

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a řešení

BcA. Pavel Jindra

Diplomová práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Pavel Jindra**

Osobní číslo: **K12366**

Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**

Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce
a rešerše (Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.)**

**2. praktická část:
Kauza perník – počítačová animace (I. Hejzman)**

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 35 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního

díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobitě výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem 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 (format 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.

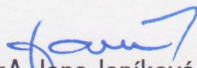
Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

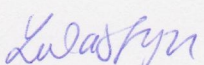
WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. 1. vydání. Londýn: Faber and Faber Ltd. 2001, 342 s. ISBN: 0-5712-0228-4
WHITAKER, Harold; HALLAS, John; SITO, Tom. Timing for Animation. 2. vydání. Burlington, USA: Elsevier Ltd. 2009, 157 s. ISBN: 978-0-240-52160-2
GRIMM, Jacob Ludwig Karl; GRIMM, Wilhelm Karl. Pohádky Bratří Grimmů, 1. Vydání, Praha: SUN, s.r.o. 2007, 231 s. ISBN 978-80-86965-28-4
NICHOLS, Bill. Introduction to Documentary. 2. vydání. Indiana University Press 2010, 341 s. ISBN 978-0-253-22260-2
DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace, 1. vydání, Akademie múzických umění 2004, 160 s. ISBN 80-7331-012-0
MEYER, Trish; MEYER Cris. Adobe After Effects. 1. vydání. Computer Press a.s. 2009, 416 s. ISBN 978-80-251-2500-7

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání diplomové 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 Zlíně13.12.2013.....

PAVEL JINDRA *Jindek*
.....
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 nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

V následující diplomové práci analyzuji výrobní proces svého závěrečného projektu s názvem Kauza perník. Popisuji veškeré fáze výrobního procesu, problémy spojené s tvorbou a jejich řešení. Začátkem se věnuji synopsi příběhu a vracím se také k inspiraci, která dala podnět k tvorbě. Dále popisuji technologii užitou animace a důvod její volby. Také analyzuji výtvarnou stránku filmu, vysvětluji proces výroby technického scénáře, animatiku, pozadí a složení výsledné kompozice za využití příslušných počítačových programů. Hovořím zde také o zvukové složce filmu (zvukové efekty, hudba) a dalších postprodukčních úkonech. Svou práci zakončuji reflexí a poučením, kterého se mi dostalo v průběhu výrobního procesu.

Klíčová slova: Kreslená animace, plošková animace, tablet, animovaný film, dokumentární film, animovaný dokument, pohádka, Jeníček a Mařenka

ABSTRACT

In my dissertation, I analyse the process of making my final film project named The Gingerbread Case. I describe the whole filming process including all the production stages, difficulties encountered and problems solved. First I give the synopsis of the story and the inspiration behind it. Then I explain animation technique used and the reason for my choice. I also analyse the artwork design and explain the process of creating the storyboard, the animatic, the background and making of the final composition by the appropriate computer programs. I talk about the sound aspects of the film (sound effects, music) and the other postproduction acts. I conclude my paper with a reflection on what I have achieved in my work and the lessons I have learned in the process.

Keywords: Drawn animation, cut-out animation, tablet, animation movie, documentary, animated documentary, fairy-tale, John and Mary

Děkuji především svojí mamince Jaromíře Jindrové za to, že mě neustále podporuje ve studiu. Dále mé poděkování patří panu Ivo Hejmanovi za trpělivé pedagogické vedení, Lukáši Gregorovi za cenné rady pro psaní této práce a všem ostatním, kteří se jakýmkoliv způsobem podíleli na vzniku mého magisterského filmu.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 CESTA ZA MAGISTERSKÝM TITULEM	12
1.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	12
1.1.1 Inspirace	13
1.1.2 Animace a dokumentární film.....	14
1.1.2.1 Dokumentární animované filmy	16
1.1.2.2 Animované parodie na dokumentární žánr	16
1.1.3 Mistři pohádek	17
1.1.4 Pohádková etika	18
1.1.5 Námět	18
1.1.6 Scénář	19
1.1.6.1 Komentáře.....	20
1.1.6.2 Hlavní komentář	21
1.1.6.3 Psycholog.....	22
1.1.6.4 Právník	22
1.1.6.5 Lékař	23
1.1.6.6 Architekt	23
1.1.6.7 Bodový scénář.....	23
1.1.6.8 Technický scénář	23
1.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....	24
1.2.1 Charaktery	24
1.2.2 Prostředí	25
1.3 PITCHING.....	26
1.4 KONZULTACE.....	26
1.5 ANIMATIK	27
II PRAKTICKÁ ČÁST	29
2 REALIZACE	30
2.1 TECHNIKA ANIMACE.....	30
2.1.1 Přípravný rituál.....	30
2.1.2 Loutky	31
2.1.2.1 Animace loutek	32
2.1.3 Odborníci.....	33
2.1.3.1 Dabing.....	34
2.1.3.2 Animace odborníků.....	37
2.1.4 Orgány	37
2.1.5 Kniha	38
2.1.6 Pozadí	39
2.2 POSTPRODUKCE.....	39
2.2.1 Export.....	39
2.2.2 Střih, zvuk a hudba.....	40
2.2.3 Titulky	40
2.2.4 Finální export	41
2.2.5 Plakát.....	41
ZÁVĚR	42

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	43
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	44
SEZNAM PŘÍLOH.....	45

ÚVOD

Pod pojmem animovaný film si lidé většinou představí kreslené pohádky. Vynikající čeští animátoři jsou tímto žánrem celosvětově proslulí. V Česku má dodnes velkou tradici Večerníček, který čerpá z bezedné studnice českých animovaných pohádek na dobrou noc. Velkolepý Walt Disney proslavil animovaný film hned několika nezapomenutelnými pohádkami, které se svojí kýčovitou dokonalostí vryly do paměti nejednoho diváka. A příkladů by se našla ještě celá řada. Není tedy divu, že se výraz kreslená pohádka stal synonymem pojmu animovaný film.

I přes to, že je animovaný film s pohádkami tolik spjatý, za celou dobu studia animované tvorby jsem příliš mnoho pozornosti pohádkám nevěnoval. Rozhodl jsem se to tedy na poslední chvíli napravit a zasvětit poslední ročník svého studia tomuto žánru. Patrně však zklamám všechny milovníky tradičních pohádek, když prozradím, že klasickou pohádku skloubím s prvky dokumentárního filmu.

Hlavním úkolem diplomové práce bude pečlivě zdokumentovat výrobu magisterského filmu s názvem Kauza perník. Budu vycházet z odborné literatury a svého natáčecího deníku, který mi, jak doufám, poskytne dostatek materiálu k napsání smysluplného textu. Přál bych si, aby se tato diplomová práce nakonec stala inspiračním čtivem nejen budoucím studentům absolventských ročníků, ale také všem zapáleným zájemcům o animovaný film, kterým se tato práce dostane do rukou.

Podobně jako tomu bývá v pohádkách, i já mám nyní před sebou tři důležité úkoly. Napsat písemnou část diplomové práce, vytvořit film a nakonec i úspěšně zvládnout státnice. Ve chvíli, kdy píšu tyto řádky, pochopitelně nemám sebemenší tušení, zda splním veškeré požadavky a zasloužím si magisterský titul. Doufám však, že tento příběh, moje pout' za magisterským titulem, skončí happyendem. Pohodlně se tedy usad'te, pohádka začíná.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 CESTA ZA MAGISTERSKÝM TITULEM

Za devatero horami a devatero řekami, žil byl truhlář jménem Pavel Jindra. Ale teď vážně. Když jsem na Středním odborném učilišti technických oborů v České Třebové studoval obor Truhlář – výroba nábytku, ani ve snu mě nenapadlo, že budu mít šanci dostat se na vysokou školu. A přece se tak stalo. Ba co víc, dostal jsem šanci studovat snad ten nejmagičtější obor vůbec - animovaný film. Prokousal jsem se skrz tři roky bakalářského studia až k navazujícímu magisterskému stupni. Takřka pět let života jsem strávil v nesmírně inspirativním prostředí mezi umělci a intelektuály. Dnes se mi těch pět let zdá být jako pouhopouhý okamžik. Ale dost již bylo laciného sentimentu, je na čase pustit se do práce.

Sotva jsem s úlevou dopsal poslední odstavec své bakalářské práce, už sedím nad prací diplomovou. Znovu se musím soustředit na hledání těch správních slov a co je nejdůležitější, příliš se neopakovat. Úkol to však nebude jednoduchý. Téma této diplomové práce je totiž takřka totožné s tématem mé práce bakalářské. Za tu dobu se můj přístup k tvorbě, názory a zásady nejspíš příliš nezměnily. Pochopitelně se však budu snažit nebýt plagiátorem sebe samotného a pokusím se napsat originální, smysluplnou a čtivou diplomovou práci.

1.1 Literární příprava

Co nového tedy napsat o literární přípravě? Pravděpodobně nikoho nepřekvapím, když zmíním skutečnost, že se jedná o základ úspěchu jakéhokoliv filmu. Na začátku každé tvorby musí být nějaký podnět. V této souvislosti se mi vybavila jedna nostalgická vzpomínka z dětství.

Když jsem byl malý chlapec, velice rád jsem jezdil na prázdniny k dědečkovi. Můj dědeček, vášnivý zahrádkář, měl ohromnou zahradu plnou ovocných stromů. Nešlo mi do hlavy, proč tyto stromy jsou zrovna u něj na zahradě a u nás doma ne. Dědeček mi náležitě vysvětlil, že když chce mít takový ovocný strom, musím nejprve zasadit semínko. Pak následuje mnohaměsíční péče a trpělivost, než budu moci ochutnat sladké, ovocné plody.

S filmem a uměním obecně je to podobné. V případě filmu je semínkem inspirace. Jakmile je zasazena do hlavy, postupně tam klíčí a snaží se spatřit světlo světa. Po mnohaměsíční péči a trpělivosti, jejichž výsledkem je úspěšně dokončený film, můžeme sklidit sladké plody naší práce v podobě chvály a úspěchu. Při nesprávné péči se ovšem sladkých plodů dočkat ani nemusíme. A to jak v oblasti zahrádkářství, tak v oblasti umění.

1.1.1 Inspirace

Rok 2012 byl pro mě významný především v tom, že jsem úspěšně dokončil tříleté studium Klasické animované tvorby na UTB ve Zlíně. Animace je obor, který mě velice zaujal, a bylo mi líto opustit školu pouze s bakalářským diplomem, aniž bych zkusil pokračovat ve studiu. Podal jsem tedy přihlášku na magisterský stupeň oboru Animovaná tvorba. Součástí přihlášky bylo také portfolio, bakalářský film a v neposlední řadě také jakýsi nezávazný námět na magisterský film. Můj námět byl koncipován jako animovaný dokumentární film s pohádkovou tematikou. Tento námět mi vydržel až dodnes. Kde je však původ tohoto nápadu?

Semínko v podobě inspirace mi v hlavě začalo klíčit již před několika lety. Jak je všem animátorům dozajista známo, při tvorbě animovaného filmu existují fáze výroby, které patrně málokdo považuje za zábavné a kreativní. Například kolorování. Člověk bezmyšlenkovitě sedí a jako stroj koloruje obrázek za obrázkem. Abych se z této činnosti nezbláznil, vždy si pustím nějakou zvukovou kulisu. Občas hudbu, občas nějaký seriál založený především na konverzačním humoru. Ve druhém ročníku oboru Klasická animovaná tvorba jsem měl období, kdy jsem při tvorbě animovaného filmu poslouchal dokumentární filmy. Velice dobrá obrana proti tomu, aby člověk u stereotypní činnosti příliš intelektuálně nezakrněl a naopak si lehce rozšířil obzory.

Jako první jsem zkusil dokumentární filmy zabývající se živočišnou říší. Ukázalo se, že tyto filmy jsou bezpochyby nesmírně poučné, nicméně pro poslouchání nepříliš vhodné, jelikož vizuální stránka zde hraje skutečně důležitou roli. Naopak výbornou akustickou kulisou jsou historické dokumentární filmy. Mýma ušima prošly snad všechny dokumenty o nacismu, holocaustu a druhé světové válce. Když mne již ani tento druh dokumentárních filmů nemohl ničím novým překvapit, poohlédnul jsem se po jiných dokumentech, které by utišily mou neukojitelnou žízeň po vědění.

Nakonec jsem objevil sérii dokumentárních filmů s názvem Konspirační teorie. Bývalý guvernér státu Minnesota Jesse Ventura a jeho tým vyšetřovatelů se v tomto pořadu snaží objasnit kontroverzní otázky a události z historie lidstva. Vyšetřují události kolem teroristických útoků z 11. 9. 2001, atentát na J. F. Kennedyho, otázku globálního oteplování, ba dokonce i cestování časem. Z jistého pohledu se jedná skutečně o fascinující dokumentární filmy. Na druhou stranu je skoro až neuvěřitelné, jak manipulativní moc tyto dokumenty mohou mít. Musím přiznat, že například po skončení dílu zabývajícího se apokalypsou na

konci roku 2012 jsem byl dokonce i já sám poněkud znepokojený. Racionálně uvažující lidé, mezi které se ve vší skromnosti považuji i já, však berou tyto dokumenty s jistým nadhledem. Ve většině případů se totiž jedná pouze o bujnou fantazii tvůrců, kteří chtějí uspokojit lidskou touhu po senzaci.

Tato dokumentární série je mnohdy až směšně nevyvážená. Jesse Ventura se sice snaží hrát roli skeptika, nicméně jinak se v pořadu málokdy setkáme s někým, kdo by nebyl zastánce vyšetřované konspirační teorie. Zkrátka, když vás tvůrci chtějí o něčem přesvědčit, moc dobře vědí, jak toho docílit.

Nemohu opomenout také moji oblíbenou dokumentární sérii *Vetřelci dávnověku*. Na světě existují lidé, kteří věří, že naše civilizace je od pradávna navštěvována a ovlivňována mimozemšťany. V této dokumentární sérii vystupují zastánci této teorie a pronášejí své argumenty. Netvrdím, že se ztotožňuji s jejich názorem, jen se mi neskutečně líbí, s jakou hravostí pracují s historickými událostmi, náboženskými texty a vědeckým poznáním. Zpochybňují soudobý všeobecně uznávaný pohled na tento svět a na původ člověka. Jejich výklad je důkladně propracovaný a velice inspirativní. Ovšem i v tomto případě se jedná o poněkud manipulativní druh dokumentárního seriálu. Opět si můžeme všimnout jisté nevyváženosti pramenící ze skutečnosti, že v pořadu nevystupují žádní zástupci všeobecně uznávané vědecké obce, aby řekli svůj názor. Ten by byl vůči této teorii bezpochyby skeptický. Na druhou stranu je vcelku pochopitelné, že jakékoliv přímé zpochybnění odborníkem by této teorii ubralo na senzačnosti a tím i snížilo zájem diváků.

Mé každodenní vystavování se vlivu dokumentárních filmů se záhy začalo projevovat i v mých myšlenkových pochodech. Začal jsem svět kolem sebe vnímat dokumentárním způsobem. Dokonce se mi v hlavě automaticky vytvářely dokumentární komentáře k nejrůznějším situacím, které jsem během dne zažil. Byl jsem dokumentem doslova deformován. Každopádně, v tomto období se mi v hlavě začal poprvé formovat nápad zkusit si vytvořit animovanou parodii na dokumentární film.

