

# Skála z písku

## Dokumentace přípravy a realizace, bakalářské práce a rešerše

Ondřej Javora

---

Bakalářská práce  
2013

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Ondřej JAVORA  
Osobní číslo: K10150  
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby  
Studijní obor: Animovaná tvorba  
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. teoretická část:  
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše  
  
2. praktická část:  
"Skála z písku" – krátký animovaný film

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD, výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio, dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm,

**v digitální podobě PDF (příprava pro tisk: rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).**

**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 v tiskovém rozlišení svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.**

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

Seznam odborné literatury:

The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999 - ISBN: 978-0571238347  
The Art of Layout and Storyboarding - Publisher: Mark Byrne (18 Nov 1999) - ISBN:  
978-0953573202  
Ideas for the Animated Short - Sullivan, Schumer, Alexander - ISBN:  
978-0-240-80860-4  
Character animation crash course, Goldberg Eric ISBN: 978-1-879505-97-1

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejcman  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2012  
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



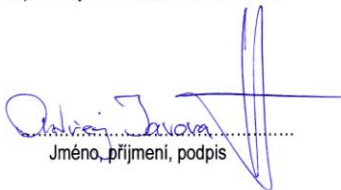
MgA. Libor Nemeškal  
ředitel ústavu

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

Ve Zlíně ..... 17. 12. 2010 .....

  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce 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 vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo 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 vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně a použil odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v přiloženém seznamu použité literatury.

Datum 24. 5. 2013

Ondřej Javora

## **ABSTRAKT**

Krátký animovaný film s mystickými symbolickými prvky. Na opuštěné skále, uprostřed ticha nekonečného oceánu, hledají dva muži způsob, jak se vypořádat s bouřemi zuřících kolem i uvnitř nich. Teoretická část celkem ze široka popisuje cestu k realizaci tohoto filmu. Zahrnuje tak v sobě okolnosti, které ovlivnily jeho výrobu včetně výsledné podoby a obsahuje popis jeho výstavby.

Klíčová slova: animace, preprodukce, produkce, postprodukce, Javora, skála

## **ABSTRACT**

Short animated movie with mysticism and symbolism. On the desolate rock, in the middle of endless ocean's silence, two men are looking for the way how to deal with the raging storms, out and inside of them. Theoretical part is widely describing the way to realization of this movie. It covers circumstances what influenced movie's production and final look, together with the description of it's construction.

Keywords: animation, preproduction, production, postproduction, Javora, rock

Děkuji Bohu a rodičům , že jsem vůbec dostal tu možnost věnovat se tak nesamozřejmé věci, jako je bakalářská práce.

*„Srdce má své důvody, o kterých rozum nic neví.“*

*Blaise Pascal*



# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>11</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>13</b>
<b>1 UDÁLOSTI PŘED PREPRODUKČÍ.....</b>	<b>14</b>
1.1 ZÁKLADNÍ ORIENTACE.....	14
1.2 NĚKOLIK POČÁTEČNÍCH UJASNĚNÍ.....	14
1.3 CESTA K NÁMĚTU .....	15
1.3.1 První konzultace.....	15
1.3.2 Dilema .....	16
1.4 NÁMĚT A INSPIRACE .....	17
1.5 HLEDÁNÍ TVARU.....	17
1.5.1 Otázky stylu.....	19
1.6 SCÉNÁŘ A SCÉNÁŘE.....	20
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>21</b>
<b>2 PREPRODUKCE .....</b>	<b>22</b>
2.1 DESIGN POSTAV.....	22
2.1.1 Brett.....	23
2.1.2 Daniel .....	23
2.2 DESIGN PROSTŘEDÍ .....	24
2.3 BODOVÝ OBRAZOVÝ SCÉNÁŘ .....	25
2.4 ANIMATIC.....	26
2.4.1 Makety.....	28
2.4.2 „Baby killing“.....	28
<b>3 PRODUKCE .....</b>	<b>30</b>
3.1 SUMARIZACE.....	30
3.2 ZKUŠEBNÍ ZÁBĚR.....	30
3.3 DÍLČÍ PRÁCE .....	31
3.3.1 Animace .....	31
3.3.2 Vykrytí.....	32
3.3.3 Pozadí.....	32
3.3.4 Visuální efekty .....	33
3.3.5 Kompozice .....	33
<b>4 POSTPRODUKCE.....</b>	<b>35</b>
4.1.1 Střih.....	35

4.1.2	Zvuk .....	35
4.1.3	Hudba .....	35
<b>ZÁVĚR .....</b>		<b>36</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>		<b>37</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>		<b>38</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>		<b>39</b>

## ÚVOD

Každá životní etapa má z pravidla své symbolické zakončení. Ve vzdělání tomu není jinak. Na základní škole se nastupující generace pravidelně třesou před posledním vysvědčením a snad ještě více emocí budí přechod na střední školu. Postupně se formují směry, jimiž se budou jednotlivci nadále ubírat. Po neutuchajících adolescentních výbojích je vydobytý zárodek dospělosti pomyslně stvrzen maturitní zkouškou. Tím opět nastává konec jednoho období a současně se nástupem na vysokou školu otevírá nové.

Tato rekapitulace se může jevit scestná, ale zřejmě je snadné vytušit její záměr, poněvadž popsany princip je všudypřítomný. V tomto případě jsou oním koncem bakalářské zkoušky. Bakalářská práce je pak vnímána jako dovršení tohoto období. Veškeré nabyté dovednosti, zkušenosti a poznání by se měly projevit právě v ní. Vše zúročit a shrnout do jednoho uceleného kusu, který bude zrcadlit uplynulá tři léta strávená studiem daného oboru. Práce, na jejímž základě bude možno bilancovat a odušit další směr profesní nebo akademické dráhy a snad i dráhy životní. Tyto a jim podobné myšlenkové pochody však mohou pomalu, ale jistě produkovat tlak a určitou past.

Dokonce i propadání lehké panice není vůbec ojedinělým jevem. Bakalářská práce začne být pojímána jako něco nutně dokonalého. Na její úrovni a kvalitě záleží vše. V případě, že tomu tak není, veškeré dosavadní snažení je automaticky ztraceno a profesní dráha končí dříve než vůbec mohla začít. V případě animace v hlavě vzniká obludná představa něčeho, co svou velkolepostí zajisté strčí do rukávu celého *Disneye*, k snídani si usrkne z *Dreamworks* a přikousne *Pixar*. Záměrně extrémně nadsazený a za vlasy přitažený příklad, se ale úplně neliší od skutečnosti. Už pouhá ambice úspěšně přispívat do festivalových pásem je chvályhodná, ale kdykoliv se může zvrhnout v podobné nároky. Naštěstí se to netýká všech adeptů oboru, ovšem ani se to všem nevyhýbá.

Osobně díky své ambiciózní nadutosti nikdy nemám daleko od propadnutí podobným *me-galomanstvím*. Vždy se však snažím mít zřetelně na paměti poznatek, že takto smýšlet je naprosto chybné. Pomineme-li diskutabilní motivaci spojenou se zmíněnými nároky, tento přístup a jemu podobné mají jedno společné - nahlíží na bakalářskou práci jako poslední životní počin. Vrcholné dílo s nímž se bude možno postavit po boku největších génů. Pokud se tak nestane, patrně jsme se minuli povoláním a tak dále v duchu fatalismu.

Přítom je ale realita spíše úplně opačná. Ve skutečnosti se totiž vlastně jedná o první počin tohoto druhu, nikoliv poslední a stejně jako ostatní předešlá zakončení i toto započiná další etapu. Bakalářská práce je prvním nesmělým krokem do profesní sféry. Nezralá *juvenálie* pokoušející se dosud teoretické nevyzkoušené znalosti uplatnit v praxi. V rámci toho je jistě velice správné dobré a snad i žádoucí, pokusit se vydat ze sebe možné maximum. Celkově se tedy jedná spíše o podanou ruku, ohromnou možnost urazit své první krůčky tvůrčího batolete a skvělou příležitost, jak si švejkovsky řečeno v mnohém *rozbít držku*. V tomto prostředí je snadné ověřit si rozličné postupy a zároveň se dopouštět ohromné spousty chyb, které jsou důležité pro růst zkušenosti. Ve výsledku lze porovnat teorii s praxí a využít získaných poznatků v budoucím počínání.

V následující části krok po kroku popisují, jak jsem se této možnosti zhostil a do jaké míry se mi podařilo dostat vytyčeným cílům. Lehce otřepané heslo „*Cesta je důležitější než cíl*“ v tomto případě platí při nejmenším dvojnásob. Použitá metoda do sebe zahrnuje i skutečnosti a okolnosti na první pohled možná téměř nesouvislé, ale v důsledku významně ovlivňující výslednou podobu.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 UDÁLOSTI PŘED PREPRODUKČÍ

## 1.1 Základní orientace

Vzhledem ke všem okolnostem zmíněným v úvodu, jsem se snažil zabývat otázkami bakalářské práce co možná nejdříve. To ostatně pravidelně kladl na srdce i vedoucí mé bakalářské práce pan *Ivo Hejzman*. Důvody jsou zcela zjevné a prevence budoucí časové tísně, která se snadno podepíše na výsledné kvalitě, je dobrou motivací. Stejně jako u jakéhokoliv jiného projektu je nejdříve zapotřebí se zorientovat v jeho povaze. V tomto případě se jedná, krátký autorský animovaný film. Při stavbě domu není od věci, postupovat podle zavedených a vyzkoušených pravidel, což překvapivě platí i u výroby filmu. Zadání bakalářské práce by mohlo posloužit jako určité vodítko, ovšem kromě formálních specifikací je tematicky volné. Téma je jádrem projektu, od kterého se vše odvíjí. Ponechaná svoboda je skvělá, ale vyžaduje zodpovědnost. Hrozí nebezpečí tvůrčího zalknutí z nepřeberného množství možností. Tematické zadání paradoxně může usnadnit celkový proces, protože namísto vznášení se v nerozhodnosti, poskytuje pevný bod, od něhož se lze odrazit. Aneb „méně je někdy více“. To však neplatí pro špatně zadané téma, proto je zapotřebí správně hledat a nic při výběru nezanedbat. Vždy přítomné přirozené mantinely mohou samy o sobě leccos napovědět a posloužit jako ukazatele směru, jímž se vydat. Ke zmíněným formálním specifikacím lze přičíst čas, který je pro práci k dispozici, velikost tvůrčího týmu, technické zázemí, osobní zkušenosti atd. Spektrum možností se tedy zužuje a postupně se začíná objevovat konkrétnější představa našeho počínu. Pouštět se do celovečerního filmu v *Disney* kvalitě nepřipadá v úvahu, pokud zrovna nevynikáme obzvláštní vyšínutostí.

