

Animovaný film Můrolapové

**Dokumentace přípravy a realizace
diplomové práce a rešerše**

BcA. Iva Beranová

Diplomová práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Iva Beranová**
Osobní číslo: **K13360**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**
2. praktická část: Můrolapové – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského 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, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 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 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

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, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (format 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, 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 diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4

ANIMA MUNDI; WIEDEMANN, Julius (editor). Animation Now! Köln Taschen 2004. 352 s. ISBN 3-8228-2588-3


WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Faber and Faber, 2001. ISBN ISBN 0-5712-0228-4

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2014**
Termín odevzdání diplomové práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. Mgr. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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 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 13. 4. 2015

IVA BERANOVÁ 
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 nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, 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 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). 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 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část mé diplomové práce pojednává o vzniku a výrobě krátkého animovaného snímku Můrolapové. Tento proces zahrnuje tvorbu výtvarných návrhů, literárního a obrázkového scénáře, animatiku a poté realizační část animace a postprodukce. Dále jsou rozvedeny námět, inspirační zdroje a rešerše, které vedly k výběru témat, které film zpracovává.

Příloha obsahuje výtvarné návrhy, celý technický scénář a ukázky pozadí.

Klíčová slova: Můrolapové, noční můra, sen, boj, ochránci

ABSTRACT

The theoretical part of my diploma work describes the production of a short animated movie Nightmare Catchers. This process includes original drafts and sketches, making of script, storyboard and animatic, and later the realization of animation and postproduction. It also speaks of the inspiration and research, which lead to theme choices appearing in the film.

The annex contains drafts and sketches, the whole storyboard and examples from the backgrounds.

Keywords: Nightmare Catchers, Nightmare, Dream, Fight, Guardians

Za pomoc při psaní děkuji vedoucímu práce Lukáši Gregorovi, Mgr. Ph.D.

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

OBSAH

| | |
|--------------------------------|--|
| ÚVOD..... | 9 |
| TEORETICKÁ ČÁST..... | 10 |
| 1 NÁMĚT | 11 |
| 1.1 MŮROLAP..... | 11 |
| 1.2 NOČNÍ MŮRY | 13 |
| 1.3 PROSTŘEDÍ | ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА. |
| 2 REŠERŠE..... | 17 |
| 2.1 PSYCHOLOGIE SNU | 17 |
| 2.2 ANIMACE A SNY | 19 |
| 3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD | 22 |
| 3.1 VÝVOJ SCÉNÁŘE..... | 22 |
| 3.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ..... | 22 |
| 3.3 STORYBOARD | 24 |
| 4 ANIMATIK..... | 25 |
| PRAKTICKÁ ČÁST | 26 |
| 5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ | 27 |
| 5.1 MŮROLAP | 28 |
| 3.2.1 Králík..... | 29 |
| 3.2.1 Pták..... | 30 |
| 3.2.1 Vlci..... | 31 |
| 5.2 MŮRA | 271 |
| 5.3 POSTAVY | 273 |
| 5.4 PROSTŘEDÍ..... | ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА. 4 |
| 3.4.1 Realita | Ошибка! Закладка не определена. 5 |
| 5.4.2 Sen..... | 276 |
| 6 ANIMACE | ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА. 9 |
| 7 STŘIH..... | 41 |
| 8 ZVUK | 42 |
| ZÁVĚR | 43 |
| SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY..... | 44 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ | 45 |
| SEZNAM PŘÍLOH..... | 46 |

ÚVOD

Tato práce popisuje přípravu a vznik mého diplomového filmu. Od nejranějších náčrtů mapuje postup při výběru námětu, specifikaci témat objevujících se ve filmu a následnou literární přípravu. Rozvádí inspiraci konkrétními díly animovaného filmu a rozebírá teoretické pozadí témat příběhu. U výtvarného provedení pak objasňuje volbu jednotlivých konkrétních typů postav a prostředí. Dále se věnuje procesu výroby, který zahrnuje přípravu jakou je tvorba storyboardu a animatiku a posléze popisuje již samotnou animaci, střih a postprodukcii. Film je vytvořen za pomoci digitální animace a digitální kresby pozadí, velký důraz je kladen na výtvarno a atmosféru, kterou tvoří různé textury a struktury.

