

Hrůza v tónu gramofónu
Dokumentace přípravy, realizace
diplomové práce a rešerše

BcA. Martina Tomková

Diplomová práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Martina Tomková**
Osobní číslo: **K17348**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

2. praktická část:
Hrůza v tónu gramofónu – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

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

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 90 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 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. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

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

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

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

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

Seznam doporučené literatury:

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001. ISBN 978-0571202287.
GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4
DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Vyd. 2. Praha AMU 2007. 180 s. ISBN 978-80-7331-091-2
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. Albatros Plus. ISBN 978-807-3312-176.
DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu – Minimum z historie české animace. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4

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

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

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2019**

Termín odevzdání diplomové práce: **10. srpna 2020**

L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Martina Tomková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Cílem diplomové práce je zhotovení krátkého animovaného filmu s libovolnou tematikou. Na filmu jsem spolupracovala se Zuzkou Čupovou a Kryštofem Ulbertem. Dílo nese název Hrůza v tónu gramofónu, a jeho proces mapuji ve dvou částech této teoretické části. V první se zaměřuji na přípravu, inspiraci, téma a rozbor filmu. Praktická část poté popisuje samotnou realizaci, a následnou postprodukci. Text doprovází nejen inspirační obrázky, ale také fotografie pořízené ze zákulisí.

Klíčová slova: animovaný film, kubismus, avantgarda, Voskovec & Werich, gramofon, lupiči, duchové, klobouk, mafie, tanec, hudba, swing

ABSTRACT

The main aim of the diploma thesis is to make a short animated film on random topic. I collaborated on the film with Zuzana Čupová and Kryštof Ulbert. Our work is called Old Gramophone's Ghostly Tones. I map the process in two parts of this theoretical part. In the first, I focus on the preparation, inspiration, theme and analysis of the film. The practical part describes production and postproduction. The thesis includes inspiring pictures and behind the scene photos.

Keywords: animated film, cubism, avant-garde, Voskovec & Werich, gramophone, robbers, ghosts, hat, mafia, dance, music, swing

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D., panu Hejcmanovi a Robertu Lencovi za čas a cenné rady při tvorbě. Největší dík patří Zuzce a Kryštofovi, bez nichž by tento film nikdy nevznikl. Dále děkuji všem, kdo se na filmu jakýmkoli způsobem podíleli. Paní Čechákové za ochotu a trpělivost, a v neposlední řadě své rodině a přátelům, kteří mě po celou dobu podporovali.

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

Ve Zlíně dne 9. 8. 2020

BcA. Martina Tomková

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PREPRODUKCE.....	11
1.1 PŘÍPRAVA	11
1.1.1 Rozhodnutí práce ve skupině, kurz Anomalia	11
1.1.2 Ostatní nápady a náměty	16
1.2 HLAVNÍ TÉMA A PŘÍBĚH FILMU	16
1.3 INSPIRAČNÍ ZDROJE TECHNICKÉ A POHYBOVÉ	18
1.3.1 Max Fleischer a jeho inovativní technologie	18
1.3.2 Pohybové inspirace.....	21
1.4 ROZBOR FILMU.....	22
1.4.1 Žánr a publikum	22
1.4.2 Charakteristika postav.....	22
1.4.3 Prostředí a atmosféra	26
1.4.4 Výtvarné řešení.....	28
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	31
2 PRODUKCE.....	32
2.1 TVORBA LOUTKOVÉHO POZADÍ.....	32
2.2 PRŮBĚH REALIZACE	36
2.1.1 Rozvržení úkolů ve skupině	36
2.3 ZVUKOVÁ SLOŽKA	38
2.3.1 Historie zvuku v kinematografii.....	39
2.3.2 Hudba v animovaném filmu – filmy Walta Disneyho a bratří Fleischerů	39
2.3.3 Zvuková složka v našem díle	41
3 POSTPRODUKCE.....	45
ZÁVĚR.....	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	47
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	49
SEZNAM PŘÍLOH	51

ÚVOD

Ve své teoretické práci ke krátkému animovanému filmu *Hrůza v tónu gramofónu* se budu zabývat cestou, která vedla od počátku první myšlenky až po odevzdání hotového filmu. K němu nás vedou hned tři cesty – tři práce, které se na něj dívají ze tří různých pohledů. Jsem přesvědčená, že každá z nich je naprosto odlišná, a dohromady spolu vytvoří komplexní celek, ze kterého se čtenář dozví nejen všechny podrobnosti ohledně filmu, ale především o jeho tvůrcích, kteří do svých prací vložili vlastní zkušenosti, zajímavosti, a svůj osobní postoj. Tato práce je zaměřena především na samotnou realizaci filmu. Zabývá se aspekty, které z mého pohledu hrají důležitou roli. Úskalími, jimiž jsme prošli, a popisuje úkoly, na nichž jsem se podílela. Nejedná se o vědecký výzkum, naopak je určena především běžnému divákovi, jež se o práci zajímá, chce jí lépe porozumět a dozvědět se více o realizaci animovaného filmu jako takového.

Princip animovaného filmu je založený na nedokonalosti lidského oka. Při rychlém sledu obrázků jdoucích po sobě vzniká iluze plynulého pohybu. Animovaný film lze rozdělit na několik základních druhů. Mezi ty nejběžnější patří kreslený film 2D (ručně nebo počítačově zpracovaný), stop motion (papírkový, loutkový, plastelínový či poloplastický) a dnes stále populárnější 3D animace. My ve své práci využívali především techniku počítačového 2D filmu, ale technicky jsme zabloudili i do dalších odvětví. [1]

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PREPRODUKCE

Pojem preprodukce chápeme jako přípravné stádium výroby filmu. V animovaném filmovém průmyslu zahrnuje tato fáze především tvorbu scénáře a storyboardu, hledání rešeršů a inspiračních zdrojů, uchopení výtvarného řešení, a v neposlední řadě také rozvržení úkolů mezi animační tým. Preprodukční část tvůrcům může zabrat několik měsíců až let, v závislosti na rozsáhlosti projektu. Obecně by se dalo říct, že je to nejdelsí, ale také nejdůležitější část tvorby. Proto se i já budu touto částí ve své teoretické práci zabývat nejvíce. [2]

1.1 Příprava

1.1.1 Rozhodnutí pracovat ve skupině, kurz Anomalia

Již v posledním ročníku bakalářského studia jsme spolu se Zuzkou Čupovou a Kryštofem Ulbertem uvažovali nad vytvořením společné diplomové práce. Nevzpomínám si, kdo s tímto nápadem přišel první, nicméně jsme od určité doby brali budoucí projekt jako projekt týmový. Chtěli jsme si vyzkoušet práci ve skupině, která je pro naši profesi do budoucna velmi důležitá. Pokud se člověk nevydá cestou autorských filmů, u kterých všechny profese zastane sám, potom je umění spolupráce velmi důležitou složkou. V každém animačním studiu je tým lidí, kteří mají svou danou profesi. Character designer, animátor, střiháč, zvukař, atd. Zkrátka profesí nejen u animovaného filmu je spousta, a každý dělá to, co je mu nejbližší a v čem je nejlepší. Proto i pro nás bylo zásadní, si co nejdříve udělat obrázek o tom, kdo bude zastávat jakou roli. Jelikož se jedná o magisterský film, zvukovou a střihovou stránku jsme nechali v rukou odborníků, a spolupracovali se studenty naší fakulty.

Naše trojice si na začátku sestavila list výrobních činností. Zde jsme zapsali vše, na čem bychom se rádi podíleli, a na čem naopak méně. Dalo by se říct, že jsme se trefili do černého. Relativně všechny části byly pokryté a bylo tak hned zřejmé, kdo se do čeho pustí. Ve stejné sestavě jsme už spolupracovali hned na několika projektech a myslím si, že domluva byla vždy snadná a práce příjemná.

Se Zuzkou jsme sdílely v minulosti několik projektů. Od ilustrací, prostorové tvorby až po animaci. Je hodně cílevědomá a výtvarně je mi obrovskou inspirací. Před každou dlouhodobější spoluprací je nutné si uvědomit, jestli se na druhého můžeme stoprocentně

spolehnout a předat na něj zodpovědnost. Věděla jsem, že s ní mohu počítat. V minulosti byl náš postup vždy takový, že Zuzka skicovala, navrhovala postavy a prostředí, a já následně dokončovala, vybarvovala, u animace dokreslovala mezifáze, čistou linku, a komunikovala se zadavateli zakázek. Tento postup se nám osvědčil. Vždy jsme se dokázaly domluvit a výsledek se vydařil. Jak se dá čekat, jelikož jsme se spolu znaly již z dřívějšíka, vždy když byl na ateliéru skupinový projekt, automaticky jsme se k sobě připojily. Do jedné z prvních týmových prací jsme přibraly i Kryštofa, a tak se z nás stala trojice téměř po celou dobu studia. Snad až na pár výjimek jsme od té doby vždy pracovali v této sestavě. Kryštof je člověk, který v naší skupině chyběl. Má realistický pohled na věc, dokáže nás zarazit nebo odradit od někdy až příliš komplikovaných a zbytečných věcí, a umí zefektivnit a zrychlit výrobu. Celou dobu nás popoháněl a snažil se, abychom měli hotovo co nejdříve. Vybrat správné lidi, s nimiž je práce v týmu přínosná, není vůbec jednoduché. Zvláště když je v sázce tak rozsáhlý a dlouhodobý projekt, jako je magisterský film. Proto bych jim chtěla i touto cestou poděkovat za píli a nadšení, díky němuž mě práce celou dobu bavila a nestála se mi přítěží.

Dalším důvodem proč jsme se do filmu pustili společně, byla naděje, že ve větší skupině bychom mohli dosáhnout lepších výsledků. Nespoleháli jsme na to, že ostatní udělají práci za nás, ale pro mě osobně byla tíha práce mnohem snesitelnější, ve srovnání s bakalářským filmem. Vědomí, že na to nejsem sama, a že pokud půjdu špatným směrem, bude mě mít kdo zastavit a ukázat mi správnou cestu, pro mě bylo po psychické stránce zásadní. Byli lidé, kteří nás od práce ve skupině spíš odrazovali, ale také ti, kteří nás od začátku podporovali. Pokud jde o mě, největší obavy jsem měla z toho, aby nám projekt nepřerostl přes hlavu, nezasáhl tak do osobního života, a přátelských vztahů. Nelze tvořit film s někým, s kým si nemáte co říct a nesdílíte spolu názory. Doufala jsem, že se po celou dobu dokážeme domluvit a nehádat, budeme k sobě upřímní, ale i kritičtí. Jak praví jedno přísloví – „Víc hlav víc ví“ - doufala jsem, že tomu tak bude i v tomto případě. Ve skupině se dá lépe vyhnout chybám. Zároveň však bylo riziko, že se film nepovede a práce všech tak může přijít vniveč.

V prvním ročníku navazujícího studia jsme se přes rok občas setkali, abychom se pobavili o nápadech a námětech, které nás napadly. Především jsme ale řešili techniku, jakou bychom chtěli zpracovávat a zakomponovat do 2D kreslenky, se kterou jsme počítali jako s hlavním zpracováním. Uvažovali jsme nad ploškovým filmem, poloplastickou animací, ale ustálili jsme se nad technikou rotografie. Částečně jsme zvažovali i loutkový film, který je

sice mnohem náročnější, ale tato představa nás lákala už jen z toho důvodu, že jsme ještě nic podobného nezkoušeli. Byla to poslední možnost vytvořit si zcela vlastní film, kdy budeme mít zajištěný prostor na jeho tvorbu, a možnost konzultovat s pedagogy a odborníky, kteří na loutkovém filmu pracovali ve Zlíně ještě za éry Karla Zemana či Hermíny Týrlové.

Musím říct, že scenáristika nepatří mezi mé silné stránky. Vše, co se týká přípravné fáze, vymýšlení zápletky a příběhu je pro mě ta nejtěžší a nejméně zábavná část nejen v animaci, ale také u ilustrací, komiksů a podobně. U každého zadání úkolu či zakázky mi v prvních chvílích naskočí vize postav, prostředí, výtvarné stylizace nebo tématu, které bych chtěla zpracovat. S dotvářením příběhu je to už horší. Mnohem více se do toho musím dotlačit, a myslím, že to často jde i poznat na výsledku. Uvážu se pouze na jeden nápad a snažím se příběh vytvořit z něj. Tím nedám dostatečný prostor pro nové, možná i lepší myšlenky. Jak zní poslední bod desatera Jana Švankmajera – pravidlo, na které bych měla při své tvorbě více myslet a aplikovat jej.