## 1.2 Několik počátečních ujasnění

Teorie jíž jsem si patrně vědom, mi z neznámých důvodů příliš nebrání své mantinely občas paličatě ignorovat a přehlížet. Jasná představa panovala v rozhodnutí pro klasický příběh, poněvadž mě dlouhodobě fascinuje jeho zdánlivá jednoduchost, která je však nevyčerpatelná. Klasické vyprávění je řazeno k základním dovednostem, přitom se v něm lze zdokonalovat celý život a nikdy jej zcela neovládnout. To mi v mnohém svou povahou připomínalo kresbu, ke které jsem si v průběhu let vypěstoval blízký vztah. I díky této souvislosti byla volba kreslené techniky zcela přirozená. Naštěstí je dnes k dispozici i kresba

digitální, která šetří čas i prostředky, nabízí bohaté možnosti výtvarného projevu a vyhýbá se spoustě nesnází při samotné animaci. Limitem kresby jsme pouze my sami, proto mi nečinilo nejmenší problém se takto při stálé absenci tématu (potažmo námětu) technicky vyhranit.

Nesnaze při výběru námětu nakonec učinily z přípravné fáze asi tu nejdelsí část z celé realizace, ovšem nad míru zajímavou. Již delší dobu u mne bylo přítomno tíhnutí k vážněji laděným obsahům. Při zpětném pohledu jsem se k tomu dopracoval od snůšky gagů na počátku studia až podivuhodně přirozeně. Svou roli se hrála i chuť přispět k boření mýtu, podle něhož je kreslená animace vhodná pouze pro děti. V tomto rozpoložení jsem oprávil několik šuplíkových námětů čekajících na svou realizaci z důvodu rozsahu. Ten ovšem příhodně odpovídal bakalářské práci. První a mnou preferovaný byl založen na epické básni. Ve druhém případě se jednalo o nedokončený projekt z předchozího ročníku a v případě třetím o výpravny hudební klip. V další fázi bylo tedy nutné vybrat ten nejvhodnější.

## 1.3 Cesta k námětu

### 1.3.1 První konzultace

Důležitou komunikaci s vedoucím panem *Hejzmanem* bohužel velice nešťastným způsobem, ovlivnila studijní stáž v norském universitním městečku *Volda*. První konzultace připravených námětů tak nečekaně proběhla právě v Norsku se zdejší proslulou profesorskou dvojicí *Andres Mänd* a *Dave King*. Již jsem se zaobíral výtvarnostmi pro první námět, který se zdál být jasnou volbou. K ostatním námětům byly již nutné obrazové podklady k dispozici a v případě druhého dokonce i *animatic* v pokročilém stádiu.



Obrázek 1: Výtvarnosti k prvnímu námětu

Po presentaci a následné konzultaci se profesori jednoznačně shodli na nedokončeném projektu z předchozího ročníku. Po presentaci prvního námětu Dave vyjádřil své dojmy slovy: „*V hlavě mi bzučí snad všechny výstražné alarmy!*” Zhodnotili jej jako nadměru ambiciózní. Hudební klip naopak zjevně postrádal pompu bakalářského filmu. Zcela rozumně tak argumentovali ve prospěch zbývajících projektu. Vzhledem k jejich letitým zkušenostem v oboru i na akademické půdě jsem neměl problém s nimi souhlasit. Zbylé dva náměty putovaly zpět do šuplíku a představa dokončení rozpracovaného filmu se mi navzdory mému původnímu záměru velice zamlouvala.

### 1.3.2 Dilema

Universitní knihovna ve *Voldě* nabízela slušný literární podklad pro mé počínání. Příběh bylo nutné dramaturgicky přepracovat, oživit táhlý děj, rozvést vztah ústředních postav, propracovat výtvarnosti, zvážit *záběrování* atd. Rozhodnutím každou dílčí problematiku v rámci možností nastudovat se mi postupně dařilo cíleně provádět potřebné úpravy. Značnou výpomocí byla i konzultace se studentkou dramatické tvorby *Sisi Zheng* a absolvování každoročního měsíčního kurzu charakterové animace, známějšího pod názvem *Dave's Hell*, který vede *Dave King*. Problémem byla vážnoucí komunikace s panem *Hejzmanem*, jehož volba námětu zaskočila a částečně vyjádřil svou nevoli, která postupně vyústila ve výslovný odpor. Mé pevné přesvědčení o dokončení tohoto projektu pod tíhou této okolnosti poněkud zkřehlo. Silná argumentace poukazující na nesmyslnou volbu staré tematiky pro účely bakalářské práce mnou skutečně otrásla. Náhle jsem se ocitl v tuze nepříjemném dilematu. Vystala otázka, zdali na projektu pokračovat a rozloučit se tak s podporou vedoucího práce, nebo navzdory zdravému rozumu dát na jeho slova. Významná část prvního semestru (tedy doby určené pro přípravu filmu) by tak totiž byla investována do projektu, který by měl nyní opět navštívit šuplík. Mimo to zbylé dva náměty nepřipadaly v úvahu, tudíž bych se hanebně ocitl opět na začátku. V minulosti podobná rozhodnutí dopadla při nejmenším neslavně. Rozhodl jsem se však přijmout slova *Ivo Hejmana*, poněvadž tuto práci vnímám jako týmovou a podpora z jeho strany je pro mne velice důležitá.





Obrázek 2: Výtvarná příprava odloženého projektu

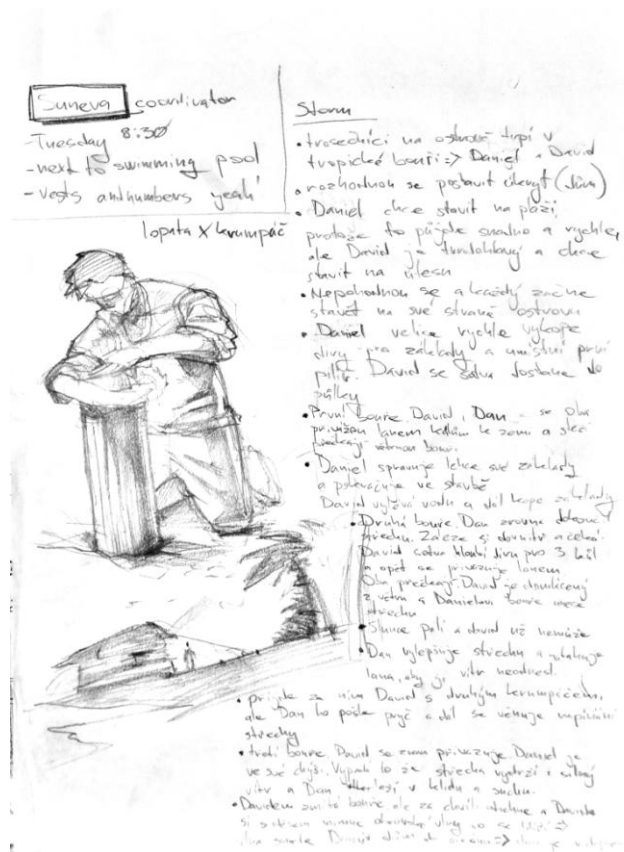
## 1.4 Námět a inspirace

Úspěšně se mi podařilo dostat přesně do té situace, které jsem se vehementně snažil celou dobu vyhnout. Z dosavadního předstihu se stalo zpoždění. Čas běžel a po vhodném námětu ani stopy. Po několika chabých pokusech zalovit v paměti a polemice nad ztvárněním *Bradburyho* povídek, se mi z nenadání podařilo zalovit mnohem hlouběji. Vylovené torso někdejší náhlé inspirace dvacátým čtvrtým veršem, sedmé kapitoly Matoušova evangelia se mě i panu *Hejmanovi* zalíbilo. Po určitou dobu zůstávalo otázkou, jak jej pojmout. Jedním z problémů biblických úryvků je totiž jejich zdánlivá holost, a také balast, jenž se kolem nich nahromadil během uplynulých tisíciletí. Z jednoho verše je ale možné opakovaně čerpat, aniž by byl zcela vytěžen. To je mi velice blízké, nicméně otázky týkající se pojetí to především jen komplikuje. Podobně nenadále mou vrtkavou představu nakonec zcelilo skromné osobní svědectví v příspěvku jednoho internetového fóra. Tento konkrétní výklad založený na životní zkušenosti se mi zalíbil a podnítil výsledné pojetí. Reálie, obsažené v podobenství, jsou v podstatě prvoplánově opsány a slouží jako základní rámec pro výstavbu příběhu. Věděl jsem, že chci zachovat celkovou strohost a jednoduchost v co největší možné míře. Vše oprostít od zbytečností, které by na sebe mohly poutat příliš mnoho pozornosti a zasadit příběh do odpovídajícího prostředí. Z vytyčených požadavků vzešla prvotní hrubá skica příběhu o dvou mužích na opuštěném ostrově, který je pravidelně zmítán bouřemi. Byla tak k dispozici základní surová hmota čekající na své opracování.

## 1.5 Hledání tvaru

Nyní si zpětně uvědomuji, že úsilí věnované předchozímu projektu patrně začalo nést své plody. Překvapilo mě, v jak krátkém čase se mi podařilo přijít s prvotní konstrukcí příbě-

hového oblouku, tedy spíše zatím jenom *pahýlu*. Zvětšující se časová tíseň byla zdrojem pozitivního stresu. Ponořen v nastolené problematice jsem zbrkle zaznamenal zformovanou představu, která se v základních rysech již nezměnila.



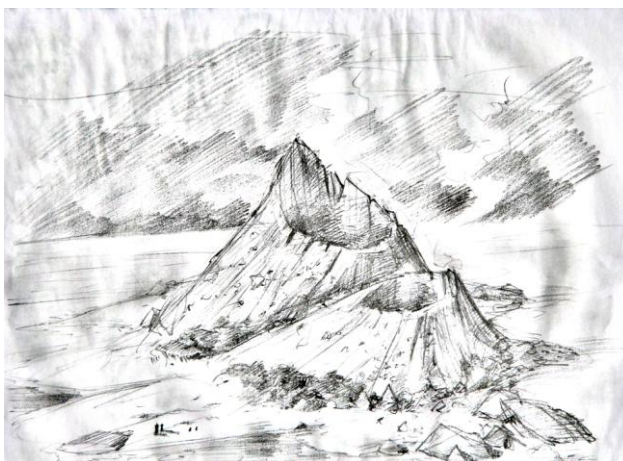
Obrázek 3: Historicky první záznam příběhu

Film byl zamýšlen bez dialogů. Důvody tohoto rozhodnutí nejsou pouze praktické povahy. Absence dialogů pochopitelně šetří produkční nároky. Na stranu druhou zvyšuje nároky tvůrčí a výrazové. Odvyprávět vybraný námět s těmito kritérii skýtá mnohá úskalí a vyžaduje jistou porci úsilí, tím spíše že se jedná o vážné téma. Vždy se mi ale velice zamlouvala představa mezinárodně srozumitelného filmu, aniž by bylo nutno jej překládat. Zbývalo jen tato úskalí s četnými překážkami úspěšně pokořit. Navzdory tomu obdržely ústřední postavy čistě z produkčních důvodů jména. Ve filmu o nich není nejmenší zmínka, ale plní svůj účel při debatách a konzultacích. Vznikl příběh *Daniela a Bretta*, kteří na ostrově uprostřed širého oceánu vzdorují pravidelným nočním bouřím. Po vzájemných sporech se rozdělí. *Daniel* staví úkryt na písčité pláži a *Brett* na skalnatém podloží. *Brettova* práce je o poznání úmornější, ale v závěru je *Danielova* chýše smetena gigantickou vlnou.

