

Na útěku s moudrými hlupáky
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce
a řešení

Ivan Štrobl

Bakalářská práce
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ivan Štrobl**

Osobní číslo: **K15244**

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: Na útěku s moudrými hlupáky – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby

v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 60 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 240 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

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 formát 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.

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, považují 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: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Ivan Štrobl

.....
podpis studenta

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

Seznam odborné literatury:

MCDONALD, Brian. Invisible ink: a practical guide to building stories that resonate. Seattle: Liberty, 2010. ISBN 9780984178629.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

SNYDER, Blake. Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 0571238335.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Eliška Chytková**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **3. prosince 2018**
Termín odevzdání bakalářské práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

ABSTRAKT

Má teoretická práce popisuje proces tvorby dvou projektů. Prvním je scénář pro krátký animovaný film s pracovním názvem Smrt. Druhým je videoklip ve formě videomappingu s názvem Na útěku s moudrými hlupáky. Provedu vás svými inspiracemi, výzkumem a každou částí tvorby hudebního klipu.

Klíčová slova: animace, videoklip, hudba, vesmír, vědeckofantastické, videomapping, časová smyčka, smrt.

ABSTRACT

My theoretical work describes creation process behind two projects. The first one being script for short animated film with working title Death. The second one is a videoclip in a form of videomapping called Running with Wise Fools. I will walk you through my inspirations, research and every part of videoclip creation.

Keywords: animation, videoclip, music, space, science fiction, videomapping, time loop, death

*„I wouldn't mind doing that again,
now that I know you can live through it.“*

(Bubík, Kačeří příběhy: Poklad ze ztracené lampy)

Děkuji Mgr. Lukášovi Gregorovi, Ph.D. a MgA. Elišce Chytkové za neskonalou trpělivost a pomoc v každé nesnázi. MgA. Martinu Živockému za jeho smysl pro detail a MgA. Václavu Ondrouškovi, že mě představil úžasně věci jménem videomapping.

Rodičům, kteří mě vytrvale podporovali celé moje studium a strachovali se pokaždé, když zaslechli zvěsti o další bezesné noci.

Kamarádům a spolužákům, kteří věděli, jak moji musí váhu zvednout ze země, když jsem sám nevěděl jak dál. Jmenovitě Mária Burianová, Noemi Valentíny, Lucia Jančárová, Filip Diviak, Michal Breza a Miriama Trnavská. Tvoříte úžasně věci a to mě inspiruje.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PREPRODUKCE	11
1.1 HLEDÁNÍ FILMOVÉ ŘEČI	11
1.1.1 Divadelní kompozice	11
1.1.2 Hudba, zvuk a obraz jako jedno tělo	12
1.2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	14
1.2.1 Vývoj charakterů a rešerše	14
1.2.2 Námět, prostředí a literární scénář	17
1.2.3 Zpátky na začátek	18
1.3 VIDEOMAPPING	20
1.3.1 Předchůdci a historie	20
1.3.2 Zadání a technická příprava	21
1.3.3 Povaha videomappingu	22
1.3.4 Hudební příprava	23
1.3.4.1 Výběr hudby	23
1.3.4.2 Mixáž	24
1.3.5 Námět	24
1.3.6 Vizuální příprava a inspirace	25
1.3.6.1 Kompozice	25
1.3.6.2 Ilustrace (beatboard)	26
1.3.6.3 Celkový vzhled	30
1.3.6.4 Astronaut	30
1.3.6.5 Bitevní lodě	31
II PRAKTICKÁ ČÁST	32
2 PRODUKCE	33
2.1 ANIMATIK	33
2.2 ANIMACE	34
3 POSTPRODUKCE	35
3.1 KOMPOZITING	35
3.1.1 Multiplán	35
3.1.2 Vizuální efekty	35
3.1.3 Time remapping	36
3.2 PREZENTACE	36
ZÁVĚR	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	39
SEZNAM OBRÁZKŮ	41
SEZNAM PŘÍLOH	42

ÚVOD

Byl to William Faulkner, kdo po nás chtěl, abychom zabili svoje miláčky. Ano, to slovní spojení samo o sobě zní morbidně, ale jeho pravý význam je ještě zlomyslnější. Faulkner má na mysli ty kousky v autorské tvorbě, na které jsme tak pyšní, že nás hrdost zaslepuje a nevidíme jejich nefunkčnost v rámci většího celku. Může to být slovo, může to být věta, může to být kapitola. Kdyby škrtání byl zločin, tak každé slovo je jedna oběť a já bych byl masový vrah.

Proč tu však píšete o Faulknerovi a jeho filozofii? Inu preprodukce je dlouhý proces přípravy zahrnující vznik námětu, scénáře a vizuálu a já jsem byl schopný preprodukcí věnovat rok svého života, abych po měsících útrapného broušení, pilování a leštění přišel s nápadem, který od začátku změnil celou moji práci.

Vznik animovaného videoklipu *Running with Wise Fools* je spjat s tvorbou dalšího projektu, který měl být původním bakalářským výstupem – melancholická krátkometrážní komedie o Smrti. V této teoretické práci se budu věnovat oběma projektům a pokusím se vám popsat, co mě vedlo k původnímu námětu a scénáři, jak jsem si definoval základní hodnoty, které by měl film obsahovat a jakým způsobem jsem se dostal od podsvětí do vesmíru.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PREPRODUKCE

Přípravná fáze vzniku každého filmu. Jelikož jsem měl na začátku třetího ročníku pocit, že moje příprava byla vždy nedostatečná, chtěl jsem to na svém bakalářském projektu změnit a věnovat jí veškerou svoji pozornost.

V této části se zaměřím na rešerši a inspiraci, hledání charakterů a plynule přejdu k práci na námětu a scénáři. Poté se dozvíte něco o historii videomappingu, jakým způsobem se k němu dá přistupovat a jaké východisko jsem zvolil já.

1.1 Hledání filmové řeči

Řekl bych, že velká část mé tvorby je postavená na pocitu. Jestliže do pohybu nevložíme pocit, zůstane nám prázdná slupka. To se však netýká jen pohybu postav, ale také neživých objektů, kamery a střihu. V kinematografii to není žádnou výjimkou a každý režisér ví, jak s tímto prvkem pracovat a jak ho svým vlastním způsobem dostat na plátno. To byly jedny z mých prvních otázek, které jsem si při zadání bakalářské práce pokládal – jakým způsobem uchopím film já, co je pro mě nejdůležitější a co mi nejvíce jde.

1.1.1 Divadelní kompozice

Vždy jsem měl rád charakterovou animaci, možnost být na chvíli v kůži těch, které animuji. Tato moje vlastnost má pravděpodobně kořeny v tom, že jsem od útlého dětství navštěvoval dramatický obor a ten mě provázel až do mých devatenácti let. Celé dospívání bylo opředeno divadelními festivaly a touhou stát se hercem. Není tedy podivu, že ve chvíli, kdy jsem pronikl do animace, jsem do ní začal svoje zkušenosti s divadlem promítat. Kamery a střihu jsem se bál a věděl jsem, že moje síla tkví ve vyvrcholení situace, v jednoduché, skoro divadelní kompozici - takzvaný **ensamble staging**.

Ve svém pojednání na toto téma Tony Zhou¹ zmiňuje prohlášení režiséra Alexandera Mackendricka – úlohou režiséra je řídit divákovu pozornost. Jakým způsobem to však udělá, je pouze na něm. V divadle není prostředků jako je střih a kamera. Herci i diváci jsou na jednu scénu, někdy i dějství, uvázáni v jednom prostředí a především pak

¹ Memories of Murder (2003) - Ensemble Staging. In: Youtube [online]. 27.02.2007 [cit.2019-05-09]. Dostupné z kanálu Every Frame a Painting na: <https://www.youtube.com/watch?v=v4seDVfgwOg>.

s jedním úhlem pohledu. Jak tedy přenést pozornost z jedné postavy na druhou? Odpovědí je pohyb – lidské oko pohyb poutá a správně načasované akce a reakce jsou klíčem k úspěchu. Pokud aplikujeme podobný princip ve filmu, otevírá se zajímavá škála možností. Nejsme poutáni k tomu, abychom snímali jen celky jako v divadle, ale jakákoliv velikost záběrování může tohoto principu využít. Je jen třeba znát priority lidského vnímání pohybu – pohyb očí pak může být silnější jak gesto rukou. Když těchto poznatků využijeme, můžeme ve scéně divákovi předat několik samostatně odehrávajících se gradujících dějů bez toho, aniž bychom mezi nimi divoce přestřihávali – v jednom záběru, v několika plánech jeho hloubky.

Je to pohled na film, který mě stále přijde atraktivní a především nepříliš prozkoumaný. Animovaný autorský film má navíc výhodu, že režisérem i hercem je animátor, a tak může váhy pozornosti převracet dle vůle. Co kdyby se však akce a reakce synchronizovaly s hudbou?

1.1.2 Hudba, zvuk a obraz jako jedno tělo

Režisér **Edgar Wright** využívá hudby a rytmu k podpoření pohybu v obraze, kamery či střihu. Především filmy *Baby Driver* a *Scott Pilgrim proti zbytku světa* vynikají v perfektním propojení všech tří aspektů v audiovizuální ohňostroj. Počátky však můžeme dohledat již ve starých animovaných groteskách. Disneyho *Steamboat Willie* patří mezi pionýry synchronizace pohybu se zvukem v animovaném filmu a tato myšlenka byla dále rozvinuta v *Silly Symphonies* – ať už hravý *Skeleton Dance* nebo pocitový *The Old Mill*.



Obr.č.1.: *Fantazie 2000 – Rhapsody in Blue*

Za vyvrcholení tohoto výtvarného baletu by se dala považovat Fantazie z roku 1940, avšak já nedám dopustit ani na její duchovní pokračování Fantasie 2000, především pak část Rhapsody in Blue animovanou na kompozici od George Gershwinu.

Zvuk považuji za zásadní, především pro animovanou tvorbu. Občas se nemůžu zbavit pocitu, že se nevyužívá naplno. Hudba může být berličkou, kterou se dají jednoduše navodit pocity, ale také mocnou hnací silou.

Nejsem sice zvukový mistr a když jsem naposledy šáhl na kytaru, tak jí (nejspíše ze strachu) praskla struna. To mě však nezastavilo, abych se v průběhu studia učil základům zvučení v programu Reaper. Práce s předem připraveným zvukovým podkladem se pro mě stala klíčovou a chtěl jsem jí využít během práce na bakalářském filmu. Takový postup podle mě totiž nabízí mantinely a neskutečnou flexibilitu zároveň. Při animaci je člověk svázán časovým odstupem mezi jednotlivými zvuky, takže časování je často přirozené a rytmické. Většinou, pokud se akce nevejde do časového úseku určeného hudbou, či jinými zvukovými podněty, není to chyba zvuku, ale spíše moje neschopnost v postu animátora.

Přemýšlel jsem, jak nejlépe hudbu napojit na obraz. Ano, pohyb, který podpoří melodii či rytmus je již sám o sobě dostačující, ale co kdyby hudba vznikala ze samotných ruchů, které tvoří okolí, či postava? Co když hukot a troubení aut spustí chaotickou hudební kompozici, nebo zvuky sešívачky, tiskárny a kávovaru v kanceláři navodí stereotypní rytmus podtrhující nezáživnost tohoto pracovního prostředí? Nejblíže tomuto konceptu měla švédsko-francouzská komedie **Zvuk hluku**, film přímo pojednával o hudebnících, kteří se snažili nalézt krásu melodie i v těch nejběžnějších věcech, a to do takové míry, že se nebáli překročit zákon.