„Dej vždycky přednost tvorbě, kontinuitě vnitřního modelu nebo psychickému automatismu před nápadem. Nápad – a to i ten nejlepší – nemůže být dostatečným motivem k usednutí za kameru. Tvorba není potáčení se od nápadu k nápadu. Nápad má své místo v tvorbě teprve v okamžiku, kdy máš téma, které chceš vyjádřit, plně zažité. Teprve pak přijdou ty správné nápady. Nápad je součástí tvůrčího procesu, nikoliv impulzem k němu.” [3]

I z tohoto důvodu jsem měla v této fázi preprodukce pocit, že se do práce nezapojuji tolik, jak bych chtěla. Zuzka s Kryštofem pro mě byli jako studna, která chrlí jeden nápad za druhým, a já jsem se v nich často topila. Než jsem si vůbec dokázala představit některý z nich, hned jej vystřídal jiný, a já se tak nedokázala s nimi ztotožnit a dál je rozvíjet. Na druhou stranu je ale technika brainstormingu právě při takových skupinových projektech efektivní. Je lepší mít z čeho vybírat a nedržet se striktně jednoho námětu.

Touto fází jsme procházeli na jaře roku 2018, pořádně se však celý kolotoč rozjel až v létě téhož roku v Litomyšli. Tohle malebné východočeské město hostí již několik let Anomalii. Jedná se o šestitýdenní intenzivní kurz pro animátory pod vedením profesionálů z nejznámějších světových studií. Anomalia je zaměřená hned na několik kurzů. Každý z nich trvá vždy 2 týdny, a je pod vedením jiného mentora. Naší skupině byla nabídnuta účast na kurzu Story Lab, který byl toho roku v režii Roberta Lence. Robert Lence během své dlouhé kariéry pracoval jako scenárista a konzultant pro nejvýznamnější animační

studia jako jsou Disney, Pixar a Dreaworks. Jeho filmová tvorba zahrnuje snímky Kráska a zvíře, Lví král, Život brouka či Toy Story, vůbec první celovečerní snímek vyrobený kompletně pomocí 3D animace. Působil také na akademické půdě Cal Arts. Především to však byl moc milý pán, jehož zásluhou jsme scénář filmu za krátký čas posunuli o obrovský kus kupředu. V mnoha ohledech nás inspiroval a navedl na správné otázky. [4]

Ze zkušeností studentů, kteří již kurz v minulosti navštívili, jsem měla o Anomalii před odjezdem smíšené pocity. Jelikož je zaměřená na 3D animaci, možná bývalým účastníkům nedala tolik co nám. Část animátorů sem jezdí pouze jako jakási pomocná síla do neznámého týmu. Na místě pak vymýšlejí zcela nový projekt, ve kterém fungují jako výtvarníci. Jelikož naše trojice ale už měla víceméně jasno v tom, co potřebujeme za daný čas vyřešit, intenzivní práce nad scénářem nám přišla neskonale vhod. Myslím si, že právě účast na Anomalii nám velmi pomohla a můj nerozhodný postoj k celému tomuto kurzu se vyjasnil. Litomyšl je krásné, a umělecky přívětivé město. Navíc prostory Evropského školicího centra, které se nám po dva týdny staly naším soukromým ateliérem, se nachází přímo v areálu zámku Litomyšl. Vyhovovalo mi, že jsme neměli striktně daný rozvrh. Byl stanovený program, podle kterého jsme se drželi, ale celková atmosféra byla volnější a dokázala jsem se tak soustředit. Práci jsme si mohli vzít i ven, a rozvíjet nápady na čerstvém vzduchu. Bylo pouze na nás, kolik času budeme chtít využít.

Robert měl vždy ráno přednášku o svých pracovních zkušenostech. Ukazoval, na čem se podílel, a přibližoval postupy, se kterými pracují ve velkých filmových studiích. Poté měl každý z šesti zúčastněných týmů dvakrát denně možnost s ním konzultovat. Ze začátku pro něj nebylo jednoduché zapamatovat si každý projekt, a vracet se k němu zpět za několik hodin. Po několika dnech se ale dostal do obrazu a dokázal se plně soustředit. Hned první den to vypadalo, že se s naším příběhem okamžitě ztotožnil a je s ním spokojený, a my pocítili úlevu a naději. Ta nás vzápětí po pár dnech přešla. Robert projektu dobře neporozuměl a byl z něj zmatený a v rozpacích. Museli jsme tedy začít úplně od začátku ve vysvětlování našeho záměru.

Jelikož byl Robert po celý život součástí obrovských studií, uplatňoval také styl vyprávění příběhu těchto amerických velikanů. V jejich pohádkách většinou vítězí dobro nad zlem, a vše se v dobré obrátí. Proto nedokázal pochopit, že například hlavní, v jádru kladné postavy nakonec umřou. Naše vyprávění se odklánělo od klasického Disneyho storytellingu a bylo inspirováno spíš bratry Fleischerovými. Více surrealistické, nezvyklé věci dějící se bez hlubšího smyslu a postrádající logiku. Navíc bylo těžké popisovat naše

myšlenky a názory v angličtině tak, aby všemu porozuměl. Nakonec však vypadal, že je s projektem spokojený, a těší se na finální výsledek. Na Anomalii jsme ale nepracovali pouze na scénáři, nýbrž také na výtvarné stránce. Domů jsme si potom s sebou odváželi velké množství výtvarných návrhů od miniaturních skic až po detailně zpracované ilustrace postav, prostředí, atmosféry a detailů.

Výsledkem kurzu byl *beatboard*, který se při závěrečném pitchingu prezentoval před ostatními účastníky. Beatboard je v podstatě velmi stručný storyboard. Každý jeden beat (obrázek) znázorňuje důležitou událost ve filmu. Oproti tomu storyboard je mnohem podrobnější, a měl by již obsahovat informace, jako jsou velikosti záběrů, pohyby a výrazy postav či úhel kamery. Počet beatů se potom odvíjí od délky filmu, ale neměl by sklouznout do přílišných podrobností, proto je ideální hlavně pro krátké filmy. [5]

Večer se na Anomalii odehrávalo promítání filmů, ke kterým Robert dělal scénářistické postřehy. Shlédli jsme například celý Příběh hraček ve formě animatiku, což byla unikátní příležitost a velmi zajímavá a zábavná zkušenost. Spolu se Zuzkou a Kryštofem jsme po večerech koukali na inspirační filmy k našemu tématu. Staré snímky se strašidelnými domy, duchy a mafiány. Porovnávání různých zpracování filmů se stejným tématem mě hodně bavilo a bylo zajímavou inspirací.

Celkově byla dvoutýdenní účast na Anomalii přínosná. Ujasnili jsme si spoustu věcí ohledně scénáře, určili charaktery všech našich postav, vyjasnili si, čeho chtějí dosáhnout, a celý děj jsme dotáhli do téměř finální podoby. V neposlední řadě jsme taky mohli začít nový školní rok s již připravenými podklady na další prezentace a následující práci.



Obr. 1, 2. Kurz Anomalia

1.1.2 Ostatní nápady a náměty

Když se zpětně ohlížím na ostatní nápady a verze, vybavují se mi už pouze malé zlomky, o kterých jsme uvažovali. V hlavě mi zní slova pana Hejcmana: „*Duše moje, kupte si notýsek, a dělejte si poznámky a náčrtky. Uvidíte, že vám to pak pomůže při psaní.*” Teď lituji, že jsem to neudělala a více si neznačila každou poznámku, na níž přišla řeč. Vybavuji si pouze útržky. Duchové obývající potrubí v paneláku, postava alchymistického čaroděje se špičatým kloboukem a strašidelný dům. Nejde si nevšimnout už jen z těchto poznámek, že jsme stále šlapali po stejné půdě. Tématika se opakovala i v jiných verzích příběhu. Chtěli jsme vytvořit snímek s tajemnou duchařskou atmosférou, pojmout ho jako stylizovanou veselohru, ve které bude důraz na vizuální styl a změny mezi nimi. Příběh jsme se snažili vymyslet prostý, až banální, bez hlubšího významu k zamyšlení. Nesnažíme se o reálné zobrazení, ale o zjednodušenou pohybovou i grafickou formu. Důležitým prvkem filmu je pohyb a tanec, se kterým jsme si chtěli vyhrát. Věděli jsme dvě zásadní věci. Použít nějakou novou techniku animace, se kterou jsme se ještě nesetkali. Proto padlo rozhodnutí, že alespoň část filmu bude natočena rotografem. Druhým aspektem, který jsme chtěli využít, byla animace na hudbu. S tímto postojem jsme rozvíjeli příběh dál a dál.

1.2 Hlavní téma a příběh filmu

Ještě než se začnu rozepisovat o inspiracích, technickém, výtvarném zpracování, a dalších odvětvích, chtěla bych přiblížit děj filmu pro každého, kdo ještě neměl možnost jej shlédnout.

Náš projekt nesl původně název *V domě straší duch*, stejně jako píseň, která v něm dominuje. Později, po několika mnoho variantách jsme se všichni shodli na názvu *Hrůza v tónu gramofonu*. Dlouhé Ó je zde použito záměrně, aby se dobře rýmovalo se slovem tón. Jedná se o devítiminutový snímek, jehož hlavními hrdiny jsou lupiči Dluhoš a Donát. Ačkoli jsou to zloději, v jádru mají dobrá srdce a společně sní o světě zaplaveném sluncem, ve kterém by mohli jen tančit v rytmu swingu. Tanec a hudba je jejich vášeň. Jsou to spíš troubové, kteří mají nahnáno ze svého šéfa, cholerického bosse.

Příběh se odehrává v noci v jednom starém a opuštěném domě, do kterého naše hrdiny vyslal jejich chamtivý nadřízený. Tomu se zalíbil obrovský bílý klobouk, který zahlédl v rozbitém okně domu. A protože sám má pouze maličký klobouček, jeho touha po něm je

obrovská. Vyšle tedy své dva malé zlodějíčky, aby udělali špinavou práci za něj, a sám raději počká venku, kde se baví například trávením drobné i nedrobné zvěře. Dluhoš s Donátem mezitím prochází zchátralým domem a hledají místnost, ve které se nachází jejich kořist. Po cestě temnými chodbami narážejí na historii domu, ze které se dozvídáme, že zde v dávných dobách bydlel nějaký velký a obávaný mafián. Jakmile se lupiči zmocní klobouku, chtějí se vydat na zpáteční cestu, stane se jim však něco nevídaného. Klobouk, který sebrali, byl zašprajcnutý pod jehlou gramofonu. Jakmile se jehla dotkla desky, gramofon se po letech opět rozezněl, a vylétli z něj duchové, kteří zaplavili celý pokoj. Dluhoš s Donátem se jich nejprve bojí, a snaží se uprchnout, avšak duchové jim nechtějí ublížit. Co naplat, stejně umí procházet skrz stěny. Jedná se o oběti velkého mafiánského šéfa, který v minulosti obýval tento dům. Podobně jako Dluhoš s Donátem i duchové chtějí jen tančit, a všechny tak zaplaví rytmus hudby až do té doby, než do domu vtrhne netrpělivý šéf. A co nevidí? Svě dva kumpány tancující s jeho vysněným kloboukem! Jelikož šéf je horká krev, rozrazí dveře tak, že se i gramofon zastaví, a duchové jsou ti tam. Okamžitě se vrhne k Dluhošovi, který stále svírá klobouk, a chce mu jej vytrhnout. Dluhoš pod jeho gestem zavravorá, a drcne do gramofonu, který se opět rozezní. A začíná pěkná mela. Než se zmatený šéf rozkouká a uvědomí si co se děje, jeho klobouk už koluje mezi duchy, kteří mu ho sebrali. Šéf neváhá, a použije zbraň. Ta ale na duchy nijak nefunguje. Kulka nekulka, klobouk koluje až do rukou Dluhoše a Donáta, kteří jsou však z masa a kostí, a kulka je zabije. Ani smrt jeho oddaných pomocníků šéfovi nezabrání v tom, aby se klobouku zmocnil. Jakmile se dostane do jeho rukou, z mrtvých a studených těl dvou zlodějíčků se začnou stávat další duchové. A našeho malého šéfa to vyleká natolik, že sám peláší rovnou na policejní stanici, kde se zavře do cely. Hlavně, aby na něj už nemohli žádní další duchové! Dluhoš s Donátem (nyní již duchové) spolu se svými novými přáteli odplouvají do gramofonu, kde nacházejí přesně takový svět, po kterém toužili. Na závěr se ocitáme v policejní cele, kde se zubožený šéf třepe strachy. Jedinou útěchou je mu fakt, že si z této výpravy odnesl vysněný bílý klobouk. Avšak jen do chvíle, než si všimne svého spoluvězně, kterým není nikdo jiný, než prastarý majitel domu, velký mafiánský šéf, který si vezme, co mu právem náleží. Svůj velký bílý klobouk.