To jej přiměje přidat ruku k *Brettovu* dílu a v závěrečné katarzi společně budují úkryt na skále. Další kroky se postupně odvíjely od tohoto základu.

### 1.5.1 Otázky stylu

Stále se jednalo o ryze přípravnou a neotesanou podobu finálního příběhu. Nicméně jsem si pro upřesnění představ a lepší orientaci, zhotovil skicu prostředí odpovídající stávajícímu stavu. Pro zachování částečné realističnosti jsem poměrně přímočaře zvolil podobu tuctového malého ostrůvku s množstvím palem a sopkou uprostřed, pro jeho vulkanický původ. Toto vzezření je v přírodě celkem běžné a podvodní sopky jsou skutečně schopné zformovat podobné útvary.



Obrázek 4: Původní návrh prostředí

Příběh byl situován do tohoto prostředí a svou naivní *prvoplánovostí* si i v mnoha ohledech odpovídal s prostředím. Jednoduchost a příliš očividná předpovídatelnost průběhu děje mě stále neuspokojovala. Tradiční rozdělení postav na jednu dobrou a druhou špatnou, která v závěru dojde poučení, se jevilo s ohledem k původnímu námětu jako ohromně nepatřičné. Navíc bylo nepěkně cítit moralizujícími prvky. Mimo jiné i proto děj postrádal motivaci, která by budila v divákovi zájem, s očekáváním zjišťovat, co se stane dál. Tyto domněnky jsem si v praxi ověřil převyprávěním děje několika náhodným *obětem*. Postavy pro svůj černobílý charakter postrádaly plastičnost. Zkrátka vše bylo tuze pěkné, avšak tím pádem tuze nudné a *placaté*. Napadala mě různá nekonzistentní řešení. Nějakou dobu hlavě nedávalo spát, jakým způsobem jednotlivé fragmenty ucelit ve funkční celek. Zlomovým bodem byla světlá chvíle, kdy jsem bez přílišného a pozorného přemýšlení převyprávěl celý

děj své spřízněné duši *Yaně Shevchenko*. Náhle do sebe dílčí kusy zapadly. Do příběhu přibylo *Brettovo* selhání pod náparem lopoty a jeho následná smrt způsobená pádem vlny poté, co vyhledá přístřeší v *Danielově* chýši. Nálada tím ztemněla a zvažněla. Méně předpovídatelný závěr oživil původní monotónní vyznění. Katarze zesílila a získala na intenzitě. Získaná dějová linka se nutně musela odrazit i ve změně výtvarného pojetí. Pro celkové shrnutí a ujasnění filmu jako celistvého kusu jsem veškeré dosavadní podněty přepracoval do podoby literárního scénáře.

## 1.6 Scénář a scénáře

K tomuto účelu jsem zvolil velice volnou literární formu a styl. Cílem bylo svižně zaznamenat všechny detaily, které mě napadaly, nehledě na sloh a jiné *formality*. Tento postup mi velice vyhovuje a rád jej v podobných případech používám. Lze tak poměrně rychle postihnout vše od atmosféry, až po detaily ve zvukové dramaturgii. Vždy se ale snažím udržet určitou úroveň čitelnosti a srozumitelnosti. Tak si již částečně kontrolojuj dramaturgii a chystám si podklad pro převod do obrazu. V podstatě se jedná o záznam konkrétních subjektivních představ. Pokud by na tomto základě pokračoval někdo jiný, jistě by vzniklo něco docela odlišného. Z výsledku lze i s určitou přesností odhadnout výslednou délku filmu a technologickou náročnost. Jedná se tedy o jistý záchytný bod. Vzhledem ke svému rozsahu je v plném znění zahrnut v příloze. Literární scénář byl nadále postupně upravován a laděn. Výhodou je práce s pouhým textem a cokoliv pozměnit či zahodit nepůsobí tolik bolesti. Proto je možné snadněji provádět významné změny. Tímto procesem vzniklo více pracovních verzí. Z následné selekce vzešla finální pracovní verze, čímž byla uzavřena literární příprava. Výjimečně jsem nehodlal zhotovit scénář technický. Zdánlivě nelogické rozhodnutí mělo své opodstatnění. Citlivost materiálu vyžadovala v mnohých místech obrazové řešení. Při zhotovení technického scénáře se totiž mnohdy nevědomě dopouštíme určité *konzervace*, které jsem se s klidným svědomím nechtěl dopustit. Tato *konzervace* je vskutku dobrá, když nás do jisté míry chrání před pastí v podobě věčného a zbytečného předělávání hotové práce. Chtěl jsem si však ponechat volnost. Oné pasti jsem se zcela nevyhnul, ale snad to bylo ku prospěchu věci. Přinejmenším jsem tak alespoň učinil vědomě. Ke všemu byl vznesen zvláštní požadavek na prezentaci projektu, aby mohlo být rozhodnuto o jeho financování. Rozhodl jsem se využít této okolnosti pro zhotovení bodového obrazového scénáře. Tím jsem prakticky vstoupil do fáze *preprodukce*.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 PREPRODUKCE

### 2.1 Design postav

Jednotlivé části realizace se v praxi vzájemně prolínají a probíhají paralelně, ale pro přehlednost je vhodné si je rozdělit. Prioritním a prvním krokem bylo nalézt výtvarné řešení dvou ústředních postav. Nejednalo se o snadný úkol a bylo zapotřebí mít neustále na paměti, že s výsledkem budu nadcházející semestr trávit přibližně čtyřicet hodin denně. Při volbě výsledné stylizace jsem vycházel z celkové povahy a atmosféry příběhu, jíž jsem chtěl docílit. Dále pak z osobního výtvarného projevu a zkušenosti. Inspirací byla důstojnost námětu, a jak jsem později zjistil i postava *Mojžíše z Prince Egyptského* (*Deamworks animation. 1998*).



Obrázek 5: Postava *Mojžíše z Prince Egyptského*

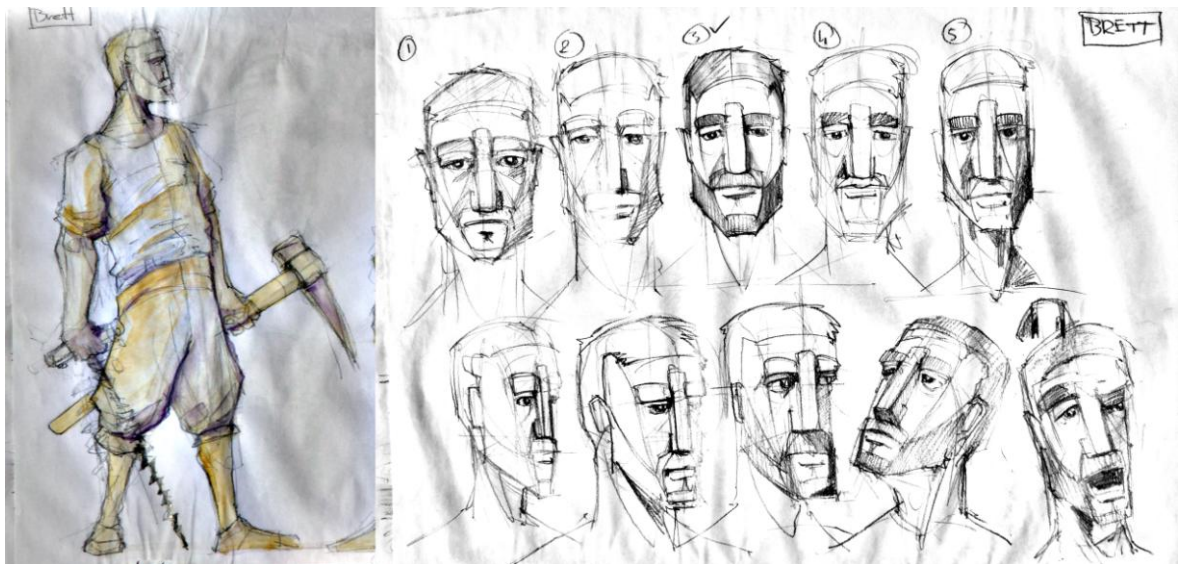


Obrázek 6: Přípravné kresby pro návrh postav



### 2.1.1 Brett

Ačkoliv je ve skutečnosti dominantnější postavou Daniel, začal jsem postavou *Bretta*. Celkově mi byl bližší, snad i pro jeho prostší charakter. Původně jsem neměl v plánu je jakkoliv věkově rozlišit. Jejich odlišnost spočívá spíše v jejich zkušenostech a přístupu. Ovšem zkušenosti přibývají s věkem. Ačkoliv nejsou věkově vyhranění, *Brett* působí starším dojmem. Jeho postava je robustnější, rysy pevnější a ostřejší. Záměrem bylo připodobnit jej ke skále, kterou si volí za svou půdu. Pohybuje se pomaleji, ale s kamennou rozhodností. Bohatý porost přispívající jeho vážnosti, pak patrně hraje klíčovou roli v domnělém věkovém kontrastu. Slabinou je však jeho pyšná tvrdohlavost, díky níž přepne své síly a zahanbeně padne pod tíhou lopoty. Četné emočně vypjaté situace vyžadovali obzvláště práci na detailech hlavy.