Hlavním tématem filmu je boj s noční můrou. Film představuje fiktivní bytosti - můrolapy, kteří za nás tento boj svádějí. Pokud se člověku do snu vkrade noční můra, objeví se tento ochránce, doslova vyskočí člověku ze srdce a vydá se za můrou do snu. Boj můry s můrolapem lze pak interpretovat jako metaforu, jak úspěšně zlým snům čelit. Souboj ve filmu svádí člověk sice skrz jinou bytost, ten je ale odrazem vlastní kuráže, neboť má svůj původ v lidském nitru.

Krátký snímek Můrolapové je výsledkem procesu, který uplatňuje mou práci s motivy a vyprávěním, znalostmi kresby a animace a poznatky načerpanými během mého studia.

TEORETICKÁ ČÁST

NÁMĚT

Dle Freuda jsou sny v první řadě projekcí našich přání a tužeb¹ a já nemůžu nesouhlasit, protože námět na film o snech ke mně samozřejmě přišel, jak jinak, ve snu. Období výběru a vymýšlení témat ke zpracování je pro mě vždy obtížné, nahodilé nápady a vize mi nechybí, problémem je ale vybrat jeden konkrétní námět, kterému bych se nebála věnovat tolik času a energie. Tentokrát však přišel nápad zcela nečekanou cestou. Jedna obzvlášť ošklivá noční můra mi vnukla nápad bytosti, která by lidem od zlých snů pomáhala. Tato myšlenka pro mě byla velmi zajímavá, vždyť téma snů skýtá nekonečné možnosti. Tak se tedy zrodili Můrolapové.

Můrolap

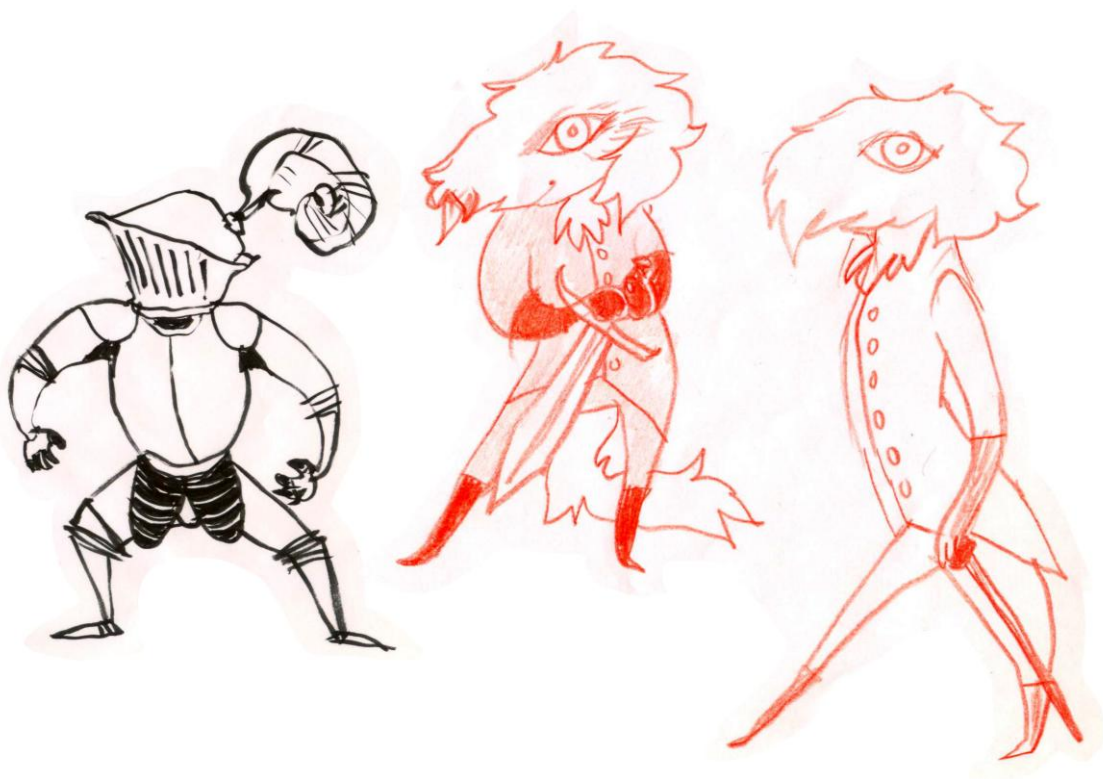
Můrolapové jsou bytosti, které žijí v každém z nás bez rozdílu věku a pohlaví. Co se pak ale liší, je jejich vzhled a někdy i počet těchto ochránců, který není nijak omezen. Úděl těchto tvorů je zahánět noční můry, které se nám vkrádají do snů. Mají bílé, zářivé, průsvitné tělo a sídlí v našich srdcích. Tento obranný štít proti zlým snům je svým způsobem metaforou kuráže a schopnosti bránit se vnějším negativním vlivům. Ačkoli to film doslova neukazuje, čerpá tato ochranná bytost svou sílu z toho dobrého, co se nám v životě děje. Toto se může například odrazit do jeho podoby. Zamilovaný člověk může mít můrolapy, kteří tvoří pár. Dítě, které se ještě nenaučilo bránit se, a je tedy poměrně zranitelné, může mít docela maličkého strážce. Jeho síla se však může prokázat v mnohočetnosti. Dítě čerpá svou radost z mnoha malých podnětů a toto po malých kouscích dávkované štěstí se promítne i do počtu jeho můrolapů. A někdo, kdo už v životě něco prožil a je vyrovnaný, bude mít jednoho silného obránce.