Téma filmu by se proto dalo jednoduše vyjádřit například slovy „lidé jsou mnohdy horší než duchové“.

1.3 Inspirační zdroje technické a pohybové

1.3.1 Max Fleischer a jeho inovativní technologie

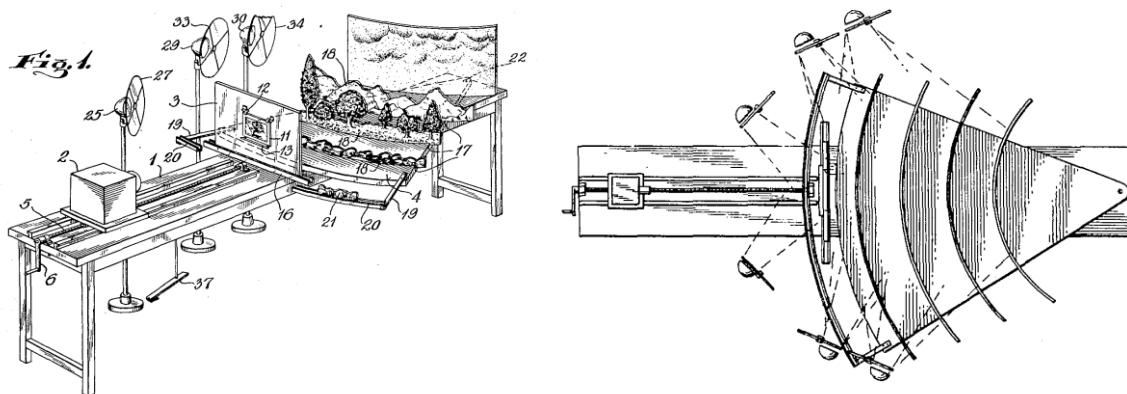
Max Fleischer je nepochybně jedním z nejvýznamnějších průkopníků animovaného filmu. Narodil se v roce 1883, a spolu se svým mladším bratrem Davem založil filmovou společnost Fleischer Studios. Mezi tímto studiem a studiem Walta Disneyho panovala od počátku velká rivalita. Fleischer se neustále snažil držet krok s Disneyem, ačkoli se oba zásadně lišili.

Fleischer přivedl na svět stříbrného plátna kontroverzní postavu Betty Boop či komiksovou postavičku Pepka námořníka a Supermana. Jeho největším úspěchem však možná nebyly filmy a postavy samy o sobě, jako spíš zkoumání výrobního procesu filmu a jeho technologické inovace, které vymyslel. Již od útlého věku se zajímal o mechaniku, měl talent na kreslení a cítil silné pouto k filmu. Všechny tyto tři zájmy se poté spojily v roce 1917 a nechaly vzniknout jeho první krátký animovaný film. Mezi lety 1914 – 1916 pracoval spolu se svým bratrem na první sérii testů nového přístroje, který mu byl následně roku 1917 patentován jako *rotoskop*.

Rotoskop je zařízení, které umožňuje vytvářet velmi realistickou animaci. Princip této techniky spočívá v tom, že je na scéně natočen reálný herec, který je již oblečen do kostýmu (pokud bude v animaci použitý). Tato nahrávka se poté přehrává snímek po snímku pod sklem. Pomocí toho jej může animátor velice pečlivě překreslit. Výsledná animace je tedy hodně živá, až hyperrealistická. Je vidno každý drobný pohyb, především pohyb oblečení a záhyby. Jedná se o velmi náročný a zdlouhavý proces. Dodnes se tento druh animace hojně využívá, ale používá se již počítačová animace. Formou této techniky vznikl například i film Alois Nebel.

Rotoskop by však neměl být zaměňován s jeho dalším vynálezem, a tím je *rotograf*. Oproti rotoskopii se technika rotografu nevidí v animaci zrovna často. Rotograf vznikl z touhy umístit animované postavy do realistického prostředí. Funguje tak, že pozadí filmu je natočeno jako živá akce v reálném prostředí. Každý snímek se následně opět přehrával frame by frame pod ultrafánem, kde se postava dokreslovala přímo do daného prostoru. Konečným výsledkem je tedy iluze, že animovaná postava obývá skutečný svět. Stejně jako rotoskop byl rotograf používán k vylepšení raných filmů Fleischera, zejména v sérii *Out of the Inkwell*, která představovala první Fleischerovu hvězdu, klauna Koko.

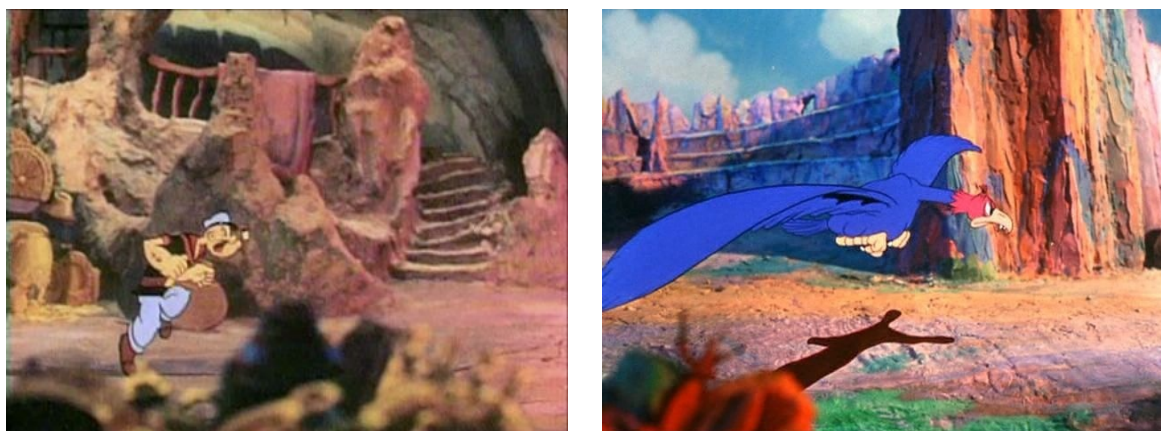
Fleischer se neustále technicky posouval, a snažil se přijít s něčím inovativním. V roce 1934 vymyslelo studio novou metodu natáčení, která by kreslené postavy dostala do jejich nejrealističtějšího prostředí. Zařízení zvané *stereoptická kamera* neboli *setback*. Jednalo se o přístroj, kde se nacházel loutkový model. Mezi dvě skla byl umístěn jeden frame postavy, tyto skla sloužila jako držák. Vepředu snímal celou scénu horizontální fotoaparát stojící na kolejnici. Snímek se vyfotil, a původní fáze postavy byla nahrazena novou. Kromě toho se mohla loutková scéna mírně otáčet, což pomohlo vytvořit efekt animované postavy žijící nejen v reálném světě, ale především v plně trojrozměrném prostředí. Pro ještě větší hloubku byly některé objekty (stromy, atd.) umístěny do popředí před postavu. Tento proces byl poprvé použit v krátkém desetiminutovém snímku *Poor Cinderella* z roku 1934. Vyskytuje se zde v několika záběrech, které filmu dodávají obrovskou plasticitu a prostor. Je to jeden z mých oblíbených krátkých filmů. Líbí se mi použití barevné kombinace (pouze tyrkysová a červená a celá škála jejich odstínů). Byl vytvořen na dvoubarevném procesu Cinecolor, jelikož Walt Disney měl výhradní práva na nový trojbarevný proces Technicolor. Rozhodně si ale nemyslím, že by to bylo na škodu, právě naopak. [6] [7] [8] [9] [10] [11]



Obr. 3, 4. Nákres Fleischerovy stereoptické kamery

Nejlépe a nejefektivněji však můžeme tuto techniku zaznamenat ve filmu *Pepek námořník potkává námořníka Sindibáda*, který vznikl v roce 1936. Jednalo se o první barevné provedení Pepka námořníka, o první Fleischerův film nominovaný na Oscara, a také o nejdelší cartoon do Disneyho *Sněhurky*. Zároveň se jedná o téměř jediný příklad použití této techniky v animaci. Všechny tyto a další Fleischerovy vynálezy byly velice důležité a v mnoha ohledech podpořili růst animovaného filmu. Tyto krátké filmy studia Fleischer

nám byly inspirací, co se týče technické stránky. Toto studio nám bylo ale přínosem i v dalších směrech, o kterých se zmíním později.



*Obr. 5, 6. Ukázka použití fotografu z filmu *Pepek námořník*
potkává námořníka Sindibáda*

V dnešních animacích se často setkáme s kombinací reálné fotky, která je použita v pozadí, a dokreslenou animovanou postavičkou. Hojně se toto spojení využívá i v grafice či reklamách. Postava je zasazena do fotky, a působí tak, že obývá náš svět. Podobnou animaci jsme si vyzkoušely se Zuzkou na Erasmu, kde jsme vytvářely animace do fotografií. Nejednalo se ale o fotky z reálného světa, takže se tato technika hodně blížila tomu, s čím jsme v diplomové práci pokračovaly. Z čistého bílého výkresu byly vytvořeny prostorové objekty, které tvořily kulisy. Ty byly následně nafoceny a prostor vytvářely pouze stíny a ostré hrany papíru, na nichž se lomilo světlo. Papíry jsme na sebe vrstvily tak, aby při nasvětlení vynikly detaily, a vytvořily plasticitu. Byla to naše první zkušenost s doanimováváním do již reálného pozadí, ale bavilo mě, že jsme si zkusily něco nového a netradičního. V diplomové práci jsme pracovali s podobným principem, ale v mnohem větším rozsahu.

V technice rotografu je důležitý právě pohyb. Nájezdem, odjezdem nebo švenkem kamery se prostor stane reálnějším, a plastičtější díky plánům, ze kterých je scéna složená. Jakýmsi základem pro (nejen) loutkové pozadí jsou tři plány. Poslední plán, který může být nakreslený plošně. V animaci se běžně využívá vzdálenější obzor. Tím se nám zvýrazní objekty v popředí. Prostřední plán, v němž jsou umístěny nejdůležitější prvky obrazu (postavy), a přední, který se nachází před postavou a vytváří iluzi 3D prostoru. V tomto plánu se nachází například stromy, plot, sloupy, či jiné detaily, které fungují především ve chvílích, kdy postava přechází z jedné strany obrazu na druhou, a my tak

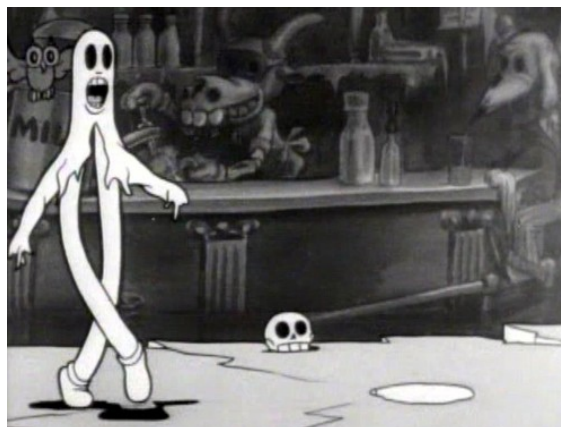
zaznamenáme rychle se pohybující přední plán. Ten bývá často rozostřen, protože předměty v něm umístěné nejsou důležité. Je však lepší použít ještě například dva plány. Může se jednat o kopce v dáli, hory a podobně. Plány podporují hloubku záběru. [12]

1.3.2 Pohybové inspirace

Co se týče inspirace z hlediska pohybu, více než Disney nám byly příkladem právě krátké filmy bratří Fleischerů. Především filmy s Betty Boop, v nichž používali neustálých pohybů, pohupování a vlnění. Kde běžné předměty dostávají tvář, a stávají se tak součástí děje, odehrávají se náhodné transformace, metamorfózy a absurdní pohyby. Ladné taneční pohyby Caba Callowaye v rytmu swingu jako klauna Koko. Kostlivci, duchové, náhodně objevující se postavy, děsivé zvětšující se hlavy. Všechny tyto prvky můžeme vypořádat hned v několika filmech, kdy je v hlavní roli ústřední postava Betty Boop (*Snow White*, *Minnie the Moocher*, *The Old Man of The Mountain*), a napříč jejich celou další tvorbou. Krátký *Swing You Sinners* byl inspirací největší. Jak blízkou tematikou, tak swingovou melodií, která každý z Fleischerovských filmů doprovází. Odkazů na tyto díla je v našem snímku spousta. S podobným tématem pracuje také Disneyho krátký film s Mickey Mousem *Haunted House*, v němž se využívá záběrů ze série *Silly Symphonies - Tanec kostlivců*.