Obrázek 7: Návrhy *Bretta*

### 2.1.2 Daniel

*Daniel* je koncipován jako určitý protiklad *Bretta*. Po ujasnění *Brettova* charakteru byla práce na *Danielovi* o něco snazší. Bylo žádoucí, aby působil křehčím dojmem. Jeho povaha je o poznání komplikovanější, plná zbrklosti, ale nepostrádá potřebný elán. Daniel projde významnou změnou. Z nepoddajného písku se změní ve skálu. Jeho postava tak skýtala výtvarný oříšek. Musela obsahovat naivní *pitomost* a přitom být schopna stále působit seri-

ózně. *Brettovy* ostré rysy jsem proto změkčil oblými liniemi. Místo bujné moudré kštice obdržel drzou bradku a úhledné blondřaté vlasy jen stvrdili jeho vzezření *jalového manekýna*. Úspěšnost výsledku byla nepřímo potvrzena panem *Hejzmanem*, který s jistou nelibostí podotknul, že přistál z jiného filmu. Ve skutečnosti je ale v *Danielovi* obsažena stejná konstrukce, jako v případě *Bretta*. Proto je možné je v závěru k sobě připodobnit a balancovat mezi dvěma polohami.



Obrázek 8: Návrhy *Daniela*

## 2.2 Design Prostředí

Jak bylo již předznamenáno, změna stylu vyprávění se odrazila i ve změně prostředí. Snaha byla oprostít se od reality a přejít k více symbolické řeči. Přitom nepopírat zažité přírodní zákony, aby nebyla nabourána hranice *surrealismu* a zachována věrohodnost. Divákovi je ponechána volnost zdali se jedná o sen, skutečný příběh nebo *fantasmagorii*, poněvadž film tuto otázku zkrátka ani neřeší. Původní ostrov byl redukován na nepřístupný skalnatý pahýl trčící z hladiny. Při pohledu na tento symbol pozemského počínání nabýváme dojmu nereálnosti. Charakter skály, jehož jsem chtěl docílit, mi nápadně připomínal čedičové útvary a paradoxně mi jako reference posloužil skutečný přírodní útvar zvaný *Devil's Mountain*.

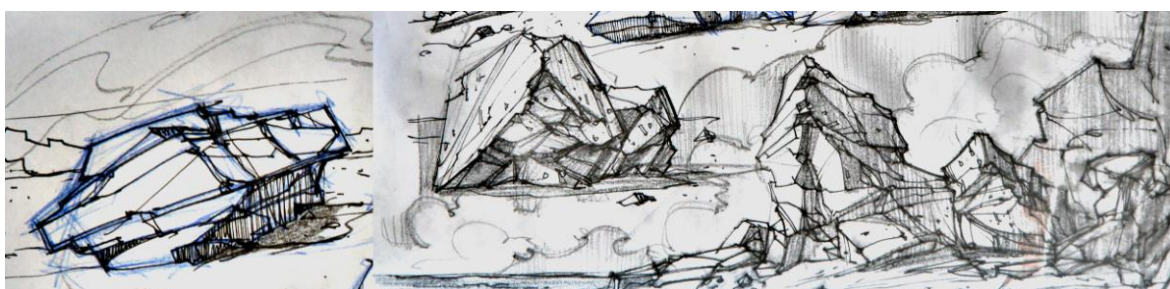


Obrázek 9: *Devil's Mountain* jako reference prostředí

Nálada, kterou budili osamělé postavy ve snové a nereálné atmosféře širého opuštěného prostoru, mě zavedla k mým oblíbeným romantickým vizím *Caspara Davida Friedricha*. Neustále přítomný živel pak k obrazům ruského malíře *Ivana Aivazovského* zabývajících se námořní tematikou. Z prací těchto umělců jsem volně čerpal inspiraci.



Obrázek 10: Inspirační zdroje



Obrázek 11: Studie skal

### 2.3 Bodový obrazový scénář

S důležitým výtvarným podkladem bylo možné začít práci na bodovém obrazovém scénáři. Zde bych pouze rád upozornil, že se nejedná o *storyboard*, ale spíše o sérii ilustrací. Tato forma scénáře mi umožnila vypointovat důležité výpravné body, učinit základní kompoziční rozhodnutí, převést kostru celého příběhu do obrazové podoby a vytušit budoucí svízele

samotné produkce. Skvěle posloužila i pro zmíněnou prezentaci, která proběhla v závěru prvního semestru. Na základě tohoto a literárního scénáře jsem plynule přešel k výrobě *animaticu*.

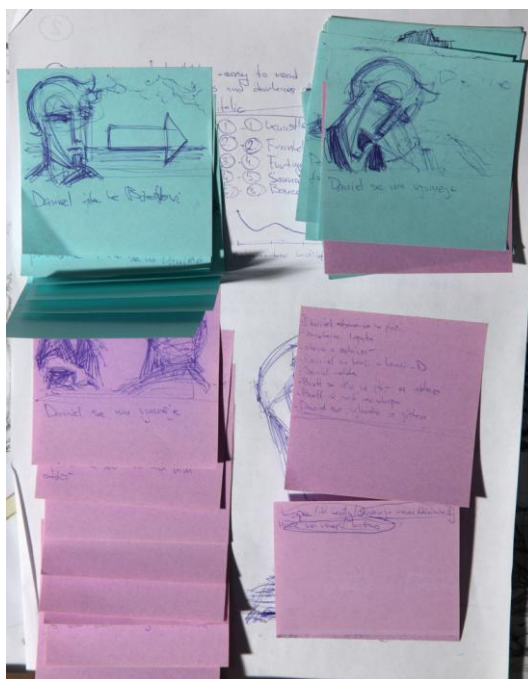


Obrázek 12: Bodový obrazový scénář

## 2.4 Animatic

Tato fáze těsně na samé hraně s následnou produkcí je velmi namáhavá a časově náročná. Ve výsledku ale čas šetří, protože stále manipulujeme pouze s rychlými skicami. Pro jeho

realizaci bylo zapotřebí pouze převést literární scénář do scénáře bodového, což bych velice opatrně nazval *volnou verzí technického scénáře*. Veškerý materiál nutný pro výrobu *animaticu* jsem měl tedy k dispozici. Zde by bylo možno správně namítnout, že doposud nebyl zhotoven *storyboard*. Toto je jeden z momentů, kdy lze jednoznačně poukázat na zmíněnou úsporu při použití digitální kresby. Ta v kombinaci s vhodnou aplikací totiž úspěšně činí z výroby *storyboardu* a *animaticu* jeden proces. To mi ovšem nijak nebránilo sáhnout i po klasičtější metodě, která se ukázala být velice efektivní. Problémem bylo tíhnutí k přílišnému prokreslování jednotlivých oken na velikém formátu, který digitální kresba nabízí. To mi připomnělo svatá slova Richarda Williamse „*The little drawings, because they're 'thinking' drawings, always seem to show if the idea is working clearly or not*” (Williams, 2009, s.337). V určitých chvílích jsem sáhnul po obyčejných kancelářských *post-it* lístečcích a jednotlivá okna kreslil přímo na ně. Daná technika mě ohromila svými vlastnostmi. Byla velice rychlá, mobilní a nevyžadovala žádné napájení. Snadno jsem si tak při cestě letadlem, vlakem nebo autobusem mohl vše rozbalit a kdekoliv se pustit do řešení poměrně komplexních kompozic.



Obrázek 13: Mobilní studio



### 2.4.1 Makety

Brzy nastaly svízele s kresbou ústředních postav. Kompozici bylo v mnoha případech nutno otestovat z různých úhlů. Přísná geometrie hlav *Daniela* a *Bretta* v rozličných perspektivních zkratkách celý proces nemile zpomalovala. Potřeboval jsem si ujasnit prostorové vztahy jednotlivých ploch a prohlédnout si úhly, které jsem si nebyl schopen představit. Za těmito účely jsem zhotovil zmenšenou maketu každé hlavy z modelovací hlíny *Sculpey*, kterou bylo posléze možno studovat.



Obrázek 14: Makety hlav

### 2.4.2 „Baby killing“

Během stáže v Norsku jsem si osvojil a poznal důležité pravidlo, které mě od té doby neustále provází. Při výrobě *animaticu* plnilo naprosto zásadní roli. V jedné z konzultací na mě Dave King pohlédl s upřímným výrazem v obličeji a přiznal *krutou pravdu*: „*You have to kill your babies.*“ To co se ale událo ve fázi *animaticu*, bych přesněji označil spíše jako *massive baby killing*. Volnost, kterou jsem si ponechal vynecháním technického scénáře, se projevila právě tady a ukázala se jako správné řešení. Spousta míst, která se jevila být funkční v textové podobě, po překreslení do jednotlivých oken ztoporněla. *Umění zapudit svá dítká* se tak stalo více než klíčovým. Každá z možností byla rozvedena do obrazové podoby a v případě, že se projevila nepatřičně, byla zamítnuta. Tento namáhavý proces



### 3 PRODUKCE

#### 3.1 Sumarizace

Pro přehlednou koordinaci celé produkce jsem si zhotovil *produkční tabulku*, která obsahovala informace o odvedené práci. Nejaktuálnější verze animaticu byla rozdělena na jednotlivé záběry. Ty byly následně zavedeny do tabulky a k nim přiřazeny dílčí výrobní podkategorie od animace až po vizuální efekty. Skrze tabulku probíhala evidence veškeré práce a rovněž umožňovala cíleně přizpůsobovat potřeby produkce časovým nárokům.

scene #	Lev.	animation	fill	background	vfx	composition	RENDER	notes	TOTAL PROGRESS
59	1	1	0.8	0	0	0		Zvážit jinou kompozici. Házení klád na rám.	52%
60	1	1	0	0	0	0			
61	2	1	0.8	0	0	0		kop krumpacem	
62	1	1	1	0	0	0		Dan se diva do chyse	
63	1	1	1	0	0	0		Dan se zveda od chyse	
64	1	1	1	0	0	0		možná mu dát krumpáč	
65	1	1	1	0	0	0			
66	2	1	1	1	1	1		xxx	
67	2	0	0.1	0.5	0	0			
68	1	0	0.1	0.1	0	0			
69	2	1	0	0	0	0			
70	2	0	0.1	0.1	0	0			
71	3	1	1	0	0	0			
72	3	0	0.1	0.5	0	0			
73	1	1	0	0	0	0			
74	1	1	0	0	0	0			
75	1	1	1	0	0	0			
76	1	1	0	0	0	0			
77	1	1	0	0	0	0			52

Obrázek 16: *Produkční tabulka*

#### 3.2 Zkušební záběr

Samotná výroba, ač časově velice zdouhavá, nenabízí tolik zajímavého materiálu, který by stál za rozepsání. Film prakticky vznikl v *preprodukcí* a výroba jde poslušně v jejích krocích. Tabulka je výbornou pomůckou, která celou tuto fázi činí plynulejší. Jednotlivé záběry se od sebe liší svou komplexností. Pro získání větší jistoty v otázce správnosti zamýšlených postupů, jsem vyčlenil jeden z nejtěžších záběrů a kompletně jej zpracoval. Ten mi posloužil pro demonstraci výsledné obrazové podoby a hrubou představu celkové náročnosti. Tento krok umožňoval bezpečné pokračování v práci na zbytku záběrů.