V průběhu literární i vizuální přípravy jsem se snažil najít perfektní hudební reference, které by odpovídaly pocitům, jaké z daných scén mám. S literárním scénářem jsem měl připravenou hudební knihovnu pro všech sedm částí filmu.

Kromě hudby jsem řešil, jak podchytit ve filmu komunikaci postav. Dlouhou dobu jsem počítal s využitím dialogu – chtěl jsem si vyzkoušet lipsync – jenže s rozvojem scénáře se jeho význam neustále snižoval, až se naprosto vytratil. Chtěl jsem se zároveň vyhnout otravnému nahrávání citoslovcí, huhňání a křičení. Vzhledem k tomu, že k obou charakterům, kteří měli ve filmu figurovat, jsem přiřadil nástroj, ve kterém se hudební téma bude hrát, přišlo mi jen přirozené, aby veškeré citoslovce nahradily zvuky těchto nástrojů – kytary a piana.

1.2 Literární příprava

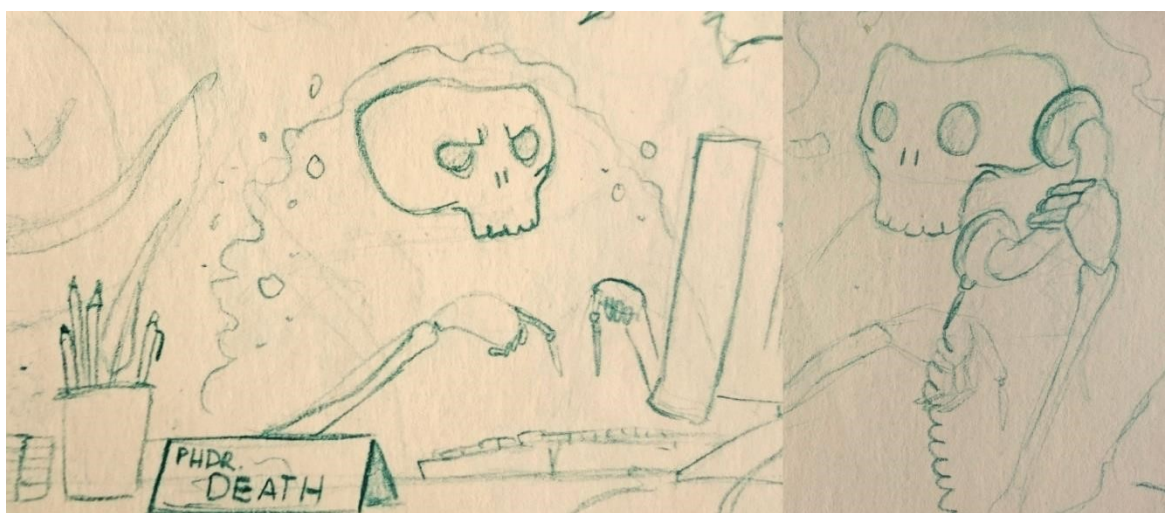
Nevím, kde se ve mě vzala ta prazvláštní fascinace personifikací smrti, ale vždy mě její zobrazování ve fikci i mytologii zajímalo. Každá interpretace je jiná, přesto je v popkultuře často zobrazovaná jako zahalená figura s kosou. Tato představa má nejbližší ke kombinaci jejích slovanských kořenů s křesťanským vlivem. Jenže smrtka či smrták není pouze vizuální představou, ale také směsicí pocitů a dojmů, které má její příchod na scénu vzbudit – strach a pokoru. Jen malé množství umělecké tvorby nabídne náhled jiný, více osobní a pozitivní. To jsem se hodlal změnit.

1.2.1 Vývoj charakterů a rešerše

Vše začalo jednoduchou kresbičkou Smrtky sedící za počítačem s výrazem nejvyšší nespokojenosti. Stavební kámen, se kterým jsem pracoval následující měsíce, byl na světě.

Tyto rané náměty se snažily pracovat s žánrem situační komedie - Smrtka a její tři bratři (apokalyptičtí jezdci) čelili v podsvětních kancelářích modernizaci. Nápad pěkný, ale vhodný pro televizní seriál. Proto jsem se rozhodl zabřednout hluboko do studie popkultury a mytologie spojené s tímto tématem. Ačkoliv jsem viděl mnoho filmů, přečetl nespočet článků, pojednávajících o lidech, kteří museli smrti čelit na vlastní pěst, tak vyjmenuji jen několik zásadních vlivů.

Obr.č.2.: *Válka a Hladomor*



Obr.č.3.: *První nákresy Smrtky*



Obr.č.4.: Lucas Art – Grim Fandango

Čestné místo si zde zaslouží počítačová hra **Grim Fandango**. Jedná se o point and click adventuru od herního studia LucasArt. Cesta smrtáka Mannyho skrze říši mrtvých je plná černého a hravého humoru a nabízí pohled do podsvětní korporace starající se o duše zesnulých. Hra měla velký vliv na zmíněné prvotní

znění námětu, avšak její humor prosakoval i do pozdějších iterací, stejně tak jako role Smrti jako průvodce na nové neznámé místo.

Kniha **Návštěva malé smrti**² je kratičká ilustrovaná knížka, která mě byla doporučena. Zobrazení smrti se velice blíží mému finálnímu osobnímu pohledu. Všichni se hlavní postavy – malé smrti – bojí, ale ona se jen snaží pomoci. Jednou potká malou Evelínku, kterou dlouho sužovala nemoc, a tak se malé smrti nebojí. Dokáží si představit, že je to kniha, která pomůže rodičům s přijetím ztráty dítěte, či vysvětlí malé holčičce, proč už se nemůže vidět se svojí kamarádkou. Věděl jsem, že pocit, který jsem měl po dočtení, bych chtěl svým filmem lidem dodat.



Obr.č.5.: Kitty Crowter – Návštěva Malé Smrti

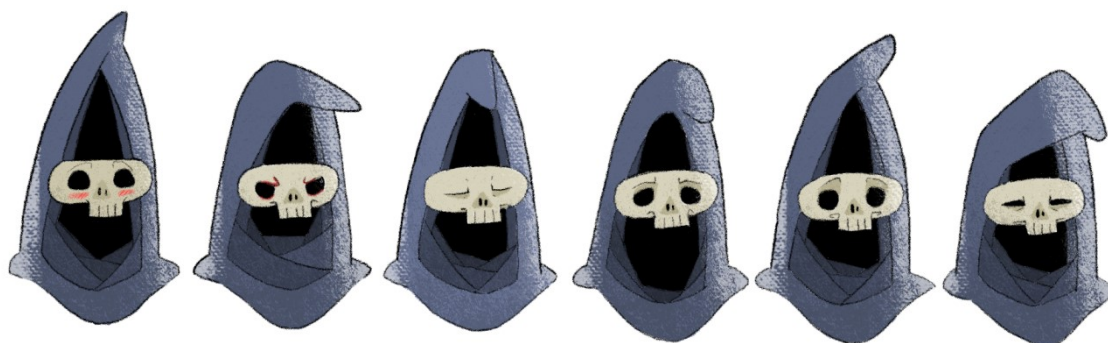
² CROWTHER, Kitty. Návštěva malé smrti. Praha: Baobab, 2013. ISBN 978-80-87060-67-4.

Během svého hledání jsem si také vzpomněl na **model pěti fází smutku Kübler Rossové**, který mi byl přiblížen v hodinách psychologie na střední škole. Rossová říká, že člověk na cestě k přijetí tragické události či vlastní smrti si projde pěti stavy mysli - popírání, hněv, smlouvání, deprese a konečné smíření. Přišlo mi zajímavé s tímto modelem pracovat a vybudovat na něm vztah mezi smrtí a umírající duší.

Množství informací a popkulturních zpracování mě zahltilo, bylo jich přehřel. Pochopil jsem, že jestliže chci smrt charakterizovat, měl bych se zeptat sebe sama, s přihlédnutím na to, co jsem během měsíce objevil, koho bych chtěl na konci své životní cesty potkat já - kdo je Smrt pro mě. Definice pro mě byla jasná – osoba starostlivá, ale trochu úzkostlivá s pochopením pro strach a bolest, který tato cesta obnáší. Její prací je každého na jejich osud připravit. Spoustu těchto hodnot jsem si spojoval s osobou moudrou, ne nutně vzdělanou, ale takovou, která mnoho zažila. V mysli se začal formovat obraz jakéhosi babičkovského charakteru. Smrt, která ráda štrikuje a miluje květiny, ale každé kvítko v jejích rukou povadne. Její práce jí dělá osamělou – někoho si připustí k tělu a brzy se s ním musí rozloučit – proto žije s kočkou. Přišlo mi jen přirozené vložit na druhou stranu – do světa živých – mladého nezkušeného muže, který žije sám v činžovním domě plném květin. pracuje od devíti do pěti v obchodním domě a jeho snem je zařídit si jednoho dne květinářství, a tak si každý den hodí drobné do kasičky na splnění tohoto snu. To nejhorší, co se mu může stát je, že si tento sen nikdy nesplní a do konce svého života zůstane ve své nudné práci.



Obr.č.7.: Výtvarné návrhy Smrti



Obr.č.6.: Zkouška výrazů tváře

1.2.2 Námět, prostředí a literární scénář

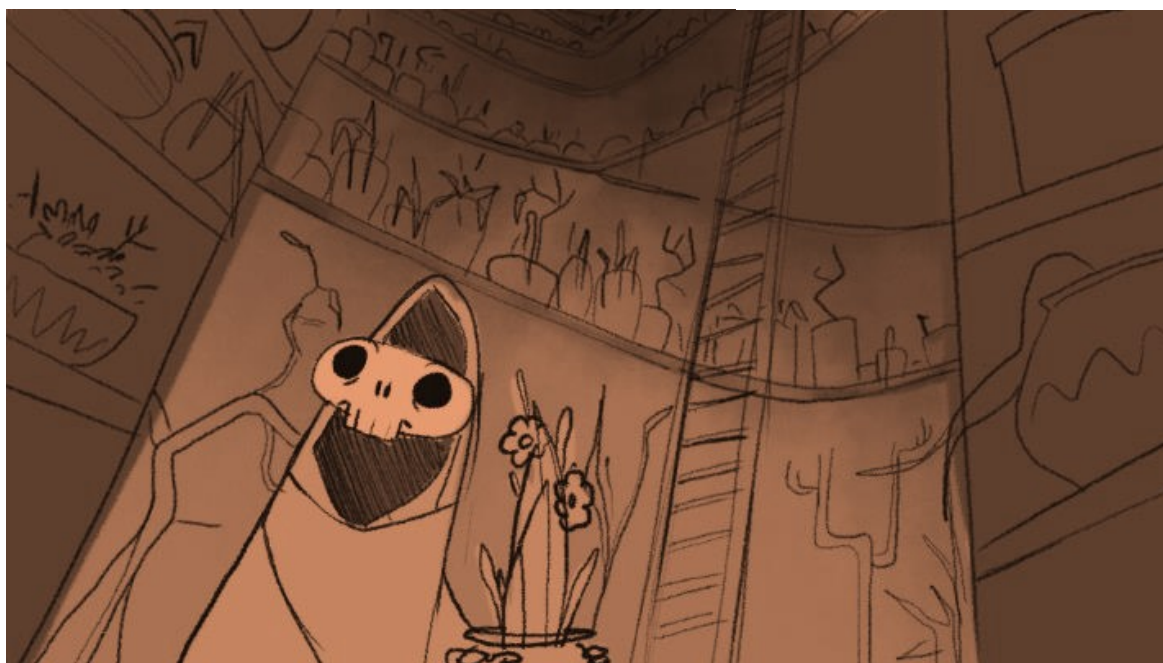
Námětem v tuto dobu bylo těchto pár vět: Smrt se vydává do světa živých, aby připravila další duši na její odchod. Poznává mladého muže – Alana – který ji zaujme. Od počáteční ignorace se se Smrtí nakonec sblíží a tím i přijme svůj nevyhnutelný osud. Smrt se rozhodne zůstat o chvíli déle a pomůže Alanovi splnit jeho životní sen - zařídit si květinářství.