1.1.2 Animace a dokumentární film

Rozhodnutí vytvořit animovaný dokumentární film mě přimělo učinit určitý průzkum a zjistit, jak je na tom dokumentární žánr v oblasti animovaného filmu. Nutno konstatovat, že animovaných dokumentů existuje vcelku slušná porce. Když jsem se ponořil hlouběji do historie, velice mě zaujala provázanost dokumentárního filmu a animace, která sahá takřka

do úplných počátků kinematografie. Neodpustím si tedy drobnou sondu do historie a vzájemné provázanosti animace a dokumentárního filmu.

Jedním z nejdůležitějších počínů pro vznik kinematografie jako takové bylo vědecké zjištění, že lidské oko je orgán s jistými nedokonalostmi. Lidský zrak má určitou setrvačnost, díky čemuž může vnímat sled po sobě jdoucích statických obrázků jako plynulý pohyb. Na základě tohoto poznání se v průběhu 19. století začaly vyrábět různé optické hračky. Tyto přístroje pracovaly na principu rychlého střídání od sebe se nepatrně lišících obrázků, čímž vyvolávaly iluzi pohybu. Vesměs se jednalo o jednoduchá zařízení, jako byl například fenakistiskop nebo zootrop. Díky těmto přístrojům spatřily světlo světa první animace. Princip těchto optických vynálezů ve spojení s fotografií, schopností laterny magiky promítat na plátno, flexibilním filmovým pásem umožňujícím rychlý průchod kamerou a konečně důmyslným mechanismem krokového posuvu, umožnil vznik filmu, jak ho známe dnes. Media, které stejně jako animace funguje na principu snímání statických obrázků jdoucích za sebou, po jejichž přehrání vzniká iluze plynulého pohybu. [3]

August a Louis Lumiérové jsou považováni za první filmové tvůrce. Jejich filmy byly považovány za zajímavou atrakci. Zpočátku měly funkci pouze jakýchsi pohyblivých fotografií. O filmových žánrech tehdy pochopitelně nikdo ani nepřemýšlel. Kdybychom však měli pojmenovat žánr těchto prvních filmů, pravděpodobně bychom neváhali specifikovat je jako filmy dokumentární. Krom jejich prvních pohyblivých fotografií, mezi něž patří proslulý příjezd vlaku nebo dělníci odcházející z Lumiérový továrny, se na jejich kontě objevilo i několik cestopisů z exotických zemí. Zachycovali realitu a to je pro dokumentární film jeden ze základních parametrů. [3]

V odborně naučných dokumentech však mnohdy tvůrci s pouhou realitou nevystačí. Jak například ukázat vesmír, fungování lidského organismu, či věci, které se odehrály před milióny let? Za tímto účelem tvůrci dokumentárních filmů velice rádi kombinují animované prvky s natočeným materiálem. Mohou tak skvěle doplnit všemožné animované grafy, mapy, tvořit různé animované simulace či oživit film nějakou tou nadsázkou. V průběhu let se mezi dokumentárním filmem a animací vytvořila určitá symbióza. Animace se s dokumentem čím dál více prolíná až do té míry, že postupně vznikají i dokumentární filmy zcela naanimované.

1.1.2.1 Dokumentární animované filmy

Již jsem zmiňoval užití animace v dokumentárních filmech. Jak se to ovšem má s užitím dokumentu ve filmu animovaném? Animovaných filmů s dokumentární formou existuje celá řada. Někteří tvůrci zachovávají hlavní naučnou funkci dokumentu, jiní dokument naopak parodují.

Zcela animované dokumenty nejsou výsadou pouze posledních let. Jedním z prvních rekonstrukčních animovaných dokumentů byl film Winsora McCaye o potopení parníku *Lusitanie* v roce 1915 - *The Sinking of the Lusitania* (1918). Winsor McCay, s pečlivostí sobě vlastní, zrekonstruoval tuto tragédii technikou kreslené animace.

Mohutným skokem se dostáváme na přelom tisíciletí. Velký boom na poli dokumentárního filmu způsobila šestidílná série BBC *Putování s dinosaury* (*Walking with Dinosaurs*, 1999). Jedná se o výbornou 3D animace kombinovanou s vědeckým poznáním o životě dinosaurů. Krom ohromného úspěchu u diváků spustila také jistou vlnu kritiky u ortodoxních dokumentaristů. Kritika směřovala především na skutečnost, že zcela animovaný film o dinosaurech je nazývaný dokumentem. Zatímco dokumentární filmy mají zobrazovat především skutečnost, v případě tohoto dokumentu se zobrazovaly pouze vědecké teorie. [7]

Režisér Ari Folman vytvořil v roce 2008 vsutku pozoruhodný animovaný dokument s názvem *Valčík s Baširem* (*Waltz with Basir*). Jedná se o autobiografické dílo, ve kterém se vrací do svého mládí, kdy se účastnil 1. libanonské války jako voják Izraelských obranných sil. Je úžasné pozorovat, s jakou lehkostí snoubí nadsázku animace a traumatické hrůzy války.

1.1.2.2 Animované parodie na dokumentární žánr

Dokument má svoji hlubokou historii. Během desítek let své existence si vybudoval určitou formální a seriózní tvář a jak už to tak bývá, vše, co má seriózní nádech, si zaslouží být zparodováno. Stejným směrem se hodlám vydat i já se svým magisterským filmem.

Hovořím-li o animovaných parodiích dokumentárního žánru, nemohu začít ničím jiným, než veleúspěšným, Oscarem oceněným filmem *Pohodlíčko* (*Creature Comforts*, 1989). Na svědomí jej má Nick Park z britského studia Aardmann. Nahrávky skutečných rozhovorů s lidmi o běžných věcech slouží jako podklad pro výbornou plastelínovou animaci zvířat v ZOO.

Mistři v satíře a parodování jsou bezpochyby tvůrci populárního animovaného seriálu South Park. Epizoda s názvem *Nikdy jsem neměl jít ziplinovat* je humornou parodií na americkou dokumentární sérii *Přežít (I Shouldn't Be Alive)*. Skupinka čtyř hrdinů se vydá do coloradské divočiny za atrakcí známou jako ziplining. Po chvíli zjišťují, že jsou vydáni na pospas neskutečné nudě, kterou musí za každou cenu přežít. Přeživší chlapci svůj absurdně traumatický zážitek svérázně komentují formou dokumentárního rozhovoru.

Seznam animovaných parodií na dokumentární film by nebyl úplný, kdybych nezmínil legendární animovaný seriál Simpsonovi. I tento seriál se může pochlubit svou dokumentární epizodou s názvem *Cena smíchu*. Jedná se opět o parodii na dokumentární filmy ze života slavných. Dokument vtípně poodhaluje, jakým způsobem se podepsala sláva na populární žluté rodince ze Springfieldu.

1.1.3 Mistři pohádek

K vytvoření námětu mi zbývalo vymyslet to nejdůležitější – téma, které by se dalo dokumentárně zparodovat. Na to jsem však přišel vcelku rychle a opět mi k tomu výrazně dopomohl již zmiňovaný dokumentární seriál. Při sledování, respektive poslouchání, jednoho zvláště absurdního dílu *Konspiračních teorií s Jessem Venturou* jsem si pomyslel, že by tito tvůrci dokázali zpochybnit jakoukoliv událost, třeba i pohádkovou. A téma bylo na světě.

Pohádky jsou nesmírně vděčné téma. Nalezneme v nich mnoho morálního poučení a spoustu jiných přesahů. V první řadě je to však žánr, který pohladí. Mnohé děti si nedovedou představit večer bez pohádky na dobrou noc. Existují však také pohádky kruté a děsivé. Jakmile jsem začal dostávat rozum, u některých pohádek mě čím dál více zarážela jejich nepřehlédnutelná zvrácenost a brutalita. Takové pohádky pocházejí především z dílny dvou věhlasných německých spisovatelů – bratří Grimmů.

Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl Grimmové dali pohádkám zcela novou dimenzi. V hororovém způsobu vyprávění, symbolice, sociálních podtextech či dramatickém cítění jsou v pohádkové oblasti takřka nedostižní. Zajímalo by mě však, zda mají děti po přečtení takových pohádek na dobrou noc klidné spaní. Jestliže jsem v předchozím odstavci nazval pohádky „žánrem, který pohladí“, některé pohádky bratří Grimmů se mi jeví spíše jako pohlazení ocelovým kartáčem.

1.1.4 Pohádková etika

Určitá porce zvrácenosti a brutality do pohádek pochopitelně patří. V případě, že se tyto vlastnosti vážou k záporným postavám, je to naopak v pořádku. Brutalita se však čas od času projevuje i u postav kladných, což se mi vždy jevilo jako značně znepokojivé.

Například pohádka O červené Karkulce. Myslivec spícímu vlkovi rozpárá břicho. V zájmu záchrany Karkulky a babičky je to zcela pochopitelné. Bylo však nutné vlkovi do břicha zašít těžké kameny? Chudák zvíře muselo po pádu do studny projít neskutečným utrpením, než se utopilo. Z objektivního pohledu jasné týrání zvířat. Přičteme-li k tomu skutečnost, že Myslivec, Karkulka i babička vše z povzdálí sledovali, napadá mě jediná diagnóza. Celá trojice kladných postav bezpochyby trpí nějakou zvrácenou patologickou úchylkou.

1.1.5 Námět

Dokumentární cykly Konspirační teorie i Vetřelci dávnověku pokládají jednu zásadní otázku: „Co když je vše jinak, než je nám oficiálně tvrzeno?“ Svými argumenty jsou schopni zpochybnit takřka cokoli. Vehementně se staví proti oficiálním, všeobecně uznávaným verzím a ze všech sil se je snaží zdiskreditovat. Přesně tuto taktiku jsem se rozhodl uplatnit i u svého magisterského filmu.

Osobně považuji za nejkontroverznější pohádku Jeníček a Mařenka. Pohádku si z dětství vcelku dobře pamatuji, ale raději jsem si své vzpomínky ještě řádně oprášil. Vypůjčil jsem si v knihovně pohádkovou sbírku bratří Grimmů a pustil se do důkladného studia tohoto příběhu. Po dočtení jsem se nestačil divit, kolik trestných činů mohou dvě děti spáchat během jedné pohádky. Bylo jasné, že jejich diskreditace bude mnohem snadnější, než jsem původně očekával.

Otec a macecha zavedou své děti do lesa a nechají je na pospas jejich vlastnímu osudu. Poněkud krutý způsob jak řešit nepříznivou finanční situaci. Je s podivem, že i přes tento ohavný čin je otec nakonec považován za kladnou postavu. Děti po chvíli bloudění naleznou chaloupku, kde by mohly nalézt pomoc. Místo toho však usoudí, že bude nejlepší chaloupku sníst. Při dotazu Ježibaby „Kdopak mi to loupe perníček?“ děti bez ostychu lžou a drze se vydávají za „větríček.“ Starou ženu přiloží do rozpálené pece. A důvod? Údajně je žena chtěla sníst. Dá se však věřit dětem, které v pohádce již jednou otevřeně lhaly? Po chladnokrevném zavraždění ženy Jeníček s Mařenkou prohledají zpola sněžený dům a ukradnou všechny cennosti, na které narazí. Poté se vrátí domů, kde je otec přijme s ote-

vřenou náručí – aby také ne, když mají truhlu plnou perel a drahokamů. A všichni žijí šťastně až do smrti.

Ve výsledku tedy máme na jedné straně upálenou starou paní se zpola sněženým domem a odcizeným majetkem a na straně druhé dvě zbohatlé malé děti, které na sobě nemají ani škrábnutí. A já se ptám, kdo je tady obět? Je skutečně lež, poškození cizího majetku, chladnokrevná vražda, krádež a nakonec ještě nařčení staré ženy z kanibalismu dobrým vzorem chování pro malé děti. Zdá se mi, že vnímání dobra je v tomto případě poněkud pokřivené.

Námět byl tedy jasný. Vytvořit dokumentární rekonstrukci pohádky Jeníček a Mařenka. Zaměřit se na diskutabilní chování dětí a očistit dobré jméno Ježibaby, která se ve skutečnosti stala obětí spiknutí.

1.1.6 Scénář

Věděl jsem, že nejdůležitější bude vycházet z dokumentárního tvarosloví. To znamenalo vymyslet nosný komentář, který následně bude podporovat vizuální stránka filmu. Jak ovšem celý film správně uchopit? Za tímto účelem jsem se vrátil ke sledování dokumentárních filmů a pozorně sledoval jejich výrazové prostředky, které by mi vnukly patřičnou myšlenku.

Všímal jsem si především těch základních a notoricky známých prvků, kterými dokumentární filmy disponují. Je zcela nepřehlédnutelné, že především americké dokumenty používají mnohdy až otravný styl neustálého opakování toho, co již bylo řečeno. Takové dokumentární filmy jsou většinou doprovázeny klasickým dokumentárním komentářem. Dále k dokumentům neodmyslitelně patří fenomén tzv. „mluvících hlav“. Vždy jsem si přál v některém svém filmu zkusit plnohodnotný lipsync i s mimikou a toto byla výborná možnost, jak si toto přání splnit.

Měl jsem tedy mnoho ingrediencí používaných v oblasti dokumentu, zbývalo mi jen z těchto ingrediencí něco smysluplného uvařit. Po dlouhém přemýšlení jsem se rozhodl. Čtyři odborníci se vyjadřují k celé události z hlediska práva, psychologie, architektury i medicíny. Přinášejí strohý, skoro až cynický, ale přesto z dnešního pohledu realistický výklad této pohádky a odhalují hrůzné tajemství. To celé je doprovázeno klasickým dokumentárním komentářem.

1.1.6.1 Komentáře

Vymyslet komentář takovým způsobem, aby z něj byla cítit příjemná nadsázka a humor, není vůbec jednoduché. Patrně každý, kdo se profesionálně zabývá humorem, by potvrdil, že není horšího pocitu, než když z obecnstva nepřichází patřičná odezva v podobě smíchu. Věnovat se humoru je tedy svým způsobem vcelku riskantní počin.

Tvorba humorného animovaného filmu se může snadno změnit takřka v utrpení především v případě, že práce na filmu trvá celé dva semestry. Po takové době se i sebelepší scénář stane nudným a pomalu začne tvůrci lézt na nervy. Pracovat tak dlouho na jednom scénáři je jako poslouchat jeden vtip stále dokola.

Moje představa dosažení humoru byla prostá. Postavit čtyři seriózně vypadající odborníky před naprosto banální a dětské téma, jakým je pohádka. Stejný způsob dlouhá léta používají například představitelé Divadla Jára Cimrmana a dle mého názoru se jim to daří naprosto dokonale.

Při tvorbě dokumentárního komentáře je jednou z nejdůležitějších věcí přesvědčivost. Bill Nichols ve své knize „Úvod do dokumentárního filmu“ [6] uvádí tři široké kategorie, které jsou bezprostředně spojeny s přesvědčováním.