Obr. 7. Ukázka z filmu *Swing You Sinners*



Obr. 8. Ukázka z filmu Betty Boop:
Snow White

1.4 Rozbor filmu

1.4.1 Žánr a publikum

Kdybych měla určit žánr filmu *Hrůza v tónu gramofónu*, vyjádřila bych jej jako muzikálovou grotesku s hororovými prvky. Groteskní žánr vyplynul přirozeně postupem času. Neplánovali jsme natočit vážný film s dramatickými prvky či těžkými tématy. Nechtěli jsme formou animovaného filmu sdělovat problémy a události dnešního světa. Důležitým bodem bylo, aby film bavil jak diváky, tak nás při jeho tvorbě. Vytvořit dílo humorné, s nadsázkou. Dílo, na které se bude chtít z vizuálního hlediska podívat jak ten nejmladší divák, i přesto, že možná nezachytí celý děj, tak zkušený divák, který má rád animované filmy. Není proto věkově nijak omezen.

Po zkušenostech z filmových festivalů, jsme chtěli, aby stopáž nebyla příliš dlouhá. Nejsme zastánci „dlouhých“ krátkých filmů, tmavých, nepochopitelných a ponurých, kde se po čtvrt hodiny nic moc nestane. Zpočátku jsme počítali zhruba s pěti minutami. Skladba *V domě straší duch* trvá sama o sobě tři a půl minuty. V průběhu jsme pochopili, že do tohoto času bychom se vešli jen stěží. Přestože některé části byly vypuštěny, trvá film devět minut. Nejdůležitější však bylo, aby byl kvalitně a poctivě animačně zpracovaný. Děj je jednoduchý, až triviální. Celá mela se odehrává jen proto, že šéf chce získat klobouk, který je větší než jeho vlastní.

1.4.2 Charakteristika postav

Příběh se točí kolem dvou hlavních postav, zlodějíčků Dluhoše a Donáta. Obě jména již ve svém znění nesou vizuální charakteristiku jejich nositelů. Dluhoš (vyšší z postav) a Donát (kulatější). Pracovně jsme jim říkali D+D, což odkazuje i na tvůrce skladby Voskovce a Wericha (V+W). Jsou to i přes svou profesi kladné postavy. Milují hudbu, především swing, jazz a rádi tančí. Ve svém přirozeném prostředí se obklopují hezkými barevnými věcmi, ze kterých je patrné, že se nejedná o žádné vrahy. Postavy navrhla Zuzka, která je v character designu vynikající. Dobře se vyzná v rozlišování kladných a záporných postav pomocí jejich vizuálního zpracování. Klade důraz i na zajímavé drobné detaily (tkanička od mikiny, kterou si Dluhoš nervózně žužlá, jeden ležérně vytažený rukáv), které film obohacují. Postavy se vyvíjely několik měsíců. Prvotní záměr tlustého a dlouhého však zůstal.

Oba jsou to pohodoví chlapi, kteří se k loupeži dostali z neznámých důvodů. Je zřejmé, že s loupáním nemají moc zkušeností. Jejich zevnějšek je upravený a nikterak výrazný, nejedná se o žádné ušpiněné pobudy. Každá filmová dvojice musí mít svou opačnou polovičku, se kterou tvoří dokonalý pár. Podobnou známe například z filmu *Sám doma* (Marv a Harry), jimiž jsou naši hrdinové také inspirováni.



Obr. 9. Postavy – Dluhoš a Donát



Obr. 10. Postavy z filmu *Sám doma* – Marv a Harry

Obecně se v animaci často využívá v character designu vycházení ze základních geometrických tvarů. Záleží na výtvarníkovi, do jaké míry tento princip využije. Nepísaným pravidlem je, že kladné postavy jsou znázorněny spíše měkkými, zaoblenými tvary (kruh, elipsa), zatímco záporné využívají formu geometrickou, s ostrými a špičatými hranami (čtverec, obdélník, trojúhelník). V případě opačného, nesprávného použití by mohlo dojít k zavádějící chybě, kdy divák nebude sympatizovat s postavou. Méně okatě se s tímto pojetím setkáváme například v Disneyho tvorbě, kde mají postavy velmi reálné lidské prvky. Kladné postavy jsou štíhlé, ničím nevyčnívající z davu. Kdybychom porovnali hlavní hrdinky z Disneyho celovečerních filmů, všimneme si, že se jejich silueta v průběhu času zásadně nemění. Ať jde o vůbec jeho první celovečerní postavu Sněhurky, přes Šípkovou Růženku z 60. let až po Elsu (*Ledové království*). Postavy se svým zjevem, původem a ošacením sice liší, ale jejich fyziognomie zůstává. Disneyho filmy ale velmi dobře pracují s vizuálním zpracováním vedlejších či záporných postav. Charakteristické jsou špičaté dlouhé prsty, nos a brada, ostré tvary hlavy a lícních kostí, šterbinové oči. U

ženských záporných hrdinek je typická vysoká štíhlá postava s dlouhýma nohama (Izma - *Není král jako král*, Cruella - *101 dalmatinů*), jinak tomu ale není ani u mužských představitelů. Většina z nich má často svého poskoka, který se časem vyvrbí jako neschopný a nepoužitelný pro svůj úkol. Jedná se buď o menší zakrslé a úlisné postavy, nebo napříč animovanými filmy o veliké hromotluky, kteří mají chránit své pány. Ti koneckonců nemusí oplývat velkým vzezřením, jako je tomu například ve filmu *Zootropolis*, kde čekáme na odkrytí velkého šéfa mafiánského gangu ledních medvědů, která je následně vtipně podtržena tím, že ledním medvědům vládne miniaturní rejsek. [13]



Obr. 11. Kladné hrdinky z filmů
W. Disneyho



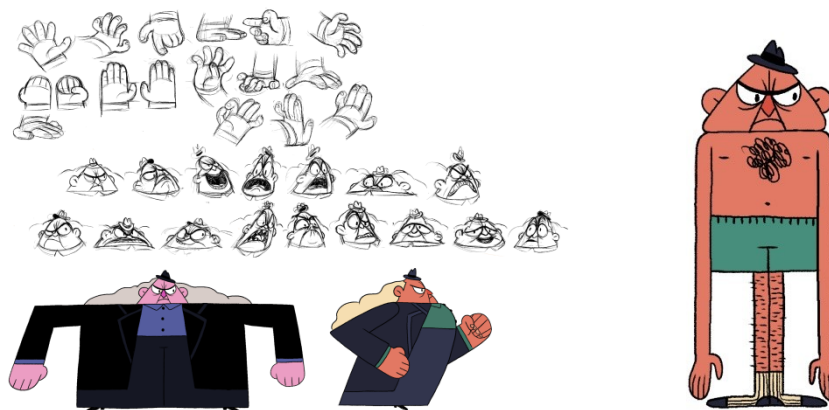
Obr. 12. Záporné postavy z filmů
W. Disneyho

S větší mírou stylizace si lze vyhrát především u krátkých animovaných filmů, kde se můžeme často setkat s animací geometrické postavy. Je patrné, že do celovečerních snímků tvůrci využívají spíš polidštěných tvarů postav. Těžko by divák dokázal vnímat hodinový film, kde bude hlavní postavou trojúhelník s očima. Takováto velká míra stylizace je dobře využitelná v kratších klipech, vtipných sekvencích a jednoduchých gazích. Navíc u krátkého filmu si k postavě nepotřebujeme vybudovat takový vztah, jako ve filmu celovečerním. U těchto filmů je příběh často budován na situačním humoru. Postava je mnohdy solitér a dostává se do konfrontace například s přírodou či náhodnými událostmi. Není zde potřeba velkého množství vedlejších postav, pokud to příběh nevyžaduje. Krátkým filmům tohoto charakteru se věnovala v minulosti například společnost UPA, německý Filmbilder (Andreas Hykade), či americký nezávislý animátor Don Hertzfeldt.

S takzvaně „nemastnou neslanou“ postavou se v animaci pracuje mnohem hůř, jelikož je v rámci příběhu těžko zařaditelná, a divák tak nemá možnost vytvořit si k ní vztah. Proto je i ve stylizaci postav důležitá nadsázka, zvýraznění charakteristických znaků, drobností a nedostatků jedince. Charakter postavy můžeme vyjádřit také její chůzí. Z kolíbání, koulení, kulhání či plíživé chůze lze vyčíst spousta vlastností postavy. To skvěle nastínil ve svém

krátkém Oskarovém snímku *Walking* (1968) kanadský animátor Ryan Larkin. S charakterizací postavy jde v animaci pracovat v mnoha ohledech, ať už samotnou stylizací postavy, její chůzí, či zvolenou barevností. Někdy však není zapotřebí ani stylizace, ani pohyb, které by nám prozradili vlastnosti postav. Příkladem je *Panika v městečku* od francouzské dvojice Stephane Aubier a Vincent Patar. Ti s hracími plastovými figurkami vytvořili úžasné typy lidí pouze za pomoci nahraných hlasů.

Vedlejších postav se v našem filmu vyskytuje málo, pouze ty nejnutnější, které i příběhově sehrávají nějakou roli. Hlavní vedlejší rolí je figurka šéfa. Je to nervózní, cholerický a chtivý maník, který se na první pohled zdá jako velký hromotluk, ale v závěru příběhu se dozvídáme, že je to pouze drobný skrček, který se maskuje do většího oblečení, aby tak zvýšil své ego. Jeho barevnost je výrazná i v nočním světle, aby se tak podtrhla jeho nabubřelá osobnost. Zde si můžeme všimnout výraznější stylizace, co se tvaru postavy týče. Jedná se o hranatého mužička, který se podle svých možností také kolíbá. Ostré tvary upozorňují na to, že se nejedná o kladného hrdinu. Má oblečené sako a košili, a jeho elegantní vzhled ještě podtrhuje klobouk, což svědčí o tom, že je vůdčí a nadřazenou osobností.



Obr. 13. Postava bosse

Dalšími postavami jsou dva sympatičtí policisté, které si v průběhu celého příběhu několikrát připomínáme, jelikož v závěru se dostáváme na policejní stanici, kde se jejich minirole uzavře. Mimo ně se ještě na samotném závěru vyskytuje velký mafiánský boss, jehož obličej nás také celým filmem provází. Vidíme ho v domě na různých malbách, ale pozornější divák zachytí, že je například znázorněn i jako dlažba na chodbě, po které Dluhoš s Donátem kráčí. Když se náhle propadají do tajné místnosti, právě vykládané zuby jsou místem, kde je „spolkne“ temnota. Žádné další postavy se nevyskytují, ani v pozadí,

jelikož by neměly žádný dějový smysl. Navíc se příběh odehrává v noci, takže je pochopitelné a pro loupež příznačné, že je v okolí pusto.



Obr. 14. Postavy policistů

1.4.3 Prostředí a atmosféra

Časové a prostorové zařazení se dá ve filmu vcelku jednoduše určit. Vypovídá o tom hned několik znaků, kterých si můžeme všimnout.