Během tohoto období jsem začal číst literaturu pojednávající o struktuře příběhu. V mysli mi vznikala paralela mezi vyprávěním příběhu a modelem pěti fází smutku Kübler-Rossové. Velkým přínosem mi byla kniha *Invisible Ink*³ od Briana McDonalda a *Save the Cat!*⁴ od Blaka Snydera. Zde mi byl představen více modernizovaný styl vyprávění. Pětičlenná dramatická stavba podle Gustava Freytaga založená na trojaktovce Aristotela se náhle rozrostla o další dva body. A tak vznikla domnělá finální verze literárního scénáře.



Obr.č.9.: Alan v Bytě

Obr.č.8.: Smrt v kanceláři

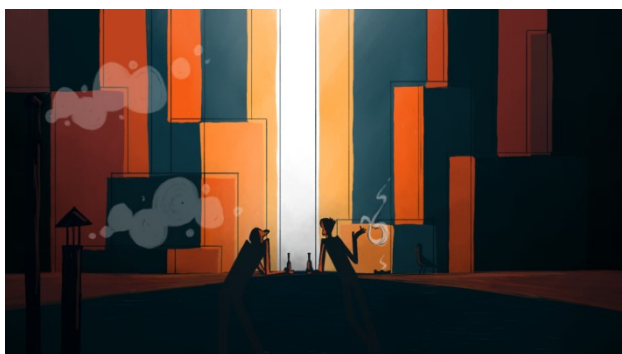


³ MCDONALD, Brian. *Invisible ink: a practical guide to building stories that resonate*. Seattle: Liberty, 2010. ISBN 9780984178629

⁴ SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.



Obr.č.11.: Smrt v lese



Obr.č.10.: Velkoměsto

Důležité bylo definovat si prostředí, dlouhou dobu jsem si představoval, že Smrt na začátku filmu žije v jakési kanceláři v podobě věže plné policiček, na kterých leží květináče s uschlými květinami. Když začala uschlá květina kvést, znamenalo to, že se blíží něčí čas ve světě živých. Chtěl jsem tím vytvořit spojení mezi Alanem a Smrtí. Navíc tento obrovský prostor měl být v kontrastu s malým bytěčkem Alana, ve němž se díky květinám dalo sotva hýbat. Ve finální verzi scénáře jsem od květin v kanceláři upustil, symbol rozkvétajících uschlých květin byl příliš matoucí. Smrt jsem usadil

do chatky uprostřed lesa s malou rozpadlou zahrádkou a prostým interiérem, abych ještě více položil důraz na její podobnost babičce a přirozenost soužití smrti s životem.

Zbytek děje se měl odehrávat v lese mrakodrapů a panelových domů. Tím jsem chtěl zdůraznit, že se Alanův byt liší od zbytku – jakási oáza uprostřed betonové pouště.

Šála, kterou Smrt v průběhu filmu štrikovala, nabrala nový význam – odkaz na spřádání Alanova osudu. Ke konci filmu šála měla zaplnit celou místnost, jelikož Smrt zůstala s Alanem příliš dlouho a ve finální scéně ji omotává Alanovi kolem krku jako dar.

1.2.3 Zpátky na začátek

Hlavní bod zlomu nastal během léta 2018. Dostal jsem příležitost zúčastnit se Story Labu v rámci kurzu Anomalia. Viděl jsem to jako příležitost promluvit si s panem Robertem Lencem. Stál při vzniku mnoha animovaných skvostů jako je Příběh hraček či Život brouka a šanci, že mi rozebere strukturu mého příběhu, jsem si nemohl nechat ujít.

Ačkoliv naše konzultace vyústila v pomyslnou půlroční chůzi v kruhu, tak ji beru konečně jako pozitivní přínos. Začínám vidět chyby, které pan Lence zmínil, a s odstupem

času se snad dokážu svých miláček zbavit pro dobro celého scénáře, který se, doufám, jednoho dne dočká svého zpracování.

Lencovi slova si ještě teď živě vybavuji: „*Love the ideas but I'm not fan of the execution.*“ (český volný překlad: „*Nápady zbožňuji, ale nejsem si jistý zpracováním.*“) Osvětlil mě, že se nechávám rozptylovat příliš velkým množstvím symbolů a témat, které potom film vlečou. Můj podrobný popis charakteru Smrti a symboliky skrývající se za obří šálou mu připadal jako vztyčný bod, stejně jako vztah založený na pěti fázích smutku. Doporučil mě pokusit se příběh znovu vybudovat od těchto dvou bodů, zahodit Alana za hlavu a stejně tak symboliku květin. Vzal jsem ho za slovo a začal přemýšlet nad tím, jak scénář jasně usměrnit. Nepřemýšlel jsem nad tím, že umění v přípravě je také ta chvíle, kdy si člověk řekne ne. Už není čas na změny a ve finále jsem animátor a ne scénárista – cílem je především ukázat moji schopnost animovat. Jenže taková je moje povaha – perfekcionista – a čím více faktorů je třeba vyřešit, aby spolu souzněly, tím těžší cesta je. To беру jako mé zásadní selhání v tvorbě filmu.

Z počátku jsem se snažil úpravy držet při zemi, jenže když jsem ve scénáři stále viděl spoustu nejasností, tak docházelo k radikálnějším změnám a nejsem na to vůbec pyšný.

Mezi jeden z troufalých nápadů bylo přesunutí děje do vesmíru. Vidina osamocené vesmírné poutníka, kterému dochází vzduch, se stala na nějaký čas hnací silou. Poblouzněné vidiny z nedostatku kyslíku na vesmírné stanici si žádaly moji pozornost a prastará babička Smrt v kontrastu s budoucností mě neskutečně fascinovala. Jenže v konečném důsledku to byla jen další slepá ulička. V tomto období jsem vytvořil několik výtvarných návrhů, které nakonec fungovaly jako základ pro videoklip *Running with Wise Fools*.

Vzhledem k tomu, že mě stále zbývala povinnost do předmětu MgA. Václava Ondrouška - Multimediální Presentace – jsem chtěl výtvarno, které jsem si připravil pro vesmírný námět, využít aspoň pro tento projekt, jehož zadáním byl vidomapping. Nakonec se práce rozrostla a stala se z něj bakalářská práce.



1.3 Videomapping

Nebo také projection mapping je současné audiovizuální umění, jenž nabylo v posledních dvou dekadách na popularitě. Jedná se o projekci vizuálního díla na fasádu či interiér architektonického objektu, ačkoliv v dnešní době si jeho zkušeni tvůrci troufají promítat i na lidské tělo v pohybu. Tvůrce zkoumá a mapuje prvky, kterými budova disponuje a snaží se jich netradičním způsobem využít. Autor může pomocí optické iluze deformovat prostor, nebo například rozpohybovat cihly budovy, hrát si s vrženými stíny prvků, které na budově vystupují do prostoru apod.. Zde stručně popíši historii a zadání, kterého se mi dostalo.

1.3.1 Předchůdci a historie

Podobně jako můžeme hluboko v lidské historii nalézt snahu zachytit pohyb – příkladem mohou být pravěké malby v jeskyni Altamira či zdobné řecké vázy – tak i videomapping má své předchůdce hlouběji, než se může zdát. Lidská práce se světlem a tvarem, což je jeden ze stavebních prvků tohoto současného umění, se dá dohledat již v náboženské architektuře – správně nasvícený interiér skrze barevné rozety dodával budovám i sochám jakýsi nadpozemský vzhled a vznešenost, světlo deformovalo prostor a mohlo ho činit větším.

V roce 1952 se **Paul Robert-Houdin** stal pomyslným otcem takzvaného *Son et lumière* – světelné a zvukové show. Za synchronizované hudby a vyprávění je na zvolené historické budově dramatizována, pomocí světelných efektů, její historie.



Obr.č.12.: Son et lumière spolku Don Jigi Fest na hradě ve Vitre

Pokud bychom chtěli dohledat první záznam skutečného videomappingu, došli bychom nejspíše k roku 1969, kdy se v Disneylandu otevřela atrakce Strašidelný zámek. V jedné části prohlídky byli návštěvníci vítáni zpívajícími useknutými hlavami. Místo toho, aby tvůrci použili robotiku k rozpohybování tváří, přistoupili k řešení trochu kreativněji. Na prázdné hlavy byla promítána předem nahraná sekvence.



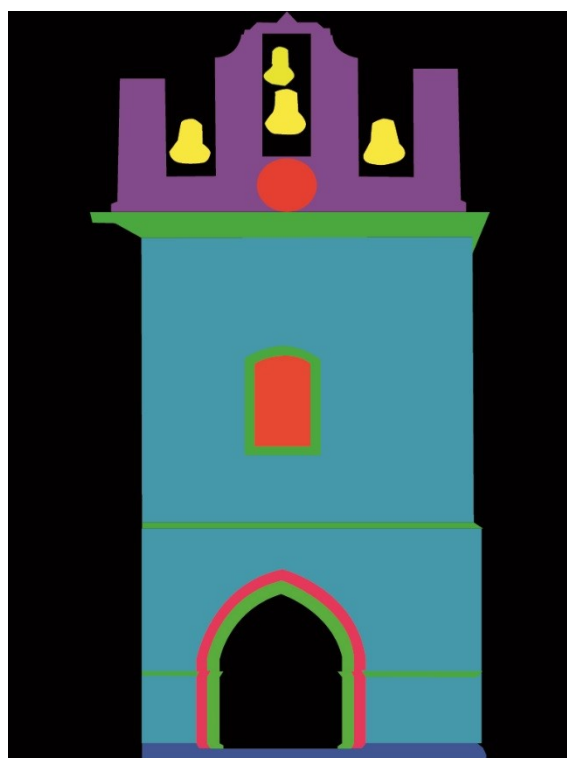
Obr.č.13.: Disneyland – Strašidelný zámek – Grim Grinning Ghosts

Videomapping se začal rozvíjet až s nástupem digitální éry, se zájmem akademické obce a s větší dostupností videoprojektorů. V každém koutu světa na něj můžeme narazit pod jiným názvem. Do Česka se dostal s lehkým zpožděním.

1.3.2 Zadání a technická příprava

Zadáním bylo vytvořit minutové video na jednu z následujících akcí – Festival Maska ve Zlíně nebo Algrave Design Meeting ve Faru. Historická budova Sé Cathedral de Faro v Portugalsku mě přišla mnohem atraktivnější než zlínský funkcionalismus, a tak jsem se rozhodl pro možnost druhou.

Samotné animaci většinou předchází náročná příprava – člověk si musí vyměřit vzdálenost projektoru od budovy, vybrat podle toho projektor určený pro promítání na blízko či větší vzdálenost. V potaz se též musí brát světelné znečištění a síla světelného toku projektoru kvůli ostrosti.



Obr.č.14.: Použitá maska

Vidomapping, který opticky manipuluje s prostorem – vytahování rámu oken ze stěny, mizení cihel v bezedné černé prázdnotě a podobné optické iluze – často vyžaduje vytvoření precizního 3D modelu, na rozdíl od jinak běžné 2D masky.