Ačkoli se jeden liší od druhého, mají společné aspekty. Kromě barvy je to i fakt, že všichni tito noční ochránci vycházejí z reálných zvířat. Původním plánem bylo vytvořit zcela nové bytosti, problém ale nastával v momentě, kdy se měla ukázat návaznost na

¹ FREUD, Sigmund. *Výklad snů: O snu*. V Psychoanalytickém nakl. vyd. 1. Praha: Psychoanalytické nakladatelství J. Kocourek, 1998, 711 s. ISBN 80-86123-07-3

osobu. Vzhledem k tomu, že zvířata jsou odedávna nositelé různých významů a symbolů, bylo mnohem jednodušší tuto návaznost demonstrovat na nich. Pár podivně tvarovaných bytostí by nemusel fungovat tak dobře jako vlk a vlčice, pokud jejich smyslem má být symbolizování vztahu.

Tvar i celkový charakter této bytosti prošel od prvních skic mnoha změnami. Už byl zmíněn odklon od abstraktních tvorů k reálným, ještě předtím však prošel můrolap mnohem větší změnou. V mých prvotních náčrtech existoval pouze jeden tento tvor a s lidmi, kteří snili noční můru, neměl vcelku nic společného. Byl to lovec, který proskakuje ze snu do snu a vyhledává noční můry. S nimi pak svádí boj a po vyhrané bitvě si svou trofej odnáší domů. V některých skicách měl i brnění a různé zbraně, jako meč nebo kladivo. Tento nápad jsem odsunula v momentě, kdy jsem se rozhodla poukázat na to, že se nejedná jen o jednu konkrétní situaci, ale že věčný boj nočních můr a můrolapů se děje napříč světem a týká se všech lidí. S nárůstem počtu lidských postav tedy narostl i počet a rozmanitost těchto bytostí.



Obrázek č. 1, původní náčrty můrolapa.

Noční můry

Proti ochráncům - můrolapům logicky stojí noční můry. Ačkoli ve skutečnosti je pochopitelně každá noční můra jiná a rozhodně se nejedná o tvora, ale o typ snu, bylo pro film nutné vybrat nějakého zástupce. Zvolila jsem poměrně jednoduchý návrh. Noční můra je vykreslena jako černý chlupatý tvor, který mění svůj tvar a velikost podle toho v jaké situaci se nachází. Než vklouzne do snu, je celkem malá. Vyroste teprve, když může ničit a konzumovat sny lidí. Proti zářícím ochráncům tedy stojí i ve vizuálním kontrastu, černá proti bílé, jedna proti mnoha druhům.