Obrázek 17: Zkušební záběr

### 3.3 Dílčí práce

Jednotlivé kroky jsou rozděleny v duchu podkategorií produkční tabulky. Každý záběr je specifický svými požadavky, ale vždy obsahuje alespoň jednu z dílčích prací

#### 3.3.1 Animace

Jádrem animovaného filmu je samotná animace. Tato fáze byla i z toho důvodu časově nejnáročnější a provedena prioritně. Kvalita *animaticu* již mnohdy nabízela takřka hotové klíčové fáze. Záběry nebyly animovány v chronologickém pořadí, nýbrž v jednotlivých dějových kusech, aby si výrazem navzájem odpovídaly. Kresběné uchopení si totiž v průběhu práce postupně nacházelo formu. Chvilí mi trvalo, než jsem zcela odhalil, jak pracovat s hlavními postavami. Jejich prokreslenost byla důvodem mnohých svízeli. Nakonec se ukázala nejvhodnější technika jakési *poloplošky*. Po základních transformačních úpravách byly dokresleny chybějící části. Částečným výtvarným záměrem a částečným produkčním ulehčením je omezení počtu fází. Postavy si tak udržují svůj kresběný charakter a navíc korespondují s celkovou strohou koncepcí. Po provedení animace na průhledném pozadí, následoval krok vykryvání.



Obrázek 18: Animace

### 3.3.2 Vykrytí

Pracovní postup jsem přesně přizpůsobil svým potřebám, tak aby co nejvíce ulehčoval celkový proces. Kompletní kresba byla hotova v animační fázi. Odpadala tak potřeba hrubou animaci *čistit*. Hotovou animaci ovšem bylo zapotřebí vykrytí a tím oddělit od pozadí. Jedná se o práci poměrně snadnou, ovšem časově náročnou. Zde mi velmi přišla vhod pomoc *Yany Shevchenko* a *Martiny Doležalové*, které se ujaly provedení této fáze. Nemusel jsem tak ztrácet čas a mohl se věnovat náročnějším pracím.



Obrázek 19: Vykrytí

### 3.3.3 Pozadí

Kompozice záběrů byla rovněž vyřešena v *animaticu*. Na výsledných *layoutech* probíhala animace. Ty jsem v této fázi prokreslil do výsledné podoby. Důležité bylo dodržovat kon-



trasty mezi postavami a pozadím, pro snadnější čitelnost. Zvolil jsem si formu ilustrativní malby, která odpovídala mým záměrům.



Obrázek 20: Pozadí

#### 3.3.4 Visuální efekty

Tato část se nutně netýkala všech záběrů. V určitých případech bylo zapotřebí doplnit déšť, odraz vody, simulaci optiky apod. Mnohdy se jedná o detaily, které ovšem napomáhají celkové uvěřitelnosti a diváčky jsou velice vděčné. Realizace probíhala v různých aplikacích, dle povahy kýženého efektu.



Obrázek 21: Visuální efekty

#### 3.3.5 Kompozice

Všechny předchozí fáze jsou vyexportovány do patřičných obrazových formátů a načteny do aplikace, v které jsou následně sloučeny do jednoho obrazu. Tento postup je velice

ekonomický, poněvadž umožňuje provádět úpravy a změny, bez nutnosti zasahovat do hotového obrazu. V tomto prostředí vznikaly i některé ze zmiňovaných *visuálních efektů*. Tento finální krok již svou funkcí zasahuje do postprodukční části. Celý předchozí proces byl záměrně proveden ve stupních šedi. Absence barvy nyní umožňovala přehlednou práci s tonalitou a následné jednotné zbarvení. Film je vyprávěn ve dvou barevných schématech, které byly získány právě v této fázi. Po barevné gradaci, byla obrazová část hotova a jednotlivé záběry nachystány pro další postprodukci.



Obrázek 22: Výsledný zkomponovaný obraz

## 4 POSTPRODUKCE

### 4.1.1 Střih

Hlavní rozvržení času a dramaturgie, bylo určeno již v *animaticu*. Finální střih se ovšem překvapivě významně podepsal na konečné podobě. Záběry s hotovou animací byly v určeném pořadí seřazeny na časovou osu. Základní dramaturgické vztahy zůstaly beze změny. Po konzultaci s *Liborem Nemeškalem*, padl však návrh vypustit jedno dějství a tak celý příběh zkrátit a odlehčit. Jednalo se o velmi zásadní *baby kill*, takřka před dokončením projektu. Návrh jsem vyzkoušel, provedl potřebné úpravy a po krátkém zvažování nechal tak. Dalšími, významnými, střihovými změnami prošli obě pracovní montáže. S animovaným materiálem jsem v podstatě nakládal naprosto stejně jako s živou akcí. Po-  
dařilo se vystupňovat jednotlivé pasáže a celkovou střihovou skladbu učesat. Tento krok bylo nutno s rozhodností dokončit, aby film mohl vejít do závěrečné fáze ozvučení.

### 4.1.2 Zvuk

K hotovému střihu byla dosazena zvuková kulisa. Cílem bylo nechat vyznít jednotlivé atmosféry a ticho prostředí. Všude přítomný mořský živel buduje celkovou zvukovou náladu a perspektivu. Den s nocí jsou postaveny do cíleného zvukového kontrastu. Kontaktním zvukům je ponechán realistický charakter a akcentují šumivou okolní atmosféru. Zvláštní péči obdržel zvuk krumpáče, který je důležitým prvkem celého filmu.

### 4.1.3 Hudba

Nebylo žádoucí učinit hudební složku příliš dominantní. Jistě hraje důležitou roli, ale spíše doprovodnou než vůdčí. Jednotlivé hudební motivy jsou proto *rozpuštěné* a nevyznačují se přílišnou melodičností. Cílem je podepření atmosféry a pouze v několika momentech napomáhá určit vyznění. Nebylo tedy nutné se žánrově jakkoliv vymezovat, spíše naopak. Díky kvalitativnímu času hudby se film stal plynulejším a tichá místa získala hlubší vyznění. Tímto krokem a závěrečným spojením zvuku a obrazu, byla práce na projektu dokončena.

## ZÁVĚR

Tato práce pro mne byla jedinečnou zkušeností. Prakticky jsem si ověřil funkčnost teoretický postupů a učinil tak velice důležitou zkušenost. Nepodařilo se mi vyhnout mnoha chybám a omylům, ale tuto skutečnost ve výsledku hodnotím velice pozitivně a přínosně. Donutila mě aktivně nacházet jednotlivá řešení a nahlížet na výrobu filmu jako na kus kamene, který je nutné postupným osekáváním přebytečné hmoty postupně formovat do zamýšlené podoby. S nepříjemnými okolnostmi je zapotřebí počítat a učinit jim prostor v celkovém plánu. Stal jsem se i svědkem osobní cesty a proměny mého přístupu k hnětenému materiálu. Nesnadný úkol oprostít se od vlastní exhibice a ponechat příběhu prostor pro vlastní růst, mě naučil snaze dojít jisté tvůrčí pokoře. Za to z velké části vděčím vedení pana *Hejcmana*, který se poctivě staral o srážení mého *pyšného hřebínku*. Osvojil jsem si důležitou schopnost s klidem zahodit sice třeba krásnou, ale pro příběh zbytečnou hotovou práci. V průběhu výroby se objevila i spousta nečekaných podnětů. Cesta za hotovým filmem se tak stala velice inspirativní a plodná. Narazil jsem na tvůrčí problémy, jimž bych se nadále rád věnoval a rozvíjel je. Výsledkem veškerého počínání je hotový film. Nyní je jen na divácích, aby se vyjádřili k jeho kvalitám. Dali najevo, do jaké míry se podařilo předat vše, co bylo zamýšleno a zdali mé počínání mělo smysl a užitek. Ostatně vše bylo učiněno pro diváky, a proto poslední slovo patří jim.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

WILLIAMS, Richard. *The Animator's survival kit*. 2009. vyd. Bloomsbury House, 74-77 Breat Rusell Street, London WC1B 3DA: Faber and Faber Limited, 2009, s. 382. Expanded edition. ISBN 978-0-571-23834-7.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1: Výtvarnosti k prvnímu námětu.....	15
Obrázek 2: Výtvarná příprava odloženého projektu.....	17
Obrázek 3: Historicky první záznam příběhu.....	18
Obrázek 4: Původní návrh prostředí.....	19
Obrázek 5: Postava <i>Mojžíše z Prince Egyptského</i> .....	22
Obrázek 6: Přípravné kresby pro návrh postav.....	22
Obrázek 7: Návrhy <i>Bretta</i> .....	23
Obrázek 8: Návrhy <i>Daniela</i> .....	24
Obrázek 9: <i>Devil's Mountain</i> jako reference prostředí.....	25
Obrázek 10: Inspirační zdroje.....	25
Obrázek 11: Studie skal.....	25
Obrázek 12: Bodový obrazový scénář.....	26
Obrázek 13: Mobilní studio.....	27
Obrázek 14: Makety hlav.....	28
Obrázek 15: Pozůstatek <i>Ferdinandovy</i> práce.....	29
Obrázek 16: <i>Produkční</i> tabulka.....	30
Obrázek 17: Zkušební záběr.....	31
Obrázek 18: Animace.....	32
Obrázek 19: Vykrytí.....	32
Obrázek 20: Pozadí.....	33
Obrázek 21: Visuální efekty.....	33
Obrázek 22: Výsledný zkomponovaný obraz.....	34

## **SEZNAM PŘÍLOH**

PŘÍHOLA P I. : LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

PŘÍHOLA P II. : OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ

## PŘÍLOHA P I. : LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ

Hloubky oceánu jsou tiché a tmavé. Zdá se, že vůbec nic netuší o běsnící masivní bouři nad nimi. Pro místa tomuto podobná je to běžné a je tomu tak každou noc. Uprostřed tohoto chaosu pevně ční nad hladinou až do oblak velice vysoký a příkrý vrcholek podvodního vulkánu, který připomíná obří sloup. Jeho silueta ve světle blesků působí impozantně, ale ve tmě se jeví být takřka neviditelným.