Znalost budovy a jejího blízkého okolí z první ruky je značnou výhodou. Já jsem bohužel neměl možnost prohlédnout si věž naživo. Jediné, čeho se mi dostalo, bylo pár fotek, předem připravená maska a údaje o rozlišení – 1024x768. Na fotce průčelí věže jsem měl jako přibližné měřítko postavu. Takže veškerá technická příprava mě minula obloukem.

1.3.3 Povaha videomappingu

Sé Catedral je směsicí slohů, které přicházely a odcházely v průběhu věků. Část, na kterou se promítá je původní gotická věž ze 13. století. Díky vertikální povaze se tedy jedná o filmově značně nezvyklý formát, v podstatě o 90° převrácený cinemascope. Tento fakt jsem bral jako příjemnou výzvu. Mám rád nezvyklé rámování a ještě nikdy jsem neměl šanci s nějakým pracovat. Netušil jsem však, jak projekt uchopit.



Obr.č.15.: Sé Catedral de Faro, oblast Algrave, Portugalsko (fotografie Martin Putz)

Věděl jsem, že optická manipulace s prostorem s tak málo podklady je příliš náročná a že i kdybych takové materiály měl, je to mimo moje současné schopnosti. Vyhledával jsem inspiraci v dílech druhých. Problém je, že kvalitní dokumentace videomappingu je poskrovnu díky jeho happeningovému charakteru.

Část nalezených zdrojů měla charakter mixáží filmového materiálu a dokumentovala historii budovy, místa, či země, což je věc blízká již zmíněné zvukové a světelné show. Některé zase na stěnu promítaly jednoduchý příběh a využívaly k tomu prvků, které budovu definovaly – z oken se nakláněly postavy, z říms rašila kvítka, atd.. Občas se naskytl experiment, který se snažil vytvořit abstraktní animovaný vizuál, který by komplementoval fasádu objektu. Jiní tvůrci čekali s využitím videomappingového charakteru až do poslední chvíle, což sloužilo jako finální ohromující tečka.

Snažím se říci, že přístup může být velice odlišný a žádný z nich není (minimálně v mých očích) chybný, protože ve výsledku se jedná o experimentaci s novým druhem audiovizuálního díla a oťukávání všech jeho úhlů.

Jedním opakujícím se prvkem bylo využití hudebního podkladu, ten byl téměř vždy přítomný, ať už v ambientním podání, nebo více melodickém. Míra komunikace hudby s obrazem se lišila a já měl jasno, že jedním ze vztyčných bodů mé práce bude hudba.

1.3.4 Hudební příprava

Věděl jsem, že chci, aby se příběh odehrával ve vesmíru – přeci jen jsem již měl vizuál, ze kterého vycházet. Očekával jsem, že narativ i kompozice obrazu bude značně ovlivněna hudbou – jádro, které stále vycházelo z mého původního projektu. Zároveň jsem chtěl ruchy a zvuky nahradit podněty objevující se v hudbě – což je přesně opačný přístup. Rozhodl jsem se, že prvním krokem by měl být její výběr.

1.3.4.1 Výběr hudby

Nechtěl jsem pro takový projekt shánět skladatele, který mě ušije hudbu na míru a platit práva se mi také nechtělo. Je možné, že kdybych napsal nějaké kapele, souhlasila by s vytvořením klipu, ale tvůrčí názor kapely by se mohl lišit od mého. Přišlo mi jednodušší zamířit na internetové stránky s volně dostupnou hudbou – freemusicarchive.com.

Se stránkou jsem měl dobrou předchozí zkušenost, ačkoliv některé z písní jsou právně ošetřeny, jejich licence jsou jasně popsány. Vznik myšlenky človíčka uvízlého ve vesmíru vznikl díky několika hudebním vlivům (např. Beach House – Space Song), takže jsem měl představu, co budu hledat. Najít kvalitní hudbu, která odpovídala mým požadavkům znamenalo, že musím projít stovky záznamů. Brouzдал jsem na vlnách nezávislého rocku, punku, elektroakustické lo-fi hudby a především psych-rocku kvůli jeho snovému nádechu. Což mě nakonec dovedlo k několika favoritům. Ty jsem následně poslouchal a vypisoval jsem z nich svoje dojmy, obrazy, pohyby, které se mi na jednotlivé zvuky v hlavě jevily. Konečným favoritem se stala píseň Running with Wise Fools.

1.3.4.2 Mixáž

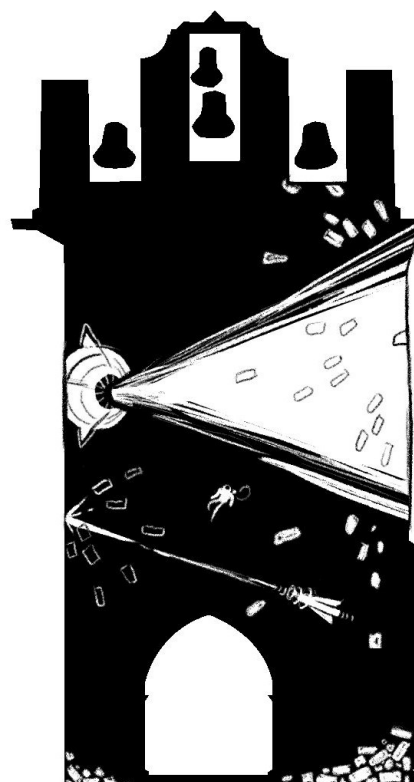
Původní znění písně má stopáž 3:36. Její zkrácení na 1:50 má několik důvodů. Píseň má dost repetitivní text, rytmus i melodii, díky tomu se ztrácí její gradace, která pro můj čerstvě rodící se narativ byla důležitá. Zkrátil jsem ji v programu Reaper tak, aby se v mém střihu objevila většina motivů. Díky repetitivnosti nebylo náročné mezi jednotlivými slokami přestříhávat. Její úvod, který trvá minutu a deset vteřin, je téměř identický s tím, co přichází po něm. Celou minutu se píseň buduje, jen aby v polovině ustala bez jakéhokoliv očividného důvodu, a proto jsem ho vystříhl celý. Člověk by se mohl zeptat, proč jsem tedy nepoužil tento úvod, který má ideální stopáž pro zadání. Přišlo mi, že mnoho unikátních zvuků a prvků se vyskytovalo až v druhé části písně a těch jsem chtěl právě využít. Navíc závěr působí jako ta chvíle, kdy vstupujete do říše snů.

1.3.5 Námět

Již během poslechu hudby se mi v hlavě formoval jednoduchý námět. Sledovali bychom ztraceného astronauta, který uvízl uprostřed vesmírné bitvy dvou anonymních stran. Nestranný, prchal by před zbloudilými střelami a sledoval zkázu, kterou válka přináší.

Přišel jsem s nápadem, že by bitevní lodě tříštily stěny kostela, až by rozbité cihly zaplnily většinu projekční plochy. Teprve tehdy by se astronaut vyhrabal z troskek, všiml si kostelních hodin a přetočil čas zpět na začátek.

Tento původní námět rozhodně využíval aspektu videomappingu více, jenže kompozičně jsem ho nebyl schopný dostat na papír. Vše působilo příliš chaoticky. Samozřejmě vesmírná bitva, nebo jakákoliv bitva, když už jsme u toho, chaotická určitě bude, rozdíl je v tom, jestli je chaos záměrný, nebo produkt špatné kompozice a nekoncentrovanosti informací. Navíc s ubývající stěnou mě přišlo, že bych dostával čím dál tím méně prostoru pro animaci. Proto jsem destrukci stěn z námětu vyloučil.



Obr. č. 16.: Výtvarný návrh destrukce kostela

1.3.6 Vizuální příprava a inspirace

Tušil jsem, že tento videomappingový experiment bude velkým krokem z mé komfortní zóny, ve které jsem se držel tak dlouho. A já ho vítal s otevřenou náručí.

1.3.6.1 Kompozice

Zmínil jsem již, že ve mě byla vzbuzena fascinace vertikálním rámováním. Možná proto, že mě připomíná komiksové okénko. Tak proč neuchopit celý projekt jako kompoziční pokus. Definoval jsem si, která část věže by měla obsahovat nejvíce informací a akce, a rozdělil jsem si budovu na tři části:



Obr.č.17.: Spodní plán

1. Spodní část s ústupkovým gotickým portálem oddělena od středu první římsou. (dále jen **spodní plán**)

Portál je prázdný, kromě železné brány, která však nezakrývá výhled skrz. Takže jakákoliv animace na tuto cca 3,5x5,5 metrů velkou plochu se ztratí. Přesto však boky portálu byly dostatečně čisté a velké.

Na tyto plochy jsem mohl vkládat větší objekty, případně úzké části těla (jako nohy a ruce), které nesehrávaly velkou roli, nebo zasahovaly svou velikostí do středu budovy. Ačkoliv se ve videoklipu najdou výjimky, pracuji zde často s objekty blíže ke kameře.

Protože portál funguje jako šipka ukazující směrem nahoru (krása gotické architektury), mohl jsem ho využívat i k tomu, abych oko naváděl ke středu. Uskupuji kolem něj objekty, které se ohýbají podle jeho křivky, nebo jeho oblý charakter doplňují.



Obr. č. 18.:

Obr. č. 19.:



2. Vrchní část se zvonící a hodinami, oddělená od středu druhou římsou. (vrchní plán)

Tato část je nejvíce členěná a posetá detaily. Na rozdíl od části spodní jsou zde plochy, na které je nemožné promítat, ve větším počtu, ale jejich rozsah je menší. Na takové ploše se dá dobře pracovat s menšími detaily a nebo přímkami, táhnoucí se přes celou její šířku, takže si je lidské oko domyslí. Zde jsem měl podle mě nejmenší možnost vkládat důležité dění a oba dva vedlejší plány ve většině práci používám pouze jako směrovače pozornosti do středu.

3. Střed budovy s oknem, který leží mezi římsami. (střední plán)

Myslel jsem si, že okno je další část budovy, na kterou nebude možné promítat, ale během dohledávání projekcí z předešlých ročníků festivalu jsem si všiml, že i na dokumentárních záběrech se dá obraz docela dobře číst. Okno by se případně dalo využít jako druhý rám a také se kolem něj dají pěkně uskupovat objekty. Takže toto byla plocha ideální pro koncentraci pohybu.

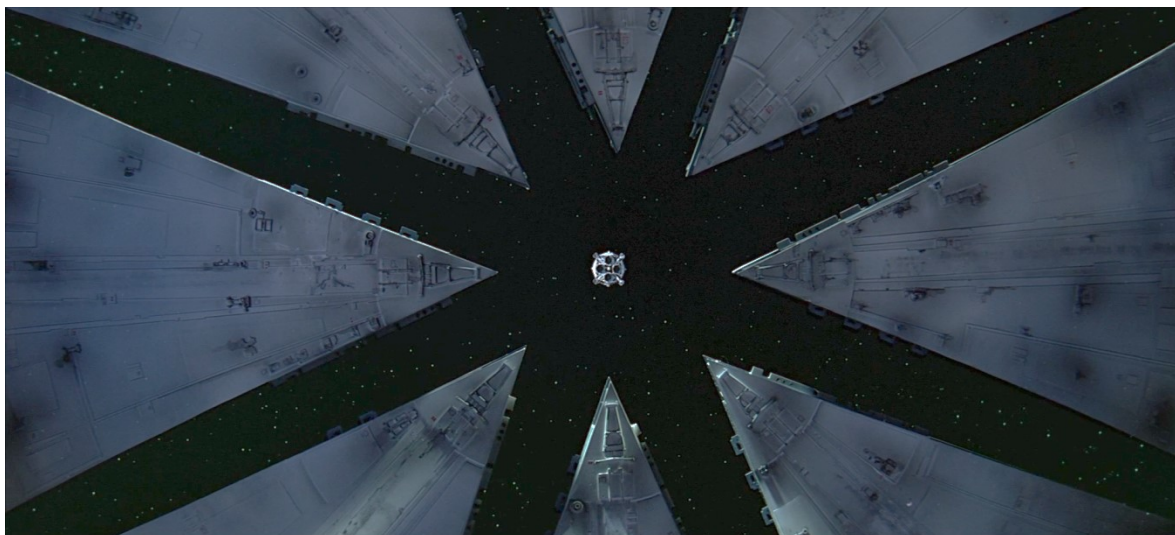
1.3.6.2 Ilustrace (beatboard)

Po rozdělení budovy na tři části jsem se rozhodl podle námětu vytvořit devět ilustrací (spíše nákresů), které by se snažily kompozičně zapadnout do věží určeného formátu. Tyto ilustrace jsem chtěl později propojit v animatiku tak, aby vytvořily jeden záběr. Až později mě došlo, že mě tyto ilustrace sloužily jako beatboard.