- *narativ a poetika (pro vyprávění příběhů a evokaci nálad)*
- *logika (pro racionální, vědecké, či filozofické zkoumání)*
- *rétorika (pro dosažení konsenzu, či vítězství při argumentaci u témat podléhajících diskusi)*

U komentářů jsem se tedy snažil těchto kategorií víceméně držet. Nejvíce jsem se zaměřil na kategorii rétorickou. Rétorika neboli umění užívat jazyka je pro dokumentární film obzvláště důležitým prvkem, což tvrdí i Bill Nichols ve své knize. [6] Dále také uvádí, že s rétorikou jsou spjaty tři základní druhy řeči.

- *řeč poradní (Co dělat?)*
- *řeč soudní či historická (Co se opravdu stalo?)*
- *řeč oslavná či kritická (Jaký/jaká skutečně je?)*

Na rekonstrukci pohádky Jeníček a Mařenka se bezesporu nejvíce hodí druhá varianta, tedy řeč soudní či historická, kterou Bill Nichols popisuje následovně:

„Tato oblast je doménou obžaloby či obhajoby ospravedlňující či kritizující dřívější jednání. Filmař se dívá zpět do minulosti a pokládá otázky typu „Co se opravdu stalo?“ Týká se

faktů a interpretace, kde se rozhoduje o vině či nevině v souvislosti se zákonem nebo o pravdivosti či lži ve vztahu k historii.“ [6]

U vymýšlení komentáře jsem se soustředil na jasné zparodování dokumentárního filmu. Ze všech stran jsem byl bombardován odbornými analýzami, ať už ze strany již dříve zmiňovaných dokumentárních filmů či ze strany zpravodajství ČT 24, kde se dlouhé hodiny analyzuje takřka cokoli. Do hlavy se mi tedy vtiskl způsob vyjadřování všemožných odborníků, který jsem následně využil při tvorbě jednotlivých komentářů. Dbal jsem také na to, aby jednotlivé repliky měly patřičnou stylistickou úpravu a byly tím pádem dobře poslouchatelné.

1.1.6.2 Hlavní komentář

Hlavní komentář je tou nejnosičejší dějovou konstrukcí, od které se následně odvíjejí veškeré další úkony. Snažil jsem se z velké části vycházet z pohádky bratří Grimmů, jelikož jejich pojetí je v porovnání se všemi ostatními verzemi to nejkontroverznější. Celému komentáři jsem se poté snažil vdechnout dokumentární charakter. Jelikož maximální doporučená stopáž magisterského filmu je něco kolem osmi minut, musel jsem některé záležitosti upozadit a soustředit se pouze na zjednodušenou dějovou linku. Tu nakonec tvoří následující akce:

1. Úvod – shrnutí toho, jak je pohádka všeobecně interpretována, položení otázky, zda je tato interpretace správná.
2. Cesta do lesa, opuštění dětí.
3. Bloudění dětí, hlad a frustrace, další tzv. „poreklamové“ shrnutí typické pro americké dokumentární filmy
4. Objevení a následná konzumace chaloupky.
5. Pokus ježibaby ochránit svůj majetek.
6. Vražda, krádež, útěk z místa činu.
7. Závěr – shrnutí zjištěných informací, které vedou k faktu, že Jeníček s Mařenkou jsou nebezpeční psychopati.

Do hlavního komentáře jsem zakomponoval mimo jiné i odborné výklady funkce organismu při popisování hladu či vlivu cukru a impregnačních látek na dětský organismus. Tyto odborné popisy jsou takřka nedílnou součástí moderních dokumentů, bylo tedy nasnadě je pro svoji parodii taktéž využít. K odborným znalostem jsem se dostal snadno prostřednictvím internetu. Shlédl jsem několik videí o zažívacím traktu na serveru YouTube a přečetl

řadu odborných článků o lidském organismu. Ne všechny odborné články potvrzovaly tezi, že by cukr měl významný vliv na zvýšení agresivity u dětí. Některé články se však o této možnosti zmiňují a tato verze pravdy se mi do filmu hodí mnohem více. Postupuji tedy podobně jako například autoři dokumentu *Vetřelci dávnověku*. Poskytují pravdu pouze z jednoho úhlu pohledu.

1.1.6.3 Psycholog

Rozebírá veškeré věci týkající se psychických pochodů hlavních postav. Mezi tyto věci spadá důvod opuštění dětí, příčina dezorientace, vliv hladu na psychiku, či chronické lhaní Jeníčka a Mařenky.

1.1.6.4 Právník

Právník se dívá na celou záležitost z hlediska trestně právního a uvádí trestní sazbu za veškeré trestné činy, kterých se hlavní postavy v pohádce dopustí. K analýze jsem využil přehledného online trestního zákoníku na stránkách <http://business.center.cz>.

Otec opuštěním svých dětí spáchal jasný trestný čin, za který mu hrozí dle § 195 trestního zákoníku trestní sazba 6 měsíců až 3 roky odnětí svobody. [8]

Děti se dopustily hned několika zcela neoddiskutovatelných trestných činů. Mezi ně patří poškození cizího majetku – trestní sazba až 1 rok odnětí svobody (trestní zákoník, §228), vražda – trestní sazba 10 až 18 let odnětí svobody (trestní zákon, §219), krádež – trestní sazba 6 měsíců až 3 roky odnětí svobody (trestní zákoník, §205) a nakonec také pomluva celosvětového rozsahu – trestní sazba se může vyšplhat až na 2 roky odnětí svobody (trestní zákon, §206). [8], [9]

V případě, že by se prokázalo tvrzení dětí, že je ježibaba chtěla sníst, jednalo by se o trestný čin vraždy ve stádiu přípravy. Argumentace obou dětí je však značně zpochybněna jejich náchylností ke lži, která je v pohádce bez rozpaků přiznaná („Kdopak mi to loupe perníček? To je jenom větříček.“ - LEŽ). Navíc jsou do celého případu osobně zainteresovaní, je tedy prakticky zcela nemožné považovat je za důvěryhodné svědky. A jelikož stavění domů z perníku (hovoříme-li skutečně pouze o pečivu) není dle žádného zákona trestné, ježibaba se na rozdíl od dětí nedopustila žádného trestného činu.

1.1.6.5 Lékař

Zabývá se vlivem cukru a impregnačních nátěrů na dětský organismus. Také zpochybňuje možnost, že by ježibaba se svým nekvalitním chrupem byla schopna Jeníčka a Mařenku pozřít.

1.1.6.6 Architekt

Architekt, odborník na stavby a stavební materiál, zmiňuje děti jako nejnebezpečnější škůdce pro „perníkostavby“. Také se věnuje povrchové úpravě, která je nezbytná pro trvanlivost staveb.

1.1.6.7 Bodový scénář

Díky hotovým komentářům jsem se konečně mohl posunout o krok dál. Na základě připraveného textu jsem mohl vytvořit tzv. bodový scénář. Bodový scénář je velice užitečným pomocníkem pro další filmovou tvorbu. Slouží k prvotnímu uspořádání děje a z původně abstraktních myšlenek vytváří vcelku konkrétní představu o budoucím filmu. Jelikož při tvorbě málokdy vytvářím literární scénář, je pro mě bodový scénář jakousi přechodnou fází mezi námětem a technickým scénářem. Ve stylu bodového scénáře jsem tedy vytvořený komentář doplnil o jednotlivé body představující prvotní rozzáběrování.

1.1.6.8 Technický scénář

Tím nejdůležitějším scénářem pro praktické účely je bezpochyby scénář technický. Jedná se o daleko propracovanější obdobu bodového scénáře. Ucelený formát, který vychází z bodového a literárního scénáře a díky svým technickým údajům se může použít přímo pro natáčení filmu. Oficiálně by měl obsahovat především obrázky jednotlivých záběrů, očíslování záběrů, popis děje, dialogy, hudbu a ruchy. Dále nesmí chybět požadavky na trik, velikosti záběrů, pohyb kamery a časové údaje. Ruku na srdce, v praxi se ne vždy tyto parametry podaří dodržet. Důležité je však jedno. Technický scénář musí posloužit především k tomu, aby režisér a jeho nejbližší spolupracovníci měli jasno v tom, co se bude točit.

Když vytváříte autorský animovaný film bez pomoci kohokoliv jiného, technický scénář většinou poněkud ztrácí svůj význam. Přiznám se, že jsem jej v minulosti sice tvořil, nicméně při tvorbě nepříliš používal. V tomto případě mi však byl technický scénář velice

užitečný. S jeho pomocí jsem si alespoň definitivně ujasnil synchronizaci komentáře s obrazem.

1.2 Výtvarné návrhy

Je vcelku logické, že pro animovaný film je vizuální stránka jednou z nejdůležitějších věcí. Výtvarné návrhy procházejí určitou evolucí, než dosáhnou svého finálního stádia. Původní skici se tedy mnohdy od konečné podoby návrhů poněkud liší. Tak tomu bylo i v případě mého magisterského filmu.

1.2.1 Charaktery

Osobně považuji výtvarnou stránku za svoji největší slabinu. Už na hodinách figurální kresby mi pan profesor Göttlich často po zhlédnutí mého výtvaru říkával: „Máte to takové upachtěné.“. I přes svůj handicap průměrného kreslíře si však výtvarno tvořím sám, díky čemuž mám k vytvořeným charakterům skoro až otcovský vztah. Tento vztah je pro mě nesmírně důležitý, jelikož s danými postavkami strávím během animace dlouhé měsíce.

Můj natáčecí deník se kupodivu nezmiňuje o tom, kdy jsem si poprvé zkusil načrtnout hlavní charaktery svého filmu. Pamatuji si však, že první skici jsem začal tvořit někdy na začátku zimního semestru a to takřka kdekoliv. Při sledování televize, cestou vlakem i během dlouhých seminářů, které jsem musel absolvovat. Moje neschopnost nalézt správné varianty pro jednotlivé charaktery byla vcelku frustrující. Když už se mi konečně podařilo vytvořit něco přijatelného, přišla konzultace, naprosto relevantní námítky pana Hejcmána a moje opětovná frustrace.

Jelikož Jeníček s Mařenkou jsou v mém filmu pěkní uličníci, mělo tomu odpovídat i jejich výtvarné pojetí. Je již jakousi zažitou konvencí, že zlobivé děti mají rezavé vlasy. Jeníček s Mařenkou v mém filmu nejsou výjimkou. To však nebyl jediný důvod, proč jsem obě děti obdařil touto barvou vlasů. Můj film se v anglickém znění jmenuje *The Gingerbread Case*. Je všeobecně známo, že slovo „ginger“ je mimo jiné také anglický výraz pro zrzka. Přišlo mi to tedy i jako vcelku vtipně skrytá slovní hříčka.

U postav jsem se usilovně snažil nalézt ty správné proporce a neustále překresloval hlavní postavy. Vizuálně nejlepší byla nakonec varianta dětí s velkou hlavou a poměrně krátkými končetinami. Takovéto proporce jsou pro animaci nepříliš vhodné, nicméně jsem byl ochoten práci s takovými postavkami podstoupit. Mařenčiny vlasy jsem ozdobil dvěma ma-

lými culíky po stranách, které měly za úkol postavu při animaci příjemně oživit. Postavy jsem poté vcelku výrazně vystínoval.

Největším problémem byla skutečnost, že jednotlivé charaktery měly dosti podobné rysy. U rodinných příslušníků - Jeníčka, Mařenky a otce – by se tento jev dal pochopit, nicméně podobnost všech charakterů byla zcela nepřijatelná. U některých odborníků jsem tedy lehce upravil rysy a nakonec i zcela změnil vzezření ježibaby.

Charaktery jsem se tentokrát rozhodl obohatit o texturu. Na internetu jsem si sehnal všemožné textury látek, kůže, papírů aj., pomocí kterých jsem následně charaktery vykoloroval. V programu TV Paint Animation 9 Pro (dále jen TVP) jsem danou texturu vždy umístil do nové vrstvy pod nakreslenou postavu a poté jednoduše umazal přebytečné části. V případě, že jednotlivé textury potřebovaly upravit barevnost, využil jsem efektu *color adjust*, kde se dá krom barevnosti snadno editovat také kontrast či jas označené vrstvy.

1.2.2 Prostředí

Děj se takřka celý odehrává v lese. Pokusil jsem si tedy načrtnout několik návrhů lesa. Brzy jsem však přišel na to, že neustále kreslit les jako celek je příliš pracné. Proto jsem se při dalším postupu snažil pracovat tak, abych si co nejvíce usnadnil práci. Díky prvním náčrtům jsem si vytvořil prvotní představu lesa. Následně jsem se zaměřil na jednotlivé lesní prvky. Vytvořil jsem barevné návrhy pěti verzí stromů, několik keřů, trávu a houby, vyexportoval jako soubor PSD, abych je posléze mohl složit do kompozice v programu Adobe After Effects CS4 (dále jen AE). Tento program disponuje tzv. 3D módem, tudíž je možné s jednotlivými vrstvami pracovat v prostoru. Nakopíroval jsem potřebné množství jednotlivých prvků a relativně jednoduchým, rychlým způsobem vytvořil vcelku rozlehlý pseudo 3D les. Nová vrstva *camera* poté umožnila volný pohyb v tomto prostoru. Takto vytvořené prostředí bylo dále editovatelné a dalo se následně použít i pro samotnou animaci. Při kolorování jednotlivých prvků lesa jsem již použil pouze konvenční barvu bez textury. Báł jsem se totiž, aby na pozadí s texturou jednotlivé postavy příliš nezanikly.

Dále již zbývalo pouze vytvořit návrh chaloupky a jejího interiéru. Při tvorbě chaloupky jsem se snažil, aby vypadala relativně chutně. Použil jsem tedy prvků, jako je roztékající se poleva, či lízátko a jiné dobroty rozmístěné kolem domu. V případě chaloupky jsem opět použil textury, tentokrát převážně perníku a čokolády. Jednotlivým částem domu jsem následně dal patřičně chutný barevný nádech – poleva růžová, lemování kolem dveří červená apod.

1.3 Pitching

Pitching je chvíle, kterou má asi málokterý animátor v lásce. Musí na chvíli opustit svou ulitu a přesvědčit před zraky dalších kolegů a kolegyně komisi o tom, že si jeho film zaslouží finanční podporu. Přiznám se, že při vystupování před lidmi se necítím úplně ve své kůži. Na sebevědomí mi nepřidal ani fakt, že v době konání pitchingu nebyla rozpracovanost mého projektu nikterak velkolepá. Kdybych se však této akce nezúčastnil, na jakoukoliv finanční podporu bych ztratil nárok. Nezbylo tedy nic jiného, než odhodit veškeré obavy stranou a pokusit se této možnosti využít.

Byl jsem na řadě až mezi posledními. Když jsem pozoroval připravenost ostatních prezentací, poněkud jsem se zastyděl. Moje prezentace ani zdaleka nedosahovala kvality, kterou disponovaly prezentace mých kolegů a kolegyně. Jakmile jsem se dostal na řadu, představil jsem svůj projekt a nesměle požádal o osm tisíc korun převážně na kvalitní dabing. Částka to sice byla poměrně přemrštěná, nicméně raději jsem požádal o částku vyšší, nežli o částku příliš nízkou. Po pár dnech se na internetu objevilo vyhodnocení. Osmi tisícová částka se nakonec zredukovala na tři tisíce, což zpětně hodnotím, jako rozumné rozhodnutí. S finanční podporou v zádech jsem již mohl pomýšlet na profesionální dabing.

