravovat zvlášť? Odpověď je jednoduchá. K požadovanému záběru jsem si vytvořil vzorek snímku s nejlepší barevností. V Photoshopu jsem využil schopnost „actions“, díky které můžete zaznamenat vykonanou akci a aplikovat ji znovu jednoduše na jiný obrázek. Postup jsem si zaznamenal a potom jsem pomocí schopnosti „automate“ vybral složku se všemi snímky záběru a aplikoval na ně požadovanou akci. Photoshop během několika minut sám vyrovnal všechny snímky na stejnou úroveň, jako měl vzorek. Ve výsledném videu se potom blikání úplně vytratilo. Nemohl jsem tomu uvěřit. Jedinou nevýhodou této metody je, že když přechází jízda z jedné světelnosti do jiné, jak už to na ulicích bývá, photoshop rozdíl postupně vyrovná, a tak je světlo všude stejné. To už se dá ale změnit v After Effects za pomoci animace klíčových bodů zpět do původní světelné polohy. Blikání je pryč a světlo má správnou úroveň. Tento postup vřele doporučuji všem, kdo na podobný problém narazí.

## 4.2 Filmový font jako značka

Filmový font se stal kapitolou sám o sobě. Potřebovali jsme vysoké elegantní písmo nějakým způsobem evokující například cigarety. Bylo tedy odpočátku jasné, že budu volit písmo bezserifové a zároveň bez rozdílů šířky tahů, tedy lineární. Procházel jsem existující databáze volně dostupných fontů (konkrétně [www.dafont.com](http://www.dafont.com) s cizojazyčnými fonty a [www.ceskefonty.cz](http://www.ceskefonty.cz) s fonty s diakritikou). Nabídka mě však neuspokojovala, a tak jsem se rozhodl vytvořit vlastní font, který bude film reprezentovat jako jasná grafická značka. První možností bylo font vyskládat ze samotných cigaret. Působilo to zajímavě, ale nebylo to příliš elegantní, a vůbec to neevokovalo komiks. Zlámané cigarety působily jako nedopalky a neskýtaly moc tvarových možností, člověk si potom mohl plést písmeno O s

jiným nevhodným symbolem. A tak jsem vytvořil nové vektorové písmo, svými proporcemi připomínající dlouhé tenké cigarety, svoji ostrotí a lehkostí evokující komiks či výpravny film. Konečné písmo bylo vzhledově poměrně moderní a zapamatovatelné. Ranou pro mě byla změna názvu filmu z elegantního „NICOTIN“, které se dalo dobře opticky vyrovnat, na „NIKOTIN“ s K. Písmeno K považuji za těžko zpracovatelný znak a hlavně opticky narušoval již vytvořený nápis. Nakonec se mi úpravu povedlo provést a písmo jsem postupně dotvořil, takže bude možné ho s případnými menšími úpravami využít v dalších projektech či v propagaci pro sazbu rozličných titulků.



*Obr.6. vývoj titulkového fontu*

### 4.3 Střih

Střihová skladba se u animovaného filmu prakticky plánuje už u vytváření storyboardu a následně u animatiku. Proto jsme měli předem jasno a výslednými záběry nahrazovali pasáže v animatiku. Bylo třeba jen místy mírně upravit časování a scény nastříhnout tak, aby na sebe logicky navazovaly.

První polovina filmu je vleklá, divák se seznamuje s postavami a jejich motivací. Po smutném zvratu se děj přeměňuje na dynamickou akci. Těmito kritériím jsme přizpůsobili náš plánovaný střih.

Inspirací pro střihovou kompozici, kterou jsem ji dříve zmínil, nám byly filmy chytře a efektivně řešené. Jinými slovy filmy, kde není kladen důraz na animaci, ale obrazovou kompozici a střih, čímž dochází k požadovaným dramatickým zvrátům, napětí a výslednému efektu na diváka.

## 4.4 Hudba

Hudební stránka byla prací Mojžíra. Bylo jasné, že hudba bude elektronická, protože je to způsob tvorby, který autor využívá i při jiných projektech. Domluvili jsme se, že bude obsahovat nějaké klasické nástroje jako saxofon, aby měla nějaké prvky připomínající jazz. Hudba v začátku filmu měla vyjadřovat vleklou, hutnou noirovou atmosféru, při myšlenkovém zvratu hrdiny, kdy i divákovi dochází, že se chystá něco velkého a hrdina zajíždí do svého doupěte, se hudba začíná drammatizovat a zrychlovat. Napětí roste při následné akci. Změna nastane při záběru v kostele, kdy bylo naším záměrem mít klidnou atmosféru podkreslenou chorálními zpěvy. Klid je narušen vpádem hrdiny, a tím i akce do prostoru kostela, v tu chvíli měla opět nastoupit dramatická hudba. Po rozuzlení následuje klid přerušovaný v titulcích poklidnou hudbou, evokující atmosféru ze začátku snímku.