Začal růst můj zájem o klasičtější pojetí filmové řeči a začal jsem znovu sledovat své oblíbené vědeckofantastické filmy. Ty se do značné míry liší od jeho literárního bratra. Zatímco literatura se více soustředí na onu vědu, film se často raději utápí ve fantazii. Stane se jakýmsi spektaklem, předvádějícím divákovi současné limity filmových efektů.

Není to žádný trend moderní doby, což zmiňuje Rowe Christopher v jeho pojednání o **Romantickém modelu Vesmírné Odyseje**⁵ - již film *Cesta na Měsíc* od George Mélièse je ve své podstatě jen trikovou podívanou své doby, v níž je narativ na koleji vedlejší.

Ve chvíli, kdy se podívaná a důmyslné výtvarné zpracování spojí s narativem, vznikne něco opravdu unikátního. Jeden z důvodů proč mám rád dlouhé panoramatické záběry filmu **2001: A Space Odyssey** je ten, že jsem si užíval každou vteřinu jeho výtvarně vytříbeného záběrování. Vesmírná Odysea byla jedním z největších vizuálních vlivů. Chtěl jsem v pohybu zachytit esenci ilustrovanosti a výborné kompozice Kubrickových záběrů a jeho práci se světlem. Zde rozeberu některé z ilustrací a důvod jejich kompozice. Pro účely teoretické práce jsem ilustrace vložil na černou siluetu kostela a podbarvil bílou barvou.



Obr.č.20.: Kompoziční inspirace ve filmu 2001: Vesmírná Odysea

⁵ ROWE, Christopher. The Romantic Model of "2001: A Space Odyssey". Canadian Journal of Film Studies = Revue Canadienne D'études Cinématographiques. 2013, vol. 22, no. 2 s. 41-63. ISSN:0847-5911.



Obr.č.22.: Ilustrace 1



Obr.č.21.: Ilustrace 2

První ilustrace je nejplošnější z celé devítky. Hora, nebo kráter, sleduje tvar portálu. Je nasvícená tak, že její střed se ztrácí ve tmě, čímž skrývá jeho přítomnost. Díky úzkosti formátu jsem si mohl dovolit vkládat objekty na kraj, jelikož divákova pozornost nebyla horizontálně roztržena – spíše naopak – musel jsem si dávat pozor ve chvíli, kdy jsem přenášel pozornost mezi vyššími částmi budovy a těmi přízemními.

Toho jsem využil u **ilustrace druhé** - pohled na planetu, která je ničena masivní vesmírnou lodí. Na levé straně je velká flotila menších vesmírných stíhaček. Celé toto dění sleduje v popředí astronaut. Flotilu jsem později vyřadil, ačkoliv ilustrace působí přehledně, tak v pohybu kamery se divákovy oči nestačily zorientovat. Moje úvaha byla, že se člověk nejdříve soustředí na astronauta, když si všimne, kam se kouká, přenesse svoji pozornost na loď. Ta je koncipovaná jako šipka ukazující všemi svými čarami před sebe – na kráter v planetě.



Obr.č.23.: Ilustrace 3



Obr.č.25.: Ilustrace 4



Obr.č.24.: Ilustrace 5

Třetí ilustrace je prostá. Astronaut pluje nad planetou. Je rámován oknem. Tento aspekt se bohužel vytratil během produkce. Při tvorbě animatiku mě astronaut příliš odskočil od planety, což působilo divně. Stejného principu využívám v sedmé a deváté (poslední záběr před vrácením času).

Ve **čtvrté ilustraci** je velké množství asteroidů, nebo spíše troskek, uskupeno kolem okenního rámu - přímo na něj ukazují. V původním animatiku se stíhačka, která proletí kolem, objeví ve středu okna. Přiznám se, že to jsem změnil v průběhu animace. Pohyb kamery, způsobil, že se loď zdánlivě zastavila, aby se otočila.

Nálet flotily menších lodí na obří křižník je obsahem **páté ilustrace**. Opět jsem se snažil nasměřovat divákovu oko do středu. Spodní plán je zaplněn troskami ukazujícími na plán střední, kde se bitva odehrává. Obě bitevní jednotky mají tvar šipky, takže ať se člověk podívá na kteroukoliv z nich jako první, tak se pravděpodobně podívá i na druhou.

Jediná ilustrace, ve které pracuji více s dějem ve spodním plánu, je **šestá**. Křižník zabírá celý vrchní a střední plán, jelikož je v popředí. Jeho design se skládá z šikmých čar. Ty dobře vynikají i ve vrchním plánu. Exploze vedou náš pohled do pravé strany spodního plánu, za astronautem. Každý kousek budovy je zaplněn.



Obr.č.26.: Ilustrace 6

Tyto ilustrace jsem rozložil se zvukem na časovou osu a vypsal si nápady, jakým způsobem se mezi jednotlivými záběry pohybovat bez toho, aniž bych použil střih. Tyto nápady jsem zpracoval na časové ose jako hrubý animatik – vzhledem k povaze projektu nevzniklo nic, co bych mohl přímo nazvat storyboardem, protože jsem potřeboval obraz vidět zároveň s hudbou.

1.3.6.3 Celkový vzhled

K celkovému vizuálu jsem již od začátku přistupoval s tím, že se bude jednat o černobílý klip. Proto bylo důležité vše zjednodušit na základní tvary. Mělo to pomoci přehlednosti v kompozici, ale toto zjednodušování mělo i jiný důvod – totální animace. Bylo to poprvé, co jsem chtěl s tímto unikátním přístupem pracovat a věděl jsem, že každý detail může znamenat minutu navíc při kresbě snímků.

1.3.6.4 Astronaut

Astronaut, především jeho obličej, si prošel zjednodušením od jeho původních návrhů. Pro účely mappingu mě přišel design příliš složitý. Nepotřeboval jsem pracovat s emocemi. Chvilí jsem přemýšlel nad lip syncem textu písně, ale vzhledem k tomu, že s textem jsem od samého počátku nepracoval a nezkoumal jeho význam, přišlo mi od věci na něj dávat důraz. Proto na astronautova ústa není vidět.

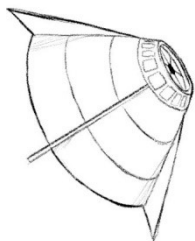
K zjednodušovacímu procesu jsem přistoupil tak, že jsem v programu TVPaint zmenšil vrstvu s původním návrhem tak, aby se skryly veškeré detaily, a přes tu jsem poté na novou vrstvu kreslil. Vyhodil jsem tak nežádoucí detaily. Samozřejmě, když je Astronaut blíže ke kameře, přidal jsem na jeho oblek pár detailů, aby většinu plochy nezakrývala čistá bílá barva.

V průběhu procesu animace jsem odstranil i hadičku, která vedla do nádoby na vzduch. I když skvěle doplňovala plynulost pohybu, často odváděla pozornost. Chvilí jsem tak uvažoval i nad vzduchovou nádobou, jsem však rád, že jsem ji v designu ponechal.

Jeho tělo, kromě hlavy, jsem složil z obdélných tvarů, jelikož se s nimi dobře pracuje v prostoru.

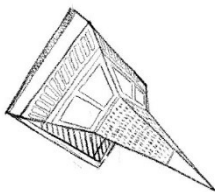
1.3.6.5 Bitevní lodě

Ve videoklipu se vyskytují tři druhy lodí. Při jejich navrhování jsem samozřejmě čerpal z mnoha existujících designů známých filmových značek jako je Star Wars, Star Gate a již zmíněná Vesmírná Odysea. Základem však bylo vytvořit tvarově jednoduchý návrh, který zvládne jednoznačně určovat směr.

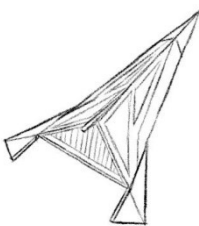


Obléhací stroj vypadá zepředu jako velké oko, které vše sleduje. Záměrně ho tak představuji na začátku klipu. Z boku však připomíná spíše seřízlou šipku. Po stranách má pláty, jako raketa. Jeho tělo se skládá ze čtyř kruhových pásů, z nichž první je pokrytý okny. Ve středu je zdroj palebné síly.

Je to první loď, kterou jsem navrhl a myslel jsem, že bude jediná, vycházel jsem z klasického zobrazování UFO v popkultuře. Zjevnou inspirací pro mě později byla Hvězda smrti (Star Wars) společně se vzhledem rakety.



Na **bitevní křižník** se naskytne divákovi pohled pouze krátce, jelikož brzy podlehne bitevní vřavě. Původně jsem ho chtěl použít vícrát, ale design se ukázal být až příliš detailní. Vliv Star Wars je zde opět zjevný.



Stíháčky jsou rychlé stroje, které mají sílu v počtu. Původní návrh vycházel z SS Normandy a Turianského Shuttlecraftu známé z herní série Mass Effect, tvar byl však příliš složitý. Jejich jednodušší design je ovlivněn především transportními loděmi z televizního seriálu Hvězdná Brána, lehký vliv jejich více hranatému designu bych připsal lodi Narcissus z filmu Vetřelec.

Obr.č.27.: Lodě

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 PRODUKCE

Samotné natáčení, v tomto případě animace filmu v jedné osobě – mé maličkosti. Pro štáb hraného filmu to znamená natáčení ve studiu či na place a pro animátora intenzivní kurz v ohýbání zad a krční páteře. Popíši zde vznik animatiku a moje řešení totální animace. Práce probíhala v programu TVPaint Animation Pro.

2.1 Animatik

Vznik animatiku byla radost. Je to první fáze tvorby filmu, kdy se obraz skutečně rozpohybuje a získá charakter. Pro mě byla tvorba spojena se snahou pospojovat všechny ilustrace k sobě tak, aby vytvořili jeden dlouhý záběr souznící s hudbou.