Dešťové kapky zrychlené prudkým větrem do všeho agresivně bijí. Na kost zmáčený a stále šokovaný Daniel se paží kryje před hrozivým deštěm. *Brett* podává *Danielovi* ruku, aby mu pomohl na další skálu, mezitím co hledají úkryt v tomto tropickém pekle. Společně uniknou z břehu plného ostrých skal a naplavenin dřeva. Daniel postrčen větrem zastavuje u paty vulkanického sloupu. Ačkoliv to vypadá na dobře kryté místo od větru, *Brett* se tváří nedůvěřivě. Jejich zmáčené košile, kalhoty a obuv vypadají až směšně zbytečně. Opření o skalnatou zeď chvíli popadají dech, načež přímo před ně dopadne mohutný kus skály z vrcholku vulkánu. *Brett* pohotově skokem povalí Daniela, chvíli před tím než na jeho místo dopadne jiný obří kus skály. Další a další dopady následují. *Brett* s *Danielem* mezi nimi hbitě kličkují, až v tom zmatku dorazí na blízký kus písčité pláže. Oslepeni mračnem písku se ihned kácí na zem pod silou větru. Stěží rozeznají jeden druhého, a když se *Brett* pokusí postavit, aby našel Daniela, silný vítr jej odmrští pryč do temné dálky. *Daniel* takřka nepostřehl *Brettovo* zmizení a ztrácí vědomí, když s ním vítr mrští do oceánu, po marném pokusu postavit se. Naštěstí je vyloven z vod *Brettem*, který přilepen na čnicím mořském útesu vzdoruje bouři.

Slunce začíná intenzivně pálit na *Danielovi* oči. Rychle se polekaně zvedne a chvíli zmatečně nechápe, jestli předešlá noc byla skutečná. Pohled na *Bretta*, který vedle něj klidně sedí ve stínu a kreslí něco prstem do písku, jej navrátí zpět do tvrdé reality. Daniel rozeznává v písku něco jako tvar domu. Přiskočí do stínu k *Brettovi* a zničí jeho kresbu svou rychlou kresbou lodi. Překvapený *Brett* nesouhlasně vrtí hlavou. Ukazovákem opět kreslí do písku dům se čtyřmi pilíři v základu. *Daniel* se přestává mračit a po krátkém zamyšlení si potřásají s *Brettem* rukou.

*Brett* s *Danielem* po kolena ve vodě sbírají nahromaděný materiál mezi mořskými útesy. Spousta dřevěných zbytků z rozbitých lodí pluje všude kolem. Vše, včetně nalezeného nářadí, hromadí na břehu. *Brett* si pomáhá při sbírání lanem. Daniela trochu urazí, když mu



jej také nabídne, aby neplýtval svou energií hloupým házením jednotlivých kusů z vody na břeh. Nakonec společně vytáhnou těžké dřevěné pilíře hodící se pro základy.

*Daniel* běží na písčitou pláž. Rychle zahazuje všechny věci, kromě lopaty, a kope. *Brett* jej na okraji pláže pouze pozoruje. *Daniel* si jej po chvíli všimá. Přestává kopat, bere druhou lopatu a běží za ním. Krčením rameny dává najevo že nechápe, co není v pořádku. *Brett* jen nesměle vrtí hlavou, posunkem ukazuje na opačnou skalnatou část za jeho zády. Následně zatíná krumpáč do skály u jeho nohou. *Daniel* na něj nevěřicně hledí. Dvakrát naráží do skály lopatou, která pokaždé odskočí a naznačuje *Brettovi*, že je to hloupost. *Brett* mu nabídne druhý krumpáč, ale *Daniel* odstoupí a hodí *Brettovi* druhou lopatu, kterou *Brett* s upuštěním nabízeného krumpáče chytá. Chvíli se pozorují a *Daniel* odběhne pokračovat v kopání. *Brett* s lehce smutným zklamáním po nějaké době odchází pryč. *Daniel* jej chvíli pozoruje a pak zamračen pokračuje v práci.

*Brett* hledá vhodné místo na opačném západním pobřeží. Břeh je mnohem více skalnatý a slunce pekelně pálí. Zastaví na ojedinelé, velké, skalnaté ploše a začne nejdříve děravou rezavou nádobou vybírat vodu z velkých louží uprostřed. *Daniel* pracuje poměrně rychle. Práce s poddajným pískem v příjemném stínu jde od ruky. Práce *Bretta* je mnohem těžší. Už kope, ale skála je velmi tvrdá. Musí kousek odkopat, ručně vyvrtat díru a konečně ji kladivem a klínem rozšířit pro dřevěný pilíř.

*Danielovi* se do konce dne podaří položit všechny čtyři pilíře pro základy a unaven lehá na zem. Podobně *Brett*, který se kochá ohromným západem slunce na druhé straně vulkánu. Za celý den umístil jen jeden pilíř. Slunce se topí v oceánu a tichý odpočinek je narušen silným hřmotem. Bouře se rychle hlasitě blíží, se silným a hlasitým větrem v předvoji. Překvapený *Brett* se rychle přivazuje k pilíři, aby jej vítr neodnesl pryč. Má starost o *Daniela*, který se ve stejnou chvíli, přivázan ke svým pilířům, naopak strachuje o něj.

Běhen bouře je *Brett* ošklivě podřen, když jej vítr několikrát srazí k zemi. Nakonec se mu podaří chytit pilíř a pevně jej drží celou noc. Mezitím *Daniel* bojuje v písečném mračnu, zaklíněn mezi dvěma pilíři.

Slunce zalévá světlem tichou a opuštěnou písčitou pláž. Pouze dvě nohy a nos trčící ze země, narušují tento pohled. *Daniel* se svižně zvedá z písku, s odkašláváním protřepává vlasy a vzrušeně radostně křičí přes celou pláž. Podřený *Brett* slyší pouze ozvěnu, ale tiše si oddechne. Využívá ranního stínu a opět vyhazuje vodu z naplněné louže.

*Daniel* z nasbíraného materiálu buduje na pilířích improvizovanou chatrč. *Brett* v poledne konečně hloubí druhou díru. Žhnoucí slunce ještě zhoršuje jeho bolestivé podřeniny, ale přesto pokračuje v práci. *Daniel* zhotoví dokonce i střechu. Docela brzy skončí s prací a přemýšlí, jak je na tom ten druhý.

Při západu slunce je již slyšet blížící se bouři. *Brett* stále hloubí díru. Je pomalejší než včera, a když se otočí pro druhý pilíř, aby jej zasadil do jámy, všimne si *Daniela*, který se za ním přišel podívat. *Brett* si jej prohlíží jen krátkou chvíli, načež pokračuje v činnosti. Spálený od slunce vypadá hodně vyčerpaně. *Daniel* mu pohotově pomáhá. Pilíř sedí perfektně. Zatím co oddechují, navzájem se prohlížejí. *Daniel* se snaží posunky naznačit, ať jde s ním. *Brett* se se sklopenou tváří, ozařovanou vzdálenými blesky, pomalu přivazuje lanem. *Daniel* ve větru blížící se bouře naléhá, ale *Brett* dává najevo, že nikam nejde. Vítr zesiluje, proto *Daniel*, ač nerad, rychle běží do svého nového úkrytu.

Na pláži, která už je v jednom písečném oblaku, těžce hledá chatrč. Nicméně je uvnitř překvapen útulností místa a snaží se ulehnout. Pouze střecha vypadá nestabilně. *Brett* se zařátými zuby svírá pažemi pilíř jako kus skály.

Slunce v poledne budí *Bretta* svými silnými paprsky. Je lehce zmatený, když tu náhle zděšeně vyskakuje ze země, ale natažené lano jej okamžitě strhává na zem. Chvíli trvá, než odezní bolest zapečených odřenin a *Brett* zvedá ze země. Děravou nádobou vyprazdňuje louži, ve snaze dohnat půlku promeškaného dne. Bolest se sluncem mu působí agonii. Děravý kbelík nijak nepomáhá již tak otravné a pomalé práci. V jeden moment upadne dno kbelíku, což *Bretta* dorazí. S hlubokým zaúpěním jím mrští o zem, odkopává do dálky a vyčerpaně se klátí do mělké louže. *Brett* tiše pláče.

*Daniel* celý den opravuje střechu. Slunce za chvíli zapadne. Dunící hromobití v dálce, společně se zvedajícím se větrem, již ohlašuje další bouři. *Daniel* spatřuje mezi vzdálenými skalami blížícího se *Bretta*, který se při chůzi musí přidržovat okolních skal. *Daniel* přibíhá na pomoc a podpírá jej až k chatrči. Ošklivě podřený a sluncem spálený *Brett* si nachází místo na zemi. *Daniel* jej s úsměvem plácá po rameni, ale *Brett* křičí bolestí, proto mu raději třese rukou. Po chvíli oba usínají.

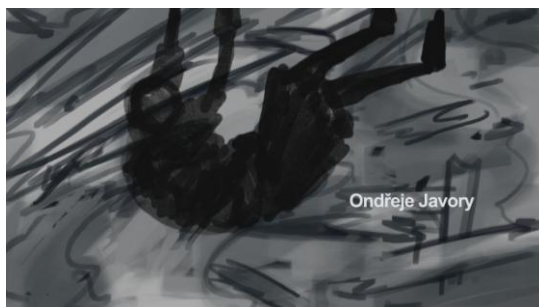
Krátký sen narušuje hluboké zadunění. Z ničeho nic se *Daniel* budí uprostřed noci. V podivném okolním hrobovém tichu si připadá hluchý. Znepokojený *Daniel* se jde podívat ven. Náhle vidí nádherný měsíc na hvězdné obloze. Ohromen se nějakou dobu prochází po břehu, dokud si nevšimne ubývajících hvězd nad horizontem. Lépe se zadívá do dále, vydě-

šeně křičí a uhání nazpět k chatrči varovat *Bretta*. Ten jej slyší, ale jeho hlas se ztrácí v podivném hluku. Pohledem ven spatřuje vyděšeného blížícího se Daniela, ale když je náhle celá pláž pokryta stínem, ztuhne mu obličej. Monstrózní vlna se klene nad pobřežím. V mžiku jsou smeteni z břehu. *Daniel* Stačí pouze zachytit poslední *Brettův* pohled před tím, než je rozdrcen uvnitř chatrče a vše mizí v černých dravých vlnách. Hromový dopad vody trhá uši. Voda donekonečna zmítá *Danielovým* bezvládným tělem.

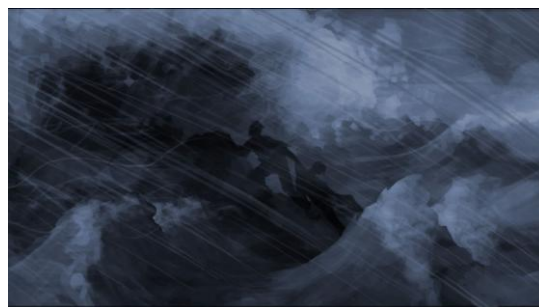
Hromada vody a hlasitý dusivý kašel se dere z *Danielových* plic, poté co se probere na jednom z břehů. Celé ráno marně hledá *Bretta*. Nakonec jej najde mezi pobřežními útesy v sutinách chatrče.