1.4 Konzultace

Nedílnou součástí tvorby jakéhokoliv školního projektu jsou pravidelné konzultace se supervizorem neboli vedoucím projektu. Vždy, když jsem tvořil nějaký důležitější animovaný film, dohlížel na mě pan Ivo Hejzman. S jeho vedením jsem byl většinou velmi spokojený, jelikož je se svým svěřencem vždy schopen vést velmi plodnou diskusi a tím jej náležitě inspirovat.

K první konzultaci došlo 8. 10. 2013 pouze prostřednictvím e-mailu. Panu Hejzmanovi jsem zaslal námět svého filmu. K němu mi napsal svůj názor a poukázal na možná nebezpečí. Nakonec však v zásadě souhlasil. K první osobní konzultaci došlo až ve středu 6. 11. 2013. Panu Hejzmanovi jsem představil první verze výtvarných návrhů a promluvili jsme si o tom, jakým způsobem chci svůj koncept uchopit. Ukázalo se, že pan Hejzman má vcelku pochopení pro moji vizi a přicházel s mnoha kreativními nápady inspirovanými dokumentem. K mému potěšení to byla konzultace nad očekávání plodná.

Spolupráce s panem Hejzmanem je většinou výborná, na druhou stranu však může být svým způsobem i poněkud nebezpečná. Pan Hejzman občas pozvolna nahlodává původní

koncept a navrhuje jiné varianty. I přes to, že tyto nápady jsou mnohdy přínosné, student se nesmí nechat strhnout všemi jeho nápady a víceméně se neustále držet svoji vize, pokud je o přesvědčený o její kvalitě.

Při konzultaci 20. 11. 2013 měl pan Hejzman velké množství připomínek. Tyto konzultační fáze, kdy je všechno špatně a mnoho věcí se musí překopat, bytostně nesnáším. Je však potřeba si jimi projít. Jedna z hlavních připomínek zněla, že jsou si postavy odborníků příliš podobné. Vzápětí navrhl, aby se rolí odborníků zhostili skuteční herci, čímž by se mi velice usnadnila práce. V tu chvíli jsem se ocitl na rozcestí. Přemýšlel jsem, zda mám poslechnout rady pana Hejzmana, podlehnout vidině usnadněné práce a vzdát se své původní vize. Po několika dnech jsem však tento návrh, který by znamenal opravdu radikální řez pro celý film, zcela zamítl. Jedním z hlavních důvodů, proč jsem chtěl dělat animovaný dokument, bylo právě animování „mluvících hlav“ s veškerou mimikou a lipsyncem a této vize jsem se nehodlal jen tak vzdát.

1.5 Animatik

Animatik je další nesmírně důležitou fází výroby. Zjednodušeně řečeno, jedná se o hlavní fáze pohybu rozložené na časové ose, to vše doplněno případným pracovním zvukem hudbou i titulky. Animátor si díky této pomůcce může udělat lepší představu o tom, jak celý příběh funguje v čase. Animatik se postupně vyvíjí. Nejprve je pomalu obohacován o další fáze pohybu, postupem času se přidávají celé naanimované, posléze vykonturované a nakonec i vykolorované záběry. To vše až do chvíle, kdy je film zcela hotov.

V programu TVP jsem nakreslil jednotlivé obrázky, představující děj příběhu, tzv. storyboard. Nakreslené obrázky jsem následně vyexportoval jako PNG sekvenci, kterou jsem následně importoval do programu AE. Abych se posunul dál, bylo nezbytně nutné vytvořit si pracovní verzi dabingu ke správnému načasování jednotlivých záběrů v závislosti na mluveném slovu.

Role hlavního a zároveň jediného dabéra jsem se zhostil osobně. Po pečlivém roztřídění komentářů pro jednotlivé charaktery jsem se zavřel v našem malém bytě a za pomoci svého nepříliš kvalitního mikrofonu nahrál jednotlivé charaktery i hlavní komentář. Původně jsem počítal maximálně se dvěma hodinami práce, nicméně celá tato akce mi nakonec zabrala celých pět hodin nahrávání. Bylo to dáno především mojí věčnou nespokojeností se svým přednesem a snahou docílit jiné hlasové polohy pro každý charakter. Když se za tím

nyňi ohlédnu, považuji to spíše za zbytečnou ztrátu času, nicméně v té době jsem ještě neměl jistotu, že se mi podaří sehnat herce pro nadabování tohoto filmu. Jedna z alternativních možností byla i taková, že si film nadabuji sám. Jednalo se tedy o jakýsi, pro mě nezbytný, trénink dabingu.

K samotnému nahrávání i editaci zvuku jsem použil program Cool Edit Pro 2.0 (dále jen CEP). Tento zvukový software sice již dlouho nepatří mezi nejnovější, nicméně ke zmíněnému účelu bohatě stačí. Všechny komentáře jsem řádně uložil a zorganizoval v jednotlivých složkách. Následně jsem v editačním programu CEP nahraný materiál poskládal takovým způsobem, aby odpovídal údajům v technickém scénáři. Po exportu zvukové stopy do formátu *wav* následoval návrat do programu AE, kam jsem tuto stopu importoval. Poté již následovala synchronizace obrazu se zvukem, k čemuž posloužila jedna z mnoha užitečných funkcí programu AE. PNG sekvence se skládá z jednotlivých obrázků poskládaných v rychlém sledu za sebou. Pokud je potřeba, aby byl jeden obrázek pozastaven na více oken, stačí na PNG sekvenci kliknout pravým tlačítkem, zvolit funkci *time* a možnost *freeze frame*. Tato funkce způsobí, že je celá sekvence flexibilní a pomocí jednoduchého klíčování je možné měnit výdrž jednotlivých obrázků i jejich sled. Na základě mluveného slova tedy bylo možné jednoduše vytvořit plnohodnotný animatik.

Plnohodnotného animatiku by však nebylo dosaženo bez pomoci patřičné hudby. Na začátku 4. ročníku jsem objevil tvorbu Kevina MacLeoda na stránkách <http://incompetech.com>. Nabízí hudbu mnoha žánrů a nálad, což se pro filmové účely skvěle hodí. Vše je poskytováno pod licencí Creative Commons, což znamená, že za určitých podmínek, které svou podstatou naplňuje i tvorba školních filmů, se může hudba užít zcela zdarma. Po několika desítkách minut hledání jsem našel dostatečné množství hudby, kterou mohl být animatik patřičně obohacen.

Stále jsem bádala nad tím, jak vizuálně pojmout úvod a závěr dokumentu. Počítal jsem s tím, že se do mluveného slova nakonec nastříhá již naanimovaný materiál. Stále mi však ve filmu chyběl motiv, který by nějakým způsobem spojil úvod se závěrem. Za tento spojující motiv jsem si nakonec zvolil knihu, která se v úvodu otevře a na závěr zavře, čímž se celý film příjemně zacyklí.

Po několika konzultacích a úpravách se animatik vyvinul do podoby náramně se blížící mým představám. Bylo tedy na čase obléknout montérky a započít dlouhou, několikaměsíční šichtu plnou kreslení a animace.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 REALIZACE

Jakmile jsou veškeré přípravné fáze filmu hotovy, následuje několikaměsíční úsilí vedoucí k tomu, aby se naplánovaný snímek zrealizoval. Animace je patrně tou nejzábavnější částí celého výrobního procesu. Ostatně, vidina vdechování života postavičkám byla jedním z hlavních důvodů, proč jsem si zvolil animaci za svůj obor.

2.1 Technika animace

Každý animátor má na výběr z docela široké palety animačních technik. S animací jsem začal až ve druhé polovině ledna, kdy jsem se připravoval na pololetní kontrolu magisterského filmu, která se konala 29. 1. 2014. Když jsem před dvěma lety pracoval na svém bakalářském filmu, v polovině ledna jsem měl již třetinu filmu naanimovanou. Tato skutečnost ve mně živila podezření, že se již takto brzy dostávám do mírného skluzu. Tento časový deficit mi však měla pomoci zneškodnit časově méně náročná technika animace.

Hned jak jsem se dostal na vysokou školu, zakoupil jsem si notebook, který mi věrně slouží již pátý rok. Tento počítač ve spolupráci s kreslícím tabletem tvoří moje malé studio animovaného filmu. Takřka všechny své filmy jsem vytvořil technikou digitálně kreslené animace. Každý, kdo se kdy setkal s technikou kreslené animace, musí uznat, že se jedná o jednu z časově náročnějších technik. Animace samotná sice netrvá příliš dlouho, nicméně následné konturování a kolorování jsou činnosti až příliš zdlouhavé. K zefektivnění výroby jsem se tedy rozhodl zkombinovat kreslenou animaci s animací ploškovou.

2.1.1 Přípravný rituál

Podobně jako když nasedáte do automobilu a před jízdou kontrolujete nastavení zrcátek, sedačky a zapnutí pásů, je dobré podobný přípravný rituál učinit i před započatím samotné animace. Především mám na mysli zajištění zálohování a pečlivou organizaci.

V průběhu práce na velkém projektu je jednou z největších nepříjemností náhlá porucha počítače. Mně se tato nepříjemnost nevyhnula jak při tvorbě bakalářského, tak ani při tvorbě magisterského filmu. Naštěstí se mi počítač tentokrát porouchal ještě v přípravné fázi, tudíž jsem jej po pár dnech v servisu mohl opět používat. Ne vždy si však počítač zvolí ten nejvhodnější čas pro poruchu, je tedy životně důležité, veškerou práci poctivě zálohovat.

Dle svých zkušeností vím, že před začátkem animace je také vhodné, vytvořit si dostatečně přehledný systém souborů pro následné ukládání. Člověk se tak vyhne zoufalému hledání

souborů pod zmatečně pojmenovanými složkami. Vytvořil jsem si tedy všechny potřebné složky jak pro záběry, tak i pro jednotlivé loutky.

2.1.2 Loutky

Základem pro ploškovou animaci jsou plošné loutky. Jako absolvent oboru Klasická animovaná tvorba jsem v době svého studia přišel do kontaktu s klasickou formou ploškové animace docela často. Loutky v klasické formě mohou být vyrobeny z jakéhokoliv plošného materiálu, převážně však z papíru. Klasické ploškové animace je docíleno manuálním pohybováním loutky pod kamerou a snímáním jednotlivých fází pohybu. Jedná se o poněkud mravenčí práci a v případě, že animátor příliš nevyvíká manuální zručností, může se pro něj taková práce stát utrpením. I přes to, že jsem vyučený truhlář, mám obě ruce levé. Z tohoto důvodu pracuji raději s ploškovými loutkami v počítači, kde lze každý neuvážený krok vzít jediným kliknutím zpět.

Jelikož jsem měl v plánu kombinovat kreslenou animaci s animací ploškovou, pro tvorbu loutek jsem zvolil počítačový program TVP. Rozhodl jsem se tak především proto, abych zamezil případné nejednotnosti linky mezi kreslenou a ploškovou animací. Počítačová výroba loutek pro ploškovou animaci je vcelku jednoduchá. Stačí nakreslit jednotlivé části těla postavy do samostatných vrstev a následně loutku vyexportovat jako soubor PSD. Pro kolorování jsem použil již výše zmiňovanou techniku. Pod jednotlivé nakreslené části postavy jsem do samostatných vrstev vložil vybrané textury, pomocí efektu *color adjust* barevně upravil do přijatelné podoby a následně nežádoucí zbytky textury umazal. K samotnému oživení loutek je ideální program AE, kam se soubor PSD posléze importuje s předvolbou *composition – cropped layers*. Tato předvolba znamená, že jednotlivé části loutky jsou automaticky ořezány podle své velikosti, což usnadňuje manipulaci s vrstvami a v neposlední řadě šetří i virtuální paměť počítače.

Loutky musí být vyhotoveny ve všech nezbytných pohledech. Nejdůležitější je frontální a profilové vyhotovení loutky. V případě, že nejsou vyhotoveny žádné mezifáze a v animaci se mění frontální pohled na profilový, dochází k nepříjemnému skoku. V případě Jeníčka a Mařenky jsem si pouze s těmito základními pohledy nevystačil. Proto jsem jejich nejdůležitější části (hlava, tělo) opatřil mezifázemi a posléze je vyexportoval jako PNG sekvenci. Jelikož v případě souboru PNG nelze provést import do programu AE s předvolbou *cropped layers*, jednotlivé vrstvy jsem musel před exportem ořezat ručně v programu TVP. V programu AE již stačilo jen použít funkci *time – freeze frame* a roztáhnout vrstvu po celé

délce časové osy. Díky funkci *time* bylo možné pomocí jednoduchého klíčování měnit jednotlivé pohledy dané části těla. Výhod funkce *time* jsem využil také v mnoha dalších případech, například při animaci kousání a rozhlížení se.

Aby loutka v programu AE správně fungovala, je nezbytné upravit kotevní body jednotlivých vrstev. Kotevní bod neboli *anchor point* je jakýmsi středem vrstvy, kolem kterého se odehrávají veškeré prováděné úpravy (rotace, změna velikosti, změna pozice apod.). V případě animace loutky je tedy vhodné kotevní body u většiny vrstev přemístit do pozice kloubů. Dalším krokem při tvorbě loutky je navázání jednotlivých částí těla na sebe, k čemuž slouží funkce *parent*. Tento velice užitečný pomocník způsobí, že když se hýbe jedna vrstva, hýbou se společně s ní i veškeré další vrstvy k ní navázané.

2.1.2.1 Animace loutek

Pokud jsem si myslel, že tvorba filmu technikou ploškové animace bude procházka růžovým sadem, byl jsem rychle vyveden z omylu. Vrstev, které jsem používal k animování, bylo opravdu mnoho a bez řádné organizace by byla práce nesmírně složitá, ne-li takřka nemožná. Byl to daleko větší nápor na přemýšlení, než jaký jsem zažil při tvorbě kreslené animace. V případě kreslené animace jsem mnohdy jen bezmyšlenkovitě seděl a kreslil, nicméně v tomto případě to již nebylo možné. Na druhou stranu, alespoň jsem si neustálým procvičováním mozkových závitů uchovával svěží mysl.

Samotná animace spočívá v klíčování parametrů jednotlivých vrstev. Vrstvy mohou měnit pozici, rotaci, velikost a průhlednost. Díky tomu, že jsou k sobě části loutky prostřednictvím funkce *parent* navázané, se animátorovi velice usnadní práce. Další funkcí, kterou jsem při animování hojně využíval, byla funkce *puppet*. Díky ní lze provádět tvarové deformace vrstev, což jsem využil například u jemné animace rukou či vlasů. Při animaci je nutné brát v ohledu především temporytmus, který chce animátor filmu propůjčit.

Aby se animátor neztratil v moři všemožných vrstev, je výhodné animovat postavy v samostatných kompozicích a až posléze tyto kompozice poskládat v jeden celek představující záběr. Jakmile jsem měl již několik záběrů hotových, v kompozici s animatikem jsem postupně skládal hotové záběry za sebe, díky čemuž jsem měl okamžitou kontrolu nad svým filmem.

Ve snaze ušetřit co nejvíce času jsem se snažil o to, abych zbytečně nedělal jeden úkon vícekrát, než bylo potřeba. Například kompozici s naanimovanou chůzí jsem využil ve více záběrech.