Chtěl jsem pohyb kamery, který byl klíčem k dosažení mého cíle, vyřešit zajímavě, kineticky, jakoby byla kamera vržena do vesmíru a animatik byl první krok k dosažení cíle. Velkou inspirací byla filozofie, jakou použil Sam Raimi při natáčení trilogie Spidermana.⁶

Raimi sleduje alter ego Petera Parkera v panoramatických záběrech newyorských mrakodrapů. Pohyb hlavního hrdiny je podpořen kamerou, která se houpe s ním. Perfektně sestavená bojová choreografie vedla často s kamerou souhlasný dialog. Raimi tvrdí, že vše bylo otázkou koordinace – nejen kamery, ale i pohybu a dalších prvků v obraze – i těch, které teprve měli přijít. Perfektní analýzu tohoto tanečního pojetí nabízí článek *On Movements and Rhythms* od Koheie Usudy.⁷

Mojí touhou bylo, aby jednotlivé ilustrace vynikly, a nepůsobilo to, jako by se vše náhle zastavilo, jen aby si divák užil výhled. Vše se ve videoklipu odehrává vesměs velice rychle a vše se pořád pohybuje, jeden pohyb se snaží předznamenat další. Nemůžu s jistotou říci, zdali tento pokus funguje ve výsledné animaci, každopádně jsem této komunikaci kamery s obrazem věnoval většinu své pozornosti během tvorby animatiku.

Nejdříve jsem se snažil dodržovat veškeré prostorové vazby, i ty, které se odehrávaly mimo obraz. Díky tomu první návrhy přechodů mezi ilustracemi působily kostnatě, jelikož středobod pohybu většinou vycházel z jednoho objektu (např. planeta) a

⁶ GOLDMAN, Michael. *Fade to Black: Sam Raimi, Director*. Millimeter - the Magazine of Motion Picture and Television Production. 2002, vol. 30, no. 572. ISSN:0164-9655.

⁷ USUDA, Kohei. *Movements and Rhythms: On Sam Raimi's "Spider-Man 3"*. Cineaction. 2008, s. 70-71. ISSN:0826-9866.

ten kamera sledovala, ale na jeho osu se vázaly i objekty další (jako lodě nebo asteroidy), které se rotovaly a pohybovaly podle objektu prvního. Pak mě ale došlo, že si v animaci můžu dovolit mnohem více, než v hraném filmu a prostorové konexe je možné naprosto přerušit a přeorganizovat mimo obraz a někdy i v obraze. Pohyb tak mohl v další fázi – animaci – nabrat jakousi mimozemskou fluentnost.

2.2 Animace

Ve chvíli, kdy jsem načasování a dynamiku dostal do animatiku, mohl jsem hrubě animovat, což bylo přibližně koncem února. Vybral jsem si segment a ten zpracoval ve skice na 3 – 6 fps, poté skicu vyčistil a proanimoval na finální framerate 12.5 fps. Ačkoliv jsem nepotřeboval v prostoru pedantně dodržovat vazby, ukázalo se, že příprava prostorového pohybu bez jakýchkoliv pomocných nástrojů se nevyplatila a některé pohyby jsem musel přepracovat.

Začal jsem využívat pomocných linek a nákresů perspektivy. Což vyústilo v mnoha případech v lehce deformovaný prostor. Přišlo mi, že kdybych si dopomáhal referenčními trojrozměrnými objekty, byl by výsledek příliš perfektní a praštil by diváka do očí, v porovnání se zbytkem klipu.

Neživé objekty, jako asteroidy a vesmírné lodě jsem se snažil od pohybu astronauta co nejvíce odlišit, proto jsou občas animovány ploškovým způsobem (v případě, kdy se nepohybují do prostoru), abych zachoval jejich objem a pevnou linku. Na druhé straně stojí hlavní postava, jejíž každý frame je originální, i v případě, kdy se vůbec nepohybuje.

Dojezdy kamery jsem rozložil na tři různé framerate. Ukončení pohybu na 12.5 fps působilo náhle a nepřírozně. Snížil jsem postupně počet framů na 6, poté 3, až jsem nakonec obraz zastavil.

Soubor nabral velikosti přibližně půl gigabajtu a v tu dobu dorazily technické problémy. TVPaint začal padat téměř pokaždé, když jsem si chtěl pustit náhled. Zapnout si preview byl pro mě už podmíněný reflex, nakreslil jsem několik nových framů a bezmyšlenkovitě, bez uložení, stlačil tlačítko. Díky čemuž program přestal odpovídat. Ukázalo se, že jsem měl nedostatečnou operační paměť a obratem jsem si objednal místo 8GB 16GB RAM. Díky této zkušenosti jsem začal každý druhý den nahrávat novou verzi mappingu na službu google drive a zároveň měl dvě kopie na externím a interním disku.

Žádné další technické klopýtnutí se do dokončení animace neudálo.

3 POSTPRODUKCE

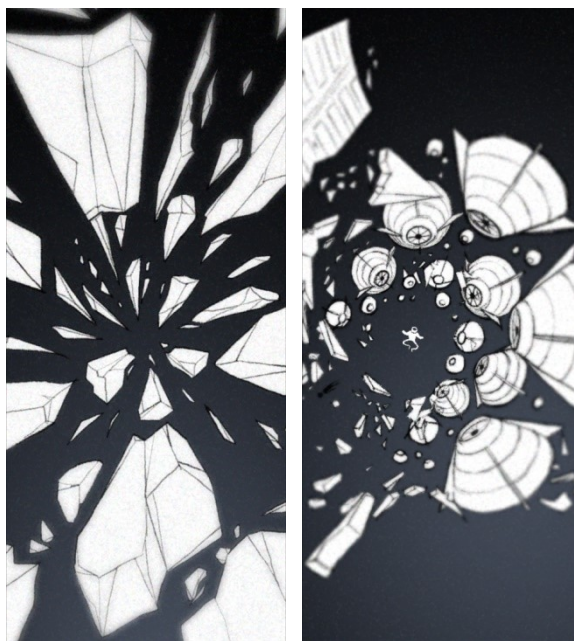
Pouť každého filmu končí postprodukcí. Materiál se zašle do střižny a řeší se zvuková skladba. Zvuk tohoto projektu byl však předem daný již v preprodukcí a skládal se z jednoho záběru. V postprodukcí jsem tedy řešil jen drobné vizuální úpravy v programu Adobe After Effects a prezentaci výstupu na obhajobách.

3.1 Kompoziting

3.1.1 Multiplán

Ačkoliv jsem se snažil vše vyřešit pomocí totální animace, jsou ve videoklipu dva případy použití multiplánu. Multiplány jsem nakreslil v rozlišení 2740x3340 a 3300x4500.

Prvním multiplán se objeví během vplutí astronauta do kamery a je rozdělený na tři vrstvy. Druhým je přiblížení a oddálení těsně před tím, než astronaut vrátí čas. Ten je rozdělen na vrstev devět a ukázal se být relativně zbytečný, vzhledem k tomu, že přibližovací i oddalovací sekvence trvá jen pár framů. Do multiplánu nepatří střely ani astronaut, pouze trosky a lodě.



Obr.č.29.: Multiplán č.1

Obr.č.28.: Multiplán č.2

Aby multiplány zapadly do animace co nejpřirozeněji, snížil jsem frame rate jejich kompozice na 12.5 snímku za vteřinu.

3.1.2 Vizuální efekty

Během animace vyšlo jasně najevo, že vizuální styl skládající se z černé a bílé, i přes všechnu moji snahu, nebude fungovat. Prošel jsem si videoklip výjev po výjevu a definoval jsem si jejich zásadní problémy.

Prvním krokem bylo zabarvení pozadí. Zašedlý odstín modré barvy seděl k obrazu perfektně. Přes tuto vrstvu jsem přehodil černý solid a pomocí animované masky jsem manipuloval s množstvím světla.

Jeden z hlavních problémů byly laserové paprsky. Dominovaly obrazu, což nebylo v principu špatně, jelikož měly být středem pozornosti. Jenže jejich bílá barva spíše křičela a jakákoliv jiná působila zvláště. Chtěl jsem použít červenou, jako jasný znak nebezpečí, skončil jsem však s mnohem horším výsledkem. Nakonec jsem se rozhodl pro černou. V původním pozadí by nebyla vidět a i teď měla tendenci se ztrácet v pozadí. Řešením byla adjustment layer s animovanou maskou, která pozadí pod střelou zesvětlila, a tak vytvořila zvláštní efekt světla emitovaného z černé plochy.

Ve videu mě též chyběl jakýsi dojem snovosti. K tomu výborně posloužil efekt Gaussian Blur, jenž má obraz rozmazat. Díky povaze výtvarného zpracování došlo spíše k jemnému rozzáření okrajů.

Konečně poslední tečkou bylo použití efektu zrna. Ten se podle mě dobře doplňuje s mihotající se obrysovou linkou, která díky světlejšímu pozadí vynikla.

Efekty jsem se snažil používat s rozvahou a příliš jimi neplýtvat.

3.1.3 Time remapping

Videoklipu zbývalo k dokončení jen vytvoření sekvence ve které běží čas pozpátku. Když ještě vznikala animatik, uvažoval jsem, že by se vše odehrávalo v jednom velkém celku, bez pohybu kamery. Brzy se ukázalo, že taková sekvence by vypadala proti zbytku animace, podivně, jako z jiného filmu.

Rozhodl jsem se, že nejlepším řešením bude obrátit čas v postprodukcí pomocí funkce time remapping a time reverse layer. Sekvence měla postupně nabírat rychlost a potom lehce zpomalit vždy, když se objevila jedna z devíti původních ilustrací. V závěru se ustálí na původní rychlosti, astronaut zmizí za vrcholkem hory, kterou pohltí tma.

3.2 Presentace

Otázkou bylo, jak koncipovat promítání tak nezvyklého formátu během obhajob bakalářské práce. Došel jsem ke dvěma řešením.

Vzhledem k tomu, že jsem v animaci pracoval s přesahy mimo formát, mohl jsem formát transformovat přibližně do čtverce. Stačilo by některé části filmu dokreslit. Jenže v kompozici jsem počítal právě s úzkým rámem věže.

Druhým nápadem bylo přesunout si kousek Portugalska k nám do Čech. Vytvořit papundeklovou verzi věže Cé Catedral. Po konzultaci s Eliškou Chytkovou jsem se pro tuto možnost rozhodl.

Bylo tedy na mě věž zkonstruovat. S takovou prací jsem se ještě nikdy nepotýkal, a tak jsem se dohodl se studentem třetího ročníku produktového designu – Richardem Hladkým – že zvonici vytvoří. Z našeho rozhovoru vyplynulo, že bude nejlepší vytvořit reliéf věže z vlnité lepenky. Ta se bude na sebe vrstvit, k vytvoření prostorového dojmu portálu, okna a dalších prvků budovy. Výšku věže jsme stanovali podle výšky stropu místnosti 155 v budově U4 (345cm).

Během animování jsem si z budovy U16 vypůjčil projektor, abych odzkoušel, zda je dostatečně silný a zda jsou mé tenké linky na promítací ploše vidět. Vše při zkoušce proběhlo bez problému, takže jsem věděl, že světelný tok by měl být dostatečný. Namapování na model věže se bude testovat až na přelomu května a června 2019 – v době odevzdání této teoretické práce.

ZÁVĚR

Oba dva projekty mě neskutečně posunuly kupředu. Příprava scénáře ke krátkému příběhu umírajícího mladíka byla lekcí ve vyprávění příběhu a náročnosti přípravy. Projekt беру též jako velký skok ve výtvarné stylizaci. Těším se, až ho jednou uvidím v pohybu.

Na druhé straně stojí videomapping, který byl zkouškou všeho, čeho jsem se bál. Myslím si, že finální výsledek reflektuje onu strastiplnou cestu, jak v dobrém, tak ve zlém. Bezútěšný, zacyklený narativ jako by sledoval cestu umělce chyceného v nekonečném vesmíru možností, budujíc příběh, který se s každým novým podnětem blíží víc a víc k nevyhnutelné katastrofě – zpátky na začátek.