Příběh se odehrává v současnosti, o čemž svědčí kupříkladu relativně moderní automobily, citylighty a billboardy, které můžeme zaznamenat v úvodní a titulkové sekvenci. Dokládá nám to kupříkladu ale i mobil. Jelikož naši hrdinové nepatří do vysoké vrstvy a jedná se spíš o vrstvu nižší, nevlastní dotykový telefon, ale starý typ telefonu. „Véčko“ se nám k jejich charakteru hodilo. Sami jsou milovníky spíše starších věcí a tradic. Jejich dodávka je přeplněná různými odkazy. Plakáty s Voskovcem a Werichem, či s tanečním duem Fred Astaire a Ginger Rogers. V autě se vůbec nachází spousta útulných věcí, které nám mají zdůraznit, že Dluhoš s Donátem rozhodně nepatří mezi chladnokrevné a chtivé zloděje, ale už od začátku bychom s nimi měli sympatizovat.

Majitelem opuštěného domu, do kterého se lupiči vydávají na šéfův příkaz, byl velký mafiánský boss, který dům obýval ve 30.tých letech minulého století. S jeho postavou se setkáváme na úplném konci v potitulkové scéně, kde si můžeme všimnout, že je již celý seschlý, a jeho dlouhatánský vous napovídá o velmi vysokém věku stráveném za mřížemi. Ke třicátým letem odkazuje také architektura domu a jeho okolí. Jedná se o jakousi podobu rondokubismu a kubismu, který se objevoval v architektuře pouze v Čechách. Inspirace jsme čerpali z architektonických staveb v Čechách (například hřbitov v Ďáblicích, rondokubistické krematorium v Pardubicích, Bauerova vila). Díla nejvýznamnějších osobností českého kubismu Pavla Janáka, Josefa Gočára, Josefa Chochola a dalších.



Obr. 15, 16. Příklady kubistické architektury

V interiéru staré vily se nachází opět spousta odkazů ke kubismu, který byl hojně využíván i v nábytku, vybavení a detailech. Tvary pohovek, skříní, lustrů, tapet i detailů zábradlí vycházely vždy z reálných věcí. Tento typ architektury a designu nám přišel pro film příznačný a ideální. Rovné linie s ostrými geometrickými tvary umožňují zajímavou práci se světlem a stínem, což ladí k strašidelné a temné atmosféře celého domu. [14] [15]



Obr. 17, 18. Příklady kubismu v interiérovém designu

Prostorově se tedy nacházíme v Česku. To lze vypořadovat mimo jiné například z uniforem strážníků, které jsou pro policii ČR typické, ale také z vybavení policejní stanice. Na ulicích se nachází plakáty s českými názvy. Město, ze kterého zloději vyjíždějí je inspirováno Zlínem.

1.4.4 Výtvarné řešení

Výtvarná podoba uměleckého díla, ať už filmu, ilustrace, malby, sochy či dalších odvětví, je podle mého názoru nejdůležitějším prvkem. Již na první pohled si určíme, zda nám nějaké dílo stojí za zhlédnutí, za navštívení galerie nebo třeba zakoupení knihy. První vizuální dojem je důležitý, i když není dobré na něj přenést celou váhu rozhodnutí. Přestože se nám některé dílo nebude líbit výtvarně, můžeme v něm najít zcela jinou krásu, pochopení a mnohdy větší hodnotu než v díle, kterému bychom na první pohled dali přednost.

Velká část výtvarného rozvržení filmu vznikla hned v počátcích, na kurzu *Anomalie*, kde jsme všichni čas při vymýšlení příběhu věnovali kreslení skic, ilustrací, navrhování postav, prostředí a barevnosti. V průběhu času se většina těchto aspektů rozvíjela a změnila podobu, ale základ zůstal stejný. Vznikla tak velká spousta návrhů od miniaturních skic až po velké propracované ilustrace.

Ve všech ohledech jsme čerpali z třicátých let minulého století, ať už se bavíme o hudbě, o vyznění filmu, o jeho výtvarné stránce, stylizaci prostředí nebo i plakátu k filmu. Velkou inspirací byl proslulý německý film němé éry *Kabinet doktora Caligariho*. Film z roku 1920 režiséra Roberta Wiena měl velký vliv na další hororové snímky budoucích let. Expresionismus, netradiční atmosféra a pokřivená deformace kulisy posloužily jako příklad i nám.

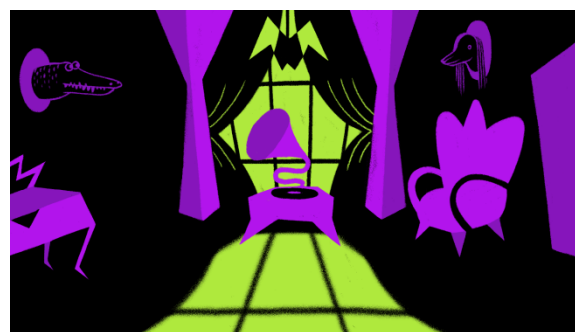
Film *Hrůza v tónu gramofónu* se skládá hned z několika výtvarných stylů. K první loutkové části se dostanu později. Nejdelsí, nehudební pasáž, se odehrává převážně v noci, takže je barevně omezená. Exteriér se nese v odstínech tmavě inkoustové modři, ve světlech se odráží světle modrá a žlutá, ve stínech se dostáváme až do zcela černé. V domě je barevnost lehce tlumená do šedomodré, kulisy pokřivené, deformované. Osvětlené plochy jsou potom laděny do hnědo-oranžových tónů. Zde jsou pozadí propracovanější, detailnější a oproti druhé polovině reálnější. Pracuje se zde více se stínováním, texturou, dekorem a prostorem. S hudebním úsekem se poté zcela mění barevnost i výtvarnost. Podobně tomu bývá u Disneyho pohádek, kde se grafika s písni mění. I zde je pozadí plošnější, s akcentem na geometrické útvary, které tvoří prostor. Ačkoli se jedná o jednoduché tvary, výborným stínováním vznikají trojrozměrná prostředí. Zde je znatelný velký vliv Oskara Fischingera, jeho krátkých abstraktních animačních etud, v nichž excelentně pracuje s hudbou a tvary pohybujícími se do rytmu. Dále si můžeme všimnout

odkazu na avantgardní umění v Čechách, především odvětví fotografie, kde čerpá z práce fotografů (Jaromír Funke, Jaroslav Rössler), jejichž práce je založena na hře světla a stínu. K této době odkazuje i výsledný výběr barev.



Obr. 19, 20, 21, 22. Příklady finálních výtvarných stylů

Původně byla navržena fialovo-zelená kombinace barev, která působila jedovatě, posmrtně, ale zároveň svěže a hravě, podobně jako v Burtonově *Mrtvé nevěstě* (scény ze záhrobí). Postupem času se ze zelené stala tyrkysová. Zde se styl inspiroval hlavně animačním studiem UPA. Nakonec byla zvolena barevnost tmavomodrá s tyrkysovými, jasně žlutými a bledě zelenými akcenty, právě podle barevných kombinací dobových plakátů, přebalů knih, či obalů gramofonových desek a divadelních plakátů Osvobozeného divadla. Postavy v této části vystupují díky kontrastnímu zbarvení a je patrná vizuální inspirace tímto divadlem a V+W samotnými. Figury jsou zjednodušené s omezenou barevnou paletou. Zároveň se tady více promítá různorodé střídání stříhů, stíraček a metamorfóz.





Obr. 23, 24, 25, 26, 27, 28. Příklady návrhů k vizuálnímu stylu

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PRODUKCE

2.1 Tvorba loutkového pozadí

V následující kapitole se budu věnovat tvorbě loutkového prostředí, které nám dalo hodně nových zkušeností, ale také zabralo nemalé množství času a sil. Rozhodla jsem se tomuto tématu věnovat celou kapitolu, protože se chci zmínit o našem pracovním postupu, úskalích, která při práci nastala, a celkovém výsledku.

Možnost zhotovit kompletní loutkový film jsme zavrhlí hned v prvopočátcích. Jednak proto, že všichni z naší skupiny upřednostňují spíše klasickou kreslenku, která je co se týče náročnosti práce mnohem jednodušší. Po celou dobu realizace je možné upravovat, zkracovat záběry či naopak vymýšlet další nápady. To u loutkového filmu nelze, jedinou možností je přeanimovat celý záběr, což ale může být mnohdy velice časově náročné. Proto byl jakýsi kompromis mezi těmito styly ideálním řešením.

Abychom si nejprve ověřili, že tento způsob bude opravdu fungovat, ještě v předchozím školním roce před začátkem výroby jsme vyzkoušeli vytvořit menší model z kartonu a polystyrenu. S tím jsme provizorně natočili na malý fotoaparát kamerovou jízdu, která měla být výsledkem celého počínání. Vypadalo to, že náš záměr bude fungovat, a tak jsme se dali do práce. S realizací jsme začali začátkem našeho posledního školního roku, tedy v říjnu 2019. Já osobně se na tuto práci velmi těšila. Jednak proto, že to byla vůbec moje první zkušenost s loutkovým pozadím takového rozměru, ale také proto, že se tato práce tak liší od klasické počítačové animace. Vyhovovalo mi, že nemusím celý den sedět za počítačem, ale můžu manuálně tvořit a řešit zcela jiné problémy.

Celkem bylo potřeba vystavět dvě scény, první a poslední ve filmu. Zpočátku jsme si mysleli, že vytvoříme dvě různá prostředí. Po čase jsme zjistili, že se jedná o velmi časově náročnou práci, a proto jsme usoudili, že základní podklad použijeme stejný pro obě scény. Budou se tak lišit pouze povrchovou úpravou.

Jednalo se o dvě krajiny – první, snová krajina má působit roztomilým dojmem. Je to slunečné a jasné prostředí, ve kterém se naši hrdinové ocitají ve svých představách. Kulisy zde tvoří hudební nástroje. Hory v pozadí jako klaviatura, místo stromů klarinety a cestu lemují ohrádka s notovou osnovou. Na první pohled nejsou nástroje zcela čitelné. Jelikož naši hrdinové milují hudbu a tanec, takováto krajina je jejich vysněným rájem. Abychom docílili co nejroztomilejšího dojmu, byla potřeba správně určit barevnost. Zvolili jsme

jasné pastelové barvy, kde nesmí chybět růžová a žlutá. Zároveň bylo třeba, aby barvy působily tlumeně, k docílení atmosféry 30. let. Nevyskytují se proto žádné křiklavé odstíny, ale odstíny starorůžové, krémové a mátově zelené.

Druhou scénou byla stejná krajina, dalo by se říct v negativu. Je to poslední záběr filmu, který se odehrává v gramofonu. Dluhoš s Donátem se nakonec opravdu posmrtně dostávají do svého vysněného ráje, který byl zobrazen již na začátku. Avšak tady je to trochu pozmeněné, jaksi strašidelnější. Jsou tu s nimi totiž taky duchové a kolem je obklopují hroby a pomníky. Ačkoli se může zprvu zdát, že se naši hrdinové octli v hororu, vidíme, že oni sami jsou nyní duchy a všude vládne bujaré veselí. Co se týče barevného provedení, zde jsme se inspirovali dobovými hororovými plakáty. Vzniklo hned několik barevných variant a nebylo jednoduché se rozhodnout, jelikož v podobných odstínech se odehrává i celá hudební část. Řídili jsme se proto barvou materiálů, které jsme sehnaly. Zvolili jsme kombinaci černé, tmavě petrolejové, tyrkysové, svítivě žluté a bílé s lehkým nádechem zelené.

Prvním zásadním krokem realizace bylo rozvrhnout si, jak bude celá scéna velká. Jelikož s loutkovým pozadím neměl nikdo z nás žádnou zkušenost, nebylo to pro nás nic jednoduchého. Neuměli jsme si zpočátku představit, jestli celá scéna bude mít půl metru nebo dva metry. Samozřejmě je lepší mít scénu větší, už jen kvůli výrobě a manipulaci s rekvizitami. Na druhou stranu čím větší scéna, tím více práce. Protože ale pozadí mělo relativně hodně plánů, museli jsme počítat s tím, že máme omezený prostor. K dispozici jsme měli vyhrazené místo v ateliéru, kde po celou dobu naší výroby nepracoval nikdo jiný, což bylo velkou výhodou, protože jsme mohli využívat i okolní prostor. Čím je plán od kamery vzdálenější, tím větší rozměry musí mít. A samozřejmě prostor se vytvoří nejlépe tak, když je mezi plány určitá vzdálenost. Pokud budou nalepené na sobě, tak tento efekt ztrácí smysl, plány se slijí do jednoho a při natáčení nepůjde vidět téměř žádný rozdíl v jejich pohybu.

