

MAGAZÍN O FILMU, AKCI, KASKADÉRECH A SPORTU / únor 2012

FILM & ACTION

STUŽBA JAKO ŽIVOT

ROZHOVOR:

ENDORFINY A ADRENALIN

**DANIELA
LANDY**

KDYŽ SE ŘEKNE
STORYBOARD

FOTOREPORTÁŽE
INFORMACE Z NATÁČENÍ

BUSTER KEATON

DOKONALÝ SVĚT REŽISÉRA **VÍTKA KARASE**

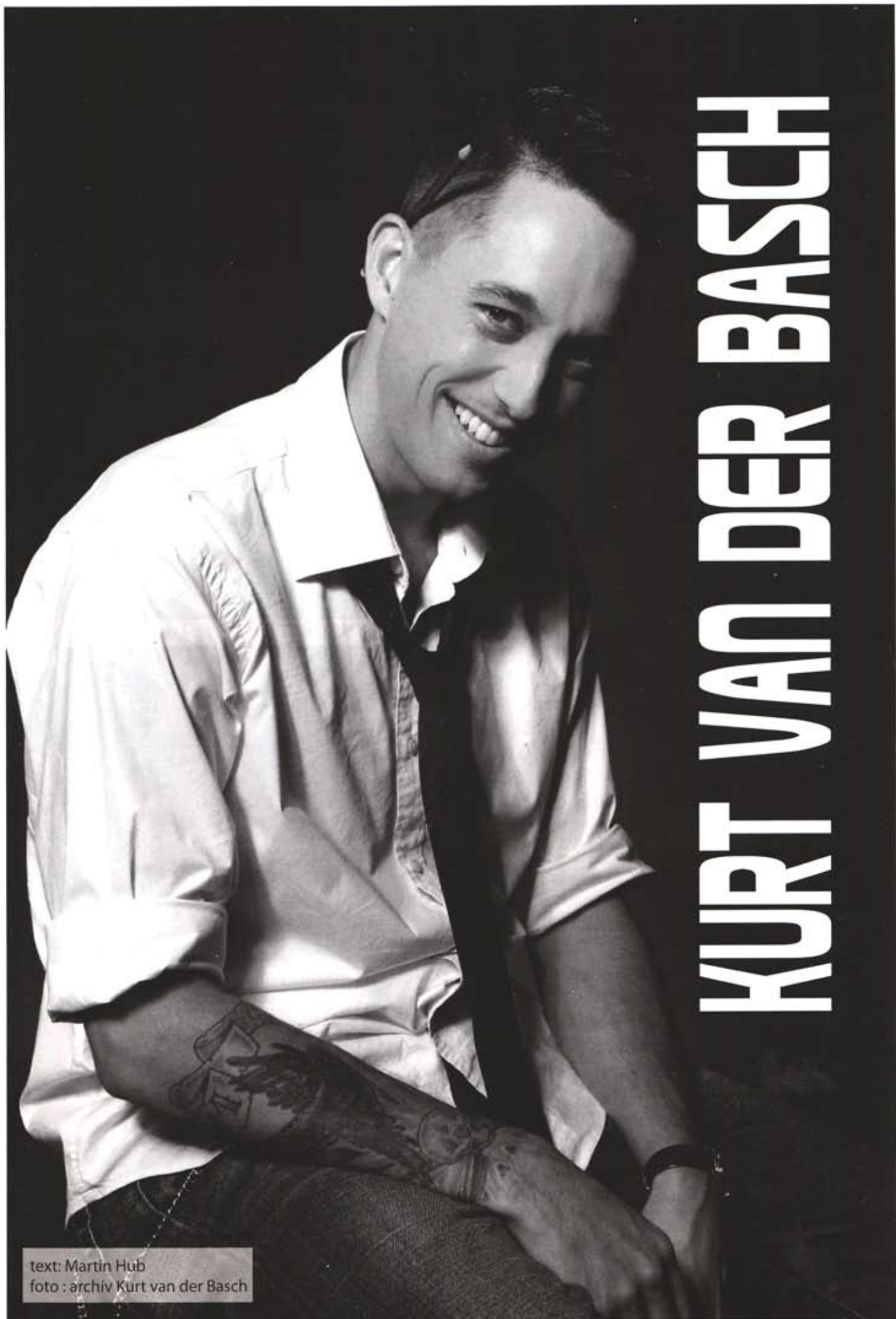
MICHEL CARLIEZ

HOŘÍCÍ **DAVID KOLLER**

KASKADÉR **JINDŘICH KLAUS** - NA VRCHOLU



cena 88 Kč, v zahraničí 3,5 € , předplatné 70 Kč



KURT VAN DER BASCH

text: Martin Hub
foto : archiv Kurt van der Basch

Narodil se v roce 1975 v Kanadě. Vystudoval bakaláře hudby (obor klavír) na universitě Acadia v Novém Skotsku. Do Čech se přestěhoval v roce 1999 a začátkem srpna 2010 dostal první nabídku u fimu.

Na jakých filmech jsi pracoval?

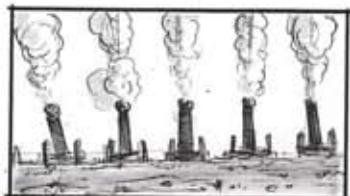
Například Everything is Illuminated, Illusionist, Wanted, Solomon Kane, 3 Sezony v pekle, Season of the Witch, Roadkill. Na jaře jsem v Berlíně pracoval na adaptaci románu Atlas Mraku pro Wachowskiova a Toma Tykwere. Včera jsem se vrátil z Dublinu, kde jsem dva měsíce storyboardoval nový seriál Camelot a Příběh Krále Artuše. Hraje Joseph Feinnes a Eva Green.

Ahoj Kurte, jak ty ses vůbec dostal k malování?

Posledně jsem kreslil již jako malé dítě, víc než se díval na televizi, sportoval nebo cokoli jiného.

Jaká byla tvá první práce na storyboard?

Byla to krátká sekvence pro film Opičí král, který byl mým prvním filmem. Produkce spěchala a hlavní architekt mě poprosil, abych nakreslil dvanáct malých obrázků, a popsal mi, jak mají vypadat. V té chvíli jsem si vůbec neuvědomil, co kreslím a jaký to má význam. Do té doby jsem vlastně nikdy neslyšel o storyboardu. Kreslil jsem ty malé obrázky hodně detailně. Režisér a taky producenti si museli trhat vlasy, jelikož na ně čekali poměrně dlouho. V tu chvíli jsem si vůbec neuvědomil, čemu ty obrázky sloužily, že vytvářely sekvenci mě vůbec nenapadlo. Později jsem pracoval jako patinér a pak jako concept artist. V roce 2003 mi Liev Schreiber nabídl práci na projektu „Everything is Illuminated“, který dělal Stillking, ale já mu řekl, že jsem nikdy nepracoval jako storyboard artist. Odpověděl: „To je v pohodě, já zase nikdy nerezíroval“. Tak jsme začali a vycházeli spolu výborně.

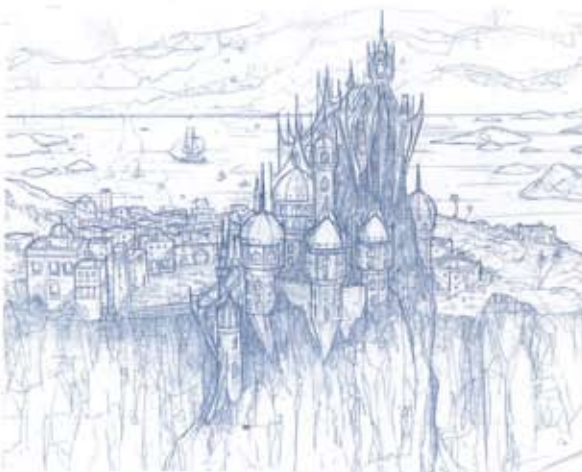


Který z těch filmů byl nejtěžší po výtvarné stránce a který byl váš nejoblíbenější?

Nejsložitější práce byla na snímku Wanted. Vyžadovala rychlé kreslení a kreslil jsem hodně kaskadérských a bojových scén v dekoracích, které neměly ani podlahu ani strop. Jedna z dekorací se třeba skládala jenom z provázků. Jak to jen nakreslit, aby se z toho nestala hromada linek, které nedávají smysl? Naštěstí jsem ná téhle produkci pracoval s legendou Storyboardu Martinem Ausburym a hodně se naučil pozorováním jeho práce. Naopak nejpříjemnější práce byla na filmu Season of the Witch. Práce s režisérem Dominicem Senou byla úžasná a byla vyvážením mezi svobodou používat vlastní představivost a jasně určenou strukturou. Velký rozdíl ve výsledku udělá také práce s příjemnými lidmi a kamarády.

Jak vlastně vzniká takový storyboard?

Jsou dva způsoby storyboardů. U toho prvního, obvykle když má film hodně akčních a kaskadérských scén, režisér víceméně očekává od storyboard



Jak vlastně trávíš svůj volný čas? Máš kromě kreslení i jiné koníčky?

Rád běhám. Běžel jsem jeden maraton a čtyři půlmaratony. Plánuji běžet Pražský půlmaraton a jarní maratony. A nejsem si ještě jistý, který to bude na podzim. Je to vhodný sport, jelikož začíná už u vašich vchodových dveří, takže neplýtváte časem, pokud ho nemáte dost na cvičení.

Maluješ i klasické obrazy?

Když mám čas, kreslím vodovkama. Téměř všechny obrazy pak skončí jako narozeninové dárky přátelům.

Co je tvým pracovním snem? A co bys chtěl ještě dělat?

Soustředím se na storyboard, jelikož je to velká výzva. Vždy může být člověk rychlejší a stručnější a nadále kreslit překrásné stránky. Právě proto je storyboard práce, kterou může člověk dělat až do starého věku, i když hodně umělců nakonec skončí u režie.

Jak se vyvíjí storyboardista?

Jakmile jsem se rozhodl, že tohle je v mé kariéře směr, kterým se chci ubírat, začal jsem sledo-

vat televizi a filmy tak trochu jiným způsobem a snažil se zachytit šablonu sekvencí záběrů. Uvědomíš si, že existuje gramatika záběrů, v podstatě jistá formule, která je na 98 procent stejná ve všech filmech. Moje první storyboardy vypadaly ztuhle a těžkopádně. Abych se toho zbavil, strávil jsem dny překreslováním komiksů, abych si vytvořil rychlý způsob kreslení lidí a věcí z hlavy z jakéhokoliv úhlu, něco jako těsnopis. Tohle je praktika, ke které se rád vracím, a mám pár oblíbených umělců, které používám jako referenci a které pravidelně kopíruji. Hodně autorů komiksů se tímhle způsobem taky učilo.

Pracuješ i na počítači nebo jen tužkou?

Kreslím všechno rukou, pak to skenuji, abych mohl posílat digitální PDF. Dopíšu popis záběru a pak ještě dělám menší úpravy v počítači.

Co je na storyboardu nejtěžší?

Nejtěžší na storyboardu je opustit záběr, když se vám třeba nepovedl dle Vašich představ. Musí se dodržovat termíny a dělat cavyky kvůli ruce nebo úsměvu je zbytečné. Je to nedílná součást filmového procesu.

Jak vidíš budoucnost v přítomnosti stále narůstajícího animačního procesu a při používání stále novějších animačních programů?



Myslel byste si, že storyboard umělci budou nahrazeni novými programy, které umožňují plánování záběrů bez umělců, ale ve skutečnosti se to neděje. Animátoři a 3D kluci, kteří připravují tzv. pre-vis, také vychází ze storyboardu. Ručně kreslený storyboard nečelí hrozbě, pořád zůstane první vizuální formou režisérovy myšlenky, kterou pustí z hlavy. Doufám.

Kdo je na filmové či reklamní zakázce při tvorbě storyboardu tvůj nejbližší spolupracovník?

Storyboard umělec má tu unikátní výhodu, že tráví hodně času sám s režisérem. Dáváte jeho myšlenkám obraz (někdy to mohou být Vaše myšlenky schválené režiséroým razítkem) a jste zodpovědný za jejich přetlumočení celému štábu. Dál má na procesu storyboardů velký zájem hlavní architekt.

Maluješ už automaticky nebo řešíš každou čárku?

Některé věci jsou jednoduché a kreslím je už reflexivně, jiné jsou náročné na kresbu a musím nad nimi přemýšlet. Mám malý model koně a auta jako předlohu a také malé zrcátko na



kontrolu výrazů tváře. Taky na každém projektu obdržíte výkresy dekorací, nebo v dnešní době 3D model, který můžete zkoumat v počítači a vybrat zajímavé úhly pohledu, které by Vás jinak nenapadly.

Jak dlouho vzniká namalování takového storyboardu?

Záleží na čase a náročnosti. Standard u tohoto odvětví je třicet framů za den, ale jednou jsem kreslil na reklamě, kde jsem jich udělal devadesát. Udržovat velký počet framů za den po dlouhou dobu může být vyčerpávající a je jednoduché se u toho zničit. Pokud se jedná o složité široké záběry, jako třeba záběr na rušné město, trvá to déle než třeba blízké záběry, jako kapka šamponu, nebo lesklé rty nějaké paní.

Kurte díky za rozhovor a hodně dalších skvělých pracovních příležitostí.

Martin Hub