Nemyslím si, že ty dvě minuty změni filmový svět, ani je ještě nejsem schopný bez odstupu objektivně zhodnotit, jsou jen produktem animátorské onanie. Zrcadlí se zde má osobnost, mé zájmy, snahy a přístup k práci. Jsem rád, že během čtyř let studia jsem k tomuto závěru dospěl – autorský film je díky tomu pro mě směsicí kladů a záporů, které se z ruky umělce dostanou do pohybu na sítnicích diváků.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Memories of Murder (2003) - Ensemble Staging. In: Youtube [online]. 27.02.2007 [cit.2019-05-09]. Dostupné z kanálu Every Frame a Painting na: <https://www.youtube.com/watch?v=v4seDVfgwOg>.
- [2] CROWTHER, Kitty. Návštěva malé smrti. Praha: Baobab, 2013. ISBN 978-80-87060-67-4.
- [3] MCDONALD, Brian. Invisible ink: a practical guide to building stories that resonate. Seattle: Libartary, 2010. ISBN 9780984178629
- [4] SNYDER, Blake. Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005. ISBN 1932907009.
- [5] ROWE, Christopher. The Romantic Model of "2001: A Space Odyssey". Canadian Journal of Film Studies = Revue Canadienne D'études Cinematographiques. 2013, vol. 22, no. 2 s. 41-63. ISSN:0847-5911.
- [6] GOLDMAN, Michael. Fade to Black: Sam Raimi, Director. Millimeter - the Magazine of Motion Picture and Television Production. 2002, vol. 30, no. 572. ISSN:0164-9655.
- [7] USUDA, Kohei. Movements and Rhythms: On Sam Raimi's "Spider-Man 3". Cineaction. 2008, s. 70-71. ISSN:0826-9866.
- [8] CATANESE, R. 3D ARCHITECTURAL VIDEOMAPPING. The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences [online]. Copernicus Publications, 2013, XL-5-W2, 165-169 [cit. 2019-05-07]. DOI: 10.5194/isprsarchives-XL-5-W2-165-2013. ISSN 16821750.
- [9] DGPC | Pesquisa Geral [online]. [cit. 2019-05-07]. Dostupné z: <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/pesquisa-do-patrimonio/classificado-ou-em-vias-de-classificacao/geral/view/74873/>
- [10] MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- [11] WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 978-0-571-23834-7.

- [12] CÍSAŘ, Jan a František ŠTĚPÁNEK. Základy činoherní režie. Praha: Informační a poradenské středisko pro místní kulturu, 2000. ISBN 80-7068-150-0.

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr.č.1.: Fantazie 2000 – Rhapsody in Blue</i>	12
<i>Obr.č.2.: Válka a Hladomor</i>	14
<i>Obr.č.3.: První nákresy Smrtky</i>	14
<i>Obr.č.4.: Lucas Art – Grim Fandango</i>	15
<i>Obr.č.5.: Kitty Crowter – Návštěva Malé Smrti</i>	15
<i>Obr.č.6.: Zkouška výrazů tváře</i>	16
<i>Obr.č.7.: Výtvarné návrhy Smrti</i>	16
<i>Obr.č.8.: Smrt v kanceláři</i>	17
<i>Obr.č.9.: Alan v Bytě</i>	17
<i>Obr.č.10.: Velkoměsto</i>	18
<i>Obr.č.11.: Smrt v lese</i>	18
<i>Obr.č.12.: Son et lumière spolku Don Jigi Fest na hradě ve Vitre</i>	20
<i>Obr.č.13.: Disneyland – Strašidelný zámek – Grim Grinning Gosts</i>	21
<i>Obr.č.14.: Použitá maska</i>	21
<i>Obr.č.15.: Sé Catedral de Faro, oblast Algrave, Portugalsko (fotografie Martin Putz)</i>	22
<i>Obr.č.16.: Výtvarný návrh destrukce kostela</i>	24
<i>Obr.č.17.: Spodní plán</i>	25
<i>Obr.č.18.: Vrchní plán</i>	26
<i>Obr.č.19.: Střední plán</i>	26
<i>Obr.č.20.: Kompoziční inspirace ve filmu 2001: Vesmírná Odysea</i>	27
<i>Obr.č.21.: Ilustrace 2</i>	28
<i>Obr.č.22.: Ilustrace 1</i>	28
<i>Obr.č.23.: Ilustrace 3</i>	29
<i>Obr.č.24.: Ilustrace 5</i>	29
<i>Obr.č.25.: Ilustrace 4</i>	29
<i>Obr.č.26.: Ilustrace 6</i>	29
<i>Obr.č.27.: Lodě</i>	31
<i>Obr.č.28.: Multiplán č.2</i>	35
<i>Obr.č.29.: Multiplán č.1</i>	35

SEZNAM PŘÍLOH

P I: Literární scénář - Smrt

PŘÍLOHA P I: LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ – SMRT

Scéna 01 – Kancelář Smrti

Tma. Poklidná hudba (kytara, piano, housle, ozvěna). Člověk z ní má dojem jakési nostalgie či melancholie s podtónem radosti, v průběhu scény dodá pocit masivního prostoru. (h_01.mp3, h_02.mp3)

(PC) Kamera se posouvá nahoru, před bytelný kancelářský stůl a postupně odhaluje prostor, multiplán.

Ocitáme se v prostorné kruhové místnosti jejíž prostor, zdá se, nemá konce a tyčí se do obrovských výšin jako babylonská věž. Stěny jsou lemovány poličkami jako v knihovně a na každé z nich leží květináče nejrůznějších tvarů se seschlými pahýly čehosi, co matně připomíná rostliny. Za stolem stojí žebřík opřený o regál kdesi ve výšinách budovy. Smrt sedí za kancelářským stolem (na něm jsou různé nástroje na zahradničení včetně konvičky), zahalená do tmavě modrého pláště, nevidíme její tvář. Právě vstává, bere ze stolu konvičku, směřuje k žebříku, nakračuje na žebřík.

Kamera přejíždí přes jednu z poliček a odkrývá opravdu obří prostor, který jsme mohli do té doby jen tušit. (VC) Smrt stoupá po žebříku do velkých výšin, sem tam zalije jednu ze seschlých květin, sem tam nějakou opráší.

Po bocích jedou titulky, uvádí film.

Smrt se kdesi ve výšinách opět zastaví, aby zalila jednu z květin, když náhle zpozorní.

(D) Vezme jeden z květináčků do ruky a vidíme jeden jediný lístek, jak raší mezi seschlými stonky.

(PD) Smrt, již dole, pokládá květináček na kancelářský stůl, přičemž nezabíráme na její hlavu. Kamera jede nahoru a odkrývá její lebku. (hudba ustává) Následně chytne svůj plášť.

(C) Pláštěm mohutně pohodí, je slyšet jak se třepetá ve vzduchu, přičemž se rozkládá na tvary připomínající ptáky letící vzhůru a mizí.

Scéna 02 – Smrt poznává Alana

(C) Podvečer, poklidná ulice velkoměsta, jsou slyšet vzdálené zvuky dopravy, ve středu obrazu je několik popelnic. Vedle nich si potulná kočka šmakuje na zbytcích jídla. Náhle se však ozve náraz a jedna z popelnic se otřese, kočka vyděšeně s mrousknutím odskočí a utíká z obrazu. Popelnice se chvíli třese, je slyšet tlumené nárazy, pak z ní vyrazí Smrt a s ní z popelnice vypadne hromada odpadků.

Smrt vyleze z popelnice, shodí ze sebe nějaký obal a rozhlédne se. Stojí naproti obyčejnému panelovému domu, který má na své fasádě připevněné železné, narezavělé, požární schodiště, které vede k jednotlivým dveřím. Její pohled se ubírá k pátému patru, kde právě toulává kočka opatrným krokem krouží před dveřmi, ty se otevírají, kočka vylekaně uskočí, drží se zpátky a ze dveří vykoukne hubená osůbka – Alan. Pokládá před dveře misku s mlékem a opět dveře zavírá. Kočka se nějaký ten moment odhodlává přiblížit k misce, nakonec však váhavým krokem přistoupí.

Smrt přistupuje ke kočce, chce si jí pohladit, když se jí však dotkne, kočka se vylekaně otočí, převrhne misku a skočí na Smrt. Ta se jí snaží ze své osoby shodit.

Stíháme do interiéru Alanova bytu. Na levé straně je okno, kterým je vidět dění na železných schodech, zatímco v popředí je Alan zalévající květiny. Je slyšet tlumené syčení a našťavané mňoukání, vidíme Smrt, jak drží kočku co nejdále od svého obličeje. Nakonec jí kočka skočí na hlavu, Smrt se zakymácí a převrhne truhlík na parapetě.

Alan se úlekem otočí zatímco kamera přejede zprava doleva, čímž se okno ocitá na pravé straně a Alan na levé. V okně je vidět jenom běsnící kočka, která po chvíli zmizí z obrazu.

Alan se jde podívat se, co se děje. Otevře dveře a rozhlédne se. Všimne si na zemi spadlého truhlíku. Mezitím, co ho bude uklízet, Smrt proklouzává dovnitř, prochází se, zkoumá Alanův byt, snaží se dozvědět, co je zač, prochází kolem zavařovačky zaplněné asi po první třetinu mincemi, je na ní nakreslený kvítek. Její pozornost však ukradnou všudypřítomné květiny. Zelené, rozkvetlé, prorůstající byt jako malá džungle. Obdivuje je, nikdy neviděla tolik zeleně na jednom místě, v jedné budově.

Alan pokládá truhlík zpět na okno a vrací se do bytu. Jde pokračovat v zalévání květin. Smrt se rozhodne, že se mu zjeví. (Začíná se ozývat rytmus, přibližný druh hudby ukázka h_06.mp3.) Smrt poklepe Alanovi na rameno (ozve se první část melodie), Alan se otočí

(rytmus se nějakou chvíli drží a ustává). Alan na Smrt chvíli kouká prázdným pohledem, při čemž voda z konve stále teče, je jediným zvukem, který řeže skrze ticho. (Ostrý střih, opět v pozadí hraje stejný rytmus.) Alan tlačí Smrti ke dveřím, vyhodí ji a zabouchne dveře (odehraje se další část melodie a pak pokračuje opět pouze rytmus).

Smrt chvíli stojí za dveřmi, mrká, jako by nevěděla, co se děje, pak se snaží na Alana doklepat. Pokaždé když zaklepe, podívá se prosebně okénkem vedle dveří a odehraje se kus melodie. Na první zaklepaní je Alan otočený k oknu zády. Na druhé zaklepaní se otráveně kouká zdálky na okno. Na třetí zaklepaní je Alan přímo u okna, ignorujíc Smrtčinu přítomnost, zatáhne rolety. (Ozve se finální vyvrcholení melodie.) Smrt zklamaně zírá, pak sklouzne po zdi na zem (hudba doznívá, do trochu melancholických tónů), vytáhne z pláště jehlice, odpáře z něj kousek vlákna a začne štrikovat. Mezitím zvidavým, opatrným krokem se začne ke Smrti přibližovat potulná kočka. Ostrý střih.

Scéna 03 – Popírání

Stejný záběr jako v předchozí scéně. Je ráno. Kočka spí Smrti na klíně. Na okně se zvedne roleta. Otevřou se dveře a z nich vyjde Alan v teplém oblečení, s batůžkem na zádech, směřuje do práce. Kamera sjíždí dolů, metamorfózou se schodiště a okna patrového domu mění v autobusovou zastávku.

(C) Alan stojí s jednou rukou v kapse, v ústraní od všech ostatních lidí čekajících na autobus, kouří. Smrt se k němu nenápadně přišoupe s trochu nervózním výrazem v tváři. Alan ji zaznamená periferním pohledem a odfoukne si, zahodí cigaretu a udusí ji špičkou nohy. Přijíždí autobus a zakrývá obraz.

