

**Tvorba, reflexe a poučení z vytvoření  
bakalářského filmu „Sušenky (Cookies) „  
z pohledu animátora a výtvarníka**

Brigita Linerová

---

Bakalářská práce  
2011

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Brigita LINEROVÁ**  
Osobní číslo: **K08010**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu "Cookies" z pohledu animátora a výtvarníka**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část bc. práce

Zadání: "Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Cookies" z pohledu animátora a výtvarníka.

Rozsah práce: min. 25 normostran textu mimo příloh podle zadání.

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči

-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

### 2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Cookies"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem.

Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči: -1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)

-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

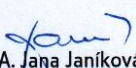
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

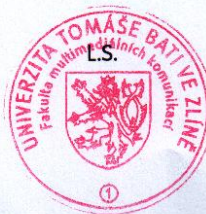
Seznam odborné literatury:


The Animator's Survival Kit, Richard Williams, ISBN 0-5712-0228-4  
Animation art, Jerry Beck, ISBN 1-84451-140-5  
Základy animace, Jiří Plass, ISBN 978-80-7238-884-4  
Timing for Animation, Harold Whitaker ISBN 0-240-50871-8  
Škola kresleného filmu, Borivoj Dovnikovic, ISBN 978-80-7331-105-6

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejcman  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2010  
Termín odevzdání bakalářské práce: 20. května 2011

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
doc. Vladimír Malík  
vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba

# 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 .....

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

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

*(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby. 2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

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

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

*(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-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 jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

*Brigita Linerová - Tvorba, reflexe a poučení z vytvoření bakalářského filmu Sušenky (Cookies) z pohledu animátora a výtvarníka.*

Zlín 2011, bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati, fakulta multimediálních komunikací, klasická animovaná tvorba

**Klíčová slova:** kreslená animace, výtvarné návrhy, stylizace postav, stylizovaná animace

Práce se zabývá výtvarným pojetím a samotnou výrobou mého bakalářského filmu.

V teoretické části se zabývám výběrem povídky, tvorbou scénáře, animatiku a inspiračními zdroji.

V praktické části rozebírám výtvarný koncept filmu, stylizaci jednotlivých postav, jejich animací a barevným zpracováním filmu. Dále pak postprodukci a finální kompozici.

## **ABSTRACT**

*Brigita Linerová - Creation, reflection and knowledge from making of Bachelors film Cookies from the sight of animator and art designer.*

Zlín 2011, bachelors project. Tomas Bata university, faculty of multimedia communication, classical animation technique.

**Key words:** drawing animation, art designs, character stylizations, simplicity of animation itself

In my bachelors work I write about whole realization of my bachelors film project.

In theoretical part I spoke about choosing of literature, writing of script, making of animatic for this project and my inspirational sources.

In practical part I write about my art concept of the film, stylization of characters. The way I animated them and what technique I choose to use. In the end I write about postproduction and final composition.

## Poděkování

Děkuji všem zúčastněným lidem, kteří pomohli tento projekt vytvořit a úspěšně dokončit a kteří mě při jeho tvorbě podporovali.

Antonii Urbancové za dramaturgii, organizaci výroby tohoto filmu, počítačovou kompozici a animaci.

Ivaně Libiakové za rozpracování mezifází jednotlivých scén, konzultaci pohybu postav a konceptu kompozice obrazu.

Janu Hálovi za zdařilý zvukový mix, který posunul tento projekt o příčku výše a dal jí hloubku a prostor.

Liboru Nemeškalovi za střih, dynamiku scén, konzultaci žánrovosti, a tím pádem i střihovou skladbu westernu.

Jakubu Machalovi a Radovanu Rakusovi za konzultace scénáře a žánrovosti filmu.

Janu Netušilovi za grafické zpracování plakátu a obalu DVD.

## Motto

Obraz je vyjádřením vnitřních emocí a pocitů výtvarníka.

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

# OBSAH

<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>10</b>
<b>1 VÝBĚR POVÍDKY A KONCEPT ZPRACOVÁNÍ .....</b>	<b>11</b>
1.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	15
1.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ.....	19
1.2.1 TVORBA ANIMATIKU .....	22
1.3 STŘIH .....	23
1.4 ZVUKOVÝ MIX .....	24
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>26</b>
<b>2 VÝTVARNÉ POJETÍ FILMU.....</b>	<b>27</b>
2.1 NÁVRHY POSTAV .....	27
2.2 STYLIZACE PROSTŘEDÍ.....	30
2.2.1 CELKOVÁ KOMPOZICE .....	32
<b>3 ANIMACE A POSTPRODUKCE .....</b>	<b>34</b>
1.1 POHYB POSTAV A PROSTŘEDÍ.....	34
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>36</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>38</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>39</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>40</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>42</b>



## ÚVOD

Co se stane, když dostanete chuť na balíček sušenek? Jak se může tak jednoduchá věc neuvěřitelně zkomplikovat? Jak to, že se ze slušného, konzervativního a morálně pevného Brita stane náhle drzý zloděj? Zdánlivě banální příhoda, která může potkat každého z nás. Příběh malého nedorozumění a velmi nepříjemného faux pas.

Toto a mnohem více je obsaženo v mém krátkém bakalářském filmu. A budu zde rozebírat proces výroby tohoto projektu od počátku, kterým je výběr vhodného námětu až po jeho finálního zpracování do animovaného filmu. S důrazem na koncept a zpracování výtvarné stránky filmu.

## I. TEORETICKÁ ČÁST

## 1 VÝBĚR POVÍDKY A KONCEPT ZPRACOVÁNÍ

Pro svůj závěrečný bakalářský projekt jsem si vybrala jako námět povídku britského spisovatele Douglase Adamse.

Ten je především známý svým románem *Stopařův průvodce po galaxii*, který je po celém světě velmi oblíbený a dočkal se i filmového zpracování, které patří k mým oblíbeným filmovým adaptacím. Ovšem i ostatní jeho projekty neztrácejí na originalitě a ojedinelém literárním zpracování, které pro něj bylo tak typické. Kdy si sám vytvářel svá vlastní slovní spojení, která se pro jeho tvorbu stala charakteristická, z nichž nejvíce za uvedení stojí spojení „improbability drive“, (v překladu „pohon nepravděpodobnosti“), které má velmi specifický význam.

Zajímal se aktivně o nové technologie a snažil se vytvořit, nebo alespoň částečně spolupracovat na tvorbě počítačové hry typu textová adventura. Účinkoval v hudební skupině a byl aktivním stoupencem ochránců přírody. Díky všem těmto kvalitám, širokému spektru zájmů a jejich jedinečným zpracováním do krátkých povídek či knih, je mým oblíbeným spisovatelem.

Ve své tvorbě se věnoval převážně příběhům žánru science fiction se silným existenciálním a filozofickým podtextem, do kterých promítal svůj přístup k životu a jiné části své personality. Z tohoto důvodu jsem si přála adaptovat nějakou jeho krátkou povídku. Chtěla jsem jej vizuálně spodobnit jako neobyčejného člověka, kterým pro mě byl. Nechtěla jsem realizovat žádnou z jeho známějších povídek, nýbrž najít jinou, obvyčejnější, na které bych mohla vyjádřit svůj vztah k němu. Ráda bych mu tento projekt alespoň částečně také věnovala.

Povídka, kterou jsem si po dlouhém pátrání v jeho tvorbě nakonec vybrala, pochází z povídkového souboru *Losos pochyb*, který vyšel po smrti autora v roce 2002 a jmenuje se *The Cookies* (v překladu *Sušenky*).

Douglas Adams často vystupoval na technologických konferencích, a to díky své vášni pro nové technologie. Byl tzv. „Apple Master“, což je člověk, kterého společnost Apple zvolila, aby promlouval za její produkty. Byl kupříkladu prvním člověkem, který si

koupil počítač Apple v Anglii. Psal také do časopisů MacUser a The Independent on Sunday.

Tato povídka je výňatkem právě z jedné z těchto akcí, ve které jí ozvláštnil svůj projev. Je z technické konference Embedded systems z roku 2002, která se konala ve státě Kalifornie v USA. Zaujala mě svým poutavým vyprávěčským stylem, který ve mně okamžitě spustil bohaté asociace. A ty jsem se snažila výtvarně vyjádřit v námi realizovaném projektu.

Na povídce samotné mě zaujala její jednoduchost, banálnost a triviálnost příhody, kterou se zabývá. Je to krátká povídka, čímž se ukázala být vhodně zpracovatelná jako literární podklad pro animovaný film. Líbí se mi její lidskost a přirozenost situace, do které se může vžít kdokoliv z nás. Právě tento prvek sjednocení, empatie, pochopení a vcítění se do problému, který autor popisuje, mě velmi motivoval v mé vlastní tvorbě. Chtěla jsem stejnou atmosféru vybudovat v tomto projektu, se stejným důrazem na subjektivní pohled autora, jaký je vystaven v této povídce. Šlo mi o to, aby se divák s hlavní postavou ztotožnil a pochopil ji. Aby stejně mocně situaci prožil a přitom se u ní zasmál a pobavil. Krásná přímočará linie vyprávění je ještě podpořena Adamsovým psaným slovem, které celé příhodě dává jiný rozměr. Jde zde poznat, že se jedná o příběh konzervativního Brita a všudypřítomný britský suchý humor, jež je pro jeho tvorbu tak příznačný, je povídkou protkána. Ironie a lehkost, s jakou je napsán, mě velmi hnala kupředu s vidinou dosažení stejného efektu v animovaném zpracování povídky.

Rozhodla jsem se pracovat v týmu, abych si zkusila, jak by fungovala vzájemná komunikace a práce dvou a více lidí na jednom projektu. Jelikož jsem dříve na žádném projektu nespolupracovala a má tvorba se ubírala pouze individuálním autorským přístupem ke zpracování díla, zajímalo mě, jak by celý proces výroby v týmu probíhal tak, aby byl každý člen s výsledkem spokojený.

Pro tento projekt jsem si vybrala spolupráci se spolužačkou Antonií Urbancovou. A to pro její mnohé kvality, jakými jsou silné filmové citění, zajímavé postprodukční zpracování jejích vlastních filmů, barevné a rozvolněné výtvarné vyjádření, rozhled v oboru a schopnost inovativně přemýšlet o procesu výroby, kreativní přístup k literární předloze a textům vůbec. Líbí se mi její originální nápady, kterými své animace ozvlášťuje - zají-

mavými pohyby kamery a abstraktními pohyby postav, tedy způsobem animace figur, kdy jejich pohyb není reálný. Dále barevné výtvarné zpracování jejích filmů podpořené postprodukčními efekty v počítači, jakými jsou textury vložené do pozadí nebo charakterů, což vytváří dojem plasticity a prostorovosti předmětů a postav, a vytváření animované koláže, jako tomu bylo u jejího ročníkového filmu *Ego*, kdy do postavy sochy vložila různé obrázky a dokumenty, které byly vnitřně propojené s emocemi a pocity spojenými s touto postavou. Spoluprací s ní jsem chtěla docílit vzájemné inspirace a tvůrčího přístupu k mnou vybrané látce pro literární scénář k tomuto bakalářskému projektu.

Antonie má silné dramaturgické cítění a představivost, které vedly k tomu, že při tvorbě vlastního literárního scénáře vystalo mnoho různých variant, jak řešit tento konkrétní film. Její vizuální představivost barvitě a dramaticky rozehrála krátkou povídku a dala jednotlivým scénám dynamiku a potřebnou rychlost.

Já se cítím silná po výtvarné stránce, chtěla jsem se tedy na projektu realizovat. Měla jsem velmi přesnou představu o tom, jak by měl film vizuálně vypadat. Vycházela jsem hlavně z mé vlastní malířské tvorby, které se ve svém volném čase věnuji a ve které jsem si vytvořila své originální vizuální vyjádření.

Kombinací mých výtvarných návrhů a jejich finální kompozicí tvořenou postprodukčně v počítači, kterou má na starost Antonie, vznikl tento film.

S výběrem povídky přišla i otázka jejího zpracování do animované podoby. Povídka sama jako základ stačila, ale protože jsme se chtěly více věnovat autorovu prožitku situace, vytvořily jsme ve scénáři filmu část, kde se realizuje jeho touha po konfrontaci. Je to ta část povídky, která ji odlišuje od ostatních podobně stavěných vtípů či příhod, kterých se ukázalo být nepřeberné množství. Adamsův literární um povídku mění v něco originálního, vtipného a zároveň tak typicky anglického. Jde o tzv. představu, kde z reálného prostředí nádražní haly vnikáme do hlavy hlavní postavy a vyjdeme vstříc jeho hněvu. Takže jsme příběh malinko rozšířily a vznikla zde myšlenka zkombinovat suchý konzervativní anglický pohled s americkou teatrálností. A co je více dramatického na boji dvou mužů než typicky westernové přestřelky kypící mužností a testosteronem. Amerikanismus se zde hodil, jelikož Adams sice byl Britem, ale zároveň žil dlouhodobě v USA. Takže nás napadlo spojit tyto dvě části Adamse Brita a Adamse Američana do sebe.

Film je primárně groteskou, tento žánr odlehčuje téma a snaží se člověka pobavit příjemnými gagy. Snažili jsme se komičnost situace nastítnit nenuceným způsobem, který zaujme každého a tzv. netlačí příliš na pilu. Groteska se nám nenásilně mění, jak film dosahuje svého vrcholu a proměny na westernový boj, u kterého jsme se rozhodly dodržet zažitý principy střihu a dynamiky pro daný žánr. Film je tedy určený pro dospělé publikum, které ocení typicky britský humor. Ale není vyloučeno, že se bude líbit i dětem pro barevné výtvarné zpracování a výraznou dynamiku scén, která film posouvá příjemným tempem. Což je pro dětského diváka klíčové, jelikož ho film nestihne nudit a neustále si vynucuje jeho pozornost. Tvar dějové linie byl tedy ucelený a na řadu poté přišla samotná vizuální realizace.

Jak jsem již předeslala, povídka ve mně vyvolávala silné asociace a představy, a ty jsem chtěla po výtvarné stránce projektu realizovat. Můj složitý výtvarný koncept založený na detailu, o kterém se později více zmíním, jsme se rozhodly realizovat do podoby animace ve formě kreslenky. Abychom od sebe malby odlišily, film jsme se rozhodly ve finální fázi klíčovat, tedy jednotlivé obrázky ořezat pomocí počítače jako papírkovou animaci. To pro zachování dojmu kvalitně odvedené ruční práce a také proto, že jsme původně film jako papírek koncipovaly. Posledním krokem je finální kompozice a postprodukce vytvářená pouze na počítači, kde se klasické ručně kreslené animaci dodají počítačově vygenerované efekty.

Bylo třeba také od sebe odlišit dvě části filmu – reálnou část a představu, tedy část filmu, kterou si fantazíruje hlavní hrdina. Aby se nám tyto dvě sekvence filmu propojily, rozhodly jsme se pro barevné odlišení, a dále i pro specifickou střihovou skladbu.

Ve filmu kladly hlavní důraz na komentář. Ten nám vytváří požadovanou atmosféru a jasně drží jednoduchou linii filmu pohromadě. A hlavně nechává vyniknout Adamsově smyslu pro humor. V následující části budu podrobně tento proces výroby filmu popisovat.

## 1.1 Inspirační zdroje

Inspiraci pro vzhled filmu jsem hledala v reálném prostředí. Povídka je zasazena do roku 1979, přičemž jsem nehledala inspiraci pouze v 70. a 80. letech 20. století, nýbrž i v současnosti a tradicionalismu, jak českém, tak i anglickém.

Pro nádražní budovu jsem původně hledala něco hodně honosného a majestátného, abych na ni demonstrovala anglickou viktoriánskou pompéznost. Mé první návrhy tedy vycházejí z Londýnské budovy hlavního nádraží. Ale po delší úvaze jsem se rozhodla inspirovat pro tuto budovu čerpat z opravdové budovy nádraží v Cambridge, kam je také příběh zasazen. V interiéru nádraží jsem rovněž využila inspirace Cambridgeské budovy. Ovšem aby se český divák cítil více spojen s prostředím, využila jsem i vzhledu a kompozice našich českých nádražních budov, kde v malých detailech, jakými jsou kupříkladu sloupy v interiéru, odkazují na naše tradiční architektonické řešení malých nádražních staveb. Obchody a prodej lístků jsou v našich nádražních vestibulech obvykle řazeny v průčelí budovy a průchody na jednotlivá vlaková stanoviště po stranách hlavní haly.

Taktéž vlakové soupravy jsem navrhla podle dobových vlaků, vyskytujících se na britských kolejích na přelomu 70. a 80. let 20. století, jen s tím rozdílem, že vlaková souprava je dobová, ale lokomotiva parní. To bylo vytvořeno pro podpoření atmosféry starobylosti a okázalosti viktoriánského nádraží. Tento klamný prvek přináší ducha minulosti stejně tak jako klamná perspektiva, v jaké je celá vnitřní kompozice nádraží poskládána. Jako by zde neexistovala perspektiva a fyzikální zákony.

Interiér kavárny je taktéž dobový, je kombinací několika obrázků kaváren, které jsem vyhledala na internetu. Chtěla jsem vytvořit pseudoromantickou kavárnu, ale nakonec jsem zvolila strohý a jednoduchý interiér, aby v přemíře nábytku a dekoru postavy nezanikly. Tento typ kaváren se na anglických nádražích sice nevyskytuje, ale v mé představě o této povídce tomu bylo právě naopak.

V interiéru jsem tedy pouze za Adamse umístila věšák s kabátem a za Johna obraz, aby se divák lépe orientoval v jinak jednoduchém jednobarevném prostředí, až bude obraz v detailech přestřiháván na jednotlivé aktéry.

Všechny tyto architektonické prvky jsem konzultovala s Matthewem Buchem, který, jakožto rodilý Brit, mi poskytl informace potřebné k tomu, aby se s pozadím ztotožnil i britský divák. Jelikož britská nádraží jsou strohá ve vybavení interiéru, ale nádherně typicky honosná pro svůj viktoriánský charakter, snažila jsem se je zachovat, aby každý ihned podle atmosféry vycítil, ve které zemi se náš příběh odehrává.

Co se postav týče, měla jsem jasno v tom, že autora, tedy Douglase Adamse, chci zachytit v jeho reálné podobě. Jelikož je to jeho příběh, který se mu dle vlastních slov stal. A kdo by v něm měl figurovat v hlavní roli více než on sám? Byl to velmi výrazný, vysoký muž s velkým nosem a velkýma očima. Tento vzhled jsem se snažila zachovat i ve stylizované podobě ve westernové části. Na obrázku je porovnání autorova portrétu s mým prvním předběžným návrhem Adamse do filmu.

U jeho protivníka, kterému pracovně říkám John Minor, to bylo těžší. Dlouho jsem nemohla přijít na to, jaký vzhled bych měla vytvořit pro jeho Adamsem podanou charakterizaci. „*Naproti mě seděl nějaký člověk, naprosto obyčejný chlápek ve formálním obleku a s aktovkou.*“ (Cookies, překlad Jana Hollanová, nakladatelství Argo, 2008.)

Chtěla jsem, aby byl s Adamsem v kontrastu, jelikož, má Adams velmi specifickou tvář i postavu. Ze začátku jsem měla navrženého velmi podobného Johna, kterého jsem nakonec umístila do filmu. Háček byl ten, že Adams byl krásně propracovaným výtvarným návrhem, zatímco John byl pouze nahozenou karikaturou. Tyto dva typy návrhů spolu absolutně nekorespondovaly. A já musela k tomuto o nic důležitějšímu charakteru filmu, než jakým je Adams sám, začít přistupovat jinak.

Nakonec jsem věc znovu zkonzultovala s Matthew Buchem, který mi jako inspiraci doporučil britského politika Johna Majora, jehož mu evokoval můj starý výtvarný koncept. Ten nanejvýš splňoval mou představu o oponentovi pro Adamse. Jeho nevýrazný vzhled s typickou patkou ve vlasech a kostěnými brýlemi byl ideální. Zároveň je to i vložený vtip pro britského diváka, který ho zná a velmi dobře si jeho charakter spojí s charakterem postavy jakožto suchého, nevýrazného úředníčka ve formálním obleku – tak, jak ho Adams sám popisuje.



Postavy v pozadí jsem vybrala náhodně, když jsem si dělala rešerši na internetu, kde jsem zkoumala dobovou módu oblečení a účesů. Tak, aby do filmu zapadaly, ale nijak z něj nevyčnívaly.

Našla jsem módní katalog ze 70. let, z něhož jsem hojně čerpala oblečení a charaktery těchto postav v pozadí. U toho jsem si samozřejmě dělala další rešerši, abych viděla, jaké možnosti mám. S tím cílem, že pro pár milenců jsem chtěla nějaké dobově moderní oblečení, ale zároveň formální, abych docílila potřebného dojmu slušných a stylových lidí, který by byl v kontrastu s jejich nevhodným chováním.

U milenky jsem chtěla kostýmek a módní střih, protože reprezentuje mladou a krásnou ženu. Ovšem poněkud unavenou vztahem. Kostýmek v bílé barvě má značit její čistotu a uhlazenost, neboť odvaha nosit bílou patří jen těm, kteří jsou si jisti, že si oblečení nezničí. Tuto vlastnost jsem chtěla čitelnou v její personalitě, aby divákovi bylo na první pohled jasné, že je to disciplinovaná žena s uhlazeným způsobem vystupování.

U jejího muže, tedy milence, jsem si počínala stejně. Chtěla jsem moderního dobového fešáka, který okouzлил tuto ženu. Je oblečen v módním roláku se sakem a slušivou přezkou přes pás. Dlouhé vlasy a ofina jsou stylové a knír taktéž. Je jasné, že muž je energický a pohledný.

Celý dojem páru, který si nerozumí, je umocněn tím, že si objednávají víno. V této scéně si ťuknou na zdraví, ale otáčí se hlavou od sebe, jakoby nesnesli delší pohyb.

U číšníka jsem potřebovala nějaký univerzální vzhled, aby už na první pohled působil jako barman z divokého západu - zarostlý, vousatý muž, zakaboněný ve tváři. Pro jeho návrhy jsem se inspirovala použitím printscreenů různých počítačových her. Tím jsem vytvořila pro mé potřeby ideální postavu.

V případě Múzy jsem zvolila luxusní dobové šaty, a portrét inspirovaný přímo modelkou, která je předváděla. Neboť Múza sama o sobě, jak už její jméno napovídá, má reprezentovat něco krásného a inspirativního. Chtěla jsem, aby reprezentovala spisovatelovu uměleckou duši. Proto z davu vyčnívá, ačkoliv jen na krátkou chvíli. Bystrému divákovi je jasné, že tato žena se do interiéru večerního nádraží nehodí. Vše je umocněno v momentě,

kdy jí upadnou noviny a Adams je zvedá. V tuto chvíli na ní delší dobu hledí a ona se mu poté vypařuje.

Ostatní lidé ve vestibulu nádraží jsou vytvořeni vzhledově i módně neutrálně. Aby na sebe neupozorňovali, ale tvořili potřebné ospalé pozadí pro večerní nádraží, ačkoliv jsem se snažila třeba u manželského páru s dcerou, aby byl duch doby neustále přítomen - alespoň v střihu vlasů a šatů - i když v jednobarevné ploše toto není zcela zřejmé.

## 1.2 Literární scénář

Základem našeho literárního scénáře byla již zmíněná povídka. Pro naše potřeby byla ideálně dlouhá, ale vyvstávalo u ní příliš mnoho otázek ohledně přehlednosti příběhu při procesu převádění literární předlohy do scénáře a dále do filmového média.

Protože tato povídka je sama o sobě vnitřním monologem hlavního hrdiny, je třeba vybudovat příběh na pevnějších základech a mít jasnější začátek, prostředek – tedy hlavní zápletku – a konec. Protože scénář má být rozvedenější formou literární předlohy a popisy postav a jejich pozadí, potřebného pro vybudování atmosféry, jsou nedostačující, ačkoliv pro potřeby krátké povídky ideální.

Začátek a konec příběhu byl pěkně nahozený v příběhu samotném a byly jsme s ním spokojené, ale stejně bylo třeba jej upravit. Více rozvést a zkonkretizovat. Objasnit nejasnosti s tím vyvstávající a vytvořit historii našich nejhlavnějších aktérů, abychom si mohly odůvodnit jejich chování, ať je sebeiracionálnější.

Bylo stále na čem pracovat. V první řadě zde vyvstala otázka, jakou scénou film začít. Začít jej rovnou v nádražní hale? Původně jsme přemýšlely nad průjezdy kamerou do nádraží přes vchodové dveře, kde by se vlastně jízda přehoupla v point of view. Že by náš hrdina šel divákem neviděn až do kavárny. Mělo být dramatičtější sledovat shon nádraží očima kamery a našeho hrdiny, ovšem ve finále to působilo jenom obtíže. Neřeklo to nic o tom, jaký náš hrdina je, proč tam jde. Byl by to jen doprovodný obraz ke komentáři.

My to ale chtěly opačně, chtěly jsme obraz nesoucí informaci v první řadě a komentář, který nám ji sice také poskytuje, ale zároveň dokresluje charakter hlavního hrdiny. Nevěděly jsme si s Antonii moc rady. Inspirací nám byl krátký film *The Lunch Date* od Ada-

ma Davidsona, kde znázorňuje podobný příběh z nádražního prostředí. Dokonce má jeho film i podobnou pointu. Jde tedy docela uvažovat o tom, zda-li Adamsův příběh nemá být spíš nějakou metaforou, než jak proklamuje pravdivý příběh.

Na tomto filmu jsme se naučily principu řazení tří scén, popisující nebo podporující chtěný výsledný prvek, za sebe, kde pro zvýraznění např. času jsme vytvořily následující scény, které podpořily tuto myšlenku. Záběr na Adamse, který přichází do haly a kouká se na hodinky, a zároveň scéna, kde vidíme jeho ruku s hodinkami samotnými a k tomu ještě tabuli příjezdů, která nám potvrzuje tímto podpořený údaj, že aktér přišel příliš brzy. Takto jsme vytvářely následující scény, neboť jsme pochopily, že hlavního hrdinu musíme víc představit divákovi hned v úvodních scénách.

Měly jsme nespočet variací, pro které jsme vytvořily postavu Múzy, na které měly být demonstrovány dobré mravy Adamsovy. Kupříkladu jsme přemýšlely, zda-li ji vypadne něco, co jí Adams dones, podá, nebo zda se jí představí a políbí jí ruku. Takto jsme v úvodu chtěly strhnout veškerou pozornost na něj samotného, aby si divák stačil vytvořit námi zamýšlené sympatie k hlavnímu hrdinovi.

Představení Johna divákovi nebylo zase až tak složité, protože je doprovázeno komentářem a postava Johna má být divákovi nepříjemná už ze začátku. Proto v prvních scénách jen posedává a kouká do papírů, je příliš usedlý a strojený, a hned v úvodu jeho postavy provádí Adamsem nepochopený čin, kdy mu tedy bere jeho domnělé sušenky.

Nejhorší práce vyvstala na prostředku. Zde jsme nevěděly, co si počít. Jestli obrazově popsat to, co popisuje povídka samotná, nebo přidat či jinak upravit děj, aby byl pro diváka zajímavější. Adams ho ve své povídce popisuje následovně: „*Jistě víte, jak by to vypadalo, kdyby se to stalo na nádraží South Central v Los Angeles. Hned by vypukla střelba, přilétly by helikoptéry, CNN, však to znáte...*“ (Cookies, překlad Jana Hollanová, nakladatelství Argo, 2008.) Chtěla jsem ovšem boj pojmout jinak, víc tradičně, muž proti muži. Nechaly jsme se tedy touto větou pouze inspirovat.

Konzultovaly jsme to s Jakubem Machalou a Radovanem Rakusem, abychom si od děje dokázaly udržet odstup a objektivně na tento problém nahlédnout. Měla jsem matnou představu o tom záměru znázornit vnitřní boj, který hlavní hrdina prožívá jako bojovou

sekvenci, ale nebyla jsem si přesně jistá jakou formu, jakou k tomuto účelu užít, aby to nevyznělo samoučelně.

Nejprve jsme chtěly rozdíly obou mužů řešit jejich postupnou transformací. John se měl transformovat ve zženštělého až homosexuálního muže, který bude svým počínáním dráždit Adamse, kterého jsme chtěly pojmout jako více mužského. Jelikož si myslí, že má právo, narostly by mu svaly a v konečném výsledku by eventuelně měl rozbít i stůl. Ve scénách s Johnem měly výsledný efekt ženskosti růžové filtry, zatímco u Adamse mužné, modře chladné barvy. Tuto verzi jsme natočily i jako animatik. Ale stejně jsme nevěděly, co přesně se má dít, jak má boj začít a co má muže spojit dohromady. Chtěly jsme použít kočku, která by byla exponovaná už v začátku filmu a poslední sušenku by ukradla, ale nevěděly jsme, jak s ní dál naložit, a do celého děje nám vůbec nezapadala. Spíš jej rozbíjela a odváděla pozornost.

Nakonec, po nespočtu variant, jež se promítaly do tvorby animatiku, jsme se přiklonily k tomu, že akční boj by měl být znázorněn jako westernový souboj, jako představa o možném zápasu bez pravidel. Krásně to koresponduje s tím, že Adams je Brit žijící v USA. Tato myšlenka vznikla za společného úsilí s Radovanem Rakusem a Jakubem Machalou. Tato žánrovost by nám pomohla scény více postavit, jelikož platí určitá pravidla, která je potřeba dodržet. I po výtvarné stránce mě to inspirovalo ke znázornění scén jako kontrastu studené reality a barevného boje. Zde mají potom i teplé barvy v préríjním prostředí divokého západu své opodstatnění.

Neměly jsme ještě tak jasnou představu o tom, jak by měl tento westernový boj vypadat. Musely jsme si tedy udělat rešerši. Hledaly jsme nejvhodnější film, ze kterého bychom mohly při tvorbě scén vycházet. Jako šablona nám posloužil film Pro pár dolarů navíc od Sergia Leoneho.

Zde je krásně rozehraný souboj dvou pistolníků – od pomalých počátečních scén a budování napětí až po dynamický střih a rychlé dohrání zápasu. Kromě hlavních zápasníků se zde vyskytují ještě postavy, které napomáhají budování atmosféry a napětí. Tři děti schovávající se pod vozy a sledující celý zápas, na něž je občas přestříženo a boj je občas snímán z jejich perspektivy. Dále pak číšník, který je do scény zapleten také jako pozorovatel z povzdálí. Odtud jsme pak přesně začaly vytvářet jednotlivé aktéry, včetně postav

milenců, které jsme pro potřeby této sekvence přidaly jakožto objektivní pozorovatele, a číšníka, který je také do boje zatažen – podobně, jako ve výše jmenovaném filmu. Tyto postavy stejně tak dobře akcentují nebezpečí, které souboj reprezentuje pro své okolí i pro muže zvláště.

A protože celá povídka končí pouze nalezením sušenek, které hrdinovi náleží, a nijak se dál nerozehrává, zda-li vlak stihl a jak se k němu dostal, tyto scény jsme musely do-  
tvořit.

Chtěly jsme ještě dohrát celou záležitost s Johnem, který také v kavárně jistě čekal z nějakého důvodu, a tak jsme se rozhodly, že než Adams odjede vlakem pryč, měli by se muži ještě potkat. Ale hledaly jsme nějaký způsob, jakým by si mohli naposledy vyříkat onu trapnou záležitost. Má se jeden z nich zachovat dětinsky, mají na sebe poukázat, zakřičet? Nakonec jsme to ponechaly jen v náznaku. Douglas se vítězoslavně chlubí svými sušenkami na okně kupé a John znechucený jeho troufalostí zatahuje závěs ve svém vlaku. Zde měly vlaky od sebe symbolicky odjet a znázornit tím rozdílnost povah obou charakterů a jejich rozdílné směřování i v životě, které je jasně zřetelné už z jejich chování a vzezření. Posledním záběrem měl být záběr shora, kde vidíme, že každý z vlaků jede jinou cestou. Tyto záběry jsme ale nakonec vynechaly, protože nevypadaly dobře. Film jsme tedy ukončily scénou odjetím vlaku Johna ze záběru a závěrečnou zatmívačkou.

### 1.2.1 Tvorba animatiku

Měla jsem pro začátek, kromě nijak neupravené povídky, připravený první animatik. Vytvořila jsem jej během procesu výroby ročníkového filmu. Už jsem tedy přemýšlela, o čem by měl můj bakalářský projekt být, a chtěla jsem si utřídit myšlenky. Šlo spíše o animatik pocitový, než že by byl nějak více filmově zpracovaný a promyšlený ze stránky stavby scén a scénáře. Nahodila jsem v něm jen požadovanou náladu a snažila jsem se jím zobrazit asociace, které ve mně povídka vyvolala. Pro tento první náznak, spíše výtvarně filmovou skicu, jsem si vytvořila i předběžný komentář, který byl z českého překladu, a namluvil jej můj děd, pan Arpád Barci. Musím ale poznamenat, že toto video položilo základ některým scénám tak, jak jsou ve filmu prezentovány. Takto vytvořené video jsem prezentovala své kolegyni Antonii, která se mnou od této chvíle začala na projektu dál pracovat.

Se společnými animatiky jsme tedy začaly až o prázdninách, kdy jsme ještě byly rozhodnuty dělat tento projekt čistě jako papírkovou animaci. Pro tyto potřeby jsme zkoušely pár záběrů z úvodu filmu. Problémy, které tato animace pro náš příběh vytvářela, nebraly konce, a tak jsme se rozhodly, že jej nakonec budeme animovat jako klasickou kreslenku. Jak se nám začal utvářet scénář, tak jsme měnily i animatik.

Rozhodly jsme se zpracovávat jej a rozvrhnout hned ze začátku tak, aby se co nejlíže podobal možnému výslednému filmu.

V utřibení myšlenek při posunu příběhu k finální verzi nám nejvíce pomohl hraný animatik. Ten jsme si natočily podle první verze scénáře, abychom byly schopny vizuálně pojmout a zhodnotit námi vytvořené scény. Ověřit si, jestli fungují a jsou pro diváka srozumitelné. V tomto animatiku figuruji já jako Adams a moje maminka jako John. Antonie si zde vyzkoušela polohy kamery a úhly záběrů, které při samotné finální výrobě nakonec vytvořila v počítači. Byl to animatik velmi důležitý pro další posun vývoje scénáře směrem k finální verzi.

V dalších pokusech pro animatik kreslený jsem podle scénáře v podobě, v jaké se zrovna v danou chvíli nacházel, vždy rozkreslila v lince jednotlivé postavy a jejich základní fáze, poté prostředí a jednotlivé rekvizity. V počítači se video poté poskládalo k sobě a dalo se mu předběžně odhadované časování, jaké mělo být zhruba u finálního filmu. Také jsme zkusily natáhnout prozatímní zvukovou stopu, kterou jsme si provizorně nahrály, jako hlasovou zkoušku s Matthew Buchem, abychom si otestovaly, jak se k obrazu bude hodit jeho hlas a jaký bude mít vliv na správném odvíjení příběhu.

Výrobu finálního animatiku, blízce přiblíženému výrobě filmu, ovšem provázely četné problémy. V první řadě náročná příprava jednotlivých scén v after effectech. Tak, abychom měly film před začátkem výroby co nejvíce připravený a rozvržený. Promyšlené jízdy kamery a přeastřování, skladbu a kompozici jednotlivých scén. Zabíralo to velmi mnoho času a Antonie si dlouho nevěděla se stavbou scén rady. Proto jsme animatik jednotlivě přepracovávaly a dodělávaly, jak se dotvářela finální podoba scénáře.

### 1.3 Střih

Skladba scén v našem filmu si vyžadovala přítomnost střihače. V začátku jsou záběry dlouhé, jak kamera klouže po prostředí v pomalém, leč příjemném rytmu. Nikde nejsou radikální přestřihy, pouze ve scéně, kdy Adams zvedá noviny, které upadly Múze, jsme detailem na jejich uchopení chtěly zdůraznit, že je má. Velké obavy jsme měly z westernové části.

Střih je v našem filmu žánrově podmaněný. Ve westernové části jsme se snažily dodržet stavbu scén a napětí podle již zmiňované filmové předlohy *Pro jeden dolar navíc*. Původně jsme v těchto scénách chtěly příliš mnoho přestřihů na detaily očí a rukou, ale postupem času se ukázalo, že by to film jenom roztříštilo a že v detailu je třeba ukazovat jen to nejpodstatnější.

Takže jsme v začátku této scény ponechaly delší, více statické momenty, kde se hrdinové opírají o stůl. Tak, jako se kovbojové natahují pomalu k rukojetím svých koltů. Jako detaily jsme se rozhodly zanechat jen záběry na balíček sušenek, jak z nich postupně jednotlivé kousky dobroty mizí. A přitom se scény tak, jak stoupají ke svému vrcholu, zkracují, aby v nás napětí gradovalo čím dál více. Budování napětí v této části je zcela klíčové a je podbarvené i v hudbě.

Na konci, stejně tak jako se vracíme do reálné části filmu, se střih vrací ke své původní pomalé a rytmické formě. Scény jsou budovány zase jako celky, případně polocelky, bez jednotlivých detailů. A film dojde konce stejně pozvolna, jako začínal.

### 1.4 Zvukový mix

Zvuk jsme ve filmu podřídily mluvenému slovu, na které je ve filmu kladen největší důraz. Je primárně vytvořen v anglickém jazyce, aby na nás nepřestal dýchat duch Anglie. Lépe nám to pomůže se vžít do dané situace a podpoří to atmosféru anglického prostředí, které tak krásně dotváří celý příběh. Připravená je i česká verze, protože český překlad povídky je také velmi zdařilý a je využitý pro titulky k anglické verzi.

O hudbě jsme ze začátku měly velmi jasnou představu a tu jsme předaly námi vybranému zvukaři. Samozřejmě jsme mu přenechaly prostor pro otevřenou diskuzi a nové nápady, ale více méně jsme z některých kritérií nechtěly ustoupit.

V úvodu filmu zní komponovaná hudba, kterou vytvořil Lukáš Urbanec. Naši představou byla příjemná jazzová hudba, která vytváří v kavárně typicky uvolněnou relaxační atmosféru. Tato hudba má být v pozadí, jakoby vycházela z rádia, protože nechceme, aby přebíjela celkově dominantní mluvené slovo. Ruchy jsou použity střídavě. V pozadí jsou anglicky hovořící hlasy a akcentujeme jen ty nejdůležitější zvuky, jako kroky postav, šustění papíru, cinkání porcelánu a podobné doprovodné jevy. Zdálo se nám také vhodné přidat jednoduché citoslovce jednotlivým postavám, aby se zdály být více živé a méně mechanické nebo umělé.

Hudba ve westernové části je zde užita jako důležitý výtvarný prostředek. Pomáhá dotvořit prostředí a vytvořit iluzi divokého západu a přesunu v prostoru a čase do mysli našeho hrdiny. Právě těmito obrazem nepodloženými zvuky, které v těchto scénách slyšíme, ale které jsou pro toto prostředí zcela nezbytné. Stejně jako ve střihu, dynamika doprovází stoupání napětí k vrcholu, hudba se ztiší a uklidní jenom na nervózní šumění větru a zvony kostelní věže, jež značí příchod něčeho nečekaného.

V poslední části filmu se hudba opět vrací do své původní kavárenské podoby. V titulkách pokračují místo obrazů jen zvuky vlaku jedoucího po kolejích, čímž asociuje cestu Adamse vlakem do jeho vytouženého cíle, který divákovi není znám.



## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 VÝTVARNÉ POJETÍ FILMU

U výtvarného zpracování toho filmu jsem měla jasnou představu, jaké atmosféry bych si přála docílit pomocí obrazové části. Při čtení povídky jsem měla jasné obrazové asociace, které jsem si načrtla, alespoň pro začáteční přípravu tvorby. Svou představu jsem měla načrtnutou ve svém předběžném animatiku, kde se vyskytují tyto první výtvarné návrhy. V reálné i stylizované části projektu jsem cítila potřebu výtvarně je od sebe odlišit a tím i docílit potřebné změny nálady u diváka, ale zároveň nenabourat celkový vizuální koncept filmu. Takže scény jsou podobně stylizované, ale hlavně barevně odlišené. Celý výtvarný koncept, tohoto bakalářského projektu budu v následující části podrobně popisovat.

Pro začátek a konec filmu jsem zvolila stejnou stylizaci, která má být realitou našeho filmu – i když silně stylizovanou – za účelem vytvoření tzv. noir atmosféry. Hlavní hrdina osamocen ve studeném, nepřívětivém prostředí nádražní budovy. Ve večerní Anglii, kdy noc padá na tiché nádraží, lidé v hale jsou nepředmětní a unavení nekonečným čekáním na vytožený spoj, který je má v dlouhé noci odvézt pryč.

V kontrastu se studeným, odlidštěným prostředím nádraží a jeho okolím, má být bojová sekvence. Jelikož se jedná o představu, má být abstraktní. Pozadí splývá a nejsou rozeznatelné jednotlivé předměty, protože sen se soustředí pouze na akci a ne na detaily. Je tu na pomoc hlavnímu hrdinovi, který se ocitl v situaci, již nedokáže řešit. V této sekvenci se mají jeho zábrany bortit, a proto má být barevným protikladem studené reality. Divák má poznat, že se jedná o představu, aby dokázal ocenit humor a nadsázku sekvence a samozřejmě se ztotožnit se situací, jíž náš hrdina musí čelit. Celá sekvence je pojata jako western.

### 2.1 Návrhy postav

*Návrhy postav pro sekvenci odehrávající se v realitě.*

Tyto hlavní i vedlejší postavy jsou řešeny stínovanými částmi těla a jednobarevným oblečením. Obličej a ruce jsou malovány tužkou a jemně šrafovány, zatímco oblečení je malované akrylovými barvami a detaily v něm jsou minimální. Toto dělení je zde proto, aby v komplikovaném detailním pozadí byly dobře vidět a bylo nám na první pohled jasné,

kteřé postavy (stínované) jsou podstatné a které (jednobarevné) jsou nepředmětné pro potřeby pozadí.

Postav v našem filmu se vykytuje několik. Máme zde dvě hlavní postavy Douglase Adamse, tedy autora samotného, a Johna Minora, který je jeho oponentem. Obě postavy jsou stylizovanými portréty. V prvním případě spisovatele a autora povídky, jehož subjektivním pohledem na celou záležitost nahlížíme.

Zde jsem si dovolila menší nepřesnosti, jelikož autor tuto historku zažil jako mladý a já jej vyobrazuji v letech, kdy ji uveřejnil ve svém proslovu. Chtěla jsem mu tímto dát šanci změnit postoj a snažím se jej v boji favorizovat. Taktéž tento vzhled staršího muže krásně doplňuje charakter westernového pistolníka, který čelí svému boji. Je to důstojný pán odhodlaný ke svému boji. Touto změnou se také stává rozpoznatelnějším pro většinové publikum, hlavně mladší generace jej pozná jako staršího muže.

Douglas je oblečen v černém, která dodává tušení záporného charakteru ve filmu, jímž při svém vnitřním hněvu je. Je to neutrální slušivá barva, která mu dodává punc sebejistoty a serióznosti. Klobouk a šála mu zase dodávají charakter intelektuála, kterým při svém spisovatelském povolání byl. Celkově na diváka v tomto oblečení působí důvěryhodně a sympaticky. Což je i mým záměrem.



Obr.01



Obr.02

Druhé postavě se stal inspirací, jak již bylo předesláno, politik John Major. Toho jsem si vybrala pro jeho typický vzhled úředníka a politika, který jde krásně do kontrastu s Douglasem, který, jakožto autor science fiction povídek, je dost výstřední postavou.



Obr.03



Obr.04

John v pruhovaném saku působí spíše vtipně než vážně, což ale kontrastuje s jeho odměřeným vystupováním. Proužky divákovi evokují i vězeňský mundúr nebo pyžamo. Díky těmto možným asociacím, které u diváka mohou nastat, John bude působit velmi komicky. Když ke vzhledu „klauna“ přidáme jeho upnuté, suché a nezáživné vystupování, tento koeficient se ještě znásobí. Ale v celku jako takovém dodává Johnovi sako s upnutou košilí formální vzhled, který je pro jeho postavu klíčový.

Druhotné postavy, které celý boj našich hrdinů doprovázejí, jsou postavy v pozadí. První je pár milenců. Ti přišli na sklenku vína, ale je vidět, že pár je nespokojený a dávno vnitřně vyhořelý. Tito lidé se nemilují a tak místo vzájemného hovoru hltají scény násilí, kterých se naši hrdinové dopouštějí. Pár je oděn v dobové módě, jelikož jde o mladé a atraktivní lidi, kteří se nám ale zdají staří a sešli v nešťastném vztahu. Žena je v bílém čistém kostýmku a muž v černém kompletu.

Další postavou v pozadí je číšník v kavárně, který se zájmem celé dění pozoruje, jak mladý opilý pár, tak naše dva bojovníky. Je stylizován tak, aby svým vzhledem připomínal barmana divokého západu už v prvních chvílích. Neoholený a nepřívětivý obsluhuje hosty kolem.



Obr.05

Poslední rozhýbanou postavou je tzv. Můza, žena, která ztrácí noviny a sama se vy-  
pařuje do neznáma. Je oděna v dobových večerních šatech a nejsme si jisti, zda-li je reálná.  
Má nám evokovat spisovatelovu duši. Něco, co by si v prostorách nádraží vidět přál, na-  
rozdíl od jednobarevných postav ostatních čekajících.

Lidé v nádraží splývají s pozadím. Jsou ponořeni do sebe a nekomunikují mezi se-  
bou. Jsou jako sochy ve vestibulu divadla, které studeným pohledem pozorují dění kolem.  
Proto jsem chtěla, aby částečně splývali s okolním pozadím. Jsou namalováni v odstínech  
modré barvy, plošně s minimálním detailem.

*Návrhy postav pro westernovou snovou sekvenci.*

Hlavní postavy v jednoduché stylizaci jsou reprezentovány charakterově jednou  
barvou. Abych je odlišila od stínovaného komplikovaného a detailního vzhledu, který jsem  
pro ně vytvořila v první části. Zde se také mění oblečení hlavních hrdinů. Stávají se z nich  
pistolníci na divokém západě.

Douglas je červený pro svůj vnitřní vztek a pobouřenost. Na sobě má pás s nábojnici-  
mi pro akcentování, zvýraznění prvku agrese a násilí, které cítí a vyvolává. Široký klo-  
bouk, typický pro westernové kovboje, má sražený do čela a revolvery u pasu. Dlouhý  
plášť mu dodává vzezření cizince a drsného muže, se kterým není radno si zahrávat. Styli-  
zace je celofigurová a plošná, takže detaily jsou minimální.

John je ve žluté pro nevinou nevědomost své postavy, která zčásti Douglase popi-  
chuje svým neemotivním jednáním. Je do šarvátky zapleten téměř nevině, i když Adams

v něm vidí záporňáka. Kovbojský klobouk na hlavě z něj dělá spíše šerifa, stejně tak tmavé proužky na krátké bílé bundě, ve kterou se nám proměnilo sako. Malým vtípem zde zůstávají Johnovi brýle, které jsou pro jeho postavu typické. A i když může působit jako celkově kladná postava, našeho Adamse čím dál tím víc popichuje svým provokativním chováním, jakým je kupříkladu lezení po stole pro sušenku. Čímž se může zdát, že původní koncept zženštilosti u jeho postavy svým způsobem zůstal.

Vedlejší postavy jsou také stylizovány jednobarevně, ovšem všechny v jednotné oranžové barvě, aby neodváděly pozornost. Také jejich oblečení se nemění, zůstává stejně dobové, jako bylo v realitě. Je nám jasné, že ačkoliv se prostředí ztratilo, nejsme zde v tomto snu sami.

## 2.2 Stylizace prostředí

V reálných sekvencích jsem scény barevně sjednotila pro vytvoření uceleného dojmu filmu. Původně jsem chtěla reálné scény malovat ve stupních šedi, černé a bílé. Nakonec jsem si to ale rozmyslela, jelikož by se postavy více ztrácely, a rozhodla jsem se noc znázornit v barvě jinak.

Tyto scény jsem nakonec zabarvila do odstínů modré, pro navození chladného večera a prázdnoty a studenosti prostředí nádraží. Záměrně jsou spojovány do sebe drobným dekorem ve formě teček na barevném podkladu. Tyto tečky pozadí pojí do jednoho kusu. Zjemňují podkladové barvy. Je to záměrně dekorativní, pro navození pocitu majestátné výzdoby anglického nádraží. Tento modrý vizuál jsem uchovala i pro vnitřní vybavení nádraží a kavárny, chtěla jsem docílit neměnnosti jednotvárné reality. Celé toto složitě vytvořené prostředí kontrastuje s lidmi, kteří jsou celí, nebo jen z části, v ostrých jednolitých barvách modré a černé.

Tento vizuální styl vychází z mé vlastní soukromé tvorby a je výsledkem několika let práce na vlastních obrazech, kde jsem hledala, jak se lépe výtvarně vyjádřit. Při počáteční tvorbě mých obrazů jsem byla silně inspirována secesí a Alfonsem Muchou a postupem času hledání co nejlepší možné formy vyjádření, jsem se upnula k pointilistům. Zaujalo mne, jak skládají barvy vedle sebe a díky optickým klamům se vzájemným působením jedné k druhé mění. Tento efekt využívám právě ve své malířské tvorbě, kdy podkladová

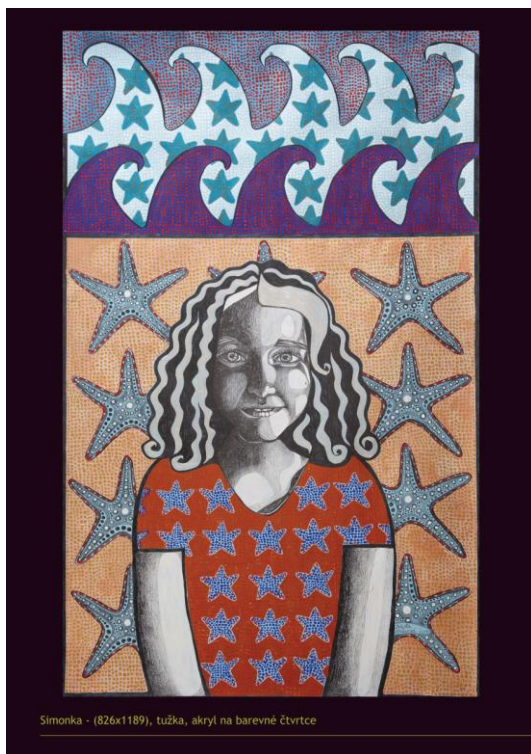
barva bývá sytá a ostrá a drobné tečky ji zjemní. Vše záleží na barvě teček a jejich velikosti.



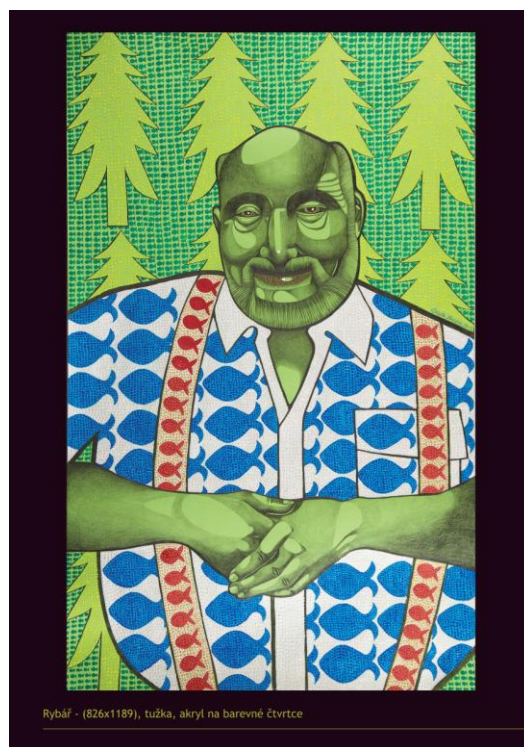
Obr.06

Na tomto obraze demonstruji svůj výtvarný styl, při kterém si hraji právě s velikostí teček, jejich vzájemným uspořádáním a jejich působením na podkladovou barvu a na sebe samotné. V tomto bakalářském filmu se snažím o dosažení podobných výtvarných kvalit. Proto jsem zvolila tento složitý výtvarný projev.

U filmu jsem chtěla využít svůj starší výtvarný styl, který jsem si vytvořila pro potřeby portrétní tvorby. V tomto případě na bílý podklad maluji tužkou portrétovanou osobu. Nesnažím se zachytit realismus, ale vzhled osoby stylizuji. Využívám kresby tužkou a barevného pozadí, které člením pomocí šablony. Takto jsem se rozhodla řešit i svůj bakalářský film, se zvědavostí, jak by mé malby vypadaly, když by se jim „dal život“. Proto jsem použila tak složitý vizuální, dekorativní a detailní styl, který je ve filmu vidět. Myslím, že koresponduje skvěle s naším příběhem a prostředím Anglie, do kterého byl zasazen.



Obr.07



Obr.08

V bojové sekvenci je záměrem pozadí nepředmětné a abstraktní. Barvy jsou do sebe vpité, pozadí je kombinací žluté a hnědé, na které je opět aplikován tečkový vzor, který spojuje výtvarně obě části filmu, tedy modrou i červenou. Pozadí za Adamsem i Johnem bude odlišeno právě barvami dekoru. Za žlutým Johnem červený dekor a za červeným Adamsem žlutý dekor.

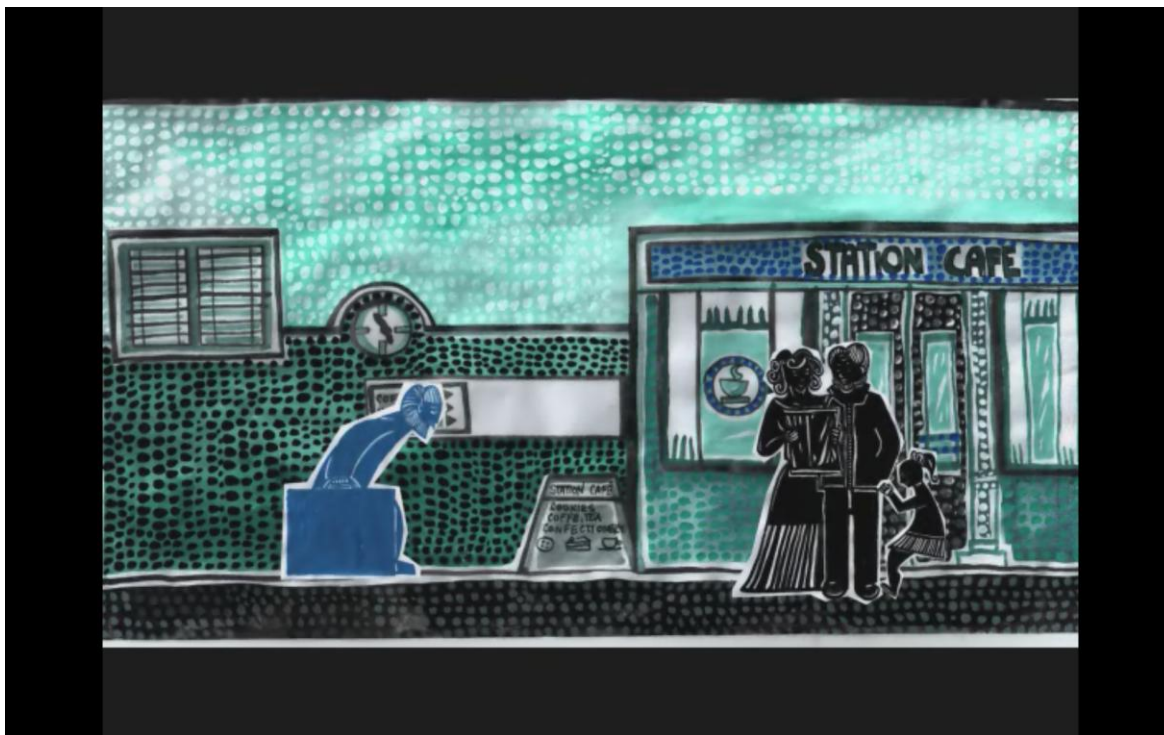
Také zde zůstává zachován detail v pozadí, kterým je věšák s kabátem za Adamsem a obraz za Johnem, jen s tím rozdílem, že jsou zde obě věci stylizovány do jiných barev pro potřeby westernu. Tím nám aktéři vyskočí do popředí a při přestřizích se divák bude lépe orientovat v ději. Boj chci akcentovat, a ne přebíjet, jak je tomu u reálných sekvencí. Protože realita je obvykle plná rušivých okolních vjemů, zatímco ve nereálnu je vše jednoznačně a jasně podané. Celá představa je v zemitých barvách, které nám evokují atmosféru divokého západu.



### 2.2.1 Celková kompozice

V celkové finální kompozici realizované na počítači se jednotlivé postavy rozmístí do prostoru spolu s pozadím a uvedou se do pohybu. Postavy a předměty jsou od sebe odděleny vytvořením bílé nerovnoměrné linie, která je výrazně oddělí do jednotvárného splývavějšího pozadí.

Tato linie se vytváří při finálním klíčování již hotových fází pohybu jednotlivých charakterů. Nerovnoměrně kopíruje linku postavy či předmětu. Ořezání je hrubě nahozené s ostrými nezaoblenými tvary. Vytvoření této linie je záměrné, působí dojmem ploškové animace, jejíž dosažení bylo v původním konceptu a dodává filmu originální vzhled.



Obr.09

Takto vytvořená scéna je následně doplněna o efekty vytvořené v počítači pro dokreslení a ozvláštňení celého vizuálního zpracování. Půjde o efekty mlhy, deště, kouře, pracováním s průhledností postav a doplňující barevnou korekci, která stáhne ostré barvy a více nám akcentuje hrdiny samotné. Nebo třeba o prostředky pomáhající vyprávění samotnému, jakými jsou třeba světelné efekty v prostředí kavárny a kupé vlaku, nebo osvětlení znovunalezených sušenek, které stáhnou divákovu pozornost, přičemž už není nutné přestříhávat na detail.

### 3 ANIMACE A POSTPRODUKCE

Celý náš projekt je stavěný hlavně na tom, že je postprodukčně upravený a zkompleťovaný v počítači. Jedná se sice o klasickou animaci, ale moderní technologie nám zjednodušují způsob finálního zkompletování filmu – šetří tedy čas a náklady.

Kromě barevné korekce se upravuje animace samotná. Antonie se snaží mým, klasicky vytvořeným fázím a prostředím, dodat pomocí počítačových efektů i plasticitu a prostor, ačkoliv jsou primárně plošné.

V případě westernové stylizace je pozadí dodána textura, aby povrch byl nerovnoměrný a vypadal více omšele, a tím podpořil stylizaci samotnou. To znamená, že na mnou namalované pozadí, například stolu se sušenkami, které jsem namalovala černé se znatelnými tahy štětce a nánosy barvy, se přidá textura pomačkaného papíru a hnědý filtr. Tyto dva efekty vytvoří na stole přirozené zbarvení ořechově hnědé barvy, které působí realisticky, a tahy štětcem v kombinaci s texturou zmačkaného papíru vytvoří dojem kresby a pórovitosti dřeva. Tyto drobné efekty dodávají filmu na podmanivější a uvěřitelnější atmosféře, která podpoří lepší splynutí diváka s příběhem samotným.

Pro dosažení větší hloubky a prostorovosti ve filmu je ale použito i dalších metod. Jednotlivé scény jsou poskládány do od sebe rozdělených plánů, aby se docílilo dojmu hloubky ploše vystavěného prostoru. Jednotlivé pozadí s dlouhým stolem nám vytváří surrealistické prostředí, tak důležité pro podpoření dojmu představy, kdy neplatí žádný specifický prostor a není tedy ani viditelně ohraničen. Spolu s pomalým a mírným zoomem, tedy přiblížením kamery směrem k animovanému aktérovi, se dojem nekonečného prostoru ještě prohlubuje a zároveň stoupá napětí směrem ke svému vrcholu.

Efekty kouře a mlhy vytváří uvěřitelnější prostředí, a i když je divákovi zřejmé, že ve filmu se nesnažíme dosáhnout realismu, tyto prvky jej podvědomě doplňují a příběh se zdá být plnější a reálnější.

#### 3.1 Pohyb postav a prostředí

Pro animaci jednotlivých postav jsem zvolila stylizovaný pohyb, tedy způsob animace figur tak, aby nebyl příliš realistický, ale aby více korespondoval s výtvarnou kon-

cepcí a stylizací okolního prostředí, protože reálná animace by se k tomuto projektu nehodila a možná by jej spíš narušovala.

Jednoduchý a strohý pohyb se dá doanimovat v počítači a také jsme jej tak dopracovávaly. Hotové fáze jsem poslala Antonii k finálnímu zpracování. Jednotlivým fázím, třeba při chůzi, pak doplnila efekt rozmazání, čímž jednotlivé obrázky propojila, jako je vidět např. v úvodní scéně Adamsova příchodu do kavárny, kdy číšník jde cupitavým krokem k nám, je záměrně přílišné nedofázování vyhlazeno již řečeným rozmazáním.

Jednotlivé fáze jsem namalovala na průsvitný animační papír a vykolorovala je akrylovými barvami.

Byla jsem rozhodnutá kolor dělat ručně, protože mám praxi v práci s akrylovými barvami a velmi dobře se mi s nimi maluje. Vybarvování v počítači tabletem nemám ráda a mám pocit, že jejich výsledný vizuál působí uměle a počítačově. A to nebyl výsledek, kterého bych si přála u svého filmu docílit. Proto jsem se rozhodla sice pro složitější technologii, časově náročnější, ale ve finále uvěřitelnější a na pohled příjemnější.

Při nánosu akrylové barvy se mi vytvářela plastická vrstva na papíře, kdy při schnutí barvy se papír zdeformoval a mírně skrčil. Toto pak při finálním skenování vytvářelo zajímavé stíny, které jsou na výsledném skenu cítit a dodávají jednotlivým obrázkům dojem plastičnosti. Takto pomačkaný papír jsem oskenovala a vyklíčovala v počítači, avšak výsledné zmačkání malby je v obrázku čitelné a příjemně podpoří klasičnost animace. Navíc působí krásným pocitem ručně provedené práce.

Prostředí se v našem filmu pohybuje neustále. Vytváří dojem surreálního prostoru, pro který neplatí žádné fyzikální zákony. Rozhodly jsme se zde použít nestálou kameru, která těká po okolním prostoru. Tímto se i statické scény stávají dynamickými a nic film nezdržuje a neubírá mu na rychlosti. Film to činí více akční a rychlost drží divákovu pozornost.

## ZÁVĚR

Závěrem bych chtěla říci, že tento projekt mě velmi obohatil. Zkušenosti získané z realizace semestrálního filmu ve 2. ročníku, mi velmi pomohly při tvorbě bakalářského projektu. S tím rozdílem, že jsem na projektu nebyla odkázaná sama na sebe, ale musela jsem se naučit spolehnout se na kolegy s vírou, že se dodrží všechny termíny a že nedojde k žádným rozepřím nebo nedorozuměním, která by mohla výrobu filmu ohrozit.

Navzájem jsme se u tvorby tohoto projektu obohatili a poučili z chyb, které vyvstávaly. Jsem ráda, že se má spolupráce s Antoníí a ostatními členy našeho týmu zdařila. Že jsme pracovaly téměř vždy podle předem stanoveného plánu a vše jsme stihly udělat v termínu, který jsme si slíbily, ačkoliv jsme tomu ze začátku vůbec nevěřily. Probírání tohoto projektu s ostatními členy týmu a jejich zapojení do celé tvorby scénáře a konceptu atmosféry, který měl film vyzařovat, byla cenná. Pro jednotlivé nápady, které jednotliví lidé přinášeli a které téměř vždy byly využity dál a posouvaly neustále tento projekt.

Práce s příběhem, která byla velmi vyčerpávající a nekonečná, než jsme se s Antoníí naučily s látkou zacházet způsobem, který si animovaný film žádá, byla velmi přínosná. Mám pocit, že teď už k tvorbě scénáře nemusím přistupovat tak křečovitě, jak jsem ze začátku měla tendence přistupovat. Naučila jsem se, že dobrá rešerše tvorbě literárního scénáře prospívá, také inspirace hotovým dílem může dodat potřebnou dávku motivace. Hlavně také objektivní konzultace s lidmi, kteří jsou ochotni do filmu investovat svůj čas a energii. Nadšení ostatních lidí prohlubuje mou osobní radost z jeho tvorby a dává mi energii pokračovat směle dál.

Ve svém výtvarném vyjádření jsem se posunula dál a naučila jsem se lépe pracovat s akrylovými barvami, které jsou nadále mým oblíbeným tvůrčím médiem. Pochopila jsem pro příští projekty, jak pracovat s jednotlivými vrstvami tak, aby se nepřebíjely a navzájem se barevně nepotlačovaly. Zároveň jsem získala nové inspirace, nápady, metody a techniky, které nadále využiji ve své osobní malířské tvorbě.

Také jsem se naučila nekonečné trpělivosti, na kterou jsem musela v mnoha chvílích vynaložit velké úsilí, protože jsem měla dojem, že film nestihnu dokončit a že se dokončit nedá. Být trpělivá i s ostatními členy týmu a pravidelně denně na projektu pracovat, aby se vše krásně a bez problémů stihlo dát dohromady.

Výhledově se těším na své další projekty a doufám, že budu mít nadále možnost na nich pracovat v týmu, pro efektivnost a přímočarost této spolupráce.

Doufám, že se film bude divákům líbit a že ocení naši práci a čas, který jsme do něj vložily a že svým zajímavým vizuálním vzhledem a zajímavou animací osloví mnoho lidí, kteří se na něj rádi znovu podívají. Že jej ocení jako celek i s poutavou hudbou a jeho svižným střihem a příběhovou srozumitelností. A hlavně, že si při něm všichni vzpomenou na Douglase Adamse, který si to jako můj velký vzor a zdroj inspirace zaslouží.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Douglas Adams, Losos pochyb, povídka The Cookies, nakladatelství Argo, 2008.

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

tzv. – takzvaně

atd. – a tak dále

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 01 Douglas Adams – fotografie

Obr. 02 Douglas Adams – výtvarný návrh

Obr. 03 John Major – fotografie

Obr. 04 John Major – výtvarný návrh

Obr. 05 Číšník a Milenka – mé výtvarné návrhy

Obr. 06 Volavka Šedá – obraz, Brigita Linerová 2011

Obr. 07 Portrét Simonky – obraz, Brigita Linerová, červenec 2010

Obr. 08 Rybář – obraz, Brigita Linerová, srpen 2010

Obr. 09 Screenshot z vizuální zkoušky při finální kompozici filmových scén



## SEZNAM PŘÍLOH

Technický scénář k bakalářskému filmu The Cookies

Storyboard pro první technický scénář, povídka The Cookies v českém překladu

Screenshots z animatiku

Povídka The Cookies v anglickém (originálním) znění

Výtvarné návrhy k filmu – koncept, návrhy postav






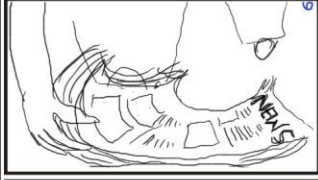
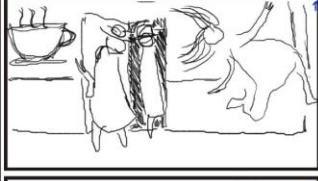

Výtvarné návrhy k plakátu

Plakát k filmu

Fotografie z výroby filmu

Screenshots z finální podoby filmu

# PŘÍLOHA PI: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ K FILMU

BAKALÁŘSKÝ PROJEKT THE COOKIES, SUŠENKY		technický scénář, délka filmu 5-6 min.		Brigita Linerová, Antonie Urbančová <small>Filmový škola Zlín</small>		
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
1		<p>úvodní titulky roztmívačka</p> <p>C (VC)</p> <p>úvodní záběr na nádraží, rozsvítí se lampy projede auto,</p>		Komponovaná hudba	ruchy dopravy, atmosféra večera	
2		<p>X</p> <p>C</p> <p>Douglas prochází nádražní halou je vidět celá</p>	<i>This actually did happen to a real person,</i>		<p>ruh nádražního hemžení</p> <p>pokladny, cestující vlaků stánkový prodej křídla holubů</p>	
3		<p>X</p> <p>AP, nádražní interiér, Douglas za dveřmi nádraží, dívá se na hodinky</p>	<i>and the real person is me.</i>		<p>Interiér nádraží atmosféra</p> <p>vlaků</p> <p>pokladny</p> <p>lidé</p>	
4		<p>X</p> <p>D, point-of-view nádražní tabule s příjezdy, od- jezdy vlaků, Douglasův vlak výraznější</p> <p>Douglas zvedá k obličeji ruce s hodinkami</p>	<i>This was April 1976, in Cambridge, U.K</i>		<p>Interiér nádraží atmosféra</p> <p>Tikot hodin</p>	
BAKALÁŘSKÝ PROJEKT THE COOKIES, SUŠENKY		technický scénář, délka filmu 5-6 min.		Brigita Linerová, Antonie Urbančová <small>Filmový škola Zlín</small>		
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
5		<p>X</p> <p>PC,</p> <p>Douglas dívá se na informační tabuli odjezdů vlaků, prochází kolem plakátu na sušenky ke kavárně, dívá se do peněženky, počítá mince, múza odhodí noviny</p>	<i>I was a bit early for the train</i>		<p>informační tabule</p> <p>ruh nádražního hemžení</p> <p>mince noviny</p>	
6		<p>X</p> <p>D,</p> <p>Douglasova ruka sebere ze země noviny</p>	<i>I'd gotten the time of the train wrong</i>		noviny	
7		<p>X</p> <p>PC, múza zmizí (vypaří se) Douglas překvapený</p> <p>vejde do kavárny, která se zbarví do hněda (evokuje western)</p>	<i>I went to get myself a newspaper...</i>		<p>ruh nádražního hemžení</p> <p>vrzání dveří při vstupu do kavárny</p>	
8		<p>X</p> <p>C,</p> <p>zpoza baru, cetek kavárny, vchází Douglas, zdraví číšníka</p> <p>v kavárně v pozadí sedí John a milenci</p>	<i>...to do the crossword</i>		atmosféra kavárny - odlišná od atm. nádraží	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
9		X PC číšník Douglasovi nalévá kávu	<i>and a cup of coffee</i>		atmosféra kavárny - odlišná od atm. nádraží kávovar, káva, šálek kávy lidé v kavárně si povídají, ruchy lžiček, hrnečků, vrže nábytek	
10		X D Douglas platí, přijímá od pokladníka kávu, sušenku, noviny.	<i>and a packet of cookies.</i>		atmosféra kavárny - odlišná od atm. nádraží pokladna, předměty na pokladně	
11		X C, Douglas přichází ke stolu, nese si v ruce, co si koupil	<i>I went and sat at a table. I want you to picture the scene.</i>		atmosféra kavárny - odlišná od atm. nádraží	
11		C, John si u stolu něco čte, odstrčí se na židli vrazí do číšníka číšník přináší sklenice vína k milencům číšník srážka s Johnem	<i>It's very important that you get this very clear in your mind.</i>		atmosféra kavárny, cinkot nádobí, kroky Douglaše, číšníka	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
12		X PC, nahléd stůl s Johnem, Douglas k němu přichází, pokládá si své věci sedá si za stůl	<i>Here's the table, newspaper, cup of coffee, packet of cookies.</i>		atmosféra kavárny pokládání věcí na stůl vrznutí židle	
13		X PD, stůl s Johnem, John pije kávu, milenci v pozadí s vínem, číšník odbíhá	<i>There's a guy sitting opposite me</i>		atmosféra kavárny srkání kávy číšník odchází	
13		PD, stůl s Johnem, John si upravuje oblečení milenci se odstrčí na židli	<i>perfectly ordinary looking guy wearing a business suit</i>		atmosféra kavárny sustění látky, dokumentů, židle milenců	
13		PD, stůl s Johnem, milenci připeťují, nechut	<i>carrying a briefcase.</i>		sklenice milenců	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
14		<b>X</b> D, PD, point-of-view křížovka, Douglasova ruka v ní vylučuje své jméno. Prudce položí křížovku na stůl, protáhne ji tužkou,	<i>It didn't look like he was going to do anything weird. What he did was this:</i>		psaní tužky šustění novin roztrhnutí novin	
14		PC, v pozadí John otevře balík sušenek, vezme sušenku, kousne do ní	<i>he suddenly leaned across, picked up the packet of cookies, tore it open, took one out and ate it</i>		roztrhnutí balíčku sušenek křupnutí sušenek Johnovo křupání	
15		<b>předěl- dým</b> <b>X</b> PC western, Douglas a John jsou pistolníky, interiér kavárny zůstává stejný, ale zabarvení hnědá, žlutá číšník rozlije kávu, Douglas vztekle zírá na Johna v domění, že si vzal jeho sušenku	<i>You know what would happen if this had been in South Central Los Angeles. There would have been very quickly gunfire.</i>	motiv harmoniky Once upon a Time in the West  western	filmové ticho  vitr	
16		<b>X</b> PC, AP zpoza Douglasových zad  John, Douglas napětí John zírá na Douglase  v pozadí k nim vzhledne milenec	<i>But in the end I did</i>	motiv harmoniky Once upon a Time in the West  western	filmové ticho  vitr  jekot lidí	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
17		<b>X</b> PC, AP zpoza Johnových zad  Douglas, John napětí,	<i>But in the end I did</i>	motiv harmoniky Once upon a Time in the West  western	filmové ticho  vitr, vyplašení lidé	
18		<b>X</b> D, stůl, ukousnuté sušenky na stole a roztrhnutý balíček sušenek	<i>what any red-blooded Englishman would do:</i>		vitr, vyplašení lidé  zvuk zanikající iluze westernu	
19		<b>předěl- oblaka, rozplynutí představy</b> <b>X</b> AP, C Douglas s Johnem v původní kavárně naproti sobě, oba dělají jakoby nic číšník uklízí za barem	<i>I ignored it.</i>		atmosféra kavárny  šustění novin, dokumentů	
20		<b>X</b> AP, PD Douglas se drbe na hlavě, přemýšlí co dělat s roztrženým balíčkem sušenek	<i>And I stared at the newspaper.</i>		atmosféra kavárny  šustění novin, dokumentů  škrábání se na hlavě	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
21		X D, Douglas si bere sušenku	<i>... trying to do a crossword clue, couldn't do anything.</i>		atmosféra kavárny	
22		X PC, AP Douglas odkládá noviny, bere si sušenku	<i>nothing for it, I'll just have to go for it. I took out a cookie for myself.</i>		atmosféra kavárny šustění novin, křupnutí sušenky	
23		předěl- dým X PD, D Douglas chroupe sušenku, přísný výraz, sleduje Johna	<i>I thought, that settled him.</i>	motiv harmoniky Once upon a Time in the West western	western, divoký západ Douglasovo chroupání sušenky	
24		X PD, D John se usmívá, tečou mu sliny, funí, zamíří se mu brýle, olízne se	<i>But it hadn't.</i>		western, divoký západ mlaskání, funění	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
25		X PC, AP John se natahuje po sušenice, leze přitom na stůl Douglas sleduje, milenec pohoršením, údivem padá ze židle	<i>A moment or two later he did it again.</i>		western, divoký západ šustění balíčku sušenek, křupnutí sušenky Johnova židle zaskřípe, bouchnutí milencovy židle o zem	
26		X D Johnova ruka bere sušenku	<i>He took another cookie.</i>		western, divoký západ šustění balíčku,	
27		X PC, AP john s požitkem pojídá sušenku, milenec se snaží vysápat zpět na židli	<i>Having not mentioned it in the first time, it was somehow even harder to raised the subject the second time around.</i>		western, divoký západ chroupnutí do sušenky, šoupání, šustění látky, vrzání židle	
28		X PC, C Douglas, John z profilu, v pozadí číšník. Douglas zdvihá prst a upozorňuje Johna, že není v právu	<i>"Excuse me, I couldn't help but notice..." I mean, but it doesn't really work. We went through the whole packet like this.</i>		western, divoký západ mlaskání, funění výstřel, zaržání koně, kola dostavníku, jekot	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
28		X PC, C Douglas, John z profilu, v pozadí číšník zděšená milenka, milenec se sápe na židli	<i>When I say the whole packet, I mean there were about eight cookies.</i>		western, divoký západ jekot vrzání židle	
29		X PD, D stůl seshora, John se natahuje po sušence	<i>But it felt like a lifetime. He took one.</i>		western, divoký západ šustění balíčku, křoupání sušenek	
30		X AP, PD Douglas se natahuje po sušence	<i>I took one.</i>		western, divoký západ vitr atd.	
31		X D stůl, ubývající sušenky			western, divoký západ vitr atd.	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
32		X AP, PC John se láduje sušenkou milenka v pozadí pohoršením omdlévá, milenec ji chytá do náručí	<i>He took one.</i>		western, divoký západ jekot vrzání židle, chroupání sušenky	
33		X D stůl seshora, sušenky mizí			western, divoký západ	
34		X AP, PD Douglas se natahuje po sušence	<i>I took one.</i>		western, divoký západ vitr atd.	
35		X PD, D stůl seshora, John s Douglasem se oba prudce natáhnou po poslední sušence, obal se prudce vznese do vzduchu a ulétne			western, divoký západ průvan, jekot	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
36		X PC, D kolem Johna prolétne obal od sušenek milénka a milénec v údivu			western, divoký západ jekot prudký vítr	
36		D, VD obal od sušenek vlétne do "objektivu"			western, divoký západ gradace všech ruchů, prudké ticho	
37		ztmívačka, roztmívačka D prázdný obal od sušenek leží na zemi			atmosféra všední kavárny lidé si povídají, zvuky nádobí atp.	
37		AP, PC, C bar číšník zvedá prázdný obal ze země	Finally, when we got to the end		atmosféra všední kavárny lidé si povídají, zvuky nádobí atp.	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
36		X PC, D kolem Johna prolétne obal od sušenek milénka a milénec v údivu			western, divoký západ jekot prudký vítr	
36		D, VD obal od sušenek vlétne do "objektivu"			western, divoký západ gradace všech ruchů, prudké ticho	
37		stmívačka, roztmívačka D prázdný obal od sušenek leží na zemi			atmosféra všední kavárny lidé si povídají, zvuky nádobí atp.	
37		AP, PC, C bar číšník zvedá prázdný obal ze země	Finally, when we got to the end		atmosféra všední kavárny lidé si povídají, zvuky nádobí atp.	