Pro začátek jsme tedy vycházeli z toho, že poslední plátno (obloha) bude široké zhruba dva metry. V tomto prvopočátku nám hodně pomohla animovaná reklama na gumové bonbony Trolli, v níž využívali téměř totožného principu. Zároveň se ale i vizuálně blížila našim představám. Po shlédnutí making of videa jsme si mnohé věci spojili a domysleli. Především co se materiálu, velikosti a použitých nástrojů týče. Velkou pomocí nám v tuto chvíli byl také pan Janotka, který v minulosti pracoval ve Zlínských ateliérech, a má za sebou léta praxe a zkušeností. Předal nám několik cenných informací a rad, jak při výrobě

postupovat, jaké materiály použít a čemu se naopak vyhnout. Na ateliéru nám sestavil animáčnický stůl a my se mohli vrhnout do práce.

Základem pro tvarování kulis byl klasický polystyren, který se nám jevil jako nejlepší řešení. Pan Janotka navrhoval Styrodur, který je však znatelně dražší. Jedná se o expandovaný polystyren, který je tvrdší, nedrolí se a působí spíše pěnovým dojmem. Ten jsme použili pro vyřezání drobných kulis.

Prostředí má celkem šest plánů. Nejnáročnějším na výrobu byl druhý a třetí plán. Zde se musela co nejlépe promítnout hloubka plánů, které musely být detailně propracované. Třetím plánem byly trubky, které vyčuhovaly za kopci a znázorňovaly stromy. Na kameře už je tato část rozostřená, takže výroba byla mnohem jednodušší. Předposledním plánem byla klaviatura znázorňující hory v dálce. A nakonec poslední plán, a tím byla obloha. Použili jsme OSB desku, kterou jsme nabarvili. Prvotním záměrem však bylo použít prostěradlo, které bychom mohli nabatikovat. V tomto případě by však mohly nastat při natáčení problémy, jelikož látka je velmi náchylná k jakémukoli pohybu a zavření, takže by se ve výsledném videu mohla nežádoucně třepat. Nechali jsme si tedy poradit a zvolili raději tuto pevnou variantu.

Co se týče použitého materiálu, chtěli jsme, ať ve výsledku vypadá krajina měkce, příjemně a chlupatě. Aby lákala k tomu zabořit se do huňaté trávy. Volba padla na ručníky, vlnu, bavlnky, nitky, plstí a podobné textilie. Základ je pokrytý kousky ručníků, které jsou porůznu sešité tak, aby se každý plán nesl v jedné barvě. Vůbec největším oříškem bylo sehnat ručníky v odstínech, které jsme potřebovali. Když už jsme ale přece jen natrefili na požadované barvy, bylo nám zase líto je rozstříhat. Možností bylo koupit klasické bílé ručníky, které bychom nabatikovali do požadovaných odstínů, ale i zde by bylo náročné trefit se do určených barev. Na takto připravený podklad jsme následně našivali různé barevné nitky a bavlnky všech velikostí, které měly připomínat mech, trávu a rostliny. Menší kulisy vytvarované ze Styroduru byly pokryty plstí, která se opět pošívala bavlnkami.

Tato příprava trvala zhruba tři měsíce intenzivní práce. Bylo to déle, než jsme plánovali. Původní termín natáčení byl začátkem nového roku, ale kvůli časovým komplikacím jsme s natáčením skončili až v únoru.

Původně měly být scény natočeny jako video na foťák, ale při přehrání se zdálo, že lepším řešením bude fotit obrázek po obrázku. Ve videu byl vidět každý nepatrný pohyb, kdy

sebou kamera šklubla. Jedná se o kamerovou jízdu, takže byla potřeba zajistit slider, který umožní plynulý pohyb. Výsledek z fotografií byl mnohem lepší. Zároveň se zvýšila i kvalita, protože video nemělo tak vysoké rozlišení jako fotografie. V neposlední řadě bylo výhodou, že do fotografií se mnohem lépe následně animuje. Samotné natáčení nebylo nijak časově náročné. Každá jednotlivá scéna (denní a noční) nám zabrala půl dne, z čehož nejnáročnější bylo chystání techniky a osvětlení. Za kamerou a osvětlením stál Filip Neřold, student kamery na naší škole, který je ale taky zapálený právě do animace. Proto spolupráce s ním byla inspirující nejen pro nás, ale věřím, že i pro něj. Záběry byly snímány do počítače, kde se v programu Dragonframe ihned přehrávaly, takže se dalo jednoduše zjistit, jestli se někde nevloudila chyba v podobě blikajících stínů a podobně.

Kdybych měla zhodnotit tuto realizaci, musím uznat, že mě opravdu bavila a těšila. Ačkoli v samotném celku se jedná o pouhý zlomek filmu, jsem ráda za zkušenost, kterou nám škola nabídla. Myslím, že se zdařilo zachytit správnou atmosféru a tyto scény jsou zajímavým zpestřením celého snímku.



Obr. 29, 30, 31, 32. Denní a noční loutkové pozadí

2.2 Průběh realizace

2.2.1 Rozvržení úkolů ve skupině

Na začátku jsem se zmiňovala o prvním kroku, který jsme udělali při určování pracovních pozic. Každý z nás sepsal list výrobních činností, které chce zastávat. Ze seznamu bylo patrné, že tvorbu loutkového pozadí zastane já a Zuzka. Ta se bude dále věnovat charakteru designu a výtvarným návrhům, což je její silná stránka. Bude animovat především hudební část, která je pohybovější, je zde více metamorfóz a transformací. Hlavní fáze budou také jejím úkolem, především z toho důvodu, že postavy sama navrhla, a proto je nejlepší, aby se proporce a rukopis neměnily. Postprodukce a případné efekty v AfterEffects případnou Kryštofovi, kterého také zajímá dramaturgie a jasné dějové vyprávění. Nebaví ho začišťování a animování čistých linek. To je právě věc, které jsem se chtěla chopit já.

Při jedné hodině týmové práce jsem se v rámci dotazníku dozvěděla, že nejlepší ve skupině jsem na pozici tvůrce a dokončovatele. Myslím, že to mou osobu dokonale vystihlo. V daném ohledu jsem puntičkář a perfekcionista a chci mít vše čisté, uhlazené a hotové. Ať už se jedná o střihání a lepení, kdy si vždy dávám pozor na to, aby výsledek nebyl upatlaný a křivý, nebo o animaci, k níž mám podobný přístup. Proto se možná mé výtvary mohou zdát někdy až příliš začišťené, uhlazené a přibližující se k manýře. Pravdou je, že neumím dělat nahodilé věci a povolit více uzdu fantazii. V animaci dávám proto přednost začišťování, čistému linkování, animování a kolorování. Věděla jsem, že se chci podílet jak na loutkovém pozadí, tak na těch počítačových.

Pro usnadnění spolupráce bylo důležité si věci řádně zálohovat, popisovat a nahrávat. Založili jsme proto úložiště na internetu, kde jsme sbírali a sdíleli všechny materiály týkající se filmu. Od inspirací, filmových tipů, plakátů, po naše návrhy a videa. Zkrátka vše co s tím jakýmkoli způsobem souviselo. Tvořily se základní složky, do kterých se následně kupily soubory. Výhodu měl tento způsob taky při dokončování, kdy stačilo soubor nahrát a ostatní si jej mohli okamžitě stáhnout, upravit a následně opět nahrát. Tento způsob mi vyhovoval. Je dobré mít v práci určitý řád a systém, zvláště pokud pracuje více lidí na jednom projektu. Bez toho by se takováto práce nemohla obejít.

Realizace probíhala zhruba následovně. Po skončení Anomálie jsme se asi čtyři měsíce zaobírali načasováním technického scénáře, který se postupně kousek po kousku více konkretizoval, takže vznikl první hrubý animatik. Pohyb byl minimální a bylo proto

potřeba přidat zvukovou stopu abychom viděli, jestli děj nebude příliš utahaný. Snažili jsme se uhadnout reálný čas každého záběru a načasovat tak celý film. Spousta nápadů se postupně zcela vypustila, protože byly zbytečné a odváděly by pozornost od hlavního děje. Příběh se stával pevnější a srozumitelnější. Některých scén, které se ve filmu nakonec neobjeví, nám ale bylo upřímně líto. Často se jednalo o krátké, příběhově nepodstatné gagy, s nimiž by byl film sice vtipnější, ale o to delší.

Koncem ledna 2019 jsem začala kreslit pozadí do nehudební části, na kterém jsem následně strávila zbytek školního roku. Jelikož styl nebyl úplně jednoduchý a používalo se hodně textur a stínů, zabrala mi tato práce dost času. Hotová pozadí po mě přebíral Kryštof, který ještě podle potřeby poupravil stíny, světla či jiné maličkosti. Tento postup mi vyhovoval a myslím, že dobře fungoval. Líbilo se mi, že jsme každý samotný obraz filmu vzájemně doplňovali, posouvali a zlepšovali. Kryštof však v této době především rozpracovával animatik. Vymýšlel úhly kamery a prostorové kompozice. Zuzka zpracovávala animatik hudební části. Nejvíce se však věnovala rozkreslení a designování všech postav a výběru barevných kombinací.

K animování jsme používali program TVPaint Animation, na který jsme všichni zvyklí. Následnou postprodukcí a dodatečné efekty zajišťoval Kryštof, který zná různé počítačové vychytávky a umí je efektivně aplikovat.

V březnu byl dokončen animatik a začalo zkušební testování techniky rotografu. Po prázdninách jsme se Zuzkou věnovaly čas tvorbě loutkového pozadí, zatímco Kryštof vytvářel pozadí do hudebních pasáží. S následujícím březnem přišla už pouze intenzivní práce na čisté animaci. Zároveň v tomto období zasáhla náhlá vlna koronaviru, čímž se naše dosavadní práce dost odlišila od toho, na co jsme byli navykli. Pobývat ve škole nebylo možné, takže jediným možným způsobem bylo v práci pokračovat každý sám z domova. Natáčení bylo naštěstí dokončeno, takže další průběh se dal zvládnout i na dálku. Zuzka animovala, já po ní začišťovala, kolorovala a doanimovávala mezifáze a detaily u postav, kterými bylo zbytečné, aby se zdržovala. Kryštof animoval duchy do hudební části a poté se připojil k Zuzce. Velkou výhodou a v podstatě jediným štěstím bylo, že mi bylo umožněno půjčit si ze školy domů starší cintiq, díky němuž šlo animování mnohem rychleji a lépe, než na tabletu. Zároveň mi tímto odpadlo každodenní dojíždění do školy, což ušetřilo spoustu času, který jsem mohla věnovat samotné práci.

První školní rok navazujícího magisterského studia nás časově zaměstnávaly především ostatní školní a animační úkoly, takže na diplomovou práci nezbývalo moc času. Ve druhém ročníku už spousta předmětů odpadla. Padlo rozhodnutí, že si studentská léta prodloužíme, takže jsme s tvořením pokračovali v poklidu a bez stresu. Jelikož jsme chtěli vyzkoušet techniku fotografu, bylo by nereálné odevzdat práci v řádném termínu. S posledním rokem přišlo intenzivní pracovní nasazení. Jak se dalo tušit, přestože jsme prodlužovali, bez stresu a hektického dokončování se to neobešlo, ale utvrdila jsem se v přesvědčení, že bychom film nebyli schopní dokončit o rok dříve ve stejné kvalitě.