Slunce pomalu mizí. *Daniel* si na západní straně vulkánu stále nevěřičně prohlíží kříž z krumpáče na čerstvém kamenném hrobě. Vítr bouře mu roztírá slzy po obličejí. Zvedá se, leze na plochou skálu a přivazuje se lanem k pevným základům ve skále.

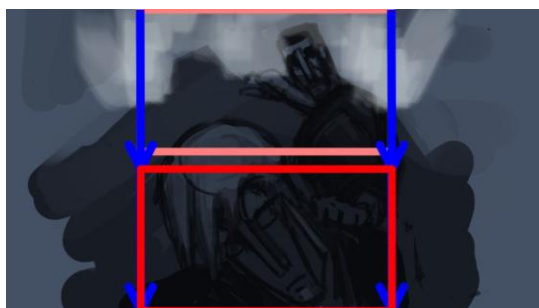
## PŘÍLOHA P II. : OBRÁZKOVÝ SCÉNÁŘ



01



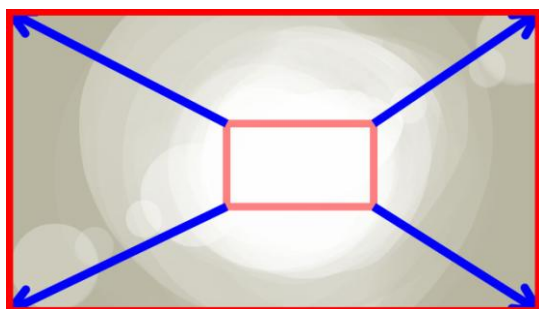
02



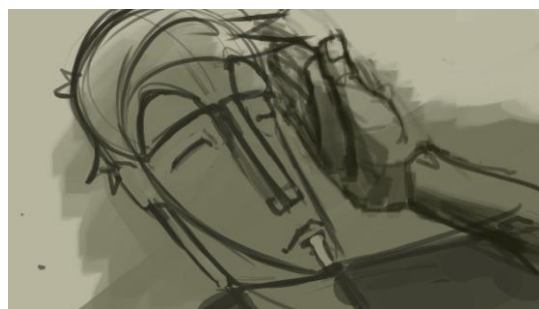
03



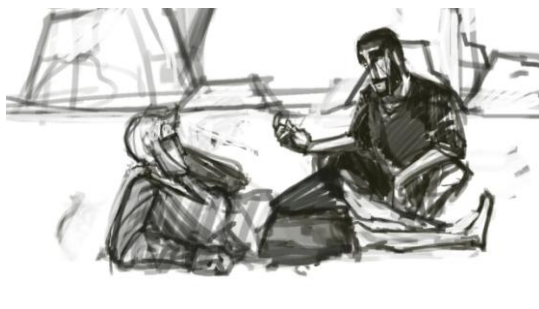
04



05



06



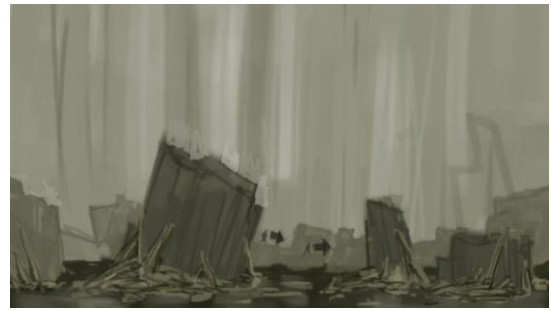
07



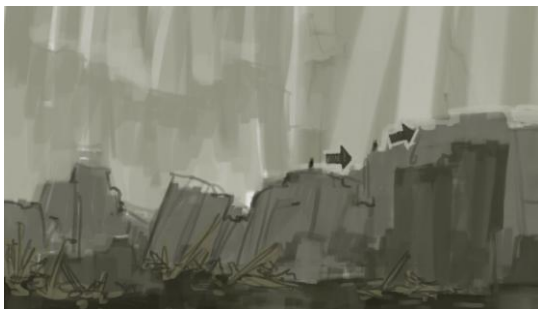
08



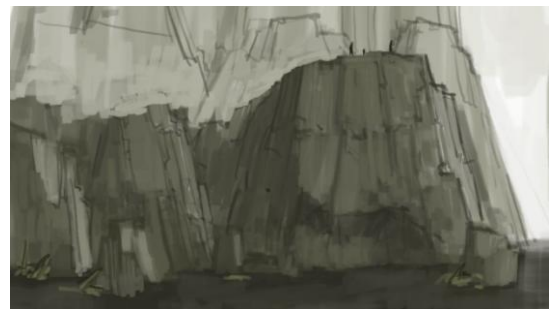
09



10



11



12



13



14



15



16



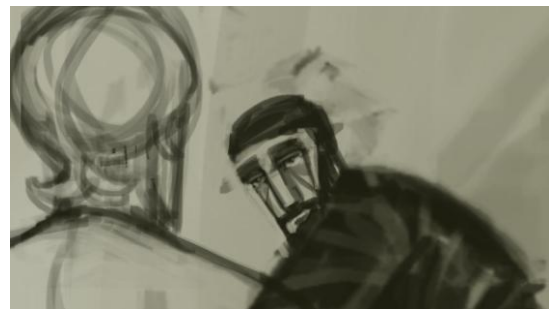
17



18



19



20



21



22



23



24





25



26



27



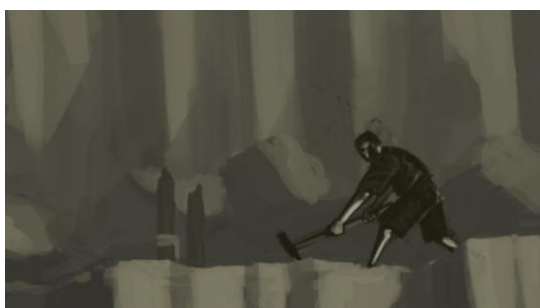
28



29



30



31



32



33



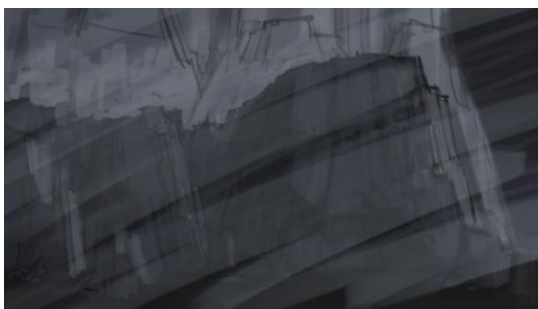
34



35



36



37



38

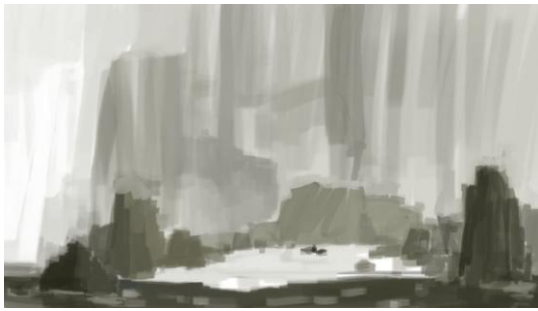


39



40





41



42



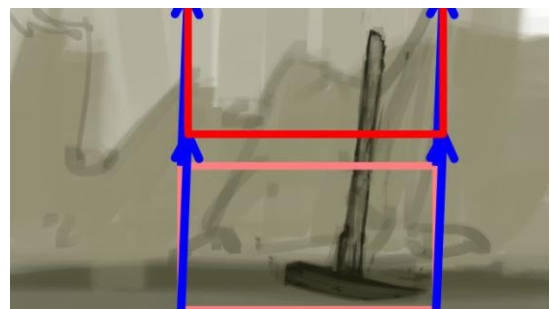
43



44



45



46



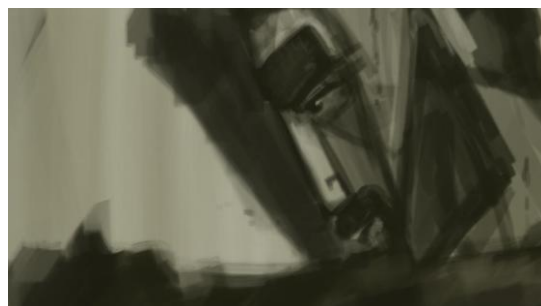
47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