## 4.5 Zvuk

Jelikož jsme neměli v našem teamu zvukaře, rozhodli jsme se klást důraz na hudbu a zvuky doplnit jen v nezbytných pasážích pomocí volně dostupných samplů z internetových zvukových bank. Tato volba nebyla úplně vyhovující, ale rozhodli jsme se ji učinit z důvodů včasného dokončení a celkového vyznění finálního díla. Pokud se naskytne možnost, necháme film v budoucnu přezvučit odborníky.

## 5 MOŽNOSTI DO BUDOUCNA

Kdyby měl náš film podtitul, bylo by to „Kouření může zabít“. Tento krátký text vyadřuje děj a zároveň je jedním z mnoha varování vyskytujících se na pravých cigaretových krabičkách. Už tato skutečnost skrývá mnoho možností do budoucna. Pakliže by projekt našel sponzora, mohl by se realizovat jako seriál, komiks či herní adventura. Dalšími náměty by se mohla stát jiná varování. Například „Kouření může způsobit zdoluhavou a bolestivou smrt“. Hlavní hrdina by se v tomto případě ocitl uprostřed pouště a jednalo by se o existencionální drama o jedné postavě, to vše prokládané vzpomínkami na minulost.

Kde hledat sponzora pro takový projekt? Kuřácká tematika je v pozornosti mnoha institucí. Reklama na tabákové produkty je sice zakázána, ale firmy poskytující nikotinové náhrady, náplasti a umělé cigarety mají reklamy povoleny. Stejně tak organizace bojující za zákaz kouření. Můžeme tedy brát náš film jako jakousi technologickou zkoušku s možným dalším pokračováním, ať už jako seriál, či jako reklamní spot.

V případě hry by se jednalo o žánr adventury. V nejlepším případě „point and click“, kde hráč ovládá postavu myši, prochází lokace, může sbírat předměty potřebné k plnění úkolů, od dalších postav se dozvídá útržky příběhu a snaží se dopátrat hlavní zápletky. Toto médium by nám dovolilo více zapracovat na detektivním rázu příběhu a také by plně využilo vytvořené kulisy.

Po natáčení nám také zbylo 40 ninjů a nějaké šablony, ty máme v plánu využít pro streetartové instalace, takže bude projekt žít dál i za hranicemi obrazovek a ateliérů.



*Obr.7. fotografie z natáčení*

## ZÁVĚR

Zvolená technika byla velkou výzvou, přinesla mnoho strastí, ale i užitečných zkušeností a objevů. Teprve při výrobě loutkového filmu jsem si uvědomil zásadní význam všech příprav a natáčecích podkladů a náročnost jejich realizace. Osvojil jsem si práci s kartonem a zdokonalil své schopnosti navrhování obalové grafiky. Vyzkoušel jsem si práci se světly. Také jsem se naučil správně pracovat s fotoaparátem na plně manuální nastavení. Dalším přínosem byla spolupráce s Mojmírem. Byla podnětná a zábavná a také jsem se díky němu a jeho podpoře začal zajímat o tvorbu elektronické hudby za pomoci syntetizátorů.

Za největší přínos však pokládám zdokonalení svých schopností práce v Adobe After Effects a ve Photoshopu. Postprodukční dorovnávání obrazových chyb mi bude jistě užitečné i do budoucna.

Také musím podotknout, že jsem při práci na bakalářském projektu nečerpal příliš z odborné literatury. Zaměřoval jsem se totiž na překonávání výtvarných výzev a technických překážek. Jako částečnou obhajobu bych si dovolil uvést dva své oblíbené citáty:

„Představivost je důležitější než vědomosti.“ *Albert Einstein*

„Paměť je výsadou blbých. Chytrý nemá čas si pamatovat, chytrý musí vymýšlet.“ *Jan Werich*

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Maureen Furniss: The Animation Bible, ISBN-13: 9780810995451,

ISBN-10: 081099545X

Edgar Dutka: Scenáristika animovaného filmu - Minimum z historie české animace,

ISBN 80-7331-069-4

Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace, ISBN 80-7331-019-8

Edgar Dutka: Minimum z dějin světové animace, ISBN 80-7331-012-0

James Monaco: Jak číst film, ISBN: 80-00-01410-6



## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.1. zkoušky 3D modelů .....	23
Obr.2. návrh reklamního předmětu – hrnek ve tvaru telefonující krabičky .....	23
Obr.3. obrázek moiré .....	25
Obr.4. fotografie kulis před instalací lamp .....	28
Obr.5. fotografie vyrobené jízdy.....	29
Obr.6. vývoj titulkového fontu .....	36
Obr.7. fotografie z natáčení .....	38