Zjistila jsem, že týmová spolupráce mi velmi vyhovuje. U bakalářského filmu bylo několik posledních měsíců hektických a já byla vystresovaná z nedostatku času. Neustále jsem si stěžovala a chtěla jsem to mít za sebou. S blížícím se termínem se můj přístup stával laxním, jelikož jsem s výsledkem nebyla úplně spokojená. Nesplňoval mé očekávání a představy. Naopak teď mě celou dobu tvorba bavila až do posledních chvil. Jednak proto, že nebyla celá zodpovědnost pouze na mě, ale pohánělo mě taky vědomí, že to ostatním nechci zkazit. V průběhu tvorby se neustále objevovaly nové nápady či poznámky, a tak se práce nestala stereotypní a nudnou, ale neustále jsme se posouvali. Nejsem typ člověka, který si tvrdohlavě stojí za svým názorem a nebere ohled na názory druhých. Naopak mi nevádí podřídít se většině, pokud jsou jejich názory opodstatněné, i když se s nimi někdy stoprocentně neztotožňuju. Rozhodně teď vím, že pokud se pustím do dalšího filmu či podobné práce, chtěla bych pracovat se stejně schopnými lidmi, jako tomu bylo teď. Zuzce s Kryštofem jsem ve všem věřila a byla jsem si jistá, že film dotáhneme do zdárného konce za jakýchkoli podmínek. Byli dobrými vůdci a spolupráce s nimi mě těšila a naplňovala.

2.3 Zvuková složka

Zvukové složce bych chtěla ve své práci věnovat větší prostor, jelikož právě tato část je nedílným a důležitým prvkem filmu *Hrůza tónu v gramofónu*, jak už sám název napovídá. Na úvod bych se v této kapitole chtěla krátce zmínit o historii hudby a zvuku v animovaném filmu. O snímcích, které nás v tomto ohledu inspirovaly, a v neposlední řadě popsat osobní zkušenosti s animací vytvářenou na hudbu, s výběrem skladeb, a rozbořením hudební složky v tomto díle.

2.3.1 Historie zvuku v kinematografii

Již v samotných prvopočátcích hraného i animovaného filmu, takzvané němé éře, byla hudba součástí představení. Film byl doprovázen buď hudbou hranou naživo (například klavíristou), nebo záznamem pouštěným z fonografu. Se začátkem 20. století byl fonograf nahrazen gramofonem, a dialogy nebo vysvětlivky se promítaly mimo hlavní obraz v podobě titulků na černém pozadí. Při používání gramofonu však vznikaly potíže spojené s přeskakující jehlou či škrábanci na desce, a zvuk se tak rozsypal od obrazu. Jediným východiskem bylo zaznamenat zvuk přímo na filmový pás. Na tomto revolučním kroku pracovalo hned několik firem najednou, ale prvenstvím se nakonec mohlo pyšnit tehdy krachující americké studio Warner Brothers.

První zvukový film *Jazzový zpěvák* z roku 1927 byl obrovským krokem kupředu a mezníkem v kinematografii. Do běžného používání se zvuk dostal počátkem 30. let 20. století. Zároveň si však vyžádal zcela nové postupy. Herci, tehdy zvyklí na výrazný divadelní projev, se nyní museli naučit filmovému přednesu. Walt Disney po zhlédnutí Jazzového zpěváka pochopil, že synchronizovaný zvuk je budoucností filmu, a jeho studio představilo světu první animovaný snímek se synchronizovaným zvukem 18. listopadu 1928 ve filmu *Parník Willie* ze série Mickey Mouse. Šlo o technologický zázrak, a postava Mickey Mouse se stala jednou z nejznámějších vůbec. Hudba byla zkomponována Wilfredem Jacksonem a Bertem Lewisem. Postup při vzniku zvuku do animovaného filmu byl do té doby ve všech studiích velmi podobný. Animovaná část byla dokončována ještě před zvukovou postprodukcí. V Disneyho filmech bylo každé gesto či grimasa doplněno patřičným zvukem, který situaci podtrhl. Divák tak mohl vnímat nejen obrazovou složku, ale i spojení se sluchovou. Tento fenomén se rychle rozšiřoval mezi cartoony dalších studií. [16]

2.3.2 Hudba v animovaném filmu – filmy Walta Disneyho a bratří Fleischerů

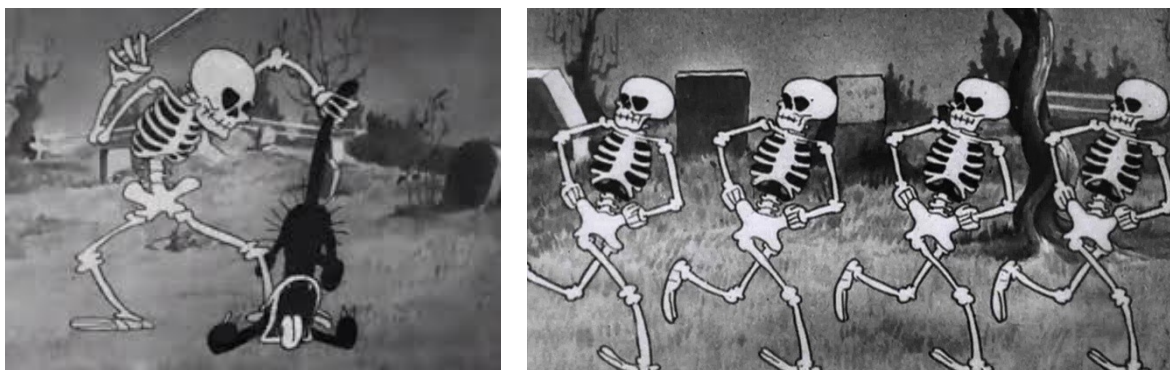
Studio Disney je asi nejznámějším a nejproduktivnějším výrobcem animovaných filmů, ve který hraje hudba velkou roli. Již tradičně se v Disneyovkách objevují hudební pasáže. Tento postup můžeme zaznamenat napříč celou historií animovaných filmů Walta Disneyho až do dnes. Dalo by se říct, že se jedná částečně o muzikály. Někde hraje hudba větší roli, někde menší. S písničkou, většinou zpívanou samotnou hlavní postavou se zároveň mění i vizuální řešení. Zpracování je grafičtější, objevuje se menší barevná škála. Zároveň si však animátoři s touto pasáží vyhráli a experimentovali, získali takřikajíc

volnou ruku. Výborným příkladem nám může být pasáž z *Dumba – růžový slon*. Často zcela zaniká linka, takže animace se stává plošnou, nebo se mění barva linky. Mnohem větší důraz se klade na metamorfózy a prolínání obrazů. Tyto části jsou fantaskní, až přehnané, a hlavní roli zde hraje pohyb či tanec. Co se týče vyprávění, nemají hudební výstupy zvláštní informační roli. Nedožíváme se žádné zásadní údaje, o které bychom ve filmu přišli. Pokud píseň zpívá sama postava, pak vyjadřuje pouze své pocity, a emoce. Podobnou scénu můžeme zaznamenat kupříkladu ve filmovém zpracování *Kráska a zvíře*. Začarované předměty se těší, že nastal čas jejich vysvobození a při večeri udělají ohromné představení. Mnohdy se jedná o jakési uvolnění, kdy po skončení písničky všichni pokračují tam, kde přestali. Tento princip tedy můžeme zaznamenat jak v animovaných filmech, tak ve hraných pojetích natočených podle Disneyho původních klasických příběhů (*Popelka, Kráska a zvíře*). Obdobným směrem jsme se vydali i my s naším krátkým filmem.

Série *Silly Symphonies* obsahuje 75 krátkých animovaných hudebních filmů produkovaných Walt Disney Productions, které vznikaly v letech 1929 až 1939. Původně byly zamýšleny jako doprovod k hudbě, byly na sobě nezávislé a neměly žádné postavy objevující se napříč epizodami, jako je tomu například u postavy Mickeyho Mouse. Výjimkou byla *Tři malá prasátka* (1933), *Želva a zajíc* (1935), *Tři osiřelá koťátka* (1935) a postava Kačera Donalda, která se poprvé vyskytla v *The Wise Little Hen* roku 1934. Disney tyto krátké filmy používal především jako experiment s různými technikami, technologickými postupy a postavami, které mohl použít ke zdokonalení svého stylu. Během deseti let, kdy *Silly Symphonies* vznikaly, převzalo sedm z nich cenu Oskara za nejlepší krátký animovaný film. *Silly Symphonies* byly pro mnohá studia inspirací, a vznikaly tak napodobeniny kupříkladu v podobě *Merrie Melodies* od Warner Bros. S myšlenkou vytvořit nějakou hudební novinku přišel Carl Stalling, skladatel studia Disney. Walt pověřil tímto úkolem jednoho ze svých nejtalentovanějších animátorů Uba Iwerkse. Tak se zrodil první, a snad i nejznámější dílo této série, *Tanec kostlivců* (1929). [17] [18]

Ze *Silly Symphonies* je *Tanec kostlivců* našim největším inspiračním zdrojem. Tato pětiminutová podívaná patří vůbec k jedněm z mých nejoblíbenějších krátkých filmů. Obrovská nadsázka a vtip výborně kontrastují s atmosférou strašidelného hřbitova, na kterém se odehrává děj. Černobílé provedení tuto náladu ještě umocňuje. Pohyby tancujících kostlivců jsou zde podány s velkou nadsázkou, a až gumoví umrlci se neustále

pohupují v rytmu hudby. I přesto že se pohyb opakuje stále ve smyčkách, či je aplikovaný hned na několik kostlivců, neztrácí to šmrnc a vtip, ba naopak. Hudba se výborně doplňuje s animací. Film *Hrůza v tónu gramofónu* pracuje s podobnou děsivou atmosférou a tématikou, a také obsahuje spoustu až ulítlých nápadů a vtipů, které však nejsou tak jednoznačné jako v *Tanci kostlivců*, kde je celá zábava postavena pouze na tanci a neskutečných tanečních kracích.



Obr. 33, 34. *Silly Symphonies – Tanec kostlivců*

Silly Symphonies se dočkaly pozitivního přijetí mezi diváky a byly inovativní hned v několika dalších hlediscích. V roce 1932 debutoval Disney s prvním kolorovaným snímkem *Květiny a stromy* (Flowers and Trees), který získal Oscara. Další ocenění si připsal *Starý mlýn* (The Old Mill, 1937), který vůbec poprvé použil multiplánovou kameru. Disney využíval tuto sérii krátkých filmů k testování a zdokonalování technik animace a barev, které později použil v celovečerních filmech *Sněhurka a sedm trpaslíků*, *Popelka*, či v abstraktnějším díle *Fantasie*. Kombinace animace a hudby vrcholí právě ve *Fantasii*, která představovala řadu technologických průlomů.

2.3.3 Zvuková složka v našem díle

Myšlenka vytvořit animaci na hudbu byla vůbec první věcí, na které jsme se hromadně shodli. S tímto záměrem jsme potom postupovali a rozvíjeli nápady. S animací na hudbu měla nejvíce zkušeností Zuzka, která tak vytvářela jak svou bakalářskou práci, tak některá cvičení. Já jsem se s tímto postupem setkala poprvé až v prvním ročníku navazujícího studia, v krátké abstraktní etudě.

U této metody se postup animace výrazně liší od toho, na co jsem byla zvyklá. Na „neomezenou“ délku a možnost průběžně upravovat, zkracovat a měnit záběry a samotný

příběh podle potřeby. Každá hudební skladba má svůj čas a akcenty, na které je potřeba i v animaci dát důraz (pokud bychom se nechtěli dát experimentálnější cestou, a tyto pravidla vyvracet). Tento způsob práce vybírá a odhaluje výrazné prvky v melodii (důrazné tóny, změny dynamiky, rytmu a podobně) a spojuje je s hlavními, extrémními fázemi animace. Dalo by se říct, že je tento postup jednodušší v tom, že se řídí danou délkou, ale to může pro někoho být naopak těžší. Nejde libovolně natahovat či používat statické výdrže kde se to zrovna hodí. Pro větší plynulost a dynamiku se často objekty či postavy neustále pohybují a transformují nebo rytmicky pumpují (např. *Tanec kostlivců*, *Pepek námořník*, *klaun Koko...*).