Práci jsem si pečlivě naplánoval tak, abych vše včas stihnul. Bohužel, jak už to tak bývá, se i ty sebelepší plány nakonec mohou pokazit. Krom toho, že trpím na občasné migrény, které mě pokaždé vyřadí z provozu minimálně na jeden den, mi práci zkomplikovala také poměrně dlouhotrvající nemoc doprovázená zánětem spojivek. Každý, kdo někdy trpěl zánětem spojivek, si patrně dokáže představit, jak nepříjemné může být jakékoliv delší koukání do světla, počítačový monitor nevyjímaje. Přibližně na týden jsem tedy musel práci omezit. To pochopitelně znamenalo, že jsem svůj plán musel nastalé situaci přizpůsobit. Nějaký odklad termínu pro odevzdání práce by ze zdravotních důvodů patrně možný byl, nicméně za celou dobu studia jsem vždy vše včas odevzdal a tuto bilanci jsem si rozhodně nechtěl pokazit svojí závěrečnou prací.

2.1.3 Odborníci

Tvorba loutek odborníků probíhala obdobně jako u tvorby loutek ostatních postav. Místo jednotlivých částí těla jsem se však zaměřil na jednotlivé části hlavy a obličeje, jelikož mimika při animování těchto charakterů měla hrát důležitou roli. Nakreslil jsem tedy do samostatných vrstev hlavu, nos, oči, obočí, uši, vlasy, vrásky na čele a v neposlední řadě ústa. Ústům se musí v případě lipsyncu věnovat zvláštní péče, jelikož je třeba nakreslit všechny nezbytné fáze úst během mluvení. Jedná se především o samohlásky A, E, I, O, U a dále také některé souhlásky, konkrétně F, M a případně i L. Tyto fáze následně mohou zastoupit všechna ostatní písmena. [2] Abych nemusel neustále kreslit fáze úst pro každou postavu zvlášť, u všech postav jsem použil stejné fáze, pochopitelně s drobnými úpravami. Následně jsem rozfázoval také oči, vrásky na čele a na základě lipsyncu také tváře postav. Po nakreslení následoval export statických vrstev do formátu PSD a ořezaných rozfázovaných vrstev do jednotlivých PNG sekvencí. Všechny tyto vrstvy jsem poté importoval do programu AE a znovu složil do příslušné podoby. Stejně tak jako u předešlých loutek jsem upravil kotevní body vrstev a pomocí funkce *parent* na sebe jednotlivé vrstvy navázal. Následně jsem, stejně jako v předcházejících případech, použil svoji oblíbenou funkci *time – freeze frame* na všechny PNG sekvence, což umožnilo následnou animaci lipsyncu a ostatní mimiky přesně dle mluveného slova.

Jelikož animace je z velké části hlavně o pozorování, před samotnou animací „mluvících hlav“ jsem se opět na okamžik vrátil k dokumentárním filmům, abych co nejdříve zachytil pohyb vyprávějících aktérů. Jak jsem předpokládal, krom samotného lipsyncu zde budou hrát významnou roli také mrkání a pohyby obočí. Dále jsem zaregistroval nepatrné pohyby hlavy v průběhu mluvení.

V hlavě se mi zrodila vcelku jasná představa animace, které jsem měl v úmyslu dosáhnout. Abych tuto vizi naplnil, rozhodl jsem se animovat ve 3D módu, kterým program AE disponuje. Díky tomuto módu jsem mohl pohybovat všemi vrstvami ve třech dimenzích. Například hlavou odborníka jsem mohl kývat nejen ze strany na stranu, ale také dopředu a dozadu. Aby loutka dostala prostorovější ráz, nos oči a obočí jsem posunul po ose z lehce dopředu, uši naopak dozadu.

Již v průběhu těchto úkonů jsem se obával, že plošnost vytvořených loutek mi nedovolí vytvořit animaci podle mých představ. Po pár zkouškách se mé obavy naplnily. Zatímco například u lékaře byl výsledek vcelku přijatelný, v případě postav psychologa a právníka, podobné pokusy o animaci ve třech dimenzích naprosto selhaly. Musel jsem tedy nalézt způsob, jak u všech odborníků dosáhnout dojmu poloplastičnosti.

Možné řešení mne napadlo poměrně záhy. Každou vrstvu jsem zkopíroval, posunul po ose z před vrstvu původní a pomocí maskování vybral potřebnou část vrstvy. Okraje masky jsem posléze změkčil pomocí užitečné funkce *feather*. Nově vzniklou vrstvu s maskou jsem následně znovu zkopíroval, posunul opět lehce kupředu a pomocí funkce *expansion* zmenšil vybranou část masky. Veškeré vrstvy jsem na sebe patřičně navázal pomocí funkce *parent*. Díky tomuto postupu nakonec vznikla jakási verze poloplastické loutky, která již vcelku dobře fungovala ve třech rozměrech. Tento způsob úpravy jsem nakonec použil v některých záběrech i u Jeníčka, Mařenky a Ježibaby. Loutka se sice mohla kolem své osy otáčet přibližně pouze o 30°, aby stále působila trojrozměrně, nicméně to pro mé účely naprosto stačilo. K samotné animaci odborníků jsem potřeboval už pouze finální dabing postav.

2.1.3.1 Dabing

Díky pitchingu konaném v prosinci jsem měl na výrobu filmu finanční podporu ve výši 3000 korun. Peníze jsem měl v úmyslu vynaložit výhradně na kvalitní herce, kteří by mi namluvili jednotlivé komentáře. Původně byla moje vize taková, že by každá postava byla namluvena jiným člověkem. Nakonec jsem však svůj původní plán poněkud přehodnotil.

Ostatně, bylo by to plýtvání penězi a nevyužití potenciálu, kterým profesionální herci disponují. Plánovaný počet pěti herců jsem tedy zredukoval na tři. Jeden herec na dabing hlavního komentáře a každý ze zbývajících dvou herců by si vzal na starost dva odborníky.

V polovině ledna přišel e-mail od pana Gregora obsahující seznam kontaktů na studenty oboru produkce. Ze seznamu jsem si vybral studentku 2. Ročníku Lucii Jánovou a okamžitě ji kontaktoval. Domluvili jsme si schůzku, na které jsme probrali veškeré podrobnosti. Jelikož většinu práce zastanu sám, můj projekt nevyžaduje žádné složité produkční úkony. I to byl jeden z důvodů, proč již tak dost zaneprázdněná Lucie souhlasila se spoluprací. Jejím hlavním úkolem bylo především kontaktovat herce.

K nahrávání jsem krom herců potřeboval také nějakého šikovného zvukaře. Již na začátku roku jsem se setkal s Josyfm Šenkýřem, který na FMK studuje obor zvuk. Nezávazně jsme se domluvili na budoucí spolupráci ohledně mého magisterského filmu. Byl jsem rád, že si náš rozhovor i po pár měsících pamatoval, a když bylo potřeba, ochotně spolupracoval.

Jakýsi rychlý herecký casting jsem provedl prostřednictvím oficiálních stránek Městského divadla Zlín, které obsahují profily jednotlivých herců i s ukázkami jejich vystoupení. Na základě zhlédnutí výkonů jednotlivých herců jsem se rozhodl pro tři jména – Zdeněk Julina, Ivan Řehák a Roman Blumaier. Zdeněk Julina a Ivan Řehák na mě zapůsobili už svým samotným vzezřením. Dýchal z nich charakter, který jsem si představoval u odborníků vystupujících v mém filmu. Pana Blumaiera jsem osobně viděl hrát ve zlínském divadelním klubu Dílna 9472 a velice se mi líbila jeho hravost, jistota a sebevědomí. Byl jsem tedy přesvědčen, že hlavní komentář bez potíží zvládne. K mé spokojenosti, všichni tři herci souhlasili se spoluprací. Prostřednictvím Lucie Jánové jsem pochopitelně hercům poskytl nezbytné materiály k seznámení se s filmem, aby měli představu, co je čeká.

Natáčení proběhlo ve středu 26. 3. 2014. Pan Julina byl na řadě v 9:00 jako první. Do studia dorazil přesně na čas. Na jevišti dokáže působit velmi seriózně a právě proto jsem si ho vybral pro namluvení právníka a psychologa. Seznámil jsem jej se svojí vizí a díky jeho profesionalitě bylo vše během patnácti minut natočeno přesně podle mých představ.

Jako druhý se do studia dostavil pan Řehák v 11:00. Ani on se s námi dlouho nezdržel, jelikož během pár chvil naprosto dokonale nadaboval lékaře a architekta. Vše šlo lépe, než jsem čekal. Dle mých zkušeností je takřka pravidlem, že se při každém natáčení něco pokazí. Tentokrát tomu tak nebylo a vše šlo až podezřele hladce.

Zbývalo již pouze namluvit hlavní komentář, k čemuž jsem si vybral pana Romana Blumaiera. Pan Blumaier je velice sympatický mladý člověk. Nakonec se však ukázalo, že s dabingem patrně nemá velké zkušenosti. V jeho přednesu se nacházelo až příliš mnoho artikulačních chyb, jejichž odstraňování by zabralo příliš mnoho času. Ani jeho samotný projev mě nepřesvědčil. Charisma, kterým pan Blumaier disponuje na jevišti, se v nahrávacím studiu bohužel neprojevovalo. Po několika pokusech jsme nahrávání museli ukončit a já pomalu začal přemýšlet o tom, jak tento omyl napravit.

Toto bylo jedno z největších poučení, kterého se mi v průběhu tvorby magisterského filmu dostalo. Uvědomil jsem si, že chyba nebyla v panu Blumaierovi, nýbrž ve mně. Měl jsem se před nahráváním s herci alespoň jednou setkat naživo a přesvědčit se o tom, zda typologicky sedí do mého záměru. Každopádně brečet nad rozlitým mlékem nemělo smysl a tak nezbývalo, než nastalou situaci co nejelegantněji vyřešit.

Hned druhý den jsem zašel se svým problémem za panem Hejcmanem a otázel se, zda by mi hlavní komentář nahovořil on. Pan Hejcman disponuje velice příjemným, takřka warietovským, hlasem a přednesem, byl jsem tedy přesvědčen, že by se jednalo o sázku na jistotu. Tou dobou měl pan Hejcman bohužel potíže s chrupem, které způsobovaly nepřeslechnutelný problém se sykavkami. Pan Hejcman mě neustále přesvědčoval, abych si hlavní komentář namluvil sám, jelikož se mu velice líbil můj pracovní dabing. Abych se přiznal, trpím jistou averzí vůči svému hlasu, a proto jsem tuto možnost považoval za tu úplně nejkrajnější.

Znovu jsem tedy využil služeb svojí produkční, a požádal jí, aby zkusila oslovit pana Ludka Randára, který na univerzitě vyučuje dabing. K mému velkému překvapení pan Randár souhlasil se spoluprací a já se mohl těšit na skutečně profesionální dabing hlavního komentáře.

Nahrávání komentáře bylo domluveno na 17. 4., 17:00. Do studia jsem dorazil cca v 16:45. Josyf Šenkýř již byl na místě a vše bylo připraveno k nahrávání. Pan Randár dorazil přesně na čas. Po ujasnění pár detailů se mohl přesunout rovnou do nahrávací komory. Když jsme však chtěli nahrávat, ukázalo se, že to s onou deklarovanou připraveností není tak růžové, jak se původně zdálo. Technika ve zvukovém studiu začala zlobit, a jakmile začal pan Randár mluvit, z reproduktorů se neozývalo vůbec nic. Josyf nás však ujistil, že signál z mikrofону funguje, tudíž se vše může bez problému nahrát. Jelikož reprobedny nefungovaly, musel jsem stát hned vedle pana Randára a režirovat jej přímo v nahrávací komoře.

Byly to sice poněkud polní podmínky, nicméně díky profesionalitě pana Randára bylo vše během patnácti minut hotovo a já byl s jeho výkonem velmi spokojen. Bohužel jsme si kvůli nefunkčním reproduktorům nemohli nahraný materiál zkontrolovat, musel jsem tedy s napětím čekat, až si komentář poslechnu doma. Jakmile jsem si však nahraný materiál pustil, ke svému rozčarování jsem zjistil, že je nahrávka podezřele málo hlasitá. Okamžitě jsem tento problém zkonzultoval se svým zvukařem. Nakonec se mé obavy potvrdily. I on musel konstatovat, že je celá nahrávka nepoužitelná.

Nakonec tedy opravdu přišla na řadu krajní varianta. Komentář jsem si musel nahovořit svépomocí. Této možnosti jsem se chtěl za každou cenu vyhnout. Jelikož nejsem profesionální herec, obával jsem se, že se můj amatérský komentář nebude příliš snoubit s profesionálními komentáři herců.

2.1.3.2 Animace odborníků

I přes nastalé komplikace pro mě v danou chvíli byla nejdůležitější skutečnost, že díky skvěle namluveným komentářům odborníků se mohu směle pustit do animace mluvících hlav. Audio stopy jsem nahrál do programu AE a vložil je do kompozic s připravenými loutkami odborníků. Díky aplikované funkci *time* na ústa loutek, jsem mohl postupně editovat lipsync. Po dokončení lipsyncu jsem všechny klíče *time remap* zkopíroval a vložil do vrstev, které měly být synchronní s ústy. Posléze jsem se zaměřil na pohyb hlavy. Výrazné pohyby hlavy jsem vytvořil na základě mluveného slova a o jemné pohyby během mluvení se již postarala funkce *wiggler*. Tuto funkci jsem použil především na rotaci v ose *x*, *y*, *z*. Posléze přišla na řadu mimika zahrnující v sobě mrkání, pohyby obočí a vrásek na čele. Animace odborníků mi nakonec zabrala necelých pět dní práce. Po dokončení animace jsem jednotlivé kompozice s odborníky vložil do patřičného prostředí. Nakonec jsem použil také novou vrstvu *light*, která celou kompozici osvětluje a vrhá za odborníky jemný stín.

2.1.4 Orgány

K tomu, abych mohl animovat orgány, jsem si musel, podobně jako při psaní komentáře, osvěžit svoje znalosti z anatomie. Teprve poté jsem se mohl pustit do kreslené animace žaludku v programu TVP. Je vcelku příjemné na chvíli si odpočinout od ploškové animace a vystřídat ji animací kreslenou. Ovšem představa, že bych celý svůj film měl dělat kreslenou animací, mi připadala poněkud strašidelná s ohledem na přibližující se termín ode-

vzdání. V komentáři se vysvětluje příčina kručení v břiše. Po dokončení žaludku jsem tedy musel také vytvořit jeho průřez, aby bylo do žaludku během vysvětlování vidět. Do žaludku jsem přikreslil žaludeční šťávy a také bubliny představující plyny. Vše jsem následně taktéž rozhybal technikou kreslené animace. Posléze jsem žaludek a jeho průřez exportoval zvlášť jako PNG sekvence, abych je po importu do programu AE opět spojil dohromady.

Bylo třeba dokreslit i ostatní orgány nacházející se kolem žaludku. V programu TVP jsem tedy vytvořil játra, slinivku, žlučník, tlusté střevo a plíce. Následně jsem nakreslil i mozek a ledviny, o kterých se komentář taktéž zmiňuje. Činnost ledvin jsem zanimal prostřednictvím funkce *puppet* v programu AE.