Autobus odjíždí a jako stíračka odkrývá další záběr (opět pomocí jednoduché metamorfózy).

Alan sedí za pokladnou s falešným úsměvem na rtech. Skenuje jednotlivé produkty, s prvními čtyřmi pípnutími kamera odskočí o něco dál. Při dalších čtyřech začne hrát velice rytmická hudba s nádechem stereotypu, každé pípnutí je začátek čtyřčtvrťového taktu. Po těchto čtyřech pípnutích začne montáž skrze stereotyp Alanova života. Hudba se během toho bude rozvíjet a každé pípnutí bude střih do dalšího obrazu, ve kterém je Alan na stejném místě, v obdobné póze, jen prostředí se mění. Střídá se zde práce za pokladnou, jízda autobusem domů, jízda autobusem do práce, čekání na zastávce, starání se o květiny, sprchování se, krmení kočky, oblékání se, vřazování peněz do kasičky.

První polovina montáže je pomalejší proložená scénami obsahující konkrétní dění, ve kterém se snaží Smrtka být Alanovi nějakým způsobem nápomocná a Alan její pomoc odmítá.

Např.:

- Na lince se mu nahromadí nákup, tak ho Smrt trochu poposune, aby mu udělala místo.
- Ve sprše mu podá ručník.
- Alan stojí na zastávce, prší. Všichni kolem mají deštníky, jen Alan stojí na dešti v bundě s kapucí, s rukama v kapse a zachmuřeným výrazem v tváři. Smrt vedle něj, nadzvedne svůj plášť, aby na něj nepršelo, Alan se však zachmuří ještě víc a popojde o kousek dál.

Uprostřed montáže chce jeden z produktů oskenovat, ale přístroj nechce přečíst čárový kód, takže se rytmus pípání na chvíli zastaví a s ním i celá hudba. Alan zkouší produkt několikrát, až nakonec pípne a hudba se znovu rozjede.

Druhá polovina montáže představuje především postup času – mění se roční období z podzimu na zimu – a také je mnohem lehčí postřehnout změny v Alanově výrazu. Střídá se zde jen už zarytý stereotyp - čekání na zastávce, jízda autobusem, práce za pokladnou, starání se o květiny, vhazování peněz do kasičky.

Scéna 04 - Vztek

Montáž končí v domě, je podvečer, Alan se stará o květiny a má již velice otrávený výraz. Smrt drží jeden z květináčků v rukou a obdivuje květinu, Alan se na ní otočí a v tu chvíli náhle končí hudba (která se celou dobu budovala) jako když se vytrhne kabel od reproduktorů (h_03.mp3), všechny ostatní zvuky jsou tlumené, dominantní je statický zvuk vypojeného kabelu (h_04.mp3). Což má podporovat Alanův psychický stav.

Alan agresivně přistoupí k Smrti, podívá se jí do očí, vytrhne jí květináč z ruky a následně jím mrští na zem. Ventilujíc hodí nenávistný pohled na Smrt, která ještě drží ručky v pozici, kde před chvílí byl květináč. V jejích očích je soucit a obavy.

To už se ale Alan ztrácí v naprostém rozčilení. Všechny květiny, co jsou mu drahé, začne trhat, házet s nimi o zem a křičet, místo křiku mu však z úst vychází kvílící kytara (h_05.mp3).

Nakonec přijde k jedné z poliček a oběma rukama zabere, čímž všechny květy shodí. Kamera je sleduje, jak padají dolů. Nedopadají však na zem, ale propadají do jakési

černoty, do které padá i Alan (C) a stále ještě v rozčilení máchá rukama, neuvědomuje si co se kolem něj děje. S ním padá i Smrt, která se květy snaží zachránit, žádný se jí však nepodaří chytit. Květy postupně stoupají mimo obraz, jak Alan a Smrt padají rychleji. Alan se začne vzpamatovávat, trochu se uklidní. Nad ním padá velký černý plastový pytel, snaží se ho uchopit.

(C) Smrt a Alan s pytlem dopadají z černoty před dům. Chvilí na to dopadnou na zem květináče, které vylekají kočku a spustí agresivní rytmus následující hudební stopy, která se skládá z různorodého kvílení kytary podle toho, jak Alan křičí, statického zvuku odpojeného reproduktoru a kytarové melodie. První polovina hudební stopy by měla znít sice agresivně, ale s podtónem melancholie.

(VC, profil) Alan táhne pytel po zemi, stále velice našťvaný. Začíná přecházet ulici na druhou stranu k popelnicím. Pytel je těžký, Alan vychrtlý, táhne ho jednou rukou, pak si ho přechytně, což stále není ideální, zkusí ho táhnout oběma rukama. Celý proces působí komicky. Stále se otáčí na Smrt, gestikuluje, křičí, uklouzne na ledovce. Uprostřed silnice se zastaví a silně rozhodí rukama, přičemž kolem něj projedou dvě auta a jen o fous se jím vyhne. Smrt s úlekem ucukne.

Alan konečně přejde na druhou stranu. Snaží se pytel přehodit do popelnice, ale nemůže ho zvednout, chvilku s ním zápasí, zkouší různé způsoby úchytu a když se mu konečně podaří pytel lehce nadzvednout, roztrhne se. Alan povolí, agrese z něj vyprchala, zoufale se opře o popelnici, sjede po ní na zem a schoulí se. Hudba se lehce uklidňuje a převládá její melancholicky trpká část.

Do obrazu přichází Smrt, přisedne si k němu a položí mu ruku na záda. Alan se podívá na kupu rozbité keramiky, hlíny a zeleně. Mezi tím vším je jeden kvítek, který zůstal v celku, jeho kořeny trčí z hlíny. Alan ho vezme do hrsti i s hlínou a dívá se na něj, je vidět, že má na krajíčku. Zatmívačka. Ticho.

Scéna 05 - Deprese

Tma. Někdo zabírá za kliku. Otevírají se dveře a řežou tmu slabým světlem pouličních lamp přicházejícího z ulice. Ve dveřích je vidět silueta Smrti, natahuje ruku, rozsvěcí. Vidíme, že před ní je Alan, jehož silueta byla schovaná za její. Drží v rukou kvítek a kouká na byt čišíící prázdnotou.

(z nahledu) Vstupuje pomalým, skoro šoupavým krokem dovnitř. Pokládá hromádku hlíny na stůl. Sedá si, brečí. Kamera ho celým tímto procesem následuje, přejíždí přes lustr, který zakryje celý stůl, jakmile je opět vidět na stůl, Alan je obklopený lahvemi alkoholu.

Pokaždé když Alan škytne, vyskočí mu z úst bublinka, každá povídá část jeho snu, který začal sbíráním peněz do kasičky s nadějí, že jednou otevře květinářství. Postupně bublinky i s kamerou stoupají ke stropu a Alan mezi nimi skáče (okolo poletují i jeho další sny, které si nikdy nesplnil, nedůležité pro příběh, Alan skáče pouze po bublinách hlavních pro diváka, ale pokaždé když skočí na další, tak praskne. Nakonec zbývá jen jedna, Alan neví, kam dál skočit, bublina praská a Alan padá dolů.

(C) Dopadá na postel, usíná. Smrt k němu přichází, sedne si vedle postele, vytáhne jehlice a štrikuje. Lehký odjezd kamery. Ostrý střih na stejný záběr v jinou denní dobu.

(Scéna by měla být doprovázena hudbou opět do rytmu, ještě nevím jakou. Nejsem si jistý, zdali je na místě pomalejší melodie a akustické nástroje, které by podporovali náladu. Nechci zajít do kýče. Každopádně by měla evokovat Alanovo škytání.)

Scéná 06 – Akceptace

Alan se probouzí, je ráno, má příšernou kocovinu a je v pokoji sám. Sedne si na kraj postele.

Vypotáčí se ke dveřím, opírá se o pant a kouká do druhé místnosti. Smrt zrovna připravuje šálek kávy.

Alan usrkává poslední doušek kávy a pokládá šálek na stůl, bere hromádku hlíny s kvítkem, která leží na stole a vkládá ji do šálku.

(D) Pokládá šálek na parapet. Kamera se oddaluje na celou místnost, ve které je okno s kvítkem středem. Začíná hrát hravá hudba.

(PD) Stříháme na pokladničku, do které v průběhu filmu přidával peníze a na které je nakreslený vizuálně podobný kvítek. Alan ji zvedá k sobě, otevírá a převrací, čímž všechny peníze vypadávají a stírají obraz.

(VC) Požární schodiště patrového domu. Smrt a Alan společně nesou obří květináč po schodech. Třikrát se ostře stříhne na další patro schodů.

(C) Otevírají se dveře vedoucí na ulici. Do nich vchází Smrt, praští se o pant a za ní Alan s obrovským květináčem, (C z profilu) kymácí se, málem ho převrátí. Smrt ho na poslední chvíli chytne.

(D) Pokládají obří květinu do rohu místnosti.

(C) Záběr na dveře na ulici. Alan přináší kaktusy.

(D) Pokládá kaktusy na parapet. Kamera se oddálí.

(C) Záběr na celou místnost s malým kvítkem na parapetě. Smrt je pokrytá bodlinami z kaktusů.

Mění se pozice a činnosti postav.

Alan přišouává žebřík na pravou stranu.

Alan zavěšuje květináč na strop na pravé straně, Smrt mu drží žebřík.

Alan se otáčí s žebříkem v rukou, málem praští Smrt, ta uhne. Otočí se podruhé a srazí Smrti hlavu, ta jí na poslední chvíli chytí.

Alan zavěšuje květináč na strop na pravé straně, Smrt zalévá.

Přesazují společně květiny.

Alan zastřihává květiny, místnost je skoro plná.

(VC) Záběr na dům. Je jaro, vše taje a začíná kvést. Potulná kočka vyplaší ptáčky na stromě v popředí.

(C) Oba dva stojí uprostřed místnosti. Je plná zeleně až po strop. Smrt se ohlédne na Alana a zahalí ho do svého pláště.

Alan se ocitá sám, ve tmě, ztrácí se ve Smrtčíně plášti. Natahuje se, smršťuje se, různě se transformuje, jako by byl v bolesti a postupně ztrácí linku.

Scéna 07 – Epilog

(VD) Bolestí křečovitě svírá víčka u sebe. Cítí však, že vše náhle ustalo, otevírá je.

Rozhlíží se kolem. Ještě stále je rozklepaný, schoulený, jako by mu byla zima, stojí v kanceláři Smrti. Smrt stojí před ním s dopleteným svetrem, který v průběhu filmu štrikovala. Usměje se a přetáhne mu ho přes hlavu a rozčechrá mu vlasy, Alan se přestane klepat, uklidní se.

Smrt obejde kancelářský stůl a posadí se za něj, sedící je stále stejně vysoká jako Alan. Na stole je plně rozkvetlá rostlinka, kterou sem na začátku filmu položila. Přisune ji blíže k Alanovi, který si ji vezme. Chvilku je ticho, Alan se kouká na květinu, pak zvedne pohled k Smrti. Mimo obraz se ozve ťukání. Ohlédne se za sebe, jsou tam obyčejné staré dveře, podívá se zpět na Smrt. Ta se pousměje a lehce pokyne. Alan se otočí a odchází mimo obraz. Ozývá se otevírání dveří a následně zavírání.

Ticho.

Začíná hrát obdobná hudba jako na začátku filmu. Smrt vstává od stolu, bere konvičku a směřuje k žebříku. Kamera stoupá vzhůru, stejně jako Smrt po žebříku a jedou závěrečné titulky.