Můra k lidem přichází zvenku, podobně jako spousta negativních vlivů. Oproti ní přichází můrolap z nitra, ze srdce. Je to tedy naše síla versus cizí špatné působení. Ve snu pak můra ničí a devastuje vše okolo ní, prostředí se jejím působením mění a deformuje, požíváním předmětů roste. Když je velká, neobstojí však proti mrštným a rychlým tvorům, kterých se děsí. Ti ji prohánjí, dokud se zase docela nesmrskne a neuteče ze snu.

K vyhnání můry je tedy třeba odvahy a pozitivních myšlenek, jako protiváhy k jejímu ničení. S můrou se sice musí každý vypořádat sám, i když pro obraznost jsou k tomu zvoleni symboličtí ochránci.



Obrázek č. 2, původní návrhy můry.

Prostředí

Ve filmu jsou dva druhy prostředí - realita a sny. Realita si je ve všech případech podobná denní dobou, samozřejmě nocí. Místa se však liší, kvůli zdůraznění faktu, že se tento boj s noční můrou děje kdekoli a komukoli na světě. Původně se měla lišit i doba, aby se ukázalo, že tento boj se děje napříč světem i historií, ale kvůli potencionálnímu zmatení diváka jsem od tohoto nápadu upustila.

Prostor snu je jiný podle osoby, která sen sní. Před příchodem můry je sen pestrý a barevný, reflektuje osobnost a zájmy spáče. Předměty můžou odpovídat reálu, můžou být však i groteskně pokroucené a přemrštěné. Když se objeví můra, změní se i prostředí. Jejím působením se sen deformuje, můra ho požívá a přeměňuje v nepříjemný sen. Její samotná přítomnost špiní prostředí. Stejně jako sen symbolizuje osobnost člověka, který ho sní, tak i noční můra má aspekty jeho strachů a obav. Naopak přítomnost můrolapů sen navrácí do původního stavu. Prostředí se uzdravuje, zatímco zahání můru. Strach je tedy tímto poražen, vše se vrací do pořádku.

Postavy

Ve filmu se objevují celkem tři lidské postavy. Vzhledem k tomu, že samotná akce se odehrává v jejich snech, jsou poměrně pasivní a do příběhu příliš nezasahují. Dva z nich dokonce po celé trvání děje neotevrou oči. Jen jedna postava, malá dívka, na kterou je film více zaměřen, se ve scénách pohybuje. Její dějová linka je ve filmu nejvíc centralizovaná, s ní příběh začíná i končí.

Pro ilustrování toho, že boj s noční můrou prožívá opravdu každý, jsem vybrala tři poměrně různé charaktery. Největší důraz, jak už bylo zmíněno, je kladen na asi desetiletou holčičku, žijící ve městě. Snažila jsem se, aby město, pokojíček i holčička působili poměrně dost genericky. Druhým představeným člověkem je starý muž. Žije sám v malém domku obklopeném zahradou. Poslední postava je mladá žena, která přebývá ve sněhem zapadané chalupě v horách. Krom toho, že postavy ukazují, kterak se můra nevyhýbá nikomu, jsou také nositeli právě oněch aspektů, které jim a jejich ochráncům

pomáhají v boji. Starý muž je symbolem moudrosti a vyrovnanosti, tedy někdo kdo už ledacos zažil a s životem se umí vyrovnat. Mladá žena, která má u postele obrázky svého milého posiluje můrolapy z lásky a oddanosti, kterou cítí. Dítě je zase symbolem nevinnosti, bezbrannosti, nezkušenosti, ale na druhou stranu i kreativity. Původní scénář obsahoval ještě postavu malého chlapce a starší dívky, tyto dvě postavy se nakonec slily v současnou dívku, která diváka příběhem provází.