2.1.5 Kniha

Pro animaci knihy jsem měl původně v úmyslu zvolit techniku kreslené animace. Po vyzkoušení mi však toto animační pojetí nesedělo s celkovým rázem filmu. Nakonec jsem se tedy rozhodl zvolit jinou cestu. Nejdříve jsem v programu TVP nakreslil všechny potřebné části knihy, které jsem opatřil příslušnou texturou. Vrstvy s částmi knihy jsem vyexportoval jako PSD a provedl import do programu AE. U všech vrstev jsem zapnul 3D mód a poté složil jakýsi 3D model knihy. Po úpravě kotevních bodů se kniha dala otevírat a zavírat. K animaci již stačilo pouze „zaklíčovat“ na časové ose ty správné hodnoty rotace a pozice. Posléze jsem přidal novou vrstvu *camera*, pomocí které jsem byl schopen vytvořit rychlou jízdu do obrázku v otevřené knize. Celou kompozici jsem osvětlil vrstvou *light*.

V úvodu a závěru se dále objevuje i listování knihou. Toho jsem docílil opět v programu AE. Nejdříve jsem vytvořil PNG obrázky jednotlivých stránek. Stránky jsem doplnil screenshotem z filmu a textem z pohádky O Jeníčkovi a Mařence. Následně jsem PNG obrázky importoval do kompozice s knihou, přepnul je do 3D módu a umístil na příslušné místo. Vždy bylo třeba na sebe umístit přední a zadní část stránky, aby se při otáčení dosáhlo oboustranného dojmu. Ve chvíli, kdy se stránka otáčela, mi však vadila její nepodajnost. Potřeboval jsem při otáčení stránek nějakým způsobem docílit jejich ohýbání. Každou stránku jsem třikrát zkopíroval a pomocí maskování rozdělil na tři části. Následně jsem přesunul kotevní body na spoje jednotlivých částí stránek a pomocí funkce *parent* je k sobě navázal. Po úpravě stránek zbývala již pouze samotná animace, která proběhla opět pomocí jednoduchého klíčování. Stejně jako v předchozích případech, i zde jsem nakonec k osvětlení využil vrstvu *light*.

Poslední animace týkající se knihy spočívala v detailní jízdě kamerou po textu. Výňatky z knihy jsem umístil na texturu papíru. Poté již stačilo všechny vrstvy přepnout do 3D módu, vložit novou vrstvu kamery a s její pomocí uskutečnit požadovanou jízdu. Kamera se v textu soustřeďuje na jména Jeníček a Mařenka a také na poněkud diskutabilní označení hlavních aktérů – zlá čarodějnice a nebohé děti.

2.1.6 Pozadí

Několika řádky se zmíním ještě o pozadí. Víceméně vše důležité již bylo napsáno v kapitole o výtvarných návrzích. Jelikož byly veškeré potřebné části lesa vytvořeny, mohl jsem si v kompozici složit takřka libovolný les. V něm jsem posléze pomocí bílé vrstvy *solid* a maskování dotvořil paprsky světla. V kompozici s lesem byl možný volný pohyb kamerou, díky čemuž jsem například vytvořil úvodní rychlý nájezd na děti. Jednotlivé části lesa se daly použít jako pozadí ve všech exteriérových lokacích, což mi nesmírně usnadnilo práci.

Během filmu se vystřídá den, podvečer a noc. Tyto denní doby jsem od sebe musel patřičně odlišit. K tomu posloužil efekt *color toner* v programu AE. Podvečer jsem opatřil oranžovým nádechem a noc zase nádechem modrým.

2.2 Postprodukce

2.2.1 Export

Práce s jednotlivými kompozicemi v rámci programu AE je z mého pohledu nesmírně praktická a pohodlná. Jednotlivé kompozice s naanimovanými záběry se dají skládat za sebe a jakákoliv změna v jednotlivých kompozicích se okamžitě promítne i v kompozici finální bez zdlouhavého renderování. Export videa v takovémto stavu je však nakonec poněkud náročný na virtuální paměť počítače. Na to jsem přišel již při exportu filmu pro pololetní kontrolu rozpracovanosti magisterského projektu. Exportovaný animatik obsahoval pouze pár hotových záběrů, i přes to však export trval poměrně dlouho. Aby toho nebylo málo, těsně před koncem exportu program AE ohlásil chybu a render se nedokončil. Bylo mi tedy jasné, že se nakonec nevyhnu exportu záběrů do nekomprimovaného formátu PNG, který se posléze dá zpracovávat s minimální ztrátou kvality. Díky tomuto převodu a nahrazení původních kompozic PNG sekvencemi se virtuální paměti počítače pochopitelně uleví. Místo mnoha vrstev, ze kterých se kompozice jednotlivých záběrů skládají, totiž editační program zpracovává za každý záběr pouze jednu vrstvu PNG sekvence.

2.2.2 Střih, zvuk a hudba

Film *Kauza perník* stojí po zvukové stránce především na hudbě a dabingu. Bylo však jisté, že ruchy a zvuk prostředí celý film příjemně oživí. Necelé dva týdny před odevzdáním jsem se dozvěděl o velké časové vytíženosti svého zvukaře. Vypadalo to dokonce tak, že na můj film nebude mít vůbec čas. Aby se zvučení mohl alespoň průběžně věnovat, musel jsem mu zaslat čistý střih co nejdříve. Z důvodu nedostatku času jsem byl tedy nucen nastříhat si film svépomocí. K této činnosti jsem použil opět program AE. Vyexportované záběry ve formě PNG sekvencí jsem opětovně importoval do AE a posléze jsem záběry postupně skládal za sebe a stříhal na základě mluveného slova.

Okamžitě po dokončení střihu a následném pracovním exportu videa do formátu wmv jsem film zvukaři odeslal. Mile mě překvapilo, že i přes svoji časovou vytíženost na něm začal poměrně brzy pracovat a práce na filmu jej vcelku bavila.

Dne 12. 5., tedy čtyři dny před termínem odevzdání, jsme konečně nahráli i hlavní komentář. Nahrávání se odehrálo v Josyfově bytě, kde sice nebylo příliš mnoho potřebného klidu, nicméně i přes to se nám podařilo vcelku přijatelnou nahrávku pořídit. Ihned poté jsme provedli synchronizaci hlavního komentáře s obrazem a domluvili se na drobných úpravách ruchů. Požádal jsem Josyfa, aby se postaral i o editaci hudby, která byla v pracovní verzi videa poskládaná poněkud dřevorubeckým způsobem. Pro můj film jsem si vybral již dříve zmiňovaný hudební doprovod od Kevina MacLeoda. Hudba hraje v dokumentárních filmech především roli podkresovou, šlo tedy především o správný výběr hudby, který by podtrhoval danou náladu. Nakonec jsem se rozhodl použít stejnou hudbu jako v animatiku.

2.2.3 Titulky

Animátor by měl vždy věnovat patřičnou péči také úvodním a závěrečným titulům. Jelikož se kvapem blížil termín odevzdání, neměl jsem čas na příliš mnoho kreativity. Zvolil jsem tedy pro sebe tu nejschůdnější cestu. Pozadí titulků tvoří textura s kousky perníku. V závěrečných titulcích se na pozadí krom perníku objevují také kapky krve. Za font jsem si zvolil tučné písmo *Berlin Sans FB*. Vytvořil jsem pás titulků, který jsem rozpohyboval na základě závěrečné hudby. Do kompozice jsem také vložil vrstvu kamery, kterou jsem následně lehce roztřásl pomocí funkce *wiggler*. Nakonec jsem přidal ještě novou vrstvu *light*, která titulky náležitě osvětlila.

2.2.4 Finální export

Okamžitě poté, co jsem od Josyfa obdržel hotový zvuk, jsem se mohl pustit do finálního exportu. Ten jsem provedl opět v programu AE. Pro export jsem použil kodek H.264 s následujícím nastavením:

Formát: 1280 x 720

TV standard: PAL

Frame rate: 25 fps

Pixel aspect ratio: square pixels

Profile: High

Level: 5.1

Bitrate encoding: CBR

Bitrate: 6 Mbps

Parametry zvuku jsem upravil na 44100 kHz, 16 Bit, stereo a poté již stačilo pouze naposledy kliknout na tlačítko *render*.

2.2.5 Plakát

Povinnou součástí odevzdávaného materiálu je také plakát. Ten jsem vytvořil poměrně jednoduše v programu Adobe Photoshop CS4. Jako pozadí jsem použil texturu, kousky perníku a kapky krve, tedy prvky vyskytující se i na pozadí titulků. Horní část plakátu jsem opatřil nápisem Kauza perník, magisterský film Pavla Jindry. Prostřední část je vyhrazena obrázku s frontálním pohledem na Jeníčka a Mařenku v lese. Tento obrázek jsem olemoval screenshoty z filmu. Spodní část plakátu je věnována roku a místu výroby. Jednotlivé části jsou od sebe odděleny bílými pruhy.

ZÁVĚR

Přibližně po osmi měsících se konečně podařilo můj magisterský projekt dokončit. Ty nejdůležitější fáze výroby, nastalé problémy a jejich řešení jsem se pokusil alespoň částečně obsáhnout v odstavcích této práce. Nyní se mi vkrádá otázka: Je to film přesně podle mých představ? Mým záměrem bylo vytvořit humornou parodii na dokumentární film. Prvky dokumentární parodie se ve filmu vskutku objevují, nicméně do jaké míry je snímek Kauza perník humorný budou muset posoudit až samotní diváci. Je zcela pochopitelné, že po každodenním zabývání se tímto projektem jsem v tomto ohledu ztratil veškerou soudnost, vyřknout tedy nějaký objektivní soud nad svým filmem momentálně vskutku nemohu. Jsem však rád, že i přes mé občasné pochybnosti a nastalé komplikace bylo možné celý projekt dotáhnout včas do přijatelného konce. Snad bude výsledek přijatelný i pro hodnotící komisi a magisterský titul nakonec opravdu získám.

Nesnažil jsem se za každou cenu diváka oslnit dech beroucím výtvarnem či úžasnou animací. Jelikož chápu animovanou tvorbu jako jakousi syntézu všech možných oborů z oblasti filmového průmyslu, soustředil jsem se především na to, aby film fungoval jako celek. To se mi, jak doufám, nakonec podařilo. Dozajista se na něm dá nalézt velké množství nedostatků, ale to je svým způsobem dobře. Alespoň mám stále na čem pracovat.

Za svým pětiletým působením na zlínské univerzitě jsem tedy učinil doslova pohádkovou tečku. Zbývá mi už snad dodat pouze jedině. Zazvonil zvonec a pohádky je konec.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Londýn: Faber and Faber, 2001. ISBN: 0-5712-0228-4.
- [2] WHITAKER, Harold, John HALLAS a Tom SITO. *Timing for Animation*. 2. vyd. Burlington, USA: Elsevier, 2009. ISBN: 978-0-240-52160-2.
- [3] THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.
- [4] GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů*. Praha: SUN, 2007. ISBN 978-80-86965-28-4.
- [5] MEYER, Trish a Cris MEYER. *Adobe After Effects: výukový průvodce tvorbou videoefektů a animací*. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2500-7.
- [6] NICHOLS, Bill. *Introduction to Documentary*. 2. vyd. Indiana: Indiana University Press, 2010. ISBN 978-0-253-22260-2.
- [7] *Journal of Film and Video: The Animated Text: Definition*. Illinois: University of Illinois, 2011, roč. 63, č. 2. ISSN 19346018.
Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/10.5406/jfilmvideo.63.2.0003>
- [8] Trestní zákoník: Zákon č. 40/2009 Sb. HAVIT, s.r.o. *Bussiness center.cz* [online]. © 1998 - 2014 [cit. 2014-05-13].
Dostupné z: <http://business.center.cz/business/pravo/zakony/trestni-zakonik/>
- [9] Trestní zákon: Zákon č. 140/1961 Sb. HAVIT, s.r.o. *Bussiness center.cz* [online]. © 1998 - 2014 [cit. 2014-05-13].
Dostupné z: http://business.center.cz/business/pravo/zakony/trestni_zakon/

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

TVP Počítačový program TV Paint Animation

AE Počítačový program Adobe After Effects

PSD Photoshop document

PNG Portable Network Graphic (přenosná síťová grafika)

CEP Cool Edit Pro - počítačový program pro nahrávání a editaci zvuku

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

PŘÍLOHA P II: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

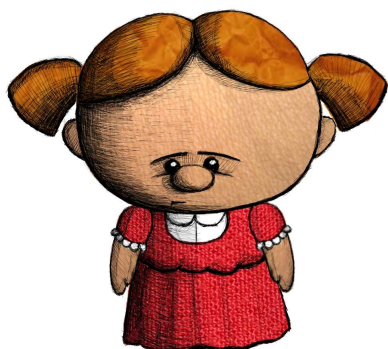
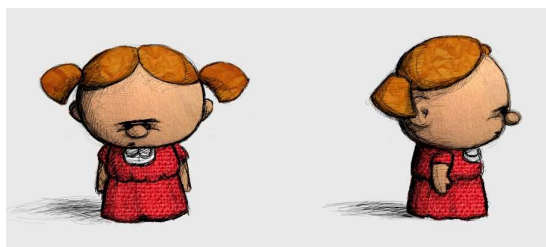
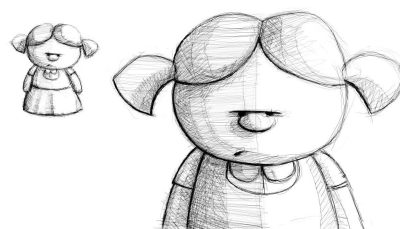
PŘÍLOHA P III: UKÁZKY Z FILMU

PŘÍLOHA P IV: PLAKÁT

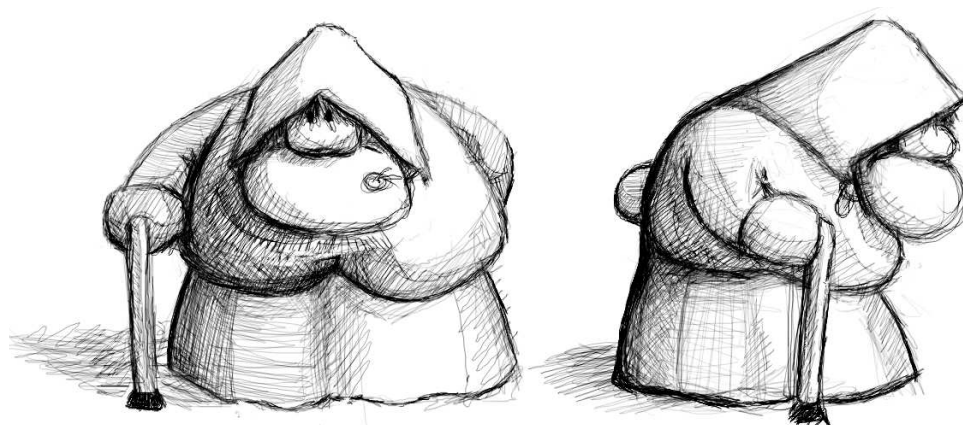
PŘÍLOHA P I: VÝTVARNÉ NÁVRHY

1 CHARAKTERY

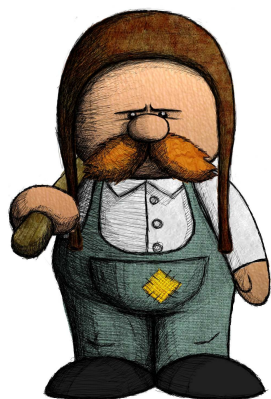
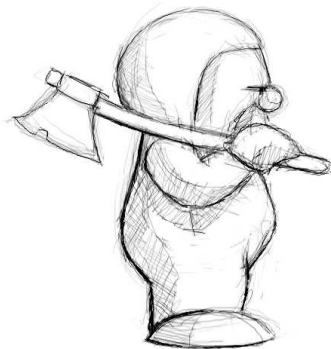
1.1 Vývoj Jeníčka a Mařenky