Od počátku jsme chtěli použít českou písničku, a to i za cenu toho, že v jiném jazyce nevynikne její obsah. Rozhodovali jsme se mezi několika písněmi od autorské dvojice Jiřího Voskovce a Jana Wericha. Spolu s Jaroslavem Ježkem, jenž skládal převážně jazzové skladby, patřili mezi klíčové osobnosti avantgardního Osvobozeného divadla. Počátky tohoto divadla sahají do roku 1923 a právě zde se v roce 1926 sblížily tyto dvě velké osobnosti, tehdy ještě studenti práv. Oba okouzlovala filmová groteska, parodie a humor, se kterým reagovali na tehdejší politické a sociální problémy. Zesměšňovali hloupost a po úspěšných komických improvizovaných představeních zanechali studií a začali se věnovat divadlu. Jejich písně jsou nestárnoucí a myslím, že dodnes v podvědomí posluchačů. Ve výběru písní jsme měli dva favority. Dadaistickou písničku *V domě straší duch* a *Chodidla*. Obě se nám líbily a byly vhodné pro animaci, ale nakonec zvítězil fakt, že píseň *Chodidla* je již Voskovcem a Werichem převzatá z amerického originálu *Happy Feet* od Paula Whitemana. Jelikož by mohly v budoucnu kvůli této verzi nastat problémy s autorskými právy, rozhodli jsme se pro první variantu. Jedná se o známou skladbu, takže by mohla film přiblížit i širšímu spektru lidí. A také již samotná slova hudby lákala svým tématem. [19]

Film *Hrůza v tónu gramofónu* se skládá v podstatě ze dvou základních částí. Nejen co se vizuální stránky týče, ale také po stránce zvukové.

Záznamy skladeb patří společnosti Supraphon, které patří velký dík za poskytnutí nahrávek. Skladba *V domě straší duch*, však není jedinou, která ve filmu zazní. Na úplném začátku můžeme zaslechnout úryvek *Poustevníka* od Bedřicha Nikodéma.

Přestože hudební nahrávka Voskovce a Wericha není na dnešní měřítko bůhvíjak kvalitní, v této situaci to bylo spíš výhodou. Zvuk dělíme do dvou kategorií. Diegetický, tedy ten,

kdy je zdroj zvuku umístěn přímo ve světě příběhu (např. řeč postav; zvuky a ruchy postav a objektů; hudba vycházející z nástrojů...) a nediegetický. Sem řadíme zvuk, jehož zdroj se nachází mimo svět příběhu (doprovodná hudba, komentář...). V případě nediegetického zvuku by byla potřeba čisté a jasné nahrávky, v našem filmu je ale zdrojem starý gramofon, ze kterého se začne linout hudba, takže zdánlivé nečistoty a šum staré nahrávky zde působí autenticky.

První polovina filmu je nehudební, atmosféru dotváří jen ruchy a imitovaná řeč. Pouze úplný začátek filmu se nese v příjemných tónech Nikodémovy melodie. Tuto skladbu jsme vybrali právě proto, že navozuje pocit klidu a harmonie. Je pomalá a uklidňující a ladí tak k zasněným postavám, které vtančí do záběru. Velkým úskalím po zvukové stránce bylo vytvoření vyrovnanosti mezi oběma částmi. První část je dost dlouhá a mohl by nastat problém, že nahrávka, která zazní až v druhé polovině, bude poté působit nepatříčně. Proto bylo potřeba zkrátit první pasáž na nejnutnější délku, takže se spousta vtipů a částí musela zcela odstranit. Nejen ale kvůli tomu, aby nevzniklo moc dlouhé hluché místo, ale také z časových důvodů a v neposlední řadě proto, aby se film zbytečně netáhl a nenesl nepotřebné informace. Jakmile se ale realizace posouvala dál a dál a záběry byly rozpořehované, viděli jsme, že by to mohlo fungovat a s postupným doplňováním ruchů se film stával přehlednějším. Do kategorie zvukové složky však nespadá pouze hudba, ale také řeč a ruchy.

Ruchy jsou důležitou složkou filmového zvuku. Jedná se o zvuky související se zobrazovaným dějem (bouchání, kroky, zpěv ptáků). Ty mohou být zveličené či trikově upravené (např. rány pěstí, vymrštění), což se animovaném filmu hojně využívá. Co se této stránky týče, měli jsme relativně jasno, jak by měla vypadat. V hudební části se žádné ruchy neobjevují. V první polovině bylo nutné je použít pro dotvoření atmosféry, aby tato část nebyla hluchá a zbytečně se netáhla. Chtěli jsme využít nástroje, které by vytvářely různé tóny. Nejprve jsme uvažovali o nástrojích, které se vyskytují i v loutkovém pozadí. Basa, housle, flétna, trubky či bubny. Později jsme však výběr zkrátili jen na dva hlavní nástroje, čímž byl saxofon, na který nám zahrála Kateřina Čupová a staré klavírní křídlo. Jelikož se nám shodou náhod doma rozbil starý klavír, využila jsem situace, kterou nabízely obnažené struny. Ty se výborně hodí k atmosféře strašidelného domu. Dlouhé a táhlé tóny i náhodně vybrnkané struny nám poskytly podklad, se kterým záhy zvukařka mohla dále pracovat.

Objevují se ale i ruchy, které nenahrazuje žádný nástroj, a to především v situacích, kde je potřeba dát na ně větší důraz a nelze je jednoduše a efektivně napodobit. Jedná se například o výstřely z pistole či zvonění mobilu. Zvuky, na něž bylo důležité dát důraz a nijak nenahrazovat jejich jedinečný, jasně srozumitelný a známý zvuk.

Do dalšího odvětví patří mluvené slovo. Mluvené slovo utváří charakter postavy. V animovaných filmech se často setkáváme s imitovaným mluveným slovem, které se objevuje jako náhrada reálného slova. Většinou nenesou žádnou důležitou informaci, ale pouze humorně vyjadřuje emoce a dotváří situaci.

POSTPRODUKCE

Postprodukční částí se nazývá období, kdy skončí natáčení a materiál se dostane (při menším rozsahu filmu) do rukou zvukaře a střihače. U delší a rozsáhlejší stopáže pracuje jen v týmu zvuku a střihu několik lidí, pro takto krátký film však bohatě postačí jeden. V podstatě po celý poslední rok se postprodukční část paralelně kryla s realizací. Zvukovou a střihovou složku jsme nechali na lidech, kteří tomuto řemeslu rozumí lépe než my. Střiháčovy poznámky pro nás byly hodně přínosné. Přesto že film neznal tak dobře jako my, vnesl do něj několik velmi zásadních poznámek a změn, které ve výsledku pozitivně podpořily výsledný dojem. Se zvukařkou Zuzanou Švancarovou zase byla radost spolupracovat, jelikož jsem z ní hned od první chvíle měla pocit profesionála ve svém oboru, přestože se stále jedná o studentku. Věděla, co chceme, i když my sami to občas nedokázali popsat a vyjádřit. Zkrátka spolupráce s naším postprodukčním, ne zcela zaujatým týmem, byla přínosná a motivující.

ZÁVĚR

Cílem této teoretické práce bylo provést diváka, jakéhokoli vzdělání a animačních zkušeností tvorbou krátkého animovaného filmu od jejich počátků, až k výslednému souhrnu inspirací a celkovému zhodnocení výroby. Snahou nebylo vyjadřovat se v termínech, kterým běžné publikum neporozumí, ale naopak přiblížit běžné problémy a postřehy. Doufám, že každému kdo si ji bude chtít přečíst, poslouží jako dobrý průvodní list ke zhlédnutému filmu, a zároveň bych chtěla, aby se tento kousek spojil s dalšími napsanými pracemi k totožnému filmu. Jen tak budou tvořit komplexní celek, ze kterého může čtenář vyčíst, co z něj bylo pro každého z nás nejbližší. I zde bych chtěla vyjádřit úctu a pochvalu svým kolegům, s nimiž byla radost na tomto projektu spolupracovat a po celou dobu mě práce nenudila, neotrávila, ale naopak mě posouvala kupředu se snahou nezkazit výsledek nejen sobě, ale i jim. Hlavním cílem je, aby si každý divák odnesl příjemný filmový zážitek.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Animovaný film. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Animovan%C3%BD_film
- [2] MASNER, Lukáš. Filmový štáb. *25fps.cz* [online]. 2007 [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmovy-stab/>
- [3] ŠVANKMAJER, Jan a František DRYJE. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*. Praha: Dauphin, 2001. ISBN 80-7272-045-7.
- [4] *Robert Lence - Biography* [online]. [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm0501729/bio>
- [5] Beat Board or Storyboard? In: *Animation Essentials* [online]. [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://animationessentials.weebly.com/blog/beat-board-or-storyboard>
- [6] POINTER, Ray. *Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer*. McFarland & Company, 2007. ISBN 147666367X.
- [7] Max Fleischer. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Max_Fleischer
- [8] Follow the Bouncing Ball: The Technical Innovation of Max Fleischer. *Www.digitalmediafx.com* [online]. [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://www.digitalmediafx.com/Features/maxfleischer.html>
- [9] Fleischer Setback Camera. *Www.theymadethat.com* [online]. [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://theymadethat.com/things/itx/fleischer-setback-camera>
- [10] Rotoscoping. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping>
- [11] Multiplane camera. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-06]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Multiplane_camera

- [12] GREGOR, Lukáš. 2011. *Základy analýzy animovaného filmu*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011. ISBN: 978-80-7454-112-4.
- [13] GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2011. ISBN isbn978-80-87500-06-4.
- [14] VLČKOVÁ, Lucie. *Český kubismus*. Uměleckoprůmyslové museum v Praze. ISBN 978-80-7101-149-1.
- [15] LUKEŠ, Zdeněk a Ester HAVLOVÁ. *Český architektonický kubismus*. Galerie Jaroslava Fragnera, 2007. ISBN 978-80-239-8368-5.
- [16] The history of animation sound. *Www.boomboxpost.com* [online]. [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://www.boomboxpost.com/blog/2015/11/8/the-history-of-animation-sound>
- [17] Silly Symphony. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-08].
- [18] The Serious History of Silly Symphonies. *Https://ohmy.disney.com* [online]. [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://ohmy.disney.com/insider/2016/05/19/silly-symphonies/>
- [19] Osvobozené divadlo Voskovce a Wericha. *Www.supraphon.cz* [online]. [cit. 2020-08-08]. Dostupné z: <https://www.supraphon.cz/archiv/222-osvobozene-divadlo-voskovce-a-wericha>
- THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložila Helena BENDOVIČOVÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Kurz Anomalia

Obr. 2. Kurz Anomalia

Obr. 3. Nákres Fleischerovy stereoptické kamery

Obr. 4. Nákres Fleischerovy stereoptické kamery

Obr. 5. Ukázka použití rotografu z filmu Pepek námořník potkává námořníka Sindibáda

Obr. 6. Ukázka použití rotografu z filmu Pepek námořník potkává námořníka Sindibáda

Obr. 7. Ukázka z filmu Swing You Sinners

Obr. 8. Ukázka z filmu Betty Boop: Snow White

Obr. 9. Postavy – Dluhoš a Donát

Obr. 10. Postavy z filmu Sám doma – Marv a Harry

Obr. 11. Kladné hrdinky z filmů W. Disneyho

Obr. 12. Záporné postavy z filmů W. Disneyho

Obr. 13. Postava bosse

Obr. 14. Postavy policistů

Obr. 15. Příklady kubistické architektury

Obr. 16. Příklady kubistické architektury

Obr. 17. Příklady kubismu v interiérovém designu

Obr. 18. Příklady kubismu v interiérovém designu

Obr. 19. Příklady finálních výtvarných stylů

Obr. 20. Příklady finálních výtvarných stylů

Obr. 21. Příklady finálních výtvarných stylů

Obr. 22. Příklady finálních výtvarných stylů

Obr. 23. Příklady návrhů k vizuálnímu stylu

Obr. 24. Příklady návrhů k vizuálnímu stylu

Obr. 25. Příklady návrhů k vizuálnímu stylu

Obr. 26. Příklady návrhů k vizuálnímu stylu

Obr. 27. Příklady návrhů k vizuálnímu stylu

Obr. 28. Příklady návrhů k vizuálnímu stylu

Obr. 29. Denní a noční loutkové pozadí

Obr. 30. Denní a noční loutkové pozadí

Obr. 31. Denní a noční loutkové pozadí

Obr. 32. Denní a noční loutkové pozadí

Obr. 33. Silly Symphonies – Tanec kostlivců

Obr. 34. Silly Symphonies – Tanec kostlivců

SEZNAM PŘÍLOH

P I: beatboard

PŘÍLOHA P I: BEATBOARD