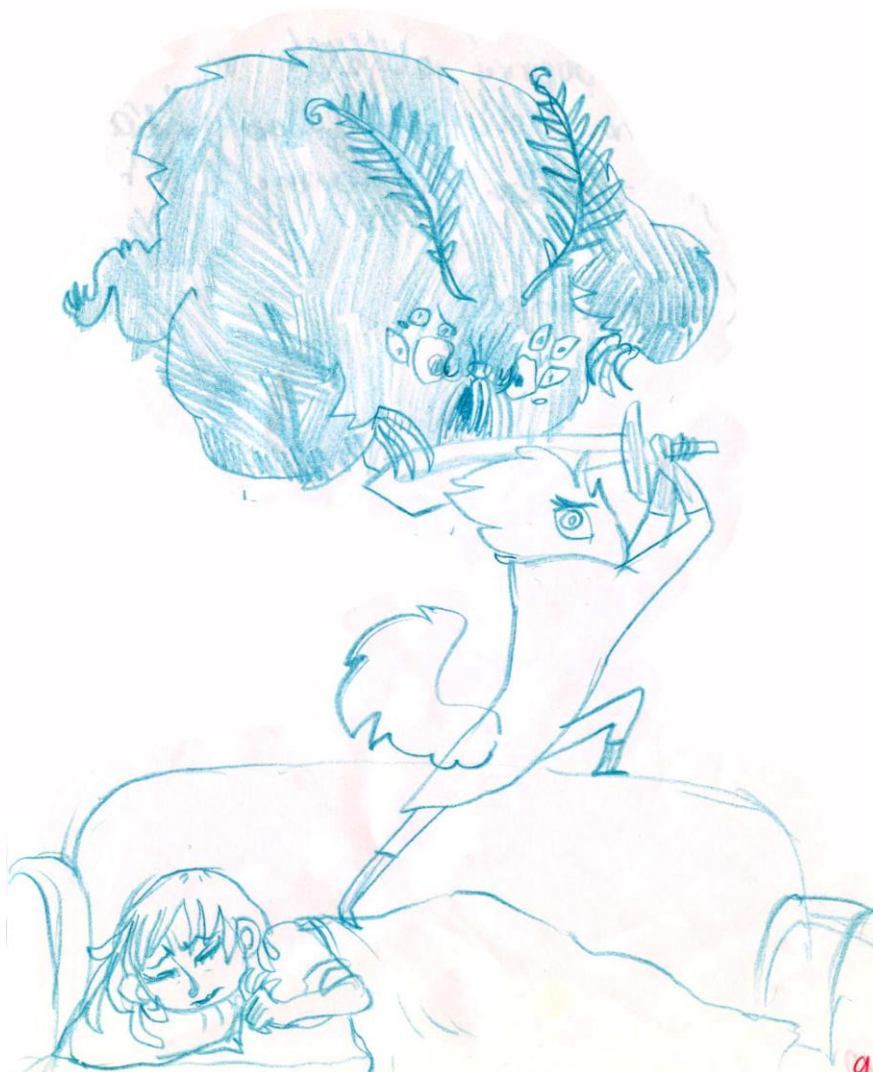


Obrázek č. 3., původní náčrty postav.

Věčný konflikt

Jak už bylo zmíněno výše, i samotný přístup k boji prošel změnami. Bylo nutné jasně definovat vztah mezi můrou a můrolapem a jejich motivace. Úmysl u můry není tak zřejmý, na druhou stranu noční můra je něco, co zažívá každý člověk, tudíž příliš nepátrá po konkrétních zákeřných pohnutkách. Zdroj můry je buď nahodilý, nebo ho lze nalézt v

obavách a strachu. Můra je vykreslena jako primárně zlovlná, tedy jako jasný antagonista kladných ochránců. Na druhou stranu tvor, který sám od sebe brání spánek lidí, motivaci potřebuje. V původních zavržených návrzích, kdy byl můrolap nezávislý činitel, byla jeho motivace poněkud nezřetelná. Sice bylo evidentní, že se jedná o bojovníka, který je na boj již vybaven a můry sbírá jako trofeje, nebylo však jasné, zda to dělá, aby pomohl spáčům nebo pro vlastní prospěch. Pozdější nápad, že by ochránce byl přímo svázaný s jednotlivými postavami, byl mnohem zajímavější. Také víc korespondoval se skutečností, že s můrami se lidé musí vypořádat sami, ačkoli v mém filmu se tak děje prostřednictvím fiktivních zástupců. Můrolapové a můry nemůžou ve snu koexistovat, zářící hrdina vždy zvítězí. A i když toto ne vždy odráží realitu, může to sloužit jako návod, jak se ze zlými sny vypořádat.