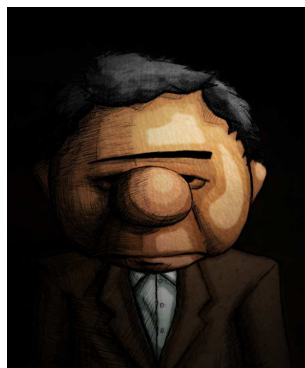
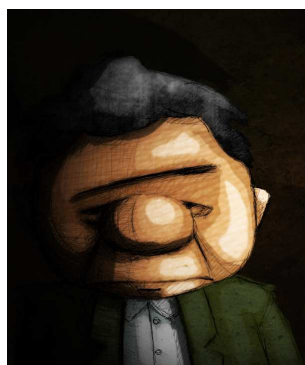
1.2 Vývoj ježibaby



1.3 Vývoj otce

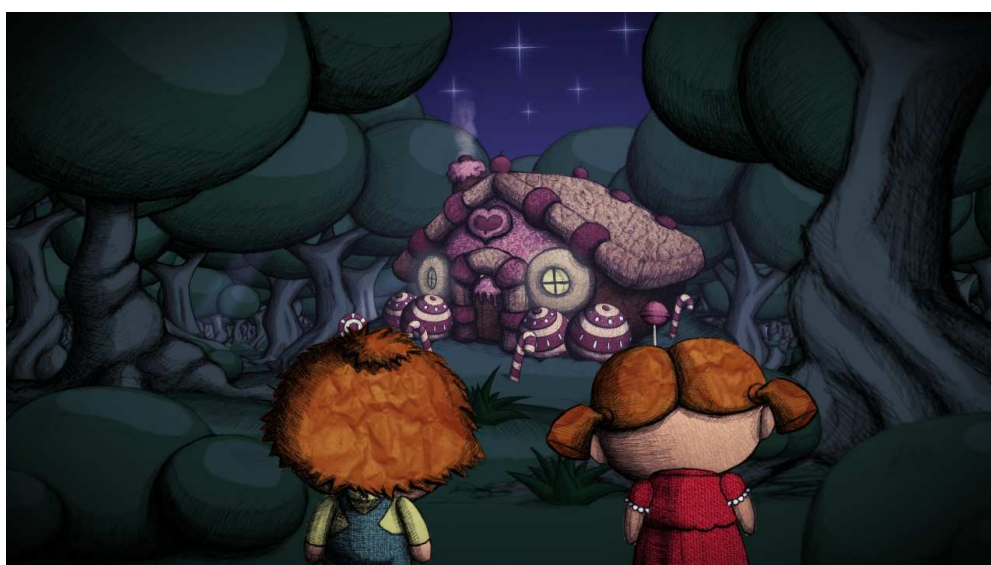
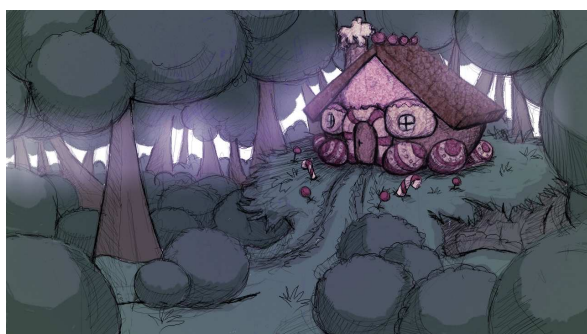


1.4 Vývoj odborníků

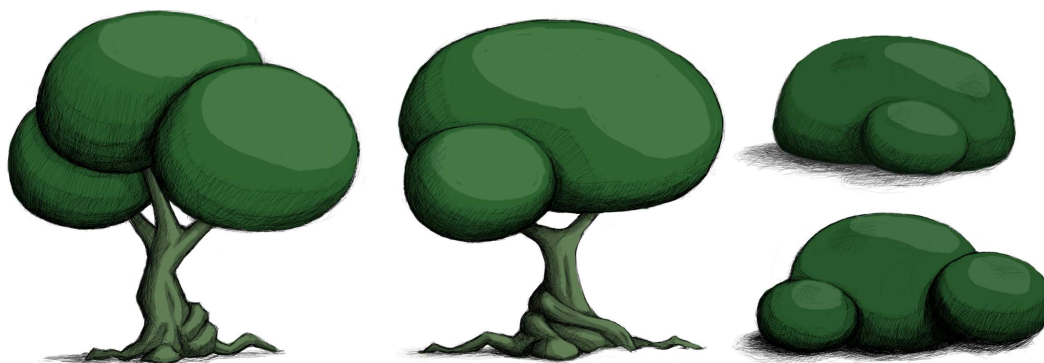
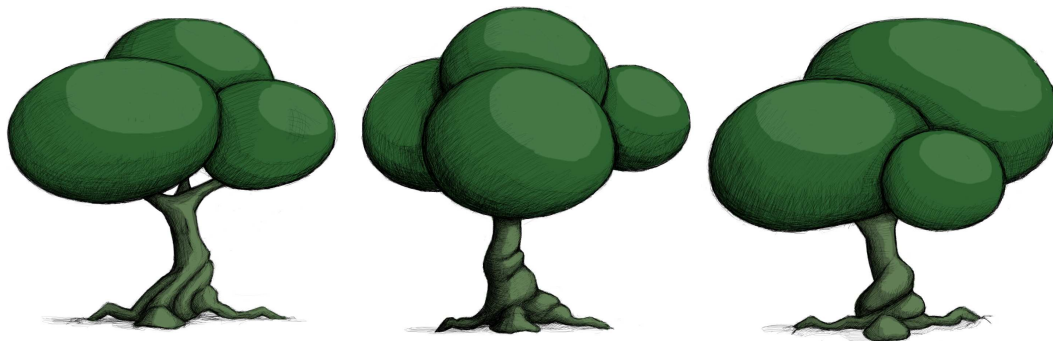


2 PROSTŘEDÍ

2.1 Vývoj chaloupky a lesa




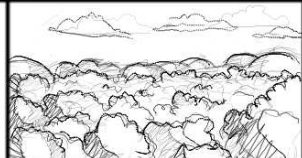


Výtvarné návrhy



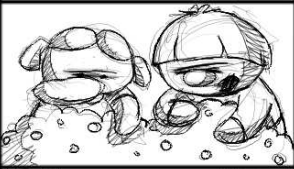
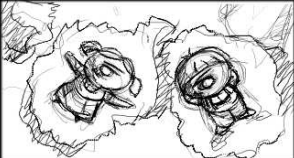
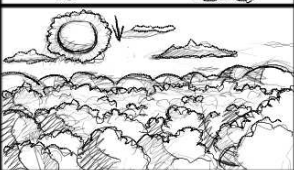

PŘÍLOHA P II: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

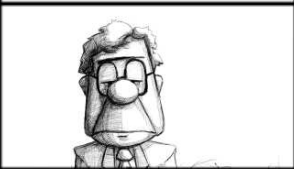



Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
	Před titulky klasický dokumentární sestřih a předmluva.	Vypravěč: Jeníček a Mařenka. Dvě děti, které se ztratily v lese. Musely čelit nástrahám lesní divočiny i ohavným praktikám zlé čarodějnice. Jako zázrakem se jim podařilo		Napínavý, tajemný hudební podkres ve stylu dokumentárních filmů	
		traumatický zážitek přežít Je však všeobecně uznávaná interpretace celé události správná? S pomocí renomovaných odborníků se do celé kauzy pokusíme vnést světlo.			





	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
x					
1. x		Záběr na panorama listnatého lesa...			lesní atmosféra
2. x		Otec s dětmi kráčí lesem, děti kolem něj hyperaktivně skáčou a dovádějí.	Vypravěč: Děti si jednoho krásného dne vyšly s otcem na pracovní procházku do lesa.	poklidná, zkoumavá	Dovádění dětí, lesní atmosféra kroky
3. x		Otec vybírá stromy k těžbě	Vypravěč: Zatímco se otec začal věnovat těžbě dřeva...		lesní atmosféra kroky

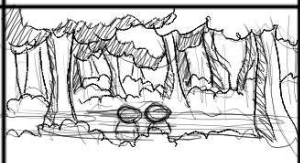

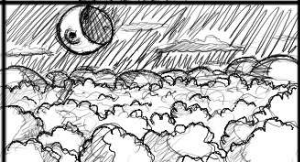
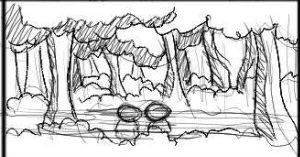
Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
4.		Děti se pouští do lesních plodů. PC	Vypravěč: ...děti se pustily do sběru lesních plodů.		dětská radost lesní atmosféra kroky mlaskání
5.		Děti leží v mechu a usínají. C	Vypravěč: Po očesání posledního keře děti propadly odpočinkovému pokušení.		lesní atmosféra
6.		Chvilkové zrychlení času Slunce klesá nad obzor. C			lesní atmosféra zvukový efekt zrychlení času
7.		Děti se probouzí a hledají otce. C	Vypravěč: Po probuzení se děti ze všech sil snažily nalézt otce. Na usilovné volání však nikdo neodpovídal. Po otci jakoby se slehla zem.	znepokojivá, tajemná	lesní atmosféra, volání dětí kroky


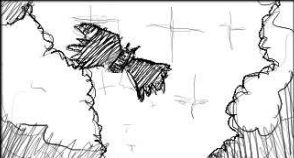


	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
8.		Psycholog vysvětluje, co se stalo s otcem. PD	Psycholog: Výchova dvou hyperaktivních dětí byla pro chudého dřevorubce příliš velké břemeno.		atmosféra místnosti
9.		Flashback - děti skáčou kolem otce... PC			zvukový efekt - flash, dovádění dětí, kroky, lesní atmosféra
10.		Pomalý nájezd na otcův apatický obličej. Tiky v oku. PC - PD			dovádění dětí, kroky, lesní atmosféra
11.		PD	Psycholog: Z tohoto důvodu se rozhodl pro poněkud radikální krok.		zvukový efekt - flash, atmosféra místnosti

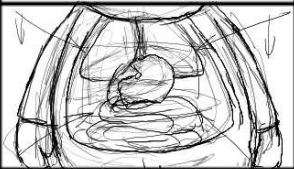



Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
12. x		Otec zběsile prchá C			kroky, lesní atmosféra
13. x		Právník hodnotí počínání otce z trestně právního hlediska. PD	Právník: Opuštění dítěte je trestným činem, za který otci hrozí šest měsíců až tři roky odnětí svobody.		atmosféra místnosti
14. x		Záběr na děti, rychlý odjezd do hloubi lesa, stříh do tmy PC - C	Vypravěč: Děti se pomalu smiřují se skutečností, že jsou ztraceny v lese.	po stříhu do tmy klid.	lesní atmosféra, zvukový efekt odjezdu
15. x		Děti kráčí lesem, po chvíli se kamera zastaví... C	Vypravěč: Ztracené děti musí co nejdříve nalézt cestu z lesa.	tajemná, znepokojivá	lesní atmosféra, kroky





	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
x		...zrychlení času, děti vychází z obrazu vpravo, vchází do něj zleva. C	Vypravěč: Chodí však neustále dokola.		zvukový efekt zrychlení času
16. x		Psycholog vysvětluje efekt bloudění... PD	Psycholog: Ve stereotypním prostředí velmi snadno dochází k dezorientaci.		atmosféra místnosti
17. x		Slunce klesá za obzor, vychází měsíc. C			zvukový efekt zrychlení času
18. x		Děti stále bloudí. Čas se opět zpomalí. C		tajemná, znepokojivá	zvukový efekt zrychlení času, noční atmosféra lesa, kroky





Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
19.		Děti kráčí lesem, rozhlíží se.	Vypravěč: Se setměním se začínají ozývat i strašidelné zvuky."		noční atmosféra lesa, kroky
x		PC			
20.		Záběr z pohledu dětí do koruny stromů, proletí netopýr.			noční atmosféra lesa, kroky, průlet netopýra
x		C			
21.		Svitící oči v pozadí, děti projdou přes záběr. Zahoukání sovy, zavýti vlka.			noční atmosféra lesa, kroky, houkání, vyti
x		PC			
22.		Záběr na Jeníkův obličej...	Jedním z těchto zvuků je i zvuk Jeníčkova břicha.		noční atmosféra lesa, kroky, kručení v břiše
		PD			




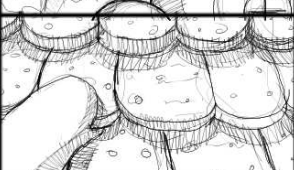
	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
		...jízda na Jeníčkovo břicho.	Když je žaludek prázdný, vyšle signál do mozku. Mozek začne stimulovat zaživací svalstvo, což se projeví rytmickým vlněním stěn orgánů		zvukový efekt rychlého pohybu kamery
		PD			
		Nájezd na žaludek, vysvětlení záhadného akustického úkazu - kručení v břiše.	trávicí soustavy V prázdném žaludku se krom trávicích šťáv nachází také všemožné plyny. Ty svým pohybem vytvářejí specifický zvuk známý jako kručení v břiše.		mlaskání žaludku kručení
		PD - D			
23.		Záběr zpět na Jeníkův obličej.			noční atmosféra lesa, kroky, kručení
x		PD			
24.		Záběr na obličej Mařeny.			noční atmosféra lesa, kroky, kručení
x		PD			





Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
25. x		Psycholog vysvětluje vliv hladu na psychiku. PD	Psycholog: Hlad způsobuje změny nálady...		atmosféra místnosti
26. x		Mařena začne protivně křičet. PD			noční atmosféra lesa, kroky, křik
27. x		Další poznatek psychologa. PD	Psycholog: ...a umocňuje frustraci.		atmosféra místnosti
28. x		Jeník vztekle rozkopne houbu. C			noční atmosféra lesa, kroky, křik, rozkopnutí


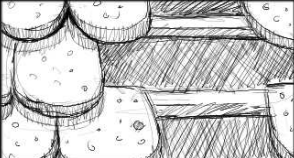


	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
29. x		Psycholog uzavírá první část dokumentu. Poté přichází na řadu klasické dokumentární shrnutí. PD	Psycholog: Pokud si chtějí zachovat zdravý rozum, musí urychleně vyhledat pomoc.		atmosféra místnosti
30. x		Děti vylézají ze křoví... C	Vypravěč: Když už situace vypadá beznadějně...		noční atmosféra lesa, kroky
31. x		...a objevují prazvláštní budovu. C	Vypravěč: ... děti objevují pozoruhodný dům.		noční atmosféra lesa,
32. x		Děti se nadšeně usmějí. PC	Vypravěč: ... Konečně záchrana.		noční atmosféra lesa,


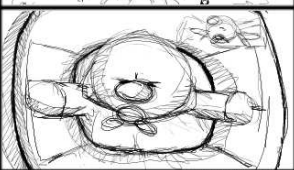


Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
33. x		Děti přichází k domu... C			noční atmosféra lesa,
34. x		...Jeník chytá za kliku, místo toho aby otevřel utrhne kliku a pochutná si na ní. PD	Vypravěč: Ale místo toho, aby děti v chaloupce vyhledaly pomoc, začaly na ni hodovat.	akční, útočná	noční atmosféra lesa, vytrhnutí kliky, mlaskání
35. x		Děti lezou na střechu. C			noční atmosféra lesa, lezení
36. x		Začnou loupat perníček. D			noční atmosféra lesa, loupání perníku

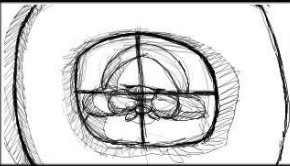
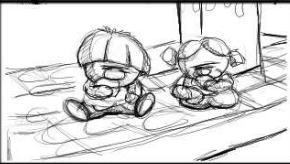


	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
37. x		Mařena se cpe... PD		akční, útočná	mlaskání
38. x		...Jeník se cpe... PD			mlaskání
39. x		Psycholog říká svůj názor na konzumaci chaloupky. PD	Psycholog: Konzumace cizích domů je zkrátka nevychovanost.		atmosféra místnosti
40. x		Mařena kouše do komína. PD			křoupání, mlaskání





Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
41.		Architekt vysvětluje neblahý vliv dětí na perníkové domy. PD	Architekt: Podobně jako dřevostavbám škodí dřevokazní škůdci...	akční, útočná	atmosféra místnosti
42.		Perníková krytina postupně mizí. D	Architekt:... perníkostavbám škodí malé děti.		loupání,
43.		Jeník se láduje. PD	Právník: Konzumace perníkového stavení se dá klasifikovat jako poškození cizího majetku.		mlaskání
44.		Právník hodnotí konzumaci chaloupky z hlediska trestné právního. PD	Právník: Trestní sazba činí až jeden rok odnětí svobody.		atmosféra místnosti


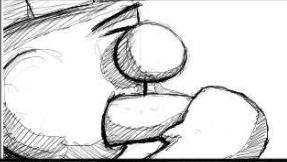
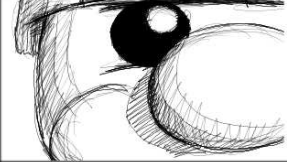

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
45.		Děti běhají kolem domu a ujdají z chaloupky. C		akční, útočná	
46.		PC	Vypravěč: Pojídání budovy znepokojilo majitelku domu. Na dotaz kdopak mi to loupe perníček,...	hudba utichne	otevření okna, skřehotání
47.		Děti přestávají konzumovat dům a vydávají se za větříček. C	Vypravěč: ... děti lživě odpovídají, to je jenom větříček.		odpovídání dětí (žvatláni) odpovídání dětí (žvatláni)
48.		Psycholog komentuje vztah dětí ke lži. PD	Psycholog: Se lží ty děti evidentně nemají sebemenší problém.		atmosféra místnosti



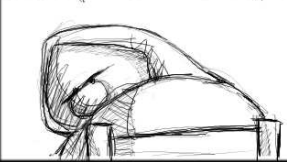

Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
49. x		Žena zavírá okno a vrací se do domu. PC	Vypravěč: Poté, co za sebou důvěřivá žena zavře okno,...		zavření okna
50. x		Děti pokračují v konzumaci. C	Vypravěč:...děti drze pokračují v konzumaci budovy.	hudba se opět rozjede akční, útočná	
51. x		Mařena se láduje... PD	Vypravěč: Ještě si však neuvědomuji, jak fatálně tato požívatina...		
52. x		...Jeník se láduje... PD	Vypravěč:...ovlivňuje jejich organismus.		

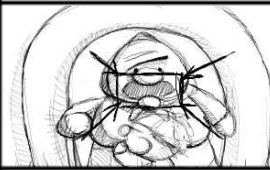



	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
53. x		Lékař komentuje vliv sacharidů na dětský organismus. PD	Lékař: Když hyperaktivním dětem poskytnete přístup k většímu množství cukru, je to jako když do ohně nalijete benzin.	akční, útočná	
54.		Záběr na Jeníkův obličej, jíзда dolů na břicho, rychlý nájezd do Jeníkova těla. PD			
x		Nájezd na nadledviny. D	Vypravěč: Cukr v těle stimuluje činnost nadledvin. Ty začnou ve větší míře vyměšovat hormon adrenalin,		
55. x		adrenalin se rozšiřuje do krevního oběhu. D	Vypravěč: který způsobuje zvýšení agresivity.		


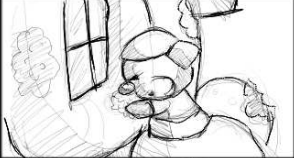


Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
56. x		Architekt se zmiňuje o impregnačních látkách obsažených ve stavebním materiálu. PD	Architekt: Aby stavební materiál obstál proti povětrnostním vlivům, musí projít řádnou povrchovou úpravou. V impregnačních	akční, útočná	
57. x		Jeník si pochutnává na naimpregnované dobrotě... D	nátěrech bývají jako rozpouštědla použity též takové látky." mimo jiné také Methylbenzen, známější pod názvem Toluen. Vypravěč: Zatímco si děti		
58. x		Což má nezanedbatelný vliv na jeho chování. Jeníkovi se zvětší zorničky. VD	pochutnávají na perníkovém stavení, do těla se jim pomalu dostávají chemické látky způsobující paranoii, halucinace a nezvladatelné zlobení.		
59. x		Lékař komentuje zfetovanost dětí. PD	Lékař: Bez nadsázky můžeme prohlásit že ty děti byly sjeté perníkem.		


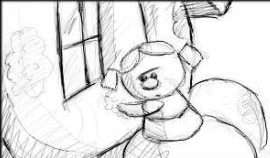


	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
60. x		Děti hodují na chaloupce. C		akční, útočná	
61. x		Ládující se Mařena s perníkem v ruce proběhne pod oknem... Nájezd do okna... PC	Vypravěč: Dle dostupných zdrojů se majitelka domu chystala děti sníst.		
61. x		...na obličej ježibaby. PC	Vypravěč: Je však toto tvrzení pravděpodobné?		
62. x		Lékař vyvrací tezi, že by Ježibaba chtěla děti sníst. PD	Lékař: Musíme si položit zásadní otázku:		

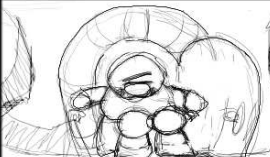

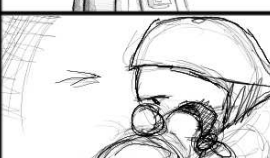

Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
63. x		Ježibaba otevře dveře chaloupky, kolem dveří probíhá ládující se Jeník... Ježibaba zírá, otevírá ústa. Čas se zastaví, nájezd na nedokonalý chrup Ježibaby. PC	Lékař: Měla žena chrup v takové kondici, aby byla schopna kvalitně požvýkat adolescenta či malé dítě?	akční, útočná	
64. x		PD	Lékař: Odpověď zní NE!		
65. x		Psycholog upozorňuje na další lež. PD	Psycholog: Vše nasvědčuje tomu, že ty děti opět lhaly.		
66. x		Jeník odkulí čokoládové vejce a ochutnává zeď domu. C	Vypravěč: Šokovaná žena zjišťuje, že její dům pomalu mizí v žaludcích dvou nezbedných strážníků.		

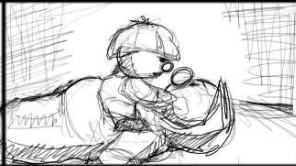



	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
67. x		Ježibaba se otočí na druhou stranu... PD		akční, útočná	
68. x		A spatří Mařenu okusující okenice. C			
69. x		Jakmile Jeník znovu probíhá kolem Ježibaby, ta jej chytne za ruku, vytrhne mu z ruky kus domu a plácne jej přes zadek. C	Vypravěč: Nakonec se rozhodne zakročít a ochránit svůj majetek.		
70. x		Přísně hledí na Jeníka. PD		Hudba utichne	


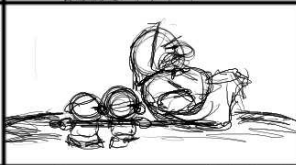


Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
71. x		Jeník překvapeně zírá na majitelku perníkové chaloupky. PD			
72. x		Mařena taktéž zírá na celou situaci. C			
73. x		Vyjádření psychologa PD	Psycholog: Když se malému, zřetovanému dítěti pokusíte upřít sladkost, nastane teror.		
74. x		Po boku Jeníka se objeví Mařena. Obě děti se tváří našťvaně. PC		akční, útočná	





	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
75. x		Pouští se do Ježibaby, zatlačí ji do domu, Mařena ostražitě zavře dveře. C		akční, útočná	
76. x		Lékař komentuje útok dětí. PD	Lékař: Těm dětem naprosto přeskočilo.		
77. x		Ježibaba křičí, děti útočí. PD			
78. x		Komentář psychologa k útoku dětí. PD	Psycholog: Ta paní si prošla naprostým peklem.		





Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
79. x		Jeník sedí na Ježibabě a mlaská ji s tvářema		akční, útočná	
		PC			
80. x					
		PD			
81. x					
		PD			
82. x		Mařena bere lopatu, otevírá pec a zamíří ke kameře...			
		C			




	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
83. x		Právník hodnotí útok dětí.	Právník: Útok byl proveden rychle a efektivně	akční, útočná	
		PD			
84. x		Děti běží s Ježibabou na lopatě.			
		C			
85. x		Detail na ječící Ježibabu			
		PD			
86. x		Rychlý nájezd do otevřené pece...			
		C			

Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
87. x		Záběr na komín, ze kterého vyjde černý oblak dýmu. PC		Hudba utichne	Zvuk oblaku vycházejícího z komína.
88. x		Lékař komentuje následky pobytu v peci. PD	Lékař: Dlouhodobé pečení je neslučitelné se životem.		prostředí místnosti
89. x		Právník hodnotí vhození do peci z hlediska trestně právního. PD	Právník: Přiložením ženy do peci se pachatelé dopustili trestného činu vraždy. Trestní sazba 10 - 18 let odnětí svobody.		prostředí místnosti
90. x		Záběr do rozpálené peci skrz zamřížovaná dvířka. PD			ohně

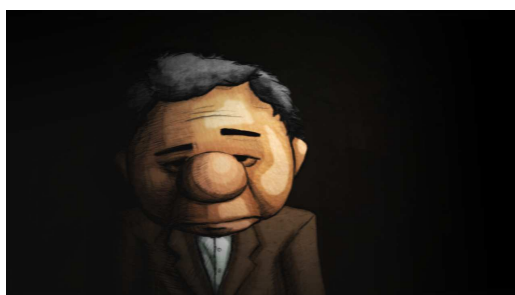
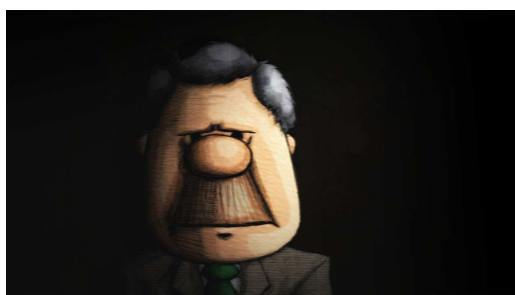
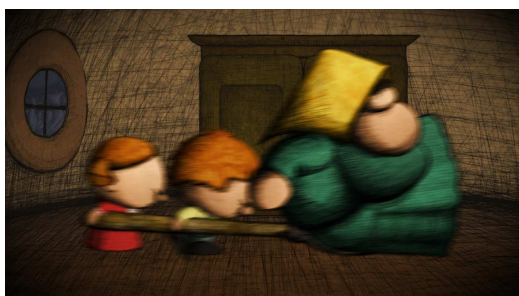
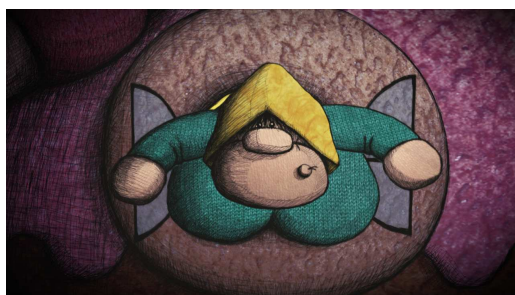
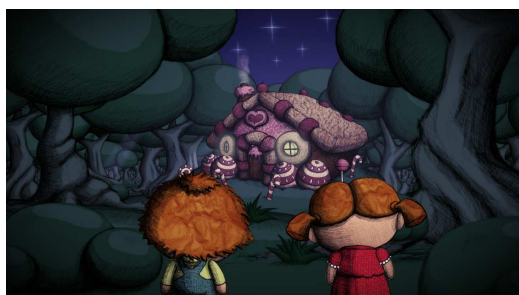
	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
91. x		Záběr na děti hledící do ohně. C	Vypravěč: Tím však zlobení dvou perníkem povzbuzených uličníků neskončilo.	akční, útočná	
92. x		Záběr zevnitř skříně, otevrou se dveře. PC	Vypravěč: Před tím, než děti z místa činu utekly, nestyděly se prohledat chaloupku...		vrzání dveří
93. x		Jeník otevírá truhlu uvnitř. Truhla je plná cenností. PD			
94. x		Děti odchází z chaloupky, nesou si truhlu plnou cenností C	Vypravěč: ... a ukrást perly a drahokamy o vysoké nominální hodnotě.		

Technický scénář

	Obraz	Děj	Dialog	Hudba	Ruchy
95. x		Právník hodnotí zcizení cenností z hlediska trestné právního. PD	Právník: V tomto případě hovoříme o trestném činu krádeže. Trestní sazba 6 měsíců až 3 roky odnětí svobody.		
96. x		Psycholog zmiňuje asociaci mezi lhaním a krádežím.. PD	Psycholog: Potvrzuje se, že kdo lže, ten i krade.		
	Závěrečné shrnutí - rychlý střih-výběr již vytvořených záběrů+efekty.		Vypravěč: Konzumace budovy, chladnokrevné přiložení důchodkyně do pece, krádež. Dají se tyto skutky považovat za hrdinské? Patrně nikoliv. Ukazuje		
x		U poslední věty záběr na zamračené obličej dítěte, rychlý odjezd, střih do tmy, závěrečné titulky.. PC - C	se, že i pohádky mají mrazivá tajemství. Foto je jedno z nich. Jeníček a Mařenka patří mezi nejzákeřnější psychopaty pohádkové historie.	akční, epická, vrcholící	

PŘÍLOHA P III: UKÁZKY Z FILMU

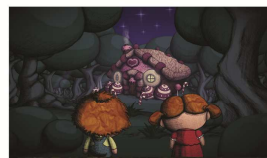
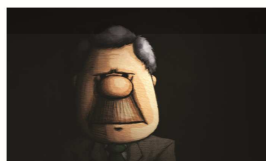
Ukázky z filmu



PŘÍLOHA P IV: PLAKÁT

KAUZA PERNÍK

Magisterský animovaný film Pavla Jindry



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

© 2014