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
38		X AP, PC, John se zvedá ze židle, sbírá si věci do aktovky milenci a číšník v pozadí	<i>He stood up and walked away.</i>		atmosféra všední kavárny šustění papíru, vrzání židle	
38		AP, PC, John odchází, významné pohledy	<i>Well, we exchanged meaningful looks, then he walked away.</i>		atmosféra všední kavárny kroky	
39		X AP, PD Douglas sleduje odchod Johna	<i>and I breathed a sigh of relief and sat back</i>		atmosféra všední kavárny šustění novin, zvuk látky, která sklouzne po židli	
39		AP, PD Douglas si oddechne, doslova omdlí na židli odfoukne noviny, pod kterými má své vlastní sušenky	<i>A moment or two later the train was coming in</i>		atmosféra všední kavárny zahoukání přichozího vlaku	



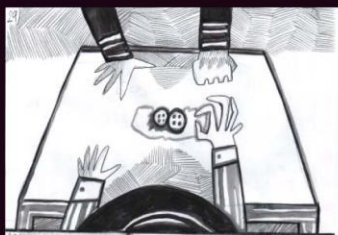
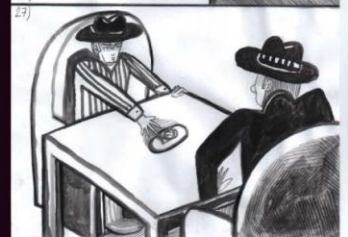
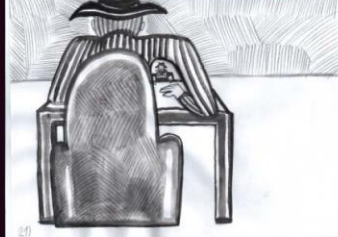
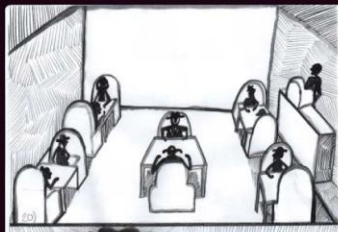
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
40		X AP, PC, Douglas odchází, usrkne poslední hlt kávy, nandá si klobouk na hlavu. Překvapení, najde své sušenky pod novinami. Číšník v pozadí také překvapen.	<i>so I tossed back the rest of my coffee, stood up, picked up the newspaper, and underneath the newspaper were my cookies</i>		atmosféra všední kavárny šustění papíru, vrznutí židle ruch překvapení	
41		prolínačka X C, VC interiér nádražní haly a perón z nadhledu	<i>The thing I like particularly about the story is the sensation</i>		nádražní hala, perón hluky spěchajících lidí, prostornější ozvěna, skřípot vlaků	
42		X PC, PD, D Douglas vchází do svého coupé (přimo do objektivu)	<i>that somewhere in the England there has been wandering for the last quarter-century</i>		v coupé kroky, šustění látky	
43		X PD, John se sklesle dívá z okna	<i>a perfectly ordinary guy who's had the same exact story,</i>		perón šustění látky	



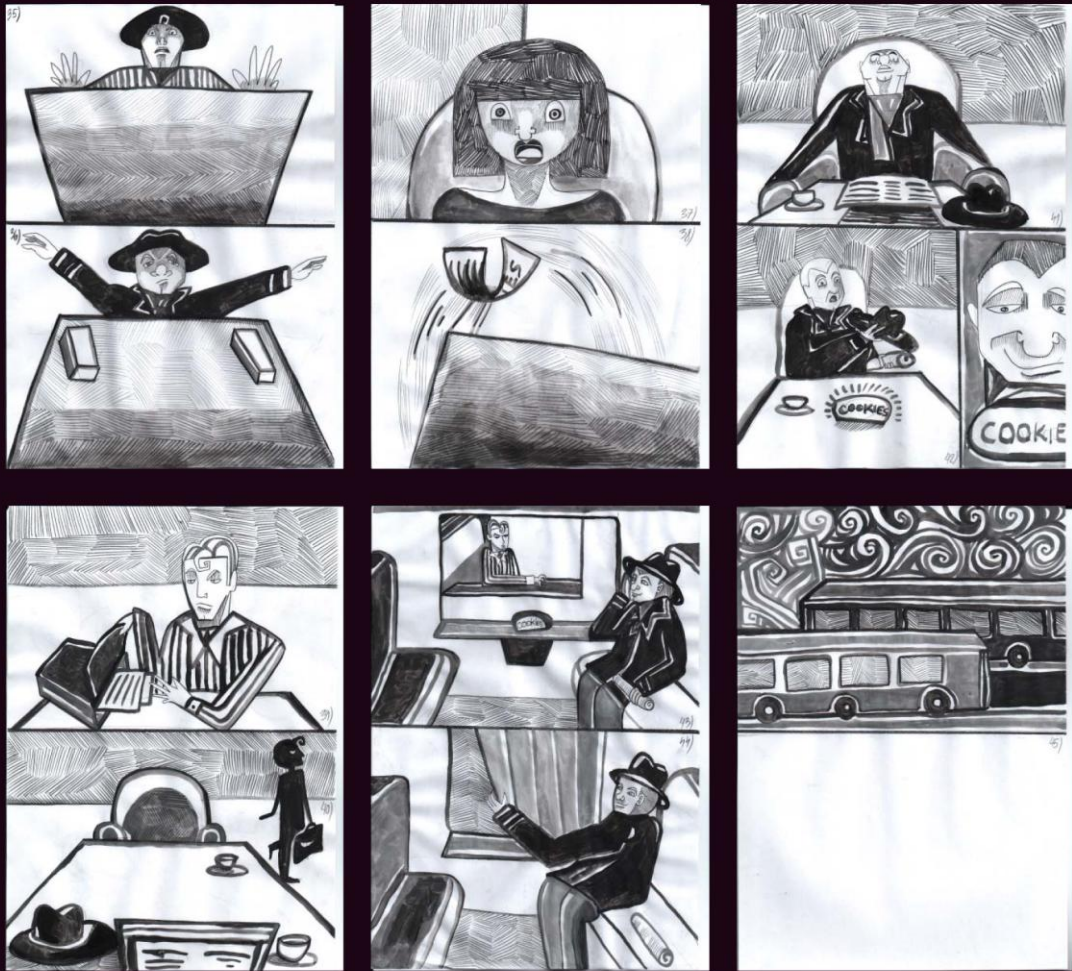


č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
44		<p><b>X</b></p> <p>AP, PC John v pozadí prudce zatáhne záclonku. Johnův vlak odjíždí.</p> <p>Douglas sedí v coupé, vytahuje na stolek svůj balíček sušenek.</p>	<p><i>only he doesn't have the punch line.</i></p>		<p>v coupé</p> <p>zatažení závěsu zaskřípění, odjezd vlaku</p> <p>- soupravy jsou staré, mohly by houkat</p> <p>položení balíčku- motiv western</p>	
		<p><b>stmívačka</b></p> <p><b>závěrečné titulky</b></p>		<p>doprovodná hudba k titulům</p>		





Filmový storyboard Adamsovy sušenky



### Douglas Adams Sušenky

Tohle se skutečně stalo jednomu žijícímu člověku, a ten žijící člověk jsem já. Jednou jsem takhle šel na vlak, bylo to v dubnu 1976 v Cambridgi ve Velké Británii. Přišel jsem trochu moc brzy, protože jsem si spletl čas odjezdu. Šel jsem si tedy koupit kafe, sušenky a noviny, že si vyluštím křížovku. Pak jsem se posadil ke stolkou. Chci, abyste si dokázali tu scénu představit. Je velmi důležité, abyste měli přesný obrázek. Máme tady stolek, noviny, pohárek kávy, balíček sušenek. Naproti mě seděl nějaký člověk, naprosto obyčejný chlápek ve formálním obleku a s aktovkou. Nevypadal, že by se chystal vyvádět něco divného. Ale udělal tohle: Najednou se natáhl, vzal balíček sušenek, roztrhl ho, jednu vyndala, snědl ji.

Ted' musím vysvětlit, že tohle je situace, s jakými se Britové vypořádávají velmi obtížně. Nic v našem rodinném zázemí, výchově ani vzdělání nás nepřipravuje na to, jak si poradit s někým, kdo vám za bílého dne sebere sušenky. Jistě víte, jak by to vypadalo, kdyby se to stalo na nádraží south central v Los Angeles. Hned by vypukla střelba, přilétly by helikoptéry, CNN, však to znáte... Nakonec jsem se zachoval tak, jak by se na mém místě zachoval každý Angličan, jemuž v žilách koluje krev: ignoroval jsem to. Zíral jsem do novin, upíjel kafe, snažil jsem se luštit křížovku, a nedařilo se mi to, protože jsem neustále uvažoval: Co mám dělat?

Nakonec jsem usoudil, že se nedá dělat nic, budu do toho muset jít, a usilovně jsem se snažil ignorovat fakt, že balíček je už nějakou záhadou otevřený. Vzal jsem si taky jednu sušenku. To ho naučí, pomyslel jsem si. Ale nenaučilo, protože za chvíli to udělal znovu. Vzal si další sušenku. Když jsem to nekomentoval poprvé, bylo jaksi ještě mnohem těžší začít o tom napodruhé: "Promiňte, nemohl jsem si nevšimnout...". No uznejte, to přece nejde.

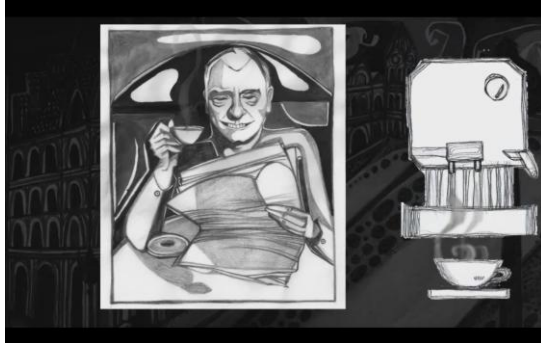
Postupně jsme takhle snědli celý balíček. Když říkám celý balíček, mám na mysli, že tam bylo jen osm sušenek, ale připadalo mi to jako celá věčnost. On si vzal jednu, já si vzal jednu, on si vzal jednu, já si vzal jednu. Když jsme se propracovali až nakonec, vstal a odešel. No, nejdřív jsme si vyměnili významné pohledy a pak odešel. A já jsem si oddechl úlevou a opřel jsem se o opěradlo židle. Hned na to přijel vlak, takže jsem do sebe hodil zbytek kafe, sebral jsem noviny a pod nimi ležely moje sušenky. Co se mi na téhle historce obzvláště líbí, je představa, že někde po Anglii už čtvrt století chodí jeden docela obyčejný všední chlápek a vykládá úplně stejnou historku, ale ta jeho nemá tak dobrou pointu.

Z projevu k Embedded Systéme , 2001.