Obrázek č. 4, souboj originálního můrolapa s můrou.

REŠERŠE

Sny se objevují v literatuře a filmu odedávna a jejich důležitost si lidé uvědomovali mnohem dříve. Sny jsou důležitou součástí mnoha kultur a mytologií, existují i teorie, že některé mýty mají svůj původ právě ve snech². Různé kultury přikládaly snům význam předpovědí budoucnosti a předzvěstí nebo způsobu komunikace s předky. V umění se pak snům věnuje surrealismus, který zkoumá vizuální aspekty snění a jejich vliv na deformaci prostoru a předmětů. Dnes už byla mnohá tajemství tohoto fenoménu odhalena díky vědeckému výzkumu, jedná se ale především o fyziologické projevy snění a spánku. Mnohé otázky ohledně funkce a původu snů jsou dosud nezodpovězeny, protože se jedná o oblast vědomí (či spíše nevědomí), která se jen velmi těžko mapuje.

Psychologie snu

Názory na funkci a význam snů se různí, většina však vychází z psychologické analýzy Sigmunda Freuda nebo Carla Junga. Podle Freuda jsou sny projekcí našich vědomých, častěji však skrytých, tužeb a přání. Tato přání mají svůj základ v nevědomí a jejich původ lze odvodit od zážitků z raného dětství. Podstata mnohých latentních přání pak bývá biologické povahy, zejména sexuální. Poukazuje také na to, že trauma a zkušenosti s násilím silně ovlivňují charakter snů.³ Ačkoli Jung z jeho výzkumu čerpá, v některých věcech se s Freudem rozchází. Rozvíjí Freudovu teorii o původu snů v nevědomí, jejich funkci však hledá v tom, co se sny snaží sdělit. Sny dle něj mají potenciál poukazovat na neřešené problémy nebo potlačené emoce. Zdůraznil, že zejména opakujícím se snům je nutné přikládat velkou váhu, protože jsou jakýmsi mechanismem mozku, jak upozornit na potíže, kterým se člověk během dne vyhýbá. O jaké potíže se

² MCNAMARA, PH.D., Patrick. 2012. *Myth and Dream* [online]. [cit. 2015-05-11]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/blog/dream-catcher/201202/myth-and-dream>

³ FREUD, Sigmund. *Výklad snů: O snu*. V Psychoanalytickém nakl. vyd. 1. Praha: Psychoanalytické nakladatelství J. Kocourek, 1998, 711 s. ISBN 80-86123-07-3

jedná lze také rozklíčovat podle symbolů vyskytujících se ve snu. Domníval se také, že sen není pouze samostatným jevem, naopak je součástí propojené sítě psychických a emocionálních procesů, které se dějí jak ve vědomí, tak i v nevědomí.⁴

Vědecké výzkumy snů ukázaly, že až tři čtvrtiny snů budily ve zkoumaném vzorku lidí negativní emoce. Tento fakt může být dán velmi prostě i tím, že si člověk mnohem pravděpodobněji zapamatuje nepříjemný sen. Je ale zřejmé, jak nedílnou součástí snění jsou noční můry. U dětí do pěti let se tento jev nevyskytuje téměř vůbec, u starších dětí a adolescentů je však mnohem častější než u kterékoli jiné věkové kategorie.⁵ Původ nočních můr lze vystopovat ke stresu, negativním emocím nebo tíživé životní situaci. Dle Junga i Freuda trpí nočními můrami lidé, kteří tímto způsobem znovu prožívají traumata z minulosti. Někdy bývají původci i mnohem jednodušší, může to být spaní v nepřírozené pozici, horko nebo nedostatek vzduchu.

Časté nebo opakované noční můry pak nesou následky i do denního života lidí, mají podobný účinek jako insomnie. Protože tyto sny doprovázejí opravdové psychické nemoci jako je post-traumatická porucha nebo úzkostná porucha, byly vyvinuty metody jak jim zabránit. Tuto techniku vytvořila americká psycholožka Deirdre Barret a nazvala ji “imaginative rehearsