

Dobrou

**Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce
a rešerše**

Viktor Svoboda

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Viktor SVOBODA
Osobní číslo: K10023
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Klasická animovaná tvorba
Forma studia: prezenční

Téma práce: 1. teoretická část:
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

2. praktická část:
Dobrou - 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. 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), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 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. Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení. Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

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

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

DUTKA, Edgar. Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 98 s., [4] s. barev. obr. příl. Studijní texty (Akademie múzických umění). ISBN 80-858-8394-5.
DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. Studijní texty (Akademie múzických umění). ISBN 80-733-1012-0.
MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9
MCCLLOUD, Scott. Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. 1st ed. New York: Harper, c2006, 264 p. ISBN 00-607-8094-0.
SNYDER, Blake. Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**
Ústav animace a audiovizu
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013

doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Lukas gregor
Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit 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 16.1.2014

VIKTOR SVOBODA

Svoboda

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 nevýdělečně 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 nahlázení 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 požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

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

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

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

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla 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

Tato bakalářská práce popisuje proces výroby krátkého animovaného filmu Dobrou. Slouží jako zachycení a popis pracovního procesu od identifikace počátečních inspiračních zdrojů, po práci na námětu, výtvarném řešení postav, obrázkovém scénáři až po animaci samotnou. Její charakteristiku, konkrétní software použitý pro práci a způsob jeho užití. Píši o osobních zkušenostech, které jsem při práci na bakalářském filmu získal a které chápu jako zásadní přínos pro mou budoucí tvorbu.

Klíčová slova: kreslená animace, tablet, sen, noční můra, noční motýl, dobrou

ABSTRACT

This bachelor thesis describes process of development short animated film Nighty Night. It captures working process from identification of sources of inspiration, development of theme, character design, storyboard, animation, animation characteristics, used software and the way of usage. I write about experience I gained during work, that will be important important for my future work.

Keywords: hand-drawn animation, tablet, dream, nightmare, moth, nighty night

Děkuji všem, kteří mě v průběhu natáčení podporovali, pomohli a poskytli pomoc či cenné rady zkušenějšího. Děkuji především rodičům za podporu a trpělivost, Martinu Jaškovi a Lukáši Gregorovi.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 HEDÁNÍ PŘÍBĚHU	12
1.1 NÁMĚT	12
1.2 INSPIRACE	13
1.2.1 Psychonauti	13
1.2.2 Murakami	15
1.2.3 Filmová snění	16
1.2.3.1 Nauka o snech	16
1.2.3.2 Vyšetřování nočních můr	16
1.2.3.3 Vnuknutí	16
1.2.4 Hudební inspirace.....	16
2 PŘED ANIMACÍ	18
2.1 STORYBOARD	18
2.2 ANIMATIK.....	18
II PRAKTICKÁ ČÁST	20
3 VÝTVARNÉ NÁVRHY	21
3.1 SKICI	21
3.2 STYLIZACE	22
3.2.1 Sourozenci.....	22
3.3 MŮRA.....	23
4 PITCHING	25
4.1 PITCH	25
4.2 LOGLINE.....	25
5 ANIMACE	27
5.1 ZÁKLADY A TVPAINT	27
5.2 KLÍČOVÉ FÁZE	28
5.3 DISNEYHO PRINCIP	29
5.4 OBRYSOVÁ LINKA	29
5.5 KAMARÁD CINTIQ	30
5.6 NATÁČECÍ DENÍK.....	31
6 POSTPRODUKCE	33
6.1 AFTER POMOC	33
6.2 POMALU KONČÍME.....	34
6.2.1 Stříhání	35
6.2.2 Hudba, zvuk	35

ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	38
SEZNAM OBRÁZKŮ	39

ÚVOD

Jako základ pro příběh mého bakalářského filmu posloužily asi 2 strany poznámek, které jsem si někdy kolem roku 2009 zapsal do sešitu, kam si zapisuji nápady, které bych v ideálním případě zpracoval jako komiks. Tato práce je důkazem, že nápadu o lovcí, který je schopný vstupovat lidem do snů a pomáhá jim odlovem nočních můr ke klidnému spaní, se nakonec dostalo pocty jiné a možná i větší, stal se z něj film. Sice krátký, ale pořád film.

Na následujících stranách popisuji důkladněji celý proces výroby krátkého animovaného filmu „Dobrou“. Od úplného začátku, tedy od prvotního námětu, až do zdárného konce, hotového filmu, který se od původního nápadu s lovcem shodoval jen v málu. Přiblížím nejvýznamnější strasti a překážky, které mi napadaly během animování pod nohy. Některé šlo hravě přeskočit, zatímco jiné jsem ani hrubou silou neodvalil a tak jsem musel zvolit cestu jinou a tím se poučil.

Postupy, které popisuji na následujících stranách, jsou obecně platné a známé kroky při výrobě jakéhokoliv animovaného (kresleného) filmu. Občas jsem zvolil cestu vlastní, i když zkušenější radili jít cestou udusanou, léty prověřenou, avšak tvrdohlavý sebejistý tvůrce ve mně vyrazil roštím, aby dokázal svou pravdu. V něm se zamotal, roztrhl si nohavici, a když se dobelhal do kýženého cíle, „starým mistrům“, kteří už na něj čekali, se omluvil a se sklopenou hlavou jim dal za pravdu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HEDÁNÍ PŘÍBĚHU

1.1 Námět

Když jsme byli poprvé ve škole (ještě na půdě kudlovských Filmových ateliérů) konfrontováni nějak vážněji otázkou: „A o čem to vlastně budete mít?“ Probíhala právě hodina angličtiny. Bylo třeba mít na konec semestru připravený nějaký materiál, abychom se měli při zkoušce o čem „po anglicku“ pobavit. Neměl jsem zdání, tak jsem zalovil ve svém sešitě, kam jsem si už nějakou dobu psal nápady na komiksy. Uvnitř byly nápady, které prošli prvním kolem síta a dostaly se do kola druhého, tedy zapsání do sešitu s nadějí, že jednou možná poslouží.

Nápad o schopnosti, vstupovat do snů druhých a možnosti se zde volně se pohybovat se dostal do další fáze. A to získat mi známku z angličtiny. O jeho opravdovém užití jsem neuvažoval, předpokládal jsem, že mé mozkové závity za pomoci nečekané inspirace shůry, přinesou nějaký klenot a já budu okamžitě vědět, že to je ONO. To je ten příběh, který rozhýbu. Jenomže když už bylo třeba mít něco opravdu zvoleného, něco, co bude základem pro mou bakalářskou práci, nikdo na mě nikde nečekal. Buď jsem přišel pozdě, nebo všichni odjeli o autobus dřív. A protože se moje dřívější převyprávění na hodině angličtiny setkala s přinejmenším nepohoršeným příkyvováním přítomných, řekl jsem si, že vyloženě krok vedle to nebude. Problém byl v tom, že jsem nebyl esenci příběhu schopen shrnout do pár vět a i když jsem cítil, že tento snový materiál potenciál má, nedokázal jsem ho vyhmátnout a stále kroužil kolem.

Problém byl v přílišné zdrženlivosti dělat větší škrty. Chvilí mi trvalo, než jsem se dokázal pustit téměř všeho, co jsem si do komiksu vymyslel. Například schopnost „lovce nočních můr“ byla dědičná, dědila se vždy pouze z otce na syna apod. Byly to právě tyhle detaily, které mě na snovém nápadu bavily. Co naplat, stejně bych neměl prostor je prodat a pokud nebude fungovat hlavní dějová linka, film bude k ničemu, ať bude dochucen libovolným množstvím koření. Potřebnou odvahu odstraňovat nepotřebné mi dodaly zkušenosti se stavbou příběhů popsané v knize *Jak napsat dobrý scénář*^[1] Syda Fielda a později také *Save the Cat*^[2] Blakea Snydera, který se zabývá stejnou problematikou a to jakýmsi rozbořením a definicí univerzálního funkčního modelu dobrého scénáře.

Zamyslel jsem se nad tím, jak bych se příběhu mohl přiblížit z osobního hlediska, protože nejenom Edgar Dutka ve své *Scénaristice animovaného filmu*^[3], praví, že právě osobní témata jsou těmi nejčistšími a nejvhodnějšími k zpracování. Vlastní zkušenosti jsou nejjistější základ, ze kterého lze vyjít. Nehodlal jsem se pouštět do hloubkového průzkumu vlastní osobnosti, ale napadlo mě vyjít z vlastních zkušeností soužití s mladší sestrou. Hrdina tak omládl a jako protihráče dostal mladší sestřičku. Všechno se to bude točit okolo vztahu téhle dvojice. To byl základ, který jsem chtěl odvyprávět, to bylo konečně ONO.

1.2 Inspirace

Lidé sní od té doby, co spí, to znamená od svého počátku. Sen je jedno z těch nejohranějších témat, obzvláště v animovaném filmu, kde je často užit jako výmluva, která tvůrcům rozvazuje ruce a zbavuje ho veškeré odpovědnosti za dodržování jakýchkoliv pravidel. Zakončit příběh odhalením, že vše byl pouhý sen, již dávno ztratilo svůj status překvapivého konce a přesunulo se do kategorie klišé, ze kterého si lze dělat už jenom legraci.

Poté, co příběh prošel odlehčovacím procesem, jsem věděl, že sen v mém filmu ani nemusí být sen. Je to jenom prostředek pro přerod vztahu hlavních postav. A tak jsem k němu přistupoval. Využívám především jeho odvěkou přitažlivost, kterou v lidech tajemné sny probouzí.

Už dřív se mi líbila interpretace, se kterou jsem se setkal ve Freudově *Výkladu snů*^[4], že nic z toho, co se nám zdá, není náhodné. Vše má základ v reálném životě a našich prožitcích, když jsme bdělí. Líbil se mi sen jako zrcadlo světa bdělého. V Dobrou jsem vlastně postupoval stejným způsobem při konstrukci snu holčičky, kde se odehrává většina děje. Stupňující se nepříjemnosti ze strany staršího bratra zákonitě vyvolají odpovídající reakci v noci, když holčička usne.

1.2.1 Psychonauti

Další nevyvratitelným zdrojem, který mě ponoukl k užití tajemnem opředěného snu a hrátkám v lidském vědomí, byla bez pochyby nápaditá, kvalitní a tudíž finančně neúspěšná videohra *Psychonauts* výrazného herního designéra Tima Schaffera, kterou řadím mezi své nejsilnější a nejneobvyklejší herně-příběhové prožitky.

Příběh hry je zasazen do výcvikového tábora tzv. Psychonautů, což jsou v našem případě děti, které disponují schopností infiltrovat mysl jiných lidí a užívají svých schopností pro dobrou věc. Hráč doprovází malého Razputina, který uprchl od rodinného života cirkusáka a jde si za svým snem, tedy být Psychonautem.

Raz, jak všichni hrdinovi familiérně říkají, naráží na své cestě na různě ztrápené a nemocné mysli, kterými prochází a ve kterých jsou všechny strasti a psychické nepořádky zobrazeny symbolickou vizuální cestou. V jednotlivých oblastech hry (myslích dospělých lidí) se to jenom hemží například zapomenutými vzpomínkami potaženými pavučinami, nebo třeba napěchovanými kufry plnými nepříjemných zážitků z minulosti, které by majitelé nejradši zapomněli. (Angl. „emotional baggage“, česky bychom správně řekli emoční zátěže, avšak doslovný překlad „emoční zavazadla“ je slovní hříčka, která česky nefunguje, ale v anglickém kontextu jde o hravý nápad.)



Obr. 1 Psychonaut Raz

Jak Raz prochází tyto „mentální světy“, snaží se odhalit, stejně jako psychologové a jiní lékaři bolavých myslí, příčinu strachů svých hostitelů, zbavit se jí a tím je vyléčit.