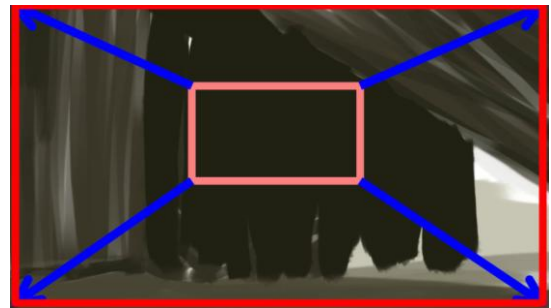
59



60



61



62



63



64



65



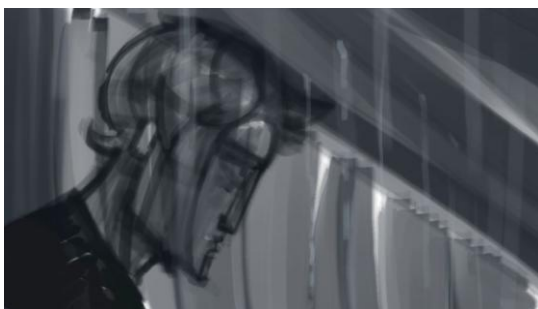
66



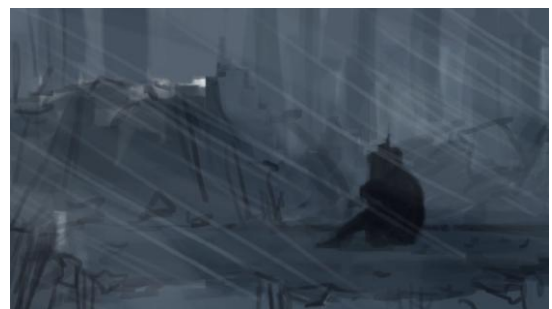
67



68



69



70



71



72



73



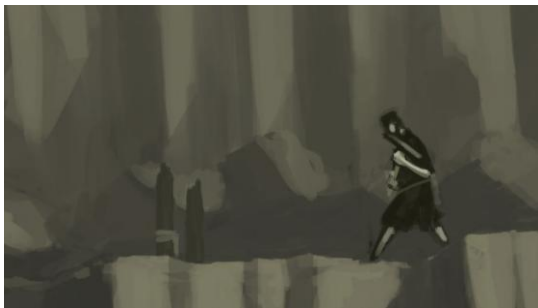
74



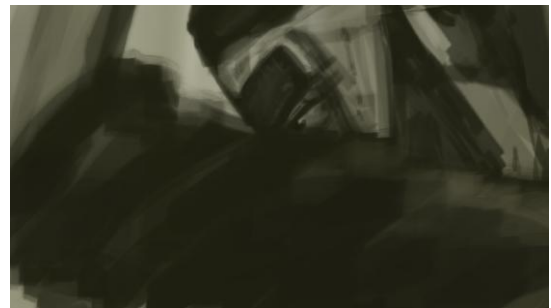
75



76



77



78

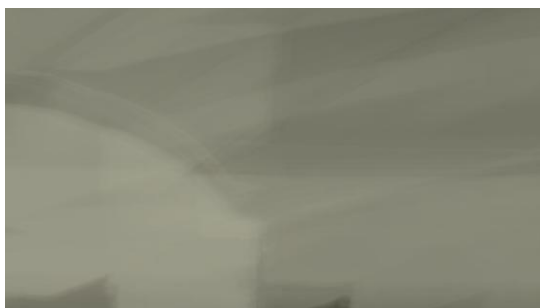


79

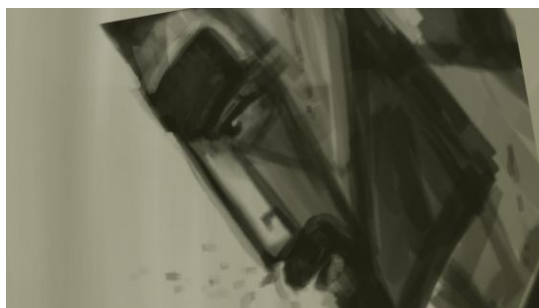


80

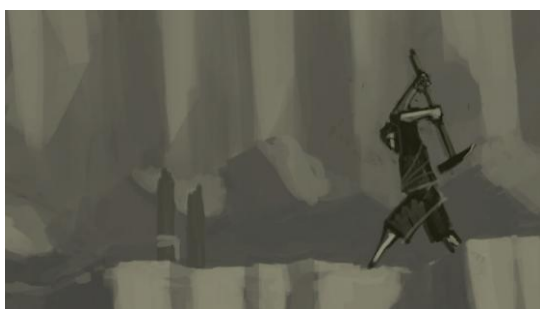




81



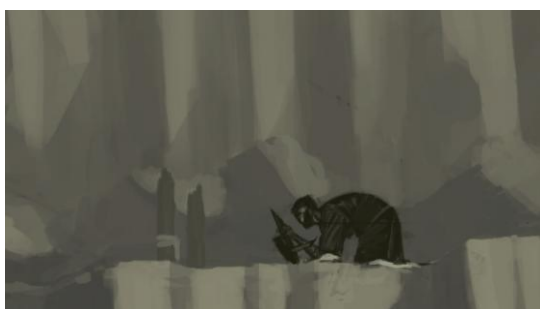
82



83



84



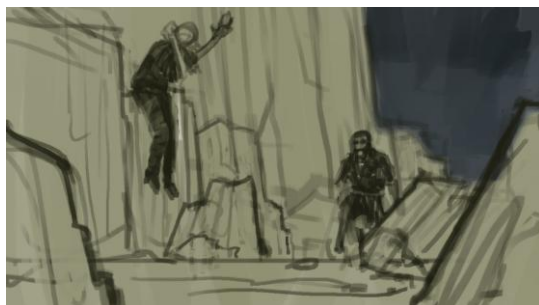
85



86



87



88



89



90



91



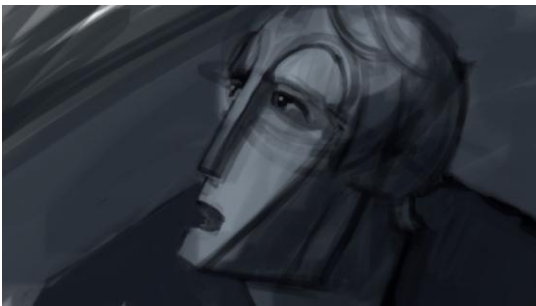
92



93



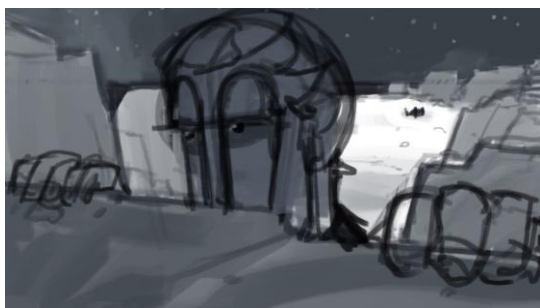
94



95



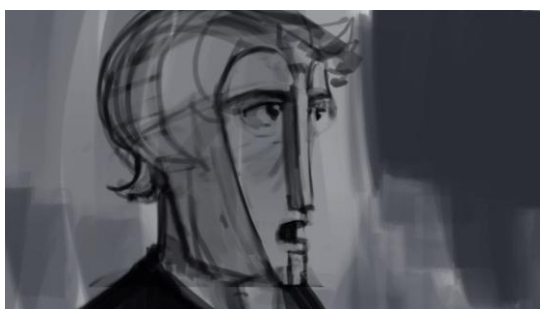
96



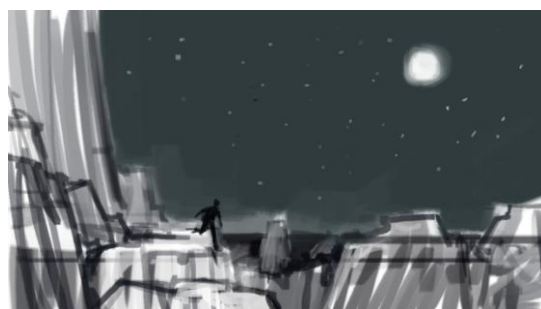
97



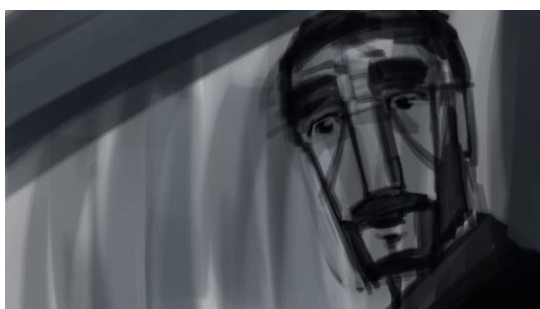
98



99



100



101



102

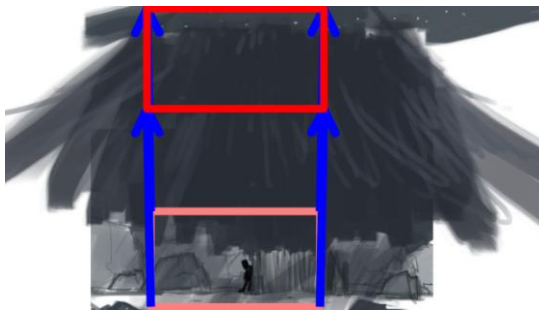


103

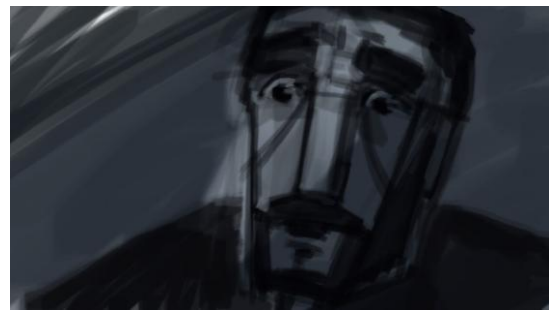


104





105



106



107



108



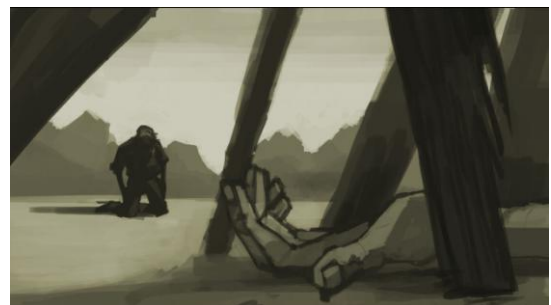
109



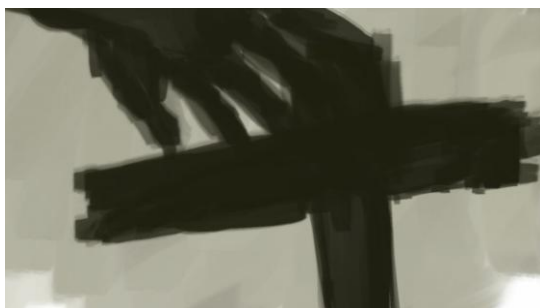
110



111



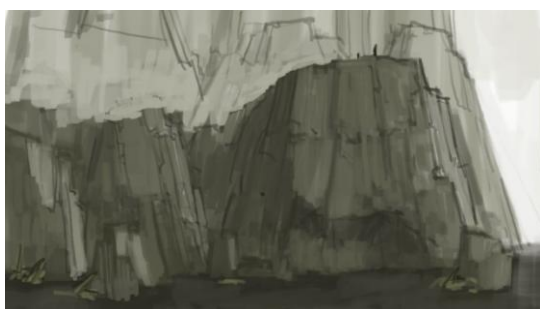
112



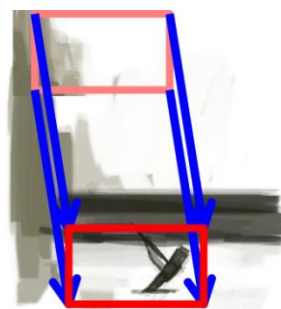
113



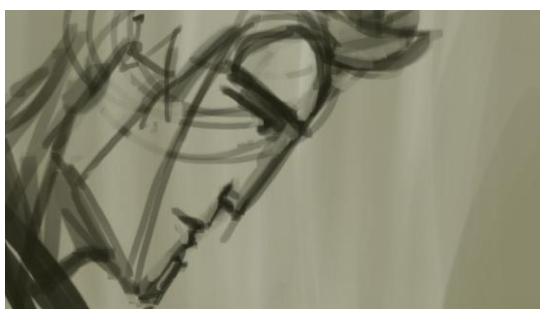
114



115



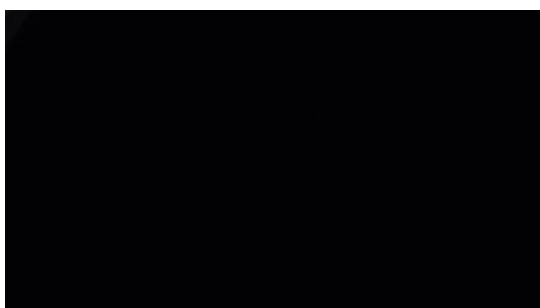
116



117



118



119



120