### Filmový storyboard Adamsovy sušenky

Screenshots z animatiku

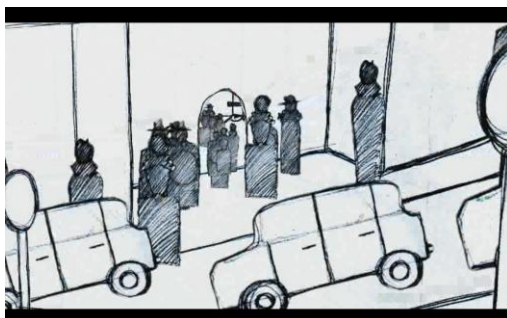
1) verze – atmosferický animatik



2) 2. verze - hraná



3) 3. verze papírek a finální animatik



## Douglas Adams - The Cookies

This actually did happen to a real person, and the real person is me. I had gone to catch a train. This was April 1976, in Cambridge, U. K. I was a bit early for the train. I'd gotten the time of the train wrong, I went to get myself a newspaper to do the crossword, and a cup of coffee and a packet of cookies. I went and sat at a table. I want you to picture the scene. It's very important that you get this very clear in your mind. Here's the table, newspaper, cup of coffee, packet of cookies. There's a guy sitting opposite me, perfectly ordinary-looking guy wearing a business suit, carrying a briefcase. It didn't look like he was going to do anything weird. What he did was this: he suddenly leaned across, picked up the packet of cookies, tore it open, took one out, and ate it.

Now this, I have to say, is the sort of thing the British are very bad at dealing with. There's nothing in our background upbringing, or education that teaches you how to deal with someone who in broad daylight has just stolen your cookies. You know what would happen if this had been South Central Los Angeles. There would have very quickly been gunfire, helicopters coming in, CNN, you know . . . But in the end, I did what any red-blooded Englishman would do: I ignored it. And I stared at the newspaper, took a sip of coffee, tried to do a clue in the newspaper, couldn't do anything, and thought, *What am I going to do?*

In the end I thought, *Nothing for it, I'll just have to go for it*, and I tried very hard not to notice the fact that the packet was already mysteriously opened. I took out a cookie for myself. I thought, *That settled him*. But it hadn't because a moment or two later he did it again. He took another cookie. Having not mentioned it the first time, it was somehow even harder to raise the subject the second time around. "Excuse me, I couldn't help but notice . . ." I mean, it doesn't really work.

We went through the whole packet like this. When I say the whole packet, I mean there were only about eight cookies, but it felt like a lifetime. He took one, I took one, he took one, I took one. Finally, when we got to the end, he stood up and walked away. Well, we exchanged meaningful looks, then he walked away, and I breathed a sigh of relief and sat back.

A moment or two later the train was coming in, so I tossed back the rest of my coffee, stood up, picked up the newspaper, and underneath the newspaper were my cookies.

The thing I like particularly about this story is the sensation that somewhere in England there has been wandering around for the last quarter-century a perfectly ordinary guy who's had the same exact story, only he doesn't have the punch line.

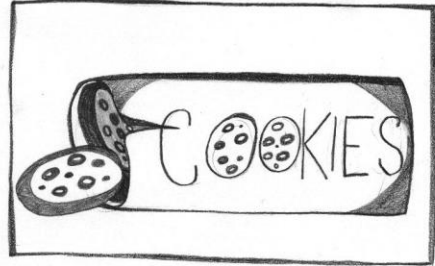
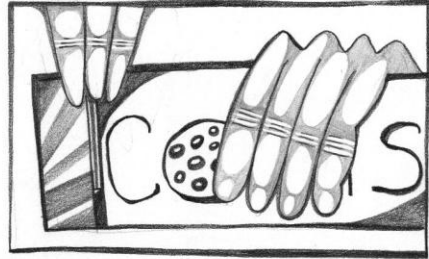
From a speech to Embedded Systems, 2001

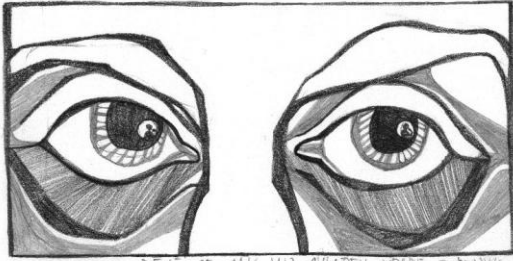
## Výtvarné návrhy k filmu

první konceptuální návrhy

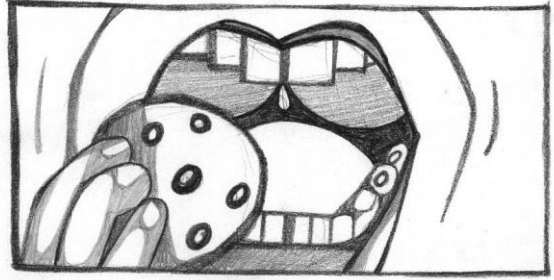




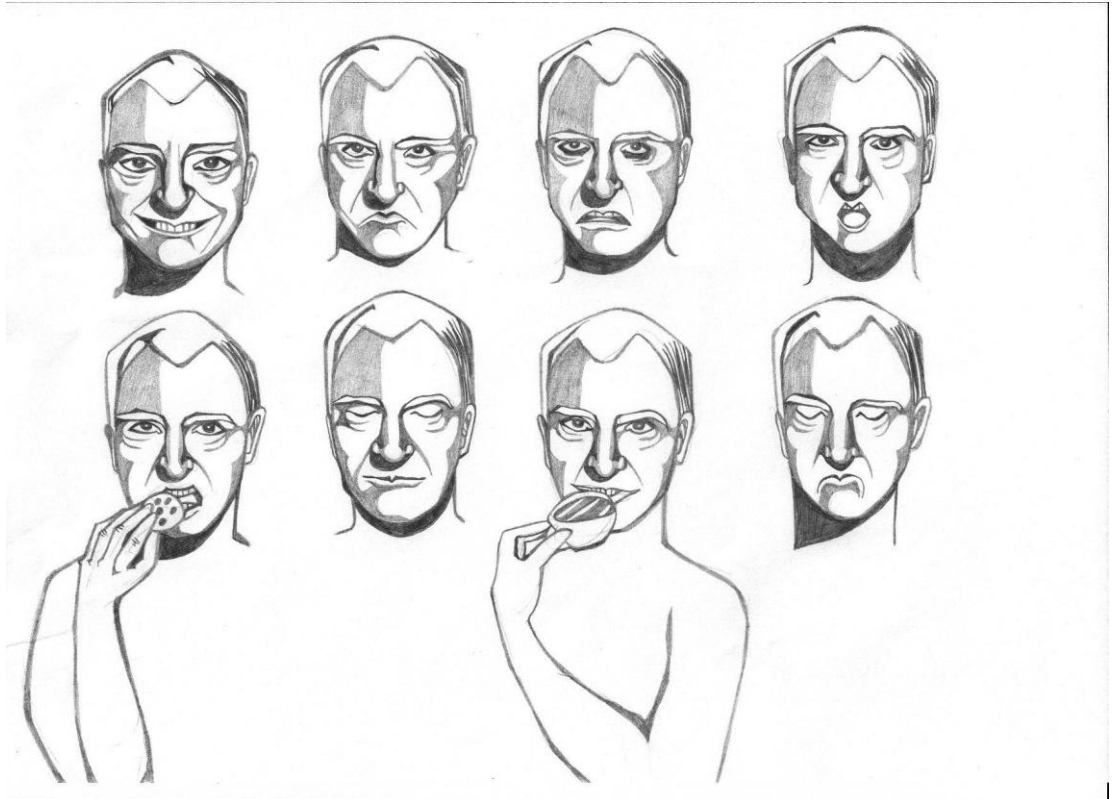
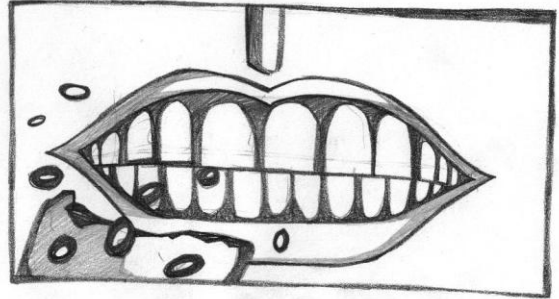


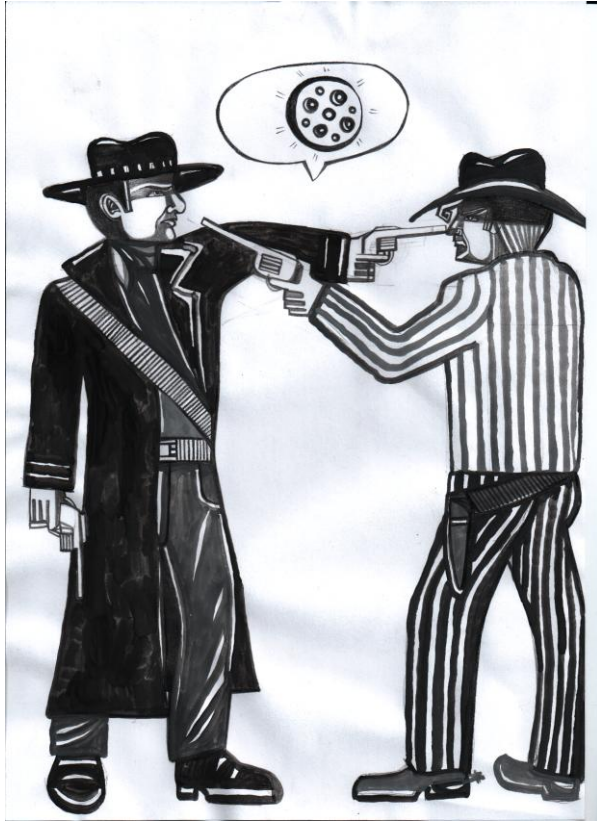


DVA SE ŽAR MŮ BŮLAFER KRADE SUŠENKY



VÝZNAMNÝ POHLED

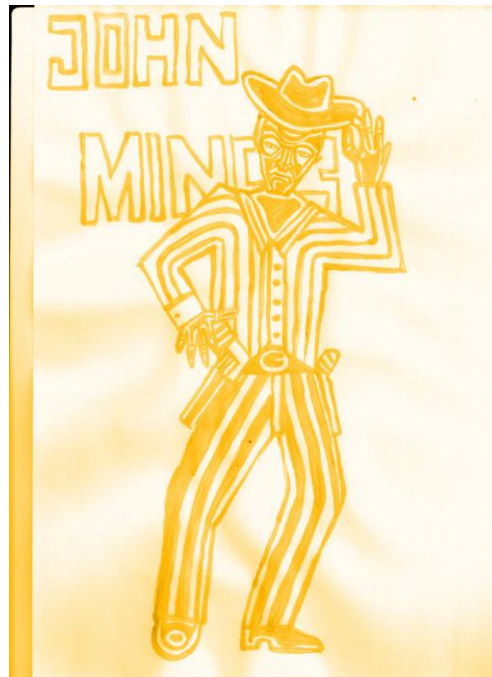




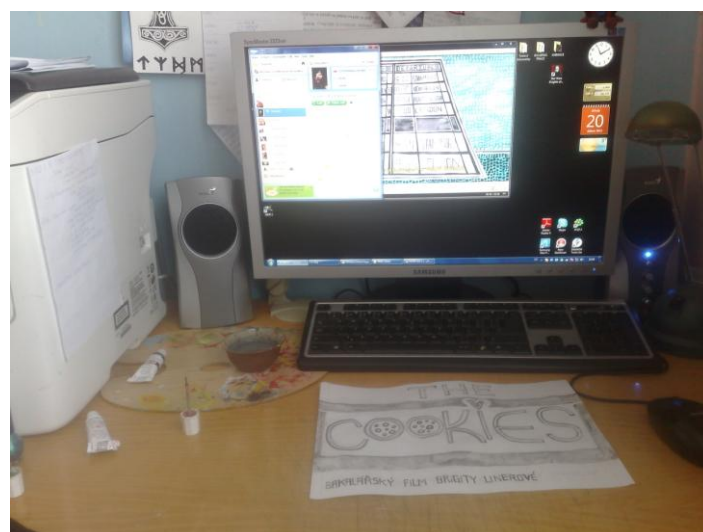
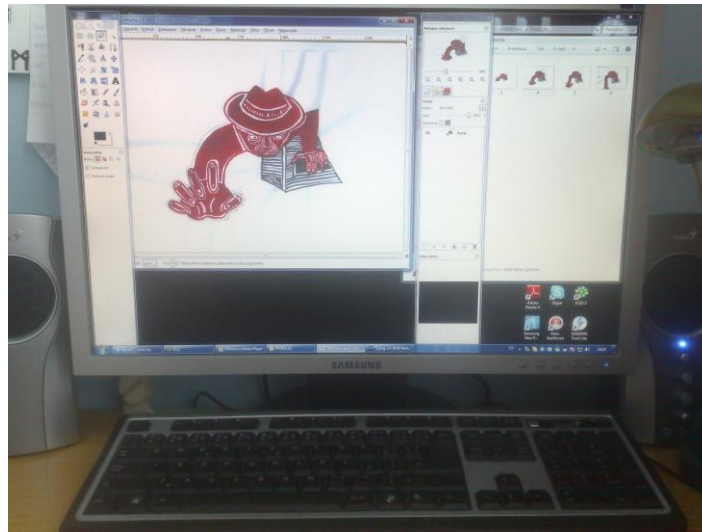
Návrhy postav pro reálnou část filmu



Návrhy postav pro westernovou část filmu



Fotografie z procesu výroby



Výtvarné návrhy k plakátu



Plakát





Screenshots z finální podoby filmu