Paranoik má ve své hlavě město plné kamer a očí, které všechno pozorují a nic jim neunikne, cenzoři se snaží vymazat chlapce, který se v mysli prohání jako nezvaný host apod.

Celá hra si hraje s vtipnými zástupci vážných a reálných problémů, který si každý nás nosí ve své hlavě. Psychonauti mi ukázali, jak krásně jde s nadsázkou a humorem zacházet s poměrně vážnými problémy jako jsou osobní démoni, strachy.

V *Dobrou* jsem použil podobnou slovní hříčku, ač bez humorného podtónu, kde se v myslí naší hrdinky zhmotní „skutečná“ noční můra. A taktéž chlapcova „náprava“ v očích sestřičky se odehrává v podobném „mentálním světě“, v hlavě spící dívky.

Tento svět je světem snovým, kam se její mysl odebírá, zatímco její tělo v noci odpočívá. Samotné prostředí snu není nijak zvlášť prokresleno, neboť jde hlavně o konfrontaci trojúhelníku dívka, chlapec, můra. Svět je strohý, suchý. Není to příjemné místo. Vysušily ho naschvály, které přes den chlapec holčičce provedl. Pro něj jsou nevinným škádlením, pro ni jsou to značně nepříjemné útoky bez příčiny. Tentokrát nesní, ale je pronásledována noční můrou, špatným snem. Doslova jí honí nepřírozeně veliká pokřivená Můra, která jí nedopřeje chvilku oddychu, což je primární účel spánku.

1.2.2 Murakami

Současného japonského spisovatele Haruki Murakamiho považuji za svého nejoblíbenějšího knižního autora. Jeho postmoderní příběhy mě už od první českých mutací jeho děl inspirují a při každém čtení unášejí někam do jakéhosi polospícího světa. Mám dojem, že ve většině mých vážnějších příběhových nápadů (nerealizovaných) by se dala vyzorovat jeho stopa. Pokud bych měl vybrat jeden příběh, který na *Dobrou* zanechala největší stopu, byl to ten, který se nachází v deskách nesoucí název *Konec světa & Hard-boiled Wonderland*[5].

V knize se nalézají dvě, až do naprostého konce, nepropojené dějové linky. Jedna se odehrává v sice ne úplně známém, ale světě s reálným, nám známým, základem, zatímco ta druhá by se dala popsat jak pohádková a fantaskní. V první sledujeme kalkulátora, který se živí kódováním, ochranou dat. V té druhé muže, který přijde do záhadného Města obehnaného hradbou. Při příchodu je mu odebrán stín a je mu Město zakázáno opustit.

Obě dějové linky se na konci prováží, když se ukáže, že to, co se děje ve Městě, je vlastně podvědomý svět, který si kalkulátor stvořil pro svůj nevyhnutelný únik z reality. Jde tedy opět o jistou zhmotněnou představu stavu myslí. O jakýsi nereálný svět, který odráží vlivy zvenčí, reálné události přetváří a posouvá někam dál. Tím, že jako čtenáři sledujeme,

co se v něm děje a máme o něm stejné množství informací jako o světě „reálném“, dostává absolutně plastické hmoty. Takový skutečný sen.

1.2.3 Filmová snění

Inspiraci, která ke mně přišla skrze filmové plátno, či televizní obrazovku.

1.2.3.1 Nauka o snech

Snímek *Nauka o snech* hravého režiséra Michela Gondryho patří k mým nejoblíbenějším z jeho děl. Viděl jsem ho pouze jednou, ale jeho hravost „domáckost“ triků, na mě dýchla své kouzlo a ukázala, že pravý sen by neměl být naleštěný, ale měl by být starý stejně jako my.

1.2.3.2 Vyšetřování nočních můr

V dřívějších letech jsem zhluboka čerpal asijskou kulturu, která mě neodvratně poznamenala a tak není divu, že i další zdroj inspirace je japonského původu. *Vyšetřování nočních můr* (rež. Šinja Cukamoto) je detektivka, která vypráví příběh o vrahovi, který zabíjí lidi ve spánku. Zásadní pro mě byla postava mladého muže, který disponuje schopností, vstupovat lidem do snů, ale odmítá pomoci bezradné policii s vyšetřováním. Ke zlomovému střetu dochází právě ve snu spící budoucí oběti.

1.2.3.3 Vnuknutí

Mnohohrstevnatý snímek *Počátek* (rež. Christopher Nolan) který v době svého uvedení vyvolal notný rozruch, přidávám, přestože mě při vymýšlení příliš neovlivnil. Spíše mě při uvedení do kin, když už jsem měl své první zárodky poznámek zaznamenané, utvrdil v tom, že některé mé úvahy na téma „příběh odehrávající se ve snu“, nebyly úplně krokem vedle. A také, že se se sny dá pracovat trochu jinak, než divák očekává.

1.2.4 Hudební inspirace

A jako poslední inspirační zdroj nesmím opomenout hudbu. Rád při vymýšlení a přemýšlení poslouchám instrumentální hudbu, nejlépe takovou, která odráží a vyvolává v posluchači (mě) náladu, kterou by rád popsal, zachytil. S prostředím snu, ve kterém veškeré zadušené emoce probublávají na povrch jsem si spojoval skladby ambientního charak-

teru a žánru obecně zvaném post-rock. Jako jeden příklad za všechny bych uvedl produkci skupiny MONO, jejichž skladby jsou pro mě nositeli silných příběhů, kterých se vnímavější posluchač stává součástí a po samotném poslechu se cítí o něco lehčí.

2 PŘED ANIMACÍ

2.1 Storyboard

Když jsem měl představu o tom, co je třeba ve filmu zobrazit, vytvořil jsem si bodový scénář děje. Nesepisoval jsem scénář literární, neboť v příběhu jsem mluvené dialogy ani jiné, mluvené slovo neplánoval a tak pro mě měl mnohem větší váhu obraz. Přestože mám vizuální paměť, paměť, pamatuji si lépe obrazy, než informace, přesto nemám tak vyvinutou představivost, že bych před sebou naráz spatřil celý film. A tak jsem si s bodovým scénářem při ruce začal nezávazně skicovat jednotlivé záběry, které mě zrovna napadly. V přímém kontextu jednoho záběru jsem navázal dalším. V této fázi jsem se snažil držet se dramaturgických rad a pouček, které jsem doposud nabyl. (pravidlo osy apod.) V této fázi mi velice nejvíce pomohly rady po režijní stránce zkušenějšího studenta režie Martina Jaška, který mi pomohl uvědomit si souvislosti, které by mě samotného nenapadly a poskytly mi hlubší vhled do dané problematiky, než bych byl schopen svépomocí.

Obrázkový scénář jsem si bez jakýchkoliv poznámek vložil do desek z průhledných fólií. Protože se poznámky hromadily, zvolil jsem tuto metodu, kdy jsem využil možnost psaní na průhlednou fólii k obrázkům lihovým fixem, kterou lze pomocí lihového rozpouštědla lehce smazat. Tato metoda se ukázala být užitečná během několikanásobného přečíslování záběrů, avšak jako nevýhoda se jeví nestálost poznámek při častém manipulování se stránkami, kdy se poznámky časem „ošoupají“

2.2 Animatik

Animatik představuje mezikrok mezi storyboardem a animací. Jde vlastně o načasovaný storyboard. Animatik nám sděluje, jak dlouhý film bude a kolik času si pro sebe utrhne jeden který záběr. Animatik mi byl vždy spíše na obtíž, protože z mého úhlu pohledu šlo o jednu z nejnáročnějších fází, celé výroby. Dokázat načasovat animatik co nejpřesněji, chce mnoho zkušeností z praxe, kterou jsem neměl a stále nemám. Každý animátor, by si měl vybudovat v hlavě virtuální databázi všech pohybů a úkonů, který kdy animoval a animovat by mohl, aby v budoucnu mohl, co nejpřesněji odhadnou délku takové akce a ve výsledku seskládat celý film, aniž by naanimoval jedinou vteřinu.

Animatik slouží k orientaci. Díky němu i člověk, který o animaci nemá ani potuchy a nevidí do animátorovy hlavy, může získat velice konkrétní představu o tempu, záběrování a dalších charakteristikách filmu. Záleží na propracovanosti animatiku. Animatik lze poskládat ze všech klíčových fází a v takové podobě je už možná více filmem, než pouhým orientačním videosouborem.

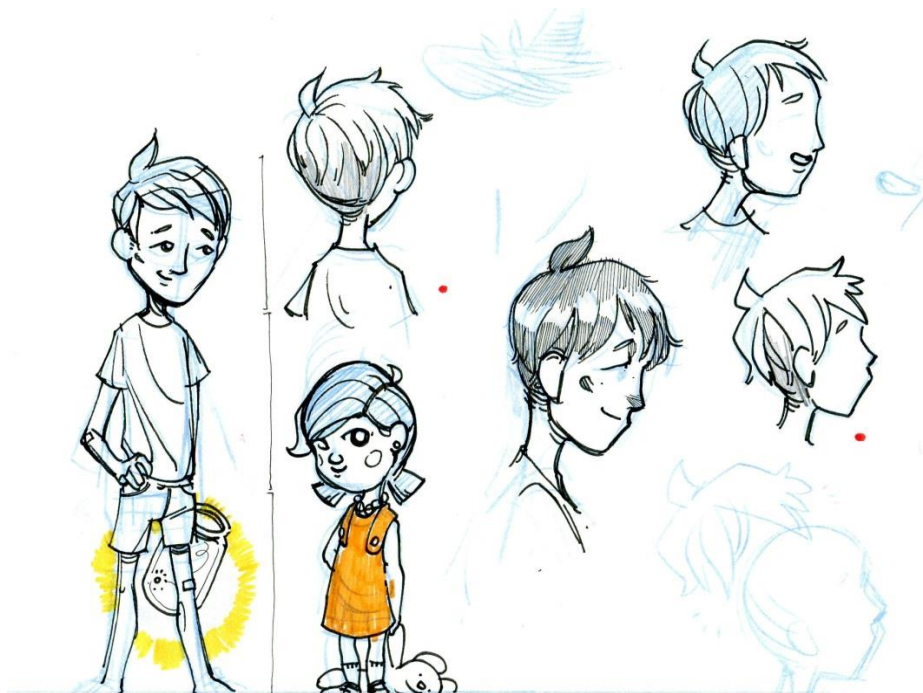
Pro svou potřebu jsem zvolil tu nejjednodušší variantu a to pouhým rozprostřením jednotlivých obrázků storyboardu na časovou osu, přičemž jednotlivé snímky nebyly ani jednotlivě časované. Až v průběhu natáčení Dobrou, mi došel nepostradatelný význam animatiku při natáčení především delších, na stopáž měřených, projektů. Především pro potřeby konzultací s dalšími tvůrci, se kterými animátor spolupracuje (hudebník, střihač).

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝTVARNÉ NÁVRHY

3.1 Skici

Přišla fáze, kdy je třeba dát nehmotným představám konkrétní podobu. Fáze, kdy ten zlomyslný kluk dostane výraz v obličeji. Obličej, který ponese jeho úsměv a všichni ho poznají, když se na ně z plátna škodolibě usměje. Začínám tradičně na papír. I když je Dobrou ve výsledku stoprocentně digitální a není na něm vidět ani čárka tužkou, vždycky začínám spoluprací tužky s papírem. Jsem zastávce tradičních technik a tak je většina návrhů kreslena tužkou, popřípadě v kombinaci s barevnou tužkou, která je ideální na přibližné hledání tvaru, pokud si nejsem jistý, jak by měl výsledek vypadat.



Obr. 2 První návrhy ústřední dvojice

Začal jsem si skicovat a poté jsem ladil nakreslené návrhy. Když jsem konečně našel postavy, které jsou hrdiny mého příběhu, naskenoval jsem si tužkové kresby do počítače, vykonturoval (vytáhl linky) linkou digitálního štětce a nakonec přidal barvy, které nebyly finální, ale spíše orientační. V tomto okamžiku jsem nebyl schopen posoudit, jak vyřeším finální barevnost, neboť jsem doposud neměl s barvením vlastních filmů zkušenosti a prioritou pro mě byla animace. K barvení návrhů používám program Adobe Photoshop CS5 (dále PS).

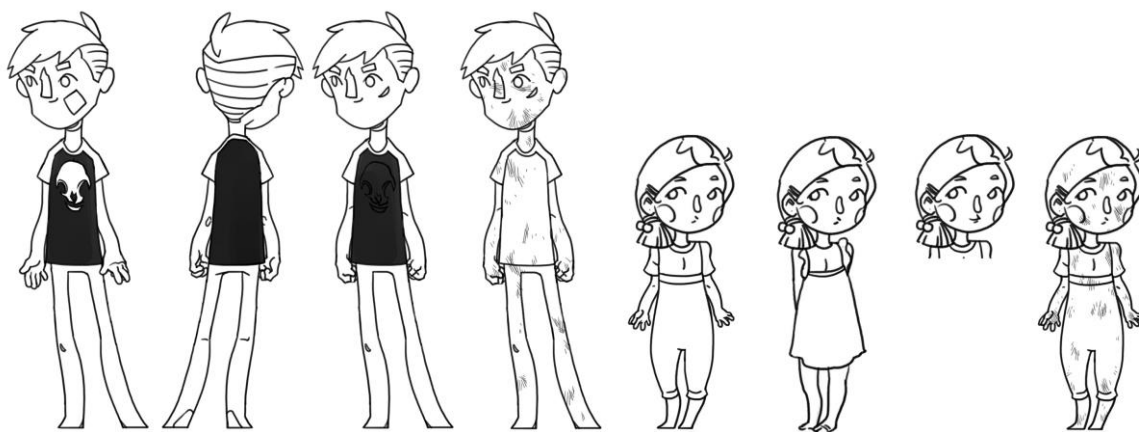
3.2 Stylizace

Výtvarné pojetí Dobrou a především jejich hrdinů je výsledek mých pokusů o zjednodušení vlastního výtvarného projevu a nalezení jisté stylizace, která by byla vhodná pro animaci, což byl proces, který probíhal od prvního roku studia. Myslím, že není dobré pít se po nějaké konkrétní stylizaci, avšak bylo nám hned při prvních hodinách studia doporučeno, abychom animovali jednoduše, animace není ilustrace, šlo o pohyb ne výtvarno. A tak jsem musel chtět nechtět, i když jsem poslední dobou jednoduše nekreslil, zjednodušovat, abych se dostal k výrazu, který by pro mě byl přijatelným kompromisem mezi výtvarností a detailu prostým objektem vhodným k animaci.

Nejvýraznějším prvkem jsou silné obrysové linky, které jsou jasné a „nenastavované“. Moje potřeba animovat postavy tímto způsobem nepochybně vychází z raných dětských let, kdy jsem obdivoval animované seriály americké produkce, které nebyly výtvarně expresivní a tak výtvarně svébytné, jako třeba české animované filmy. Batman s velkou bradou výtvarníka Bruce Timma byl pro malého Viktora vždy více než baňatá kuželka Jiřího Trnky. K Trnkovi si postupně hledá cestu až Viktor velký, který nad věcmi více přemýšlí a hledá jak svůj projev dál obohatit.

3.2.1 Sourozenci

U staršího chlapce a jeho mladší sestry, jsem vycházel ze stále platného pravidla kontrastu. Chlapec je větší, má ostře řezané rysy, hranatou bradu a velký nos a je pravým opakem drobné sestřičky s kulatou tváří a malým fazolkovitým nosem. Hrany také vyjadřují nebezpečí a útočnost, kterou z chlapce sestra cítí.



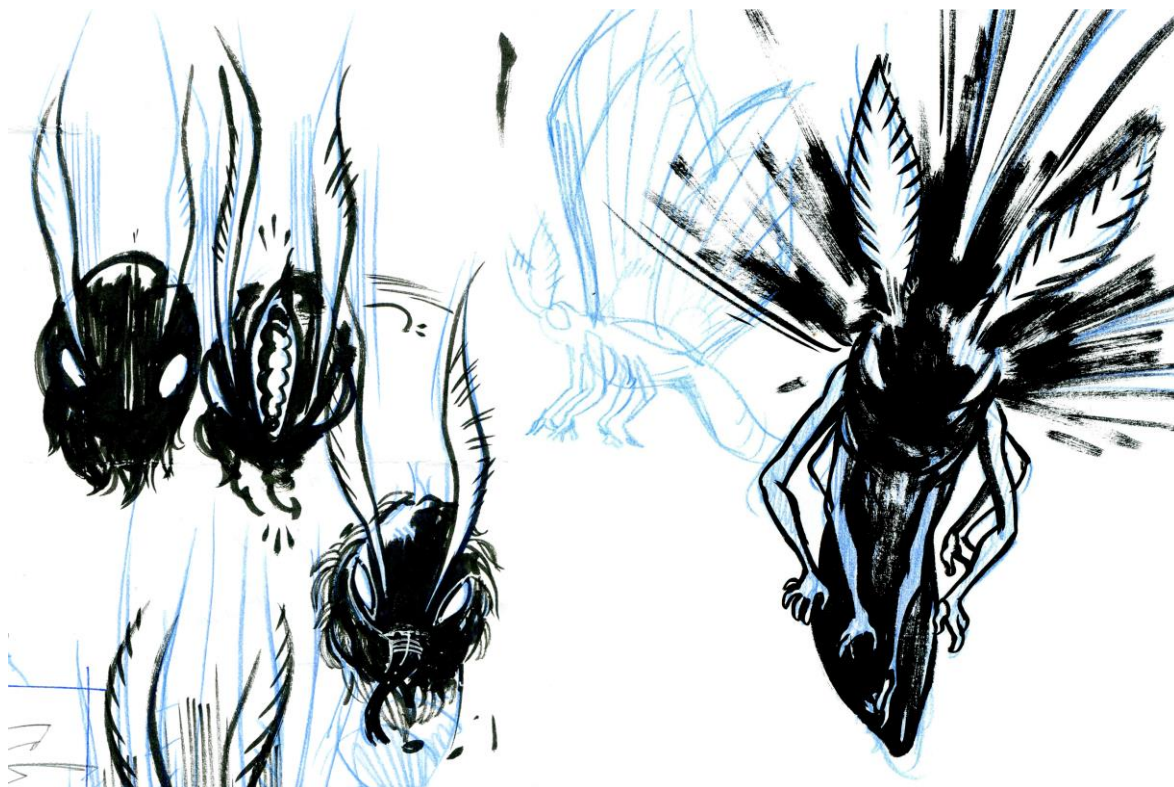
Obr. 3 Finální návrhy sourozenců

3.3 Můra

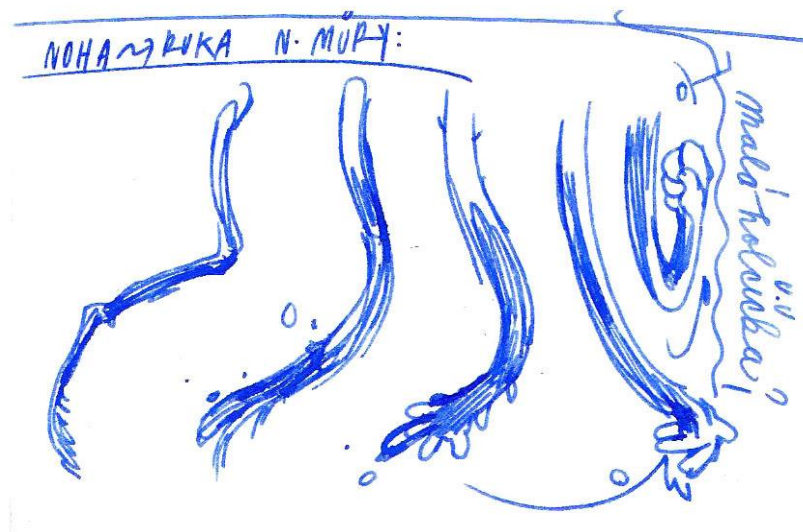
Ve filmu se setkáváme s můrou ve dvou podobách.

Můra jako neočekávaný návštěvník. Noční motýl. Moje můra je kombinací běžného nočního motýla, který je přitahován mihotajícím světlem uvnitř jinak tmavých bytů s motivem lebky, který je vlastní takzvanému Smrtihlavovi. Obecně platný symbol pro neštěstí, smrt. Pamatuji si, jak na mě když jsem byl malý, působila hrozivě mrtvá můra v příběhu ilustrovaném Ondřejem Sekorou. Obří mrtvý motýl obklopený drobnými broučky. (Život je pomíjivý a nikdo mu neunikne, ani takový veliký silný motýl.) Znepokojující vzpomínka a jedna z mála, která mi z dětského prohlížení knih utkvěla v paměti. Noční motýl předznamenává příchod něčeho zlejšího a většího než je on sám.

A druhá můra jako ztělesnění obav, strachů, které rostou s každým bratrovým naschvalem, až dojde ke stvoření podstaty noční můry, která ve špatném snu nabývá konkrétní podoby. V Dobrou jde na první pohled pouze o mnohonásobně většího motýla, než je jeho drobná verze, které nenápadně vklouzne do pokojíku dvou spících dětí. Na druhý pohled je však vybavena párem chapadlovitých rukou, které vychází z původní stavby motýlí nohy s výstupky a ke které jsem se po několika fázích skicování dopracoval. Výstupky z končetiny slouží nyní jako prsty a jsou schopny úchopu. Ruce jsou jakoby nedovyvinuté (v hlediska evoluce lidské ruky) a tak po celé délce vyrůstají další výstupky, které neplní plnohodnotnou funkci prstů, avšak touha po úchopu se v nich ozývá občasným cukáním.



Obr. 4. Hledání mûry



Obr. 5 Vývoj mûřiných končetin

4 PITCHING

4.1 Pitch

Pitching představuje příležitost představit svůj projekt, v mém případě bakalářský film a možnost, jak získat finanční podporu od školy, která je velice nápomocná. Obzvláště, máte-li v úmyslu sehnat si hudebního skladatele, který by vám zkomponoval hudební doprovod, přesně na tělo a nebo třeba na film.

Mít v *Dobrou* originální hudbu jsem měl v plánu už od začátku. Jak jsem se již zmínil dříve (viz *Inspirace*), hudební doprovod mi pomáhal konkretizovat sen a to, co by se v něm mělo odehrávat vždy, když jsem při jejím poslouchání zavřel oči. A protože komponování hudebního doprovodu jsem vnímal jako zásadní, chtěl jsem autora hudby náležitě odměnit a tak byl úspěch na pitchingu z mého pohledu velice důležitý.

Měl jsem to štěstí, že jsem podstoupil pitching dva roky po sobě a tak jsem dokázal zkušenosti z prvního pokusu zúročit rok následující a chyby, kterých jsem si byl vědom, co nejvíce eliminovat. Podruhé jsem byl již „zkušenější“ a věděl jsem, že i když si je člověk na začátku poměrně jistý, nervozita a nepřipravenost rozhodí každého. A tak jsem po zkombinování vlastní zkušenosti, článků a poznámek z konkrétních epizod internetových podcastů *Paperwings Podcast*^[6], zaměřených na pitching a přednášky Kateřiny Buzkové *Pitching: Jak se na něj správně připravit?*^[7], v bodech připravil, co bych chtěl říct. Základní charakteristiku, jsem se naučil téměř z paměti, abych eliminoval startovače nervozity na nejmenší množství.

Největší radost jsem měl z toho, že se příprava opravdu zúročila. A to nejenom tím, že jsem získal na podporu svého snového filmu více peněz než na předchozím pitchingu (avšak po stránce přednesové jsem jej vnímal jako veliký neúspěch), ale také se dostavil uspokojivý pocit zadostiučinění z dobře odvedené práce. Řekl jsem si o částku a tu jsem získal, příjemný pocit.

4.2 Logline

Význam pitchingu pro mě byl také v lepším pochopení příběhu, který chci odvyprávět. Poprvé jsem se zamýšlel nad „logline“, tedy jedno- až dvou-větnou charakteristikou příběhu, která je nezbytnou součástí při prezentování děje neinformovaným osobám. Nesupluje

děj, ale sděluje podstatu příběhu. Vymyslel jsem asi deset variant a s každou další jsem cítil, jak příběhu stále víc a víc rozumím.

„Nedospělý chlapec se dobrovolně postaví můře, kterou sám stvořil a získá ztracenou důvěru mladší sestry, kterou má radši, než by si na začátku připustil.“

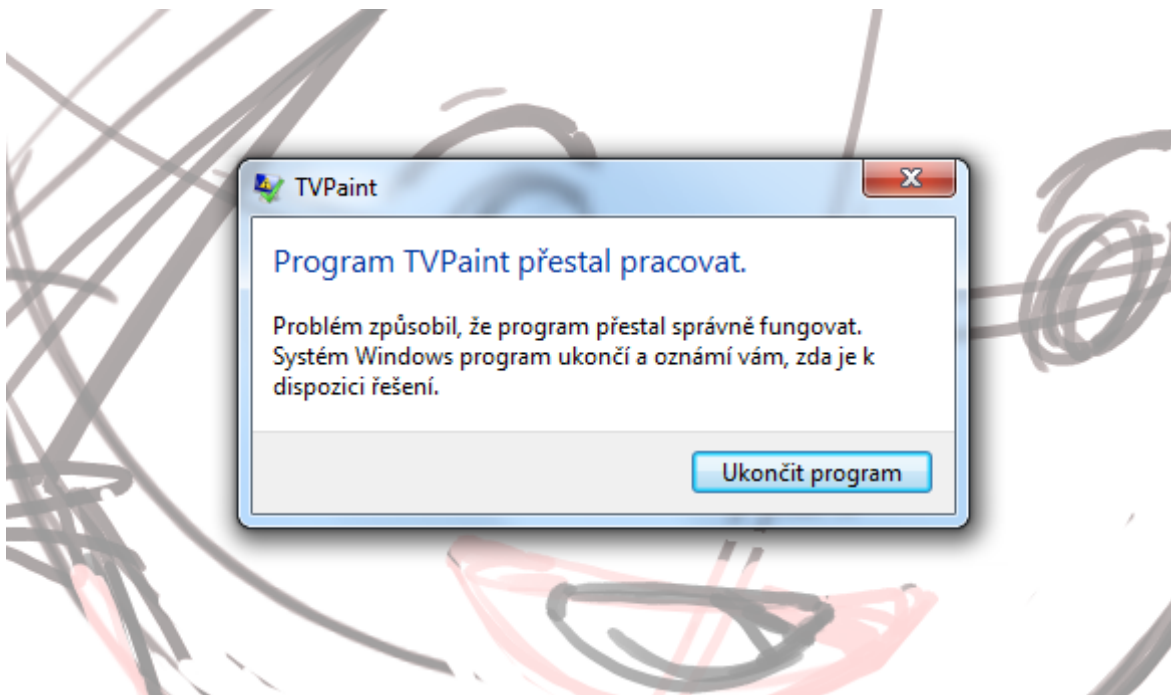
(V Americe je běžnější praxí než u nás, prezentovat své nápady velkým subjektům, které mají peníze a chtějí od vás váš dobrý nápad koupit, nebo ho finančně podpořit. Jde vlastně o jakousi „předobhajovací“ fázi. Dobře se připravit znamená ujistit se, že svůj příběh znám, že v něj věřím a uspět znamená nadchnout investora a přesvědčit ho, že mu může věřit a že se na jeho výrobě chce také podílet. I proto chápu „umění prezentovat“ jako jednu z nejdůležitějších vlastností, které je dobré zvládnout a pochopit.

5 ANIMACE

Fáze oživení. Připadal jsem si rok a půl jako Doktor Viktor Frankenstein, který dává život obrazům, které si vysnil a přitom je skládá ze zkušeností, které do té doby nabyt. Vše je připraveno, začněme pracovat. Pusťme proud a oživme monstrum!

5.1 Základy a TVPaint

Při animování jsem postupoval po krocích. Protože jsem k animování použil program *TVPaint Animation* (dále *TVP*), nemusel jsem tolik měřit, než jsem říznul. Výhoda práce v počítačovém programu je, že se člověk může nejenom o krok, ale často o mnoho kroků zpět, pokud zvolil špatnou cestu a zabloudil do slepé uličky. Je to pohodlnější i pro hlavu, která při práci na papír mnohem víc zvažuje veškeré faktory a musí být stále přítomná. Z vlastní zkušenosti vím, že když animuji na papíry, opravuji trochu méně a myslím si, že člověk tak často nezabloudí do kouta, ze kterého není úniku. Hlava totiž ví, že každá chybička znamená buď gumovat a opravovat nepřesnosti, či rovnou začít od úplného začátku a tak se snaží takové situaci podvědomě předejít. I přes to se opravám animátor nevyhne nikdy. Tedy alespoň animátor na mojí úrovni. Pokud jsem výjimkou, která potvrzuje pravidlo, jsem upřímně šťastný za všechny ostatní, kterým se daří na první dobrou.



Obr.6. Veselá příhoda z natáčení

5.2 Klíčové fáze

U většiny záběrů jsem postupoval tak, že jsem si zkopíroval naskicovanou situaci z obrázkového scénáře a dal si ji jako podklad pro další kreslení. Pokud mi záběr přišel dobře nakomponovaný a nakreslený, překreslil jsem si jej digitální linkou v obrysech do programu. Tak jsem získal počáteční snímek záběru, následovalo rozfázování a dokreslení klíčových fází, které mi definovaly a daly jasnou představu o akci, kterou chci zobrazit. Klíčová fáze je první a poslední fáze jednoho pohybu^[8] Ve velkých produkcích je má na starosti nejzkušenější animátor, protože právě ony dávají pohybu charakter. Mezifáze, které se nacházejí mezi nimi, poté kreslí ostatní animátoři, tzv. *fázaři*. Obecně platí, že i kdyby mezifáze byly všelijak nepřesné a neodpovídaly by třeba úplně charakteru fází klíčových, divák by byl schopen pochopit akci, která se na plátně vykoná. Tak lechce ošálitelné lidské oko je. Úsměvný je také fakt, že pokud jsou mezifáze více rozmáchnuté a třeba i skicovitě, výsledek je často lepší, než když se člověk snaží kreslit přesně. (Avšak je mnohem lepší mít jakékoliv deformace pod kontrolou než spoléhat na náhodu.) V mém případě jsem se tvary snažil dodržovat, protože to bylo mým hlavním cílem, který vycházel z použité výtvarné stylizace, avšak nechal jsem je podléhat pohybové deformaci, které dynamiku pohybu podpořila.

Tato fáze pro mě byla velice zásadní, protože do této doby jsem popravdě klíčové fáze moc neuměl a proto jejich užívání vyhýbal. Nejistota, že přesto, že si nakreslím panáčka napřáhnout se takhle, mohu ho zaklonit ještě víc a nereálně ho natáhnout a dosáhnou tím lepšího efektu pro mě byla téměř nepřekonatelná. Avšak v průběhu práce na tomto příběhu zapadla kolečka tam, kam měla a já vše viděl jasně. (Tedy jasněji.) Každou klíčovou fází, kterou jsem potřeboval, jsem měl před očima a tak jsem je začal používat. A o to lépe kontrolovat výsledek.

Vysvětluji si to mojí touhou naanimovat samotný snový konflikt s měrou co nejdynamičtěji, k čemuž jsou klíčové fáze tou nejlepší cestou a dosažení jisté úrovně stylizace v mém výtvarném projevu, který jsem za ty čtyři roky lépe poznal a lépe tak dokážu odhadnout, co chci nakreslit a jak s tím zacházet.

Bez klíčových fází člověk nikdy nedosáhne tak dynamického efektu, jako když animuje nejistě fází za fází a neví, kam ho jeho ruce zavedou. Klíčové fáze také dodávají kontrolu

nad velikostí postav a zabraňují nebezpečným rozchodům, kdy se našemu hrdinovi například splaskne hlava, což je velice běžné.

V této chvíli mi nešlo o kvalitu linky. Fáze, která teď probíhala, by se dala nazvat hrubým nahozením či hrubou animací. Když jsem byl spokojen s animací, kterou jsem hrubou linkou „nahodil do programu“, přišel krok, který byl velice příjemný. Jde o překreslení hrubé linky linkou novou, která bude již finální. Není mi vlastní tzv. nastavovaná linka, tedy jakési skládání linky obrysové z kratších linek. Kresba pak má „chlupatý“ charakter. Sám jsem se nastavované lince od začátku snažil vyhnout. A tak se při kreslení snažím dělat dlouhé, jedním tahem, tažené linky, které myslím dost viditelně charakterizují moji kresbu. Je to rozhodně jeden z nejvýraznějších rysů.

5.3 Disneyho princip

Moje touha, naanimovat film, co nejpečlivěji, aby působila co nejživěji, vyústila v neuvědomělé užití jednoho ze dvanácti principů animace, který popsali disneyovští animátoři Ollie Johnston a Frank Thomas ve své knize *The Illusion of Life*^[9]. Tento princip je přetlumočen pro české čtenáře přetlumočen v *Úvodu do estetiky*^[10] Jiřího Kubíčka. A tím bylo princip *doplňkové akce* (secondary action).

Doplňková akce podporuje sdělení akce primární a tím podporuje onu *iluzi života*. V Dobrou je tato moje snaha patrná především od chvíle, kdy se chlapec dostane do sestřina snu. Jde ve většině případů o pohyb vlasů hlavního hrdiny, který doznívá po otočení hlavy, či jejich třepotání ve vzduchu. Obecně jsem se řídil podvědomě všemi dvanácti principy od začátku, avšak doufám, že užití osmého pravidla posílilo u diváka pocit ztotožnění se s postavou chlapce, skrze kterou je příběh vyprávěn.

5.4 Obrysová linka

Většina animátorů se obejde s kratšími tahy, které, lze udělat tak, že nejsou patrné. Zvláště v případě animace, kde má divák na „prohlédnutí si“ jednoho snímku zlomek vteřiny. Nejde tedy o animaci linky, ale v podstatě jde o animování hmoty, která má jistou váhu, stejně jako ve skutečnosti, jak připomíná Richard Williams ve své knize *The Animator's Survival Kit*^[11].

Ale moje kreslířské schopnosti jsou hlavní předpoklad, o který jsem při animování vždycky mohl opřít a dodával mi jistotu. A tak jsem se co nejpřesnější obrysové linky pokusil přenést také do jednotlivých fází mého bakalářského filmu. I když to pět byla komplikovanější cesta. Na výsledku to možná není tak patrné a v některých pasážích jsem onu linku „na první dobrou“ opustil a to většinou při opravách problematických pasáží, kdy jsem ladil už jenom malé detaily, které na sebe měli doléhat a správně reagovat.

Tento proces byl tedy spíše mechanický a nevyžadoval náročnější kreativní postupy a zamýšlení se, jako předchozí fáze animování. Pouze v případě, kdy byla animace nahozena více zhruba, bylo třeba dočistit a dát formu animované hmotě, aby jednotlivé prvky (prsty apod.) nelétaly a neměnily pozici a velikost.



Obr. 7 Konturování obrysové linky

5.5 Kamarád Cintiq

K co nejhladší lince mi dopomohla práce na obrazovkovém tabletu (nebo také Interaktivní pen displej/interaktivní tablet/LCD tablet), který přenáší linky kreslené perem přímo na displej do softwaru, ve kterém animátor pracuje. (V našem případě *TVP* či *PS*) Všechno tedy vychází z tradiční formy a displej supluje kreslení tužkou po papíře.

Pracoval jsem většinu času na školním tabletu *Cintiq 21UX*, který až je modelem starším než *Cintiq 22HD*, kterým naše animační třída za dveřmi číslo 152 také disponuje. Má, dle

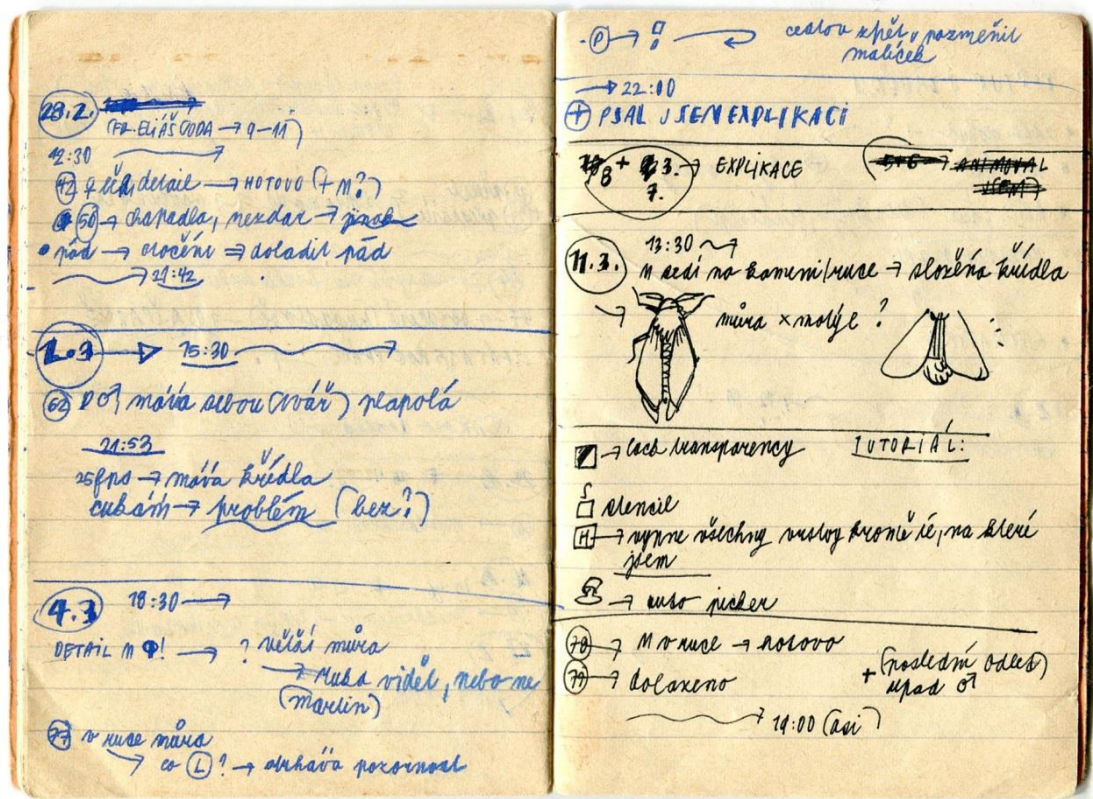
mého vkusu, pro práci vhodnější displej o poměru stran 4:3. Novější typ je postižen širokoúhlým trendem současnosti, který je u monitoru učeného ke koukání, pochopitelným a snad i nezbytným avšak u monitoru určenému k práci v programu operujícím na časové ose, poměrně nešťastný. Program *TVP*, před kterým jsem strávil většinu času práce na bakalářském filmu, má jednotlivé pracovní prvky rozestaveny následujícím způsobem: Dolní prostor zabírá časová osa, kde jsou vidět jednotlivé snímky videa/animace. Animátor je nucen svoji práci a orientaci v čase neustále kontrolovat, protože je až příliš snadné se mezi stovkami a tisíci snímků, nesoucí fáze pohybu a střípky kouzla, kterému říkáme film, ztratit. Širokoúhlý displej tak ukusuje z pracovní plochy, do které animátor kreslí znatelný pruh v dolní části. Což může, při působit potíže, kdy nám časová osa tlačí ze spodu na samotné obrázky z filmu. Je totiž výhodné a zjistil jsem, že pro mé potřeby zcela nezbytné, kreslit při zobrazení obrazu nejméně 1:1. Nejenom *TVP*, ale i programy jako je *PS linku*, pokud není vyvedena v poměru 1:1, ztrácí svou kvalitu a často bývá roztřesená, neboť i když se nám může zdát v padesátiprocentním oddálení rovná, při přiblížení a bližším prozkoumání se odhalí nepřesnosti, které se dají eliminovat tahy dělanými přímo v plných rozměrech filmu. V mém případě jsem se držel zadání a pracoval s rozlišením HD, tedy 1280x720px. Mohl jsem zvolit lépe vypadající FullHD rozlišení (1920x1080px), ve kterém jsem ovšem nikdy předtím nepracoval a pro potřeby animovaného filmu, kde při užití mého výtvarna (obrysové linky), by nebyl výsledný efekt o tolik lepší, oku lahodící. Ale především jsem měl obavu o plynulost práce s větším a tedy náročnějším projektem filmu na mém přenosném počítači, který mě doprovází už od prvního ročníku studia. Není to tedy svěží mladík, i když zdravím mu stále slouží. A z důvodu nedostatku zkušeností, jsem nebyl schopen odhadnout, zda-li by velké množství snímků v plném rozlišení nezpomalilo jeho výkon. Nic práci nenazlobí a neznechutí tak, jako pomalá odezva. Je třeba si zachovat klidnou mysl a síly si šetřit na pozdější, závažnější zádrhele.

5.6 Natáčecí deník

Po téměř celou dobu natáčení jsem si zapisoval průběh práce a postřehy z animování do natáčecího deníku. Šlo o malý notýsek (nakonec dva) formátu A6, kam jsem si v ideálním případě zaznamenal čas začátku práce, záběr, nebo úkol, na kterém jsem zrovna pracoval a popřípadě nápady na opravy, které je třeba provést. Cokoliv mě napadlo a přišlo mi hodné

zaznamenání. Pro příklad jsem si sem také zaznamenával postřehy z konzultací, jako „rozvolnit tempo, překročení osy – přetočit orientaci záběru apod.“

Pro příští natáčení si ale stanovím nějaký připravenější systém, ve kterém bude jednodušší zpětné dohledávání konkrétní informace a poznámky, které jsem si během práce zaznamenal. Možná použití stále stejných barev pro konkrétní údaje, či předpřipravení stránky na škatulky či sloupce s kolonkami jako „číslo záběru, datum, poznámka,“ apod. Avšak natáčecí deník v jakékoliv podobě je neodmyslitelným pomocníkem animátora a často zaskakuje za jeho zapomnětlivou hlavu.



Obr. 8 Poznámky z průběhu natáčení

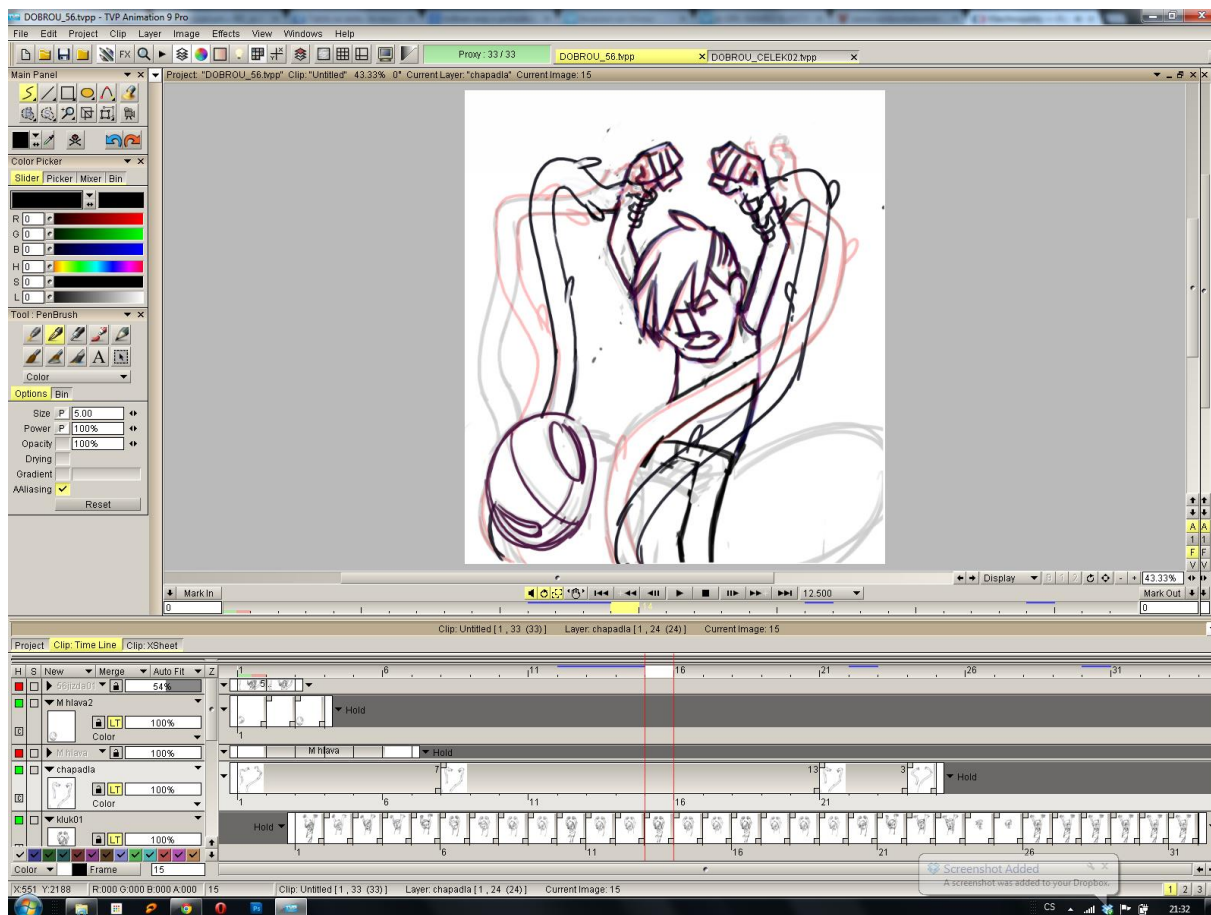
6 POSTPRODUKCE

6.1 After pomoc

Některé záběry, nebylo jich mnoho, si vyžádaly pomoc dalšího programu, který se dá využívat pro animaci, avšak povětšinou jiného typu než je animace kreslená, program *Adobe After Effects* (dále *AE*). Tento program je jedním z nejschopnějších a nejužitečnějších programů s širokým rozptylem využití. Především postprodukčního charakteru. V mém případě jsem v pár případech *AE* animoval a simuloval pohyb kamery, konkrétně jízdy a trás. Program *TVP* je totiž pro animaci samotné kamery velice neobratný, až téměř nepoužitelný. (Přesto jsem se pokusil v některých záběrech simulovat pohyb kamery ručně.) Minimálně orientace a použití *AE* je uživatelsky mnohem příjemnější avšak pohyb, který produkuje, má striktně mechanický, příliš přesný pohyb.

Při tvorbě záběru s jízdou kamery je třeba vše dobře naplánovat, chce to také dávku představivosti, kterou ovšem každý animátor více jak přetéká a tak se netřeba bát. Představil jsem si v duchu každý záběr a pohyb kamery, který by se mi hodil. Z takovéto úvahy jsem dokázal odhadnout, jakou plochu obrazu budu potřebovat. Záběr jsem si naanimoval ve větším formátu, nad kterým jsem virtuálně jezdil „kamerou“. Důležité je mít záběr ve větším rozlišení také při nájezdech kamery.

Jako příklad může posloužit záběr v úvodu filmu, kde se naše pozornost přesouvá od sousta, které vypadlo holčičce na ubrus na její nespokojený výraz. Vzdálenost od sousta po oči byla moc velká a nevešla se mi celá do jednoho záběru a nedokázal jsem odhadnout celkovou vzdálenost sousta-tváře. Kdybych nějaký odhad měl a věřil mu, mohl bych celý pohyb kamery naanimovat přímo v *TVP*, ale protože jsem chtěl vynakládat sílu na jiné, mnohem komplikovanější záběry, pomohl jsem si *AE*.



Obr. 9 Záběr předpřipravený v programu TVP pro pohyb kamery

Takovéto animování připomíná charakterem klasickou techniku papírkové animace, která je ovšem přenesena do digitálního prostředí. Ve výsledku to vypadalo tak, že jsem viděl celou naanimovanou a nakreslenou holčičku i se svým talířem před sebou. Tuto sekvenci jsem importoval do *AE*, poté „natáhl“ do pracovní plochy, kde máme rozměry výsledného videa (HD) a obrazovou sekvencí jakéhokoliv rozměru můžeme hýbat „pod ní“. Po nasimulování efektu jízdy sekvenci opět vyexportujeme jako sekvenci obrázků a vše co bylo mimo výřez kamery, mizí a nám zůstává hotový záběr.

6.2 Pomalu končíme

Ve chvíli, kdy jsem měl naanimované, vykonturované a v *AE* vyladěné záběry všechny záběry, které jsem si na začátku rozvrhl v obrázkovém scénáři, přišla chvíle vyrenderování všech záběrů v konečné kvalitě a poskytnutí neotesaného materiálu k další profesi, bez jejichž pomoci bych se neobešel.

6.2.1 Stříhání

Můj původní záměr, byl mít vše rozvržené a promyšlené tak, aby stříhačův úkol nebyl kreativní, ale spíše jenom kosmetický. Tím nechci zlehčovat roli stříhače, ale chtěl jsem se pečlivou přípravou vyvarovat vystřížení již hotových naanimovaných záběrů, které animátor prožívá mnohem intenzivněji než režisér filmů hraných. Materiál mi stříhal Filip Veselý, který se svým doposud nepoznamenaným okem přinesl čerstvý vhled a dal filmu tempo a rytmus, které se mi samo od sebe vybudovat nepovedlo.

6.2.2 Hudba, zvuk

Své představy dominantního hudebního doprovodu, který by mohl v některých okamžicích přebrat dokonce funkci ruchů, jsem se vzdal. Takováto představa byla dosti mlhavá a nebyla podložena žádnou osobní zkušeností, ale spíše doznívajícími pocity, které ve mně doznívali jako pozůstatek kreativní fáze podpořené hudebním doprovodem. Po konzultacích jsem uznal, že taková představa by se hodila spíše do pocitového, lyrického díla, kterému se můj film ani zdaleka neblížil. O hudbu a zvuk se postaral zvukař Pavel Vrtěl.

ZÁVĚR

Jsem rád, že jsem tímto očištným procesem, kterým výroba mého bakalářského filmu byla, prošel, ale stejně tak jsem rád, že je již za mnou. Celé natáčení, pro mě bylo nejintenzivnější škola prací, jako jsem kdy zažil. Během práce na filmu jsem poznal kouzlo samostudia a na internetu volně dostupných naučných tutoriálů, které mi pomohli poznat a naučit se efektivněji využívat software, který jsem do té doby používal, ale doopravdy neznal. Přesvědčil jsem se, že poučky, kterým jsem se dříve vyhýbal, není dobré opomíjet a není dobré se stavět na vlastní hlavu, ze které stejně nakonec spadnete a dáte za pravdu zkušenějším, kterým jste na začátku chtěli dokázat, že pravdu nemají.

Utvrdil jsem se v tom, že vyprávět vlastní příběh je obtížné, ale s dávkou trpělivosti a neoblomnosti, naučitelné. A tak Dobrou беру za prozatím nejvýznamnější metu, které jsem v této oblasti dosáhl a současně jako motivaci k práci další, protože jsem při práci a *Dobrou* dokázal pozorovat významný osobní rozvoj a posun, který u jednodušších a časově méně náročných projektů není tak dobře patrný.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, s. 26-34. ISBN 9788087067659.
- [2] SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c2005, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9.
- [3] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, s. 9. ISBN 978-80-7331-252-7.
- [4] FREUD, Sigmund. *Výklad snů*. Vyd. 2., upr. Překlad Ota Friedmann. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1994, 395 s. ISBN 80-901-9160-6.
- [5] MURAKAMI, Haruki. *Konec světa*. Vyd. 1. Překlad Tomáš Jurkovič. V Praze: Odeon, 2008, 506 s. Světová knihovna (Odeon), sv. 74. ISBN 978-802-0712-875.
- [6] OATLEY, Chris a Lora INNES. [online]. [cit. 2014-05-13]. Dostupné z: <http://paperwingspodcast.com/pwp-002-ten-steps-to-a-winning-animation-pitch/>
- [7] BUZKOVÁ, Kateřina. *Pitching: Jak se na něj správně připravit?* [prezentace]. 2013. vyd.
- [8] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001, s. 57-60. ISBN 0571212689.
- [9] THOMAS, Frank, Ollie JOHNSTON a Frank THOMAS. *The illusion of life: Disney animation*. 1st Hyperion ed. New York: Hyperion, 1995, s. 63. ISBN 0786860707.
- [10] KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004, s. 83. ISBN 8073310198.
- [11] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001, s. 34. ISBN 0571212689.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

TVP TVPaint

AE Adobe After Effects.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Psychonaut Raz, Dostupné z:

<http://www.rockpapershotgun.com/images/12/feb/ps/ps27.jpg>

Obr. 2 První návrhy ústřední dvojice

Obr. 3 Finální návrhy sourozenců

Obr. 4 Hledání měry

Obr. 5 Vývoj můřiných končetin

Obr. 6 Veselá příhoda z natáčení

Obr. 7 Konturování obrysové linky

Obr. 8 Poznámky z průběhu natáčení

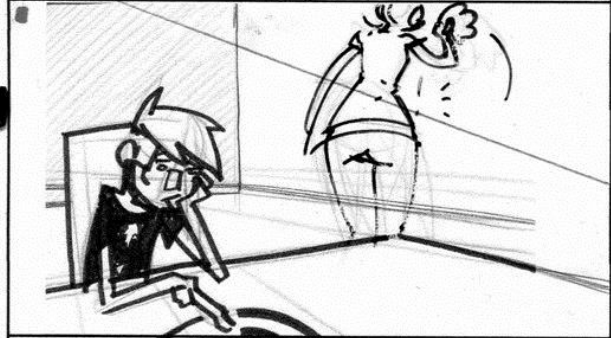
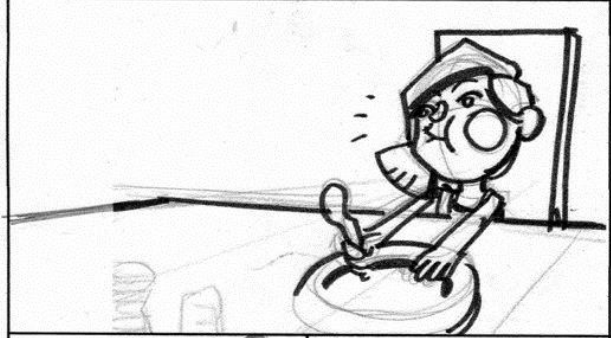

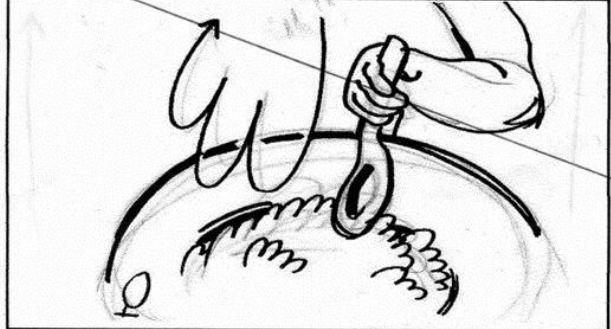
Obr. 9 Záběr předpřipravený v programu TVP pro pohyb kamery

STORYBOARD

→ FMK uráží

č.z.: ②	1	čas:	akce: → ♀ pokupuje veselé nohama
č.z.: ①	2	čas: <i>anim. film</i>	akce: → ♂ poklepává smuděně
č.z.: ④	3	čas: <i>trabody</i>	akce: → "pf, mada"
č.z.: ⑤	4	čas:	akce: → "vesel." "leafe (přezvychuje)"

The storyboard consists of four panels. Panel 1 shows a woman's legs in high heels with arrows indicating movement. Panel 2 shows a man's feet with sound effects 'Mz' and 'p'. Panel 3 is a close-up of a man's face with a diagonal line through it. Panel 4 is a close-up of a woman's face with a diagonal line through it.


<p>č.z.: 5 čas:</p> 	<p>akce:</p> <ul style="list-style-type: none"> → kluk se šlouchá v jídlu → maminka v pozadí uhlízí (užívá)
<p>č.z.: 6 čas:</p> 	<p>akce:</p> <ul style="list-style-type: none"> → ♀ ji (koupil do salátu?) → NE na ♂
<p>č.z.: 7 čas:</p> 	<p>akce:</p> <ul style="list-style-type: none"> (ušší) → bradina → ♂ kouká na ♀ → ♂ ušklebne se (hah!) (doval mápou)
<p>č.z.: 8 čas:</p> 	<p>akce:</p> <ul style="list-style-type: none"> → ♀ máma máma

č.z.: 8	čas:	akce: → sousto do kof
		
č.z.: 6 9	čas:	akce: → kopce
		
č.z.:	čas:	akce: → vyrazi sousto z na sil
		
č.z.: 7 10	čas:	akce: → nepriadek na ubruce (i. kuzda) → POHYB KAMERY
		

pocet mubavovrat na jidla (violet pod obrazem)

▷ 11+12 → 1 xátě? + 9

č.z.: 7 čas: akce:




→ ♀ je smutná (zamračí se)
→ koukne na mámu
☹ → ☹

č.z.: 3 čas: akce:



→ maminka rovine neporadek
už, oškeď sa saliv
→ myslí, že ♀ je vináča

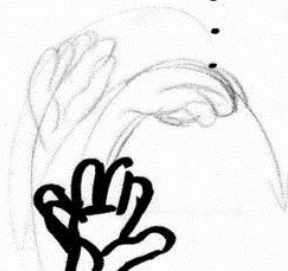
č.z.: 2 4 čas: akce:





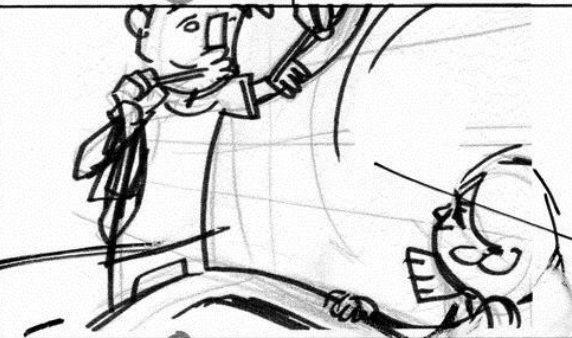

→ ♂ se baví
→ máma bere saliv (klidně)
→ :: ↕ :: !! (nepředu)

ukončil gesto
("já")

č.z.: 11 čas: akce:



→ kapy a hora?
→ ♀ chňape (po kaudáčku)

č.z.: 12 14	čas:	akce:
		<p>→ ♂ si čistí ruce</p> <p>→ ♀ chlope, no chvíli přelane, namočí se na ♂</p>
č.z.: 12 14	čas:	akce:
		<p>→ ♀ se ozvě po ♂</p> <p>→ ♂ uhře</p>
č.z.: 13 15	čas:	akce:
		<p>→ ♂ položí zavazádek, odchází</p> <p><u>1 ENOM ♂</u></p>
č.z.: 14 16	čas:	akce:
		<p>→ ♀ se muací, sledují pohledem ♂</p> <p>(2. kvída)</p>

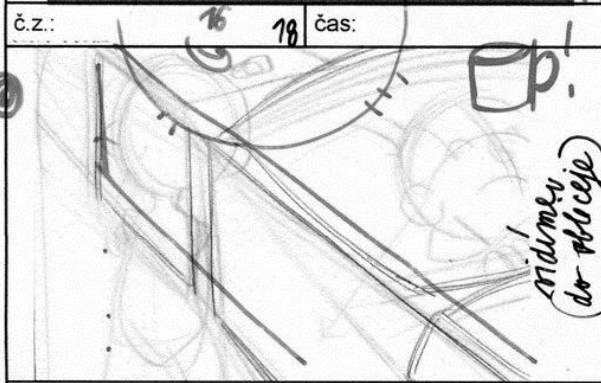
1: ① mluva ② mluva ③ mluva ④ bvm ⑤ rozjeden ⑥ mluva



č.z.: 75 čas: 77

akce:
 → pohled přes okno, na náměstí
 "slyším mluvu"
 → otevření dveří, maminka
 rozsvítila, dělá mloupi
 → ♂ & ♀ šouchnu
 (mloupi) z křivka

NE MUS
 8/7



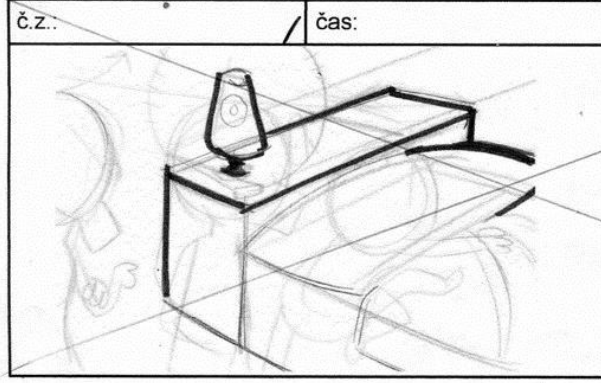
č.z.: 76 čas: 78

akce:
 → ♀ přede k posteli, rozsvítí
 si lampičku
 (musí dle scénáře)



č.z.: 77 čas: 79

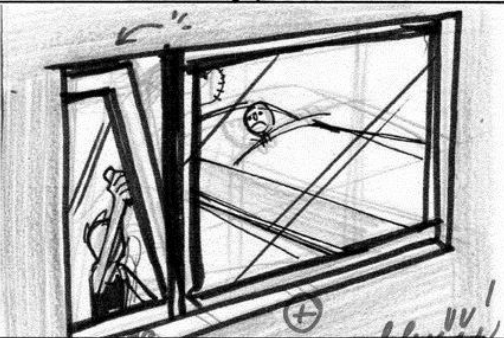
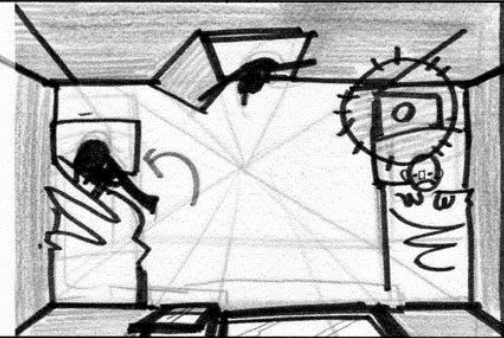
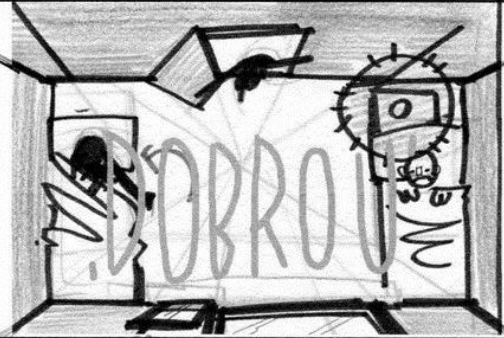

akce:
 → ♂ jde do baru
 → koupá no ♀
 → vyraz: no se mi to povedlo
 77.1 → projde
 77.2. → do pokoje




č.z.: / čas:

akce:
 → ♀ ...
 → ! ... předmět (soška?)
 u lampičky

→ vcelku, ? scénář

č.z.: 18 21 čas:		akce: → otevření okna (♂ přijde, ověř, končí na ♀) → ♀ mluví do řady činu do perli
č.z.: 19 21 čas:		akce: → mámo nakupuje, zhasne → ♂ alchám
č.z.: 20 21 čas:		akce: , DOBRU'
č.z.: 21 21 čas:		akce:

č.z.: ~~21~~ 22 čas:




akce: → přechod na stylizovaný záber (čb)

č.z.: ~~21~~ 22 čas:



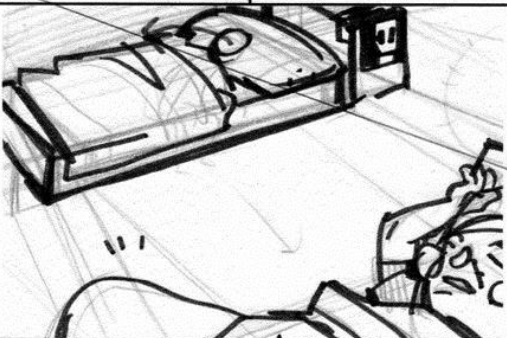
akce: → obnos → "roslup" mýry do pokoje (z lampičce)

č.z.: ~~21~~ ~~22~~ 23 čas:






akce: → černo, lma, spánek
→ kouk: "DUCH"!


č.z.: 23 čas:



akce: rozl míračka → probouzení
→ blub se rovedd (sedá si) na posteli

č.z.: 24	čas:	akce:
		<p>→ O se posadí, koukne k ž</p> <p>(jak malovala - rozepart)</p>
č.z.: 25	čas:	akce:
		<p>→ rozbitý předmět na pemi</p> <p>? POHYB KAMERY</p>
č.z.: 26	čas:	akce:
		<p>→ ž. neklidně oříci</p> <p>→ uká rukama, převahuje se</p> <p>(20 → 22)</p>
č.z.: 24	čas:	akce:
		<p>→ kouká na ž, vglasa protele, jde k ž</p>

(29 + 29) → v kuse

<p>č.z.: 26 čas:</p> 	<p>akce: ♀ se převaluje</p>
<p>č.z.: 26 čas:</p> 	<p>akce: → ♂ přijde</p>
<p>č.z.: 27 čas:</p> 	<p>akce: → ♂ se opě sleduje, přemýšlí jak jí pomoci</p>
<p>č.z.: 27 čas:</p> 	<p>akce: → 1. pokus ~ "PST"</p>

č.z.: 22, 27	čas:	akce:
		→ uklidnit rotykem (pohlazením?)

→ oči?

č.z.: 22, 27	čas:	akce:
		→ 1. lehké projevení emoce (soutěži)

č.z.: 28	čas:	akce:
		→ ♂ si fleká, běhá, žije ♀


č.z.: 24, 25	čas:	akce:
		→ ♂ chytá ji za ruku


→ 32 + 33 → 1. náleu (divný příběh?)


<p>č.z.: (25) 24 čas:</p> 	<p>akce: → pohlád na ž → oči mu usíňají ~...</p>
<p>č.z.: (26) 30 čas:</p> 	<p>akce: →! probuzení se ve onu (na předkrovní → dozadu)</p>
<p>č.z.: (27) 31 čas:</p> 	<p>akce: → „kde to jsem?“ →</p>
<p>č.z.: 31 čas:</p> 	<p>akce: → rozhlíží se ve L</p>

32 → krajina

31 (3) → malbu, 1 ráček


č.z.: 31	čas:	akce:
		→ do P ? • 33 → krajina





č.z.: 28 34	čas:	akce:
		→ obry přelétnou přes myšičku 1 → 2x ↗ ↘ → ♂ přijde, rozhrne krovíška

č.z.: 24 35	čas:	akce:
		→ ♀ kouká nahoru, křičí se

č.z.: 30 36	čas:	akce:
		akce: 36 → ♂ mává 37 → ♀ vidí 38 → ♂ monologem! 39 → ♀ lek, ochotná se (→ 1 ráček) (→ podobný ráček)

č.z.: 31 34 čas:		akce: → vidí ♂ jako obludu → ochrovná se → káčí se do aliny
č.z.: 32 40 čas:		akce: → alina se rozvíšuje → hluboký pohledně rozšíření
č.z.: 33 41 čas:		akce: → přelétá mýra (M.) → nakalí celou oblohu
č.z.: 34 42 čas:		akce: → M. dosedne na kámen → ♀ couvne → ♂ bouká (někdy)

č.z.: (36) 43	čas:	akce:
		→ M. pohledná oči
č.z.: 36 43	čas:	akce:
		(BU!)
č.z.: 36 44	čas:	akce:
		→ ž se lekne oči se
č.z.: (36) 44	čas:	akce:
		→ a mchá

č.z.: 37 45 čas:		akce:
?		<p>→ M. se vydaří za ní <u>MUSÍ BÝT</u></p>
č.z.: 38 46 čas:		akce:
1		<p>→ vše sleduji</p>
č.z.: 39 47 čas:		akce:
2		<p>→ Kromička</p>
č.z.: 41 48 čas:		akce:
4		<p>→ Kromička na ▷</p>

→ melba? (55 → ↑ rozlišení, 57 → křik)

3

č.z.: (40) 49	čas:	akce:
		<p>→ ni sleduj komičku</p>

5
→







č.z.: (42) 50	čas:	akce:



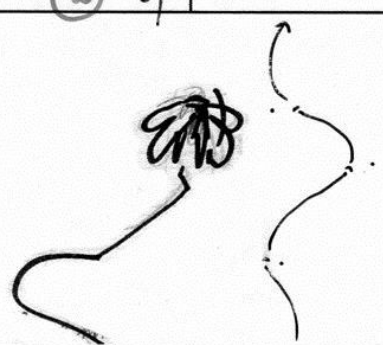
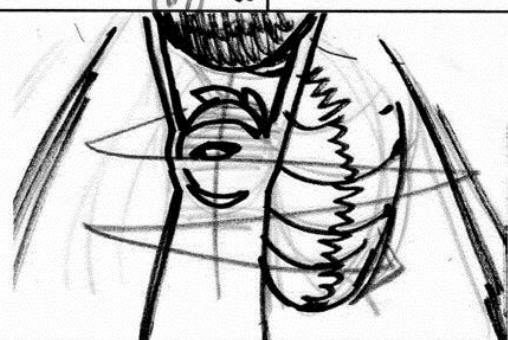
6
?

č.z.: 51	čas:	akce:
č.z.:	čas:	akce:

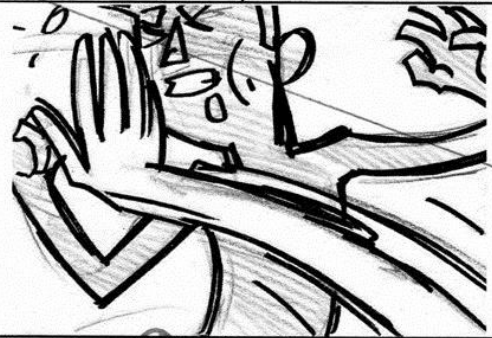

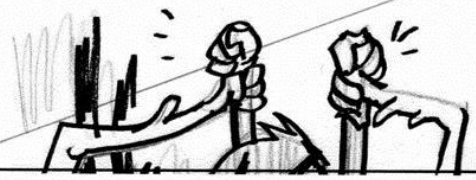
č.z.: 43 52	čas:	akce:
		<p>♀ se ohlévá, nabopne</p>
č.z.: 44 53	čas:	akce:
		<p>→ ♀ opadne, poci' se náv se blízí</p>
č.z.:	čas:	akce:
		<p>→ M. nacne, klusá!</p>
č.z.:	čas:	akce:
		







č.z.: (45) 54	čas:	akce:
		
č.z.: (46) 55	čas:	akce:
		<p>→ se maximalizuje → přiskročí → skáče proti M.</p> <p>(přes 60)</p>
č.z.:	čas:	akce:
		<p>→ M. je překvapena ucelne, oř jí chytne pod křídlem (přopadne jí)</p>
č.z.: (47) 56	čas:	akce:
		 <p>OSA!</p>





č.z.: (48) 57	čas:	akce:
	<p>→ M. se o p. baví</p>	
č.z.: (49) 58	čas:	akce:
	<p>→ ž. vše pozoruje ZMĚNA? → ž. se rozhodá, <u>leká</u> do kdek je napouká vše změně starým M (maonulí křídly) → (24.2.)</p>	
č.z.: (50) 59	čas:	akce:
		
č.z.: (51) 60	čas:	akce:
		

<p>č.z.:</p> <p>?</p>	<p>čas:</p> 	<p>akce:</p> <p>→ v kóme 60)</p>
<p>č.z.:</p> <p>?</p>	<p>čas:</p>  <p>šplhá nahoru</p>	<p>akce:</p>
<p>č.z.:</p> <p>52 61</p>	<p>čas:</p> 	<p>akce:</p> <p>→ šplhá nahoru na křídla M.</p>
<p>č.z.:</p> <p>53 62</p>	<p>čas:</p> 	<p>akce:</p> <p>→ M. vzkřívá kuce □ kuce M → přelocění „malá máma“ + cuk - šib → karálek (idem) !! → propojení</p>





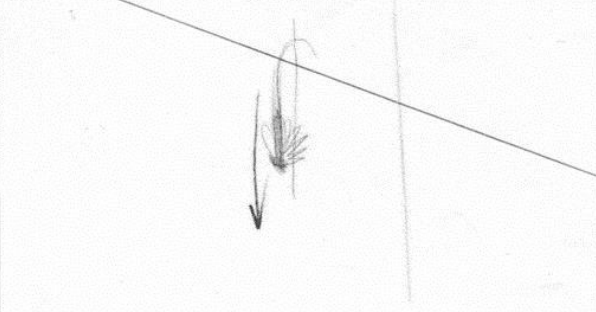
<p>č.z.: 63 čas:</p> 	<p>čas:</p>	<p>akce: facha??!</p>
<p>č.z.: (54) 64 čas:</p> 	<p>čas:</p>	<p>akce: → dlyme jej aa kuce M → 0?</p>
<p>č.z.: (66) 65 čas:</p> 	<p>čas:</p>	<p>akce: → kuce vyřabme nahoru</p>
<p>č.z.:</p> 	<p>čas:</p>	<p>akce:</p>

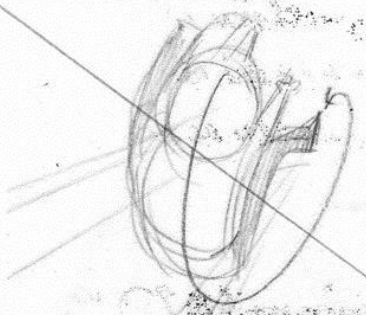

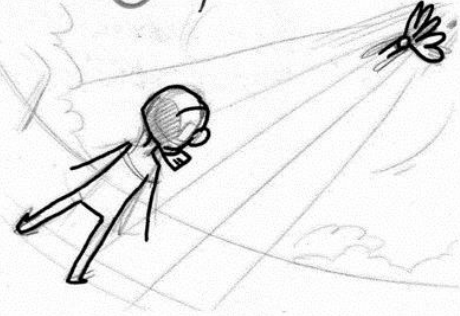

č.z.: 66	čas:	akce:
		
č.z.: 66	čas:	akce:
		
č.z.: 67	čas:	akce:
		<p>→ Propozice</p>
č.z.: 68	čas:	akce:
		<p>M. ... ↳ jako souze nebo nepředstí?</p>

?

č.z.:	čas:	akce:
?		<p>o mlá</p>
č.z.:	čas:	akce:
?	<p>(59) 69</p> 	<p>o se chytá</p>
č.z.:	čas:	akce:
?	<p>(60) 70</p> 	<p>→ <u>chytá</u></p>
č.z.:	čas:	akce:
		

<p>č.z.: 71 čas:</p> 	<p>akce:</p>
<p>č.z.: 72 čas:</p> 	<p>akce:</p> <p>→ karéná pusa olemně oči → ZACHLENÍ → → karění oči slají v tváři</p>
<p>č.z.: 73 čas:</p> 	<p>akce:</p> <p>"HA!" →</p>
<p>č.z.: 74 čas:</p> 	<p>akce:</p> <p>→ ? pohyb kamery (předa o m.)? ? (nes kamery? → pohled ♀)</p>

č.z.: 70	čas:	akce:
		<p>→ dochození sly klepaní se rukou (pomalu se povíká)</p> <p>(vzájemně 3. 5?) na 1 nářek</p>
č.z.:	čas:	akce:
		
č.z.: 66 45	čas:	akce:
		<p>→ klub, se mění, když M. změní směr, odleha nahoru</p> 
č.z.: 76	čas:	akce:
		

č.z.:	čas:	akce:
		
č.z.:	čas:	akce:
		
č.z.: 66 77	čas:	akce:
		
č.z.: 72 78	čas:	akce: 7 mi -> „šipka“
		

č.z.: 67 70 čas: akce:

→ se usměje
(kam se najde na něj?)
→ oba se přiblíží

č.z.: 6 čas: akce:

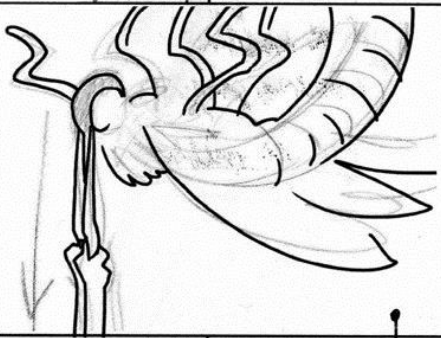
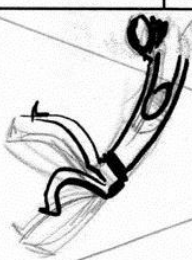
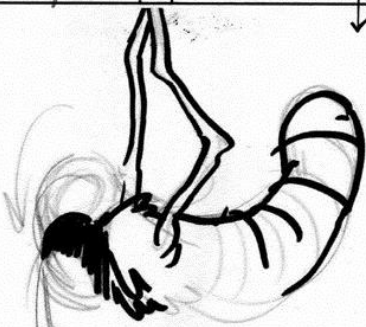

→ ? rychlý pád (nic konkrétního)

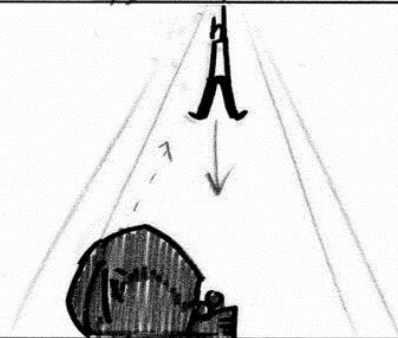
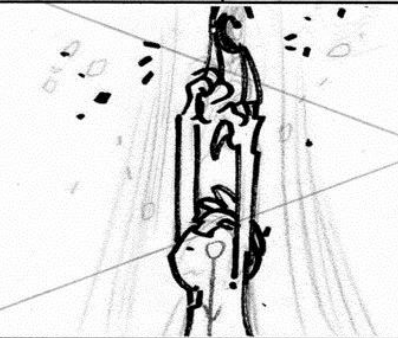


č.z.: 70 80 čas: akce: 0

mg'ance? show 1. osoba


č.z.: 81 84 čas: akce:


??
→ n. dávkou (= velmi málo) měrné dávky?


č.z.: 72 81 čas:	akce:
	
č.z.: čas:	akce:
	<p>→ míra a máx, ale srovná sila → zmenšuje se</p> <p>→ poznat má se zmenšuje je 8</p>
č.z.: 72 81 čas:	akce:
	(1 náhled)
č.z.: 72 81 čas:	akce:
	


č.z.: 73 82	čas:	akce:
		
č.z.:	čas:	akce:
<p>?</p>		
č.z.: 74 83	čas:	akce:
		
č.z.: 74 83	čas:	akce:
		

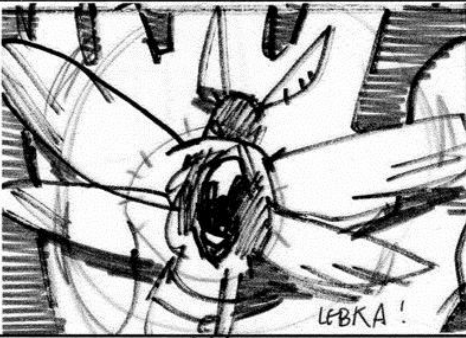



→ upřimě označeno M.

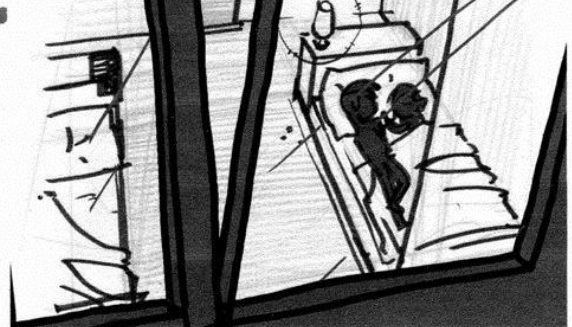
č.z.: 74 83	čas:	akce: 3 → dokotivmeli se a koudnese
		! ▶ kamera sleduje <u>plnou deň!</u>

č.z.: 75 84	čas:	akce:
		→ 77 koudne pohled

č.z.: 78 85	čas:	akce: <i>uukne</i> → <i>rebuu odvrata</i>
		→ 77 koudba do elane

č.z.: 99 86	čas:	akce:
		

č.z.: 79 87	čas:	akce:
		<p>→ m. nahybe křídly</p>
č.z.: 79 88	čas:	akce:
		<p>→ m. vyletne, odleti</p>
č.z.: 80 89	čas:	akce:
		
č.z.: 81 90	čas:	akce:
		

č.z.: 82 90	čas:	akce:
		<p>⊕ 92</p> <p>⊕  lampa!</p>
č.z.: 83 91	čas:	akce:
		
č.z.: 89 91	čas:	akce:
		<p>→ mura oděšá</p>
č.z.:	čas:	akce:
<p>⊕ <u>TITULKY</u></p> <p>108+1.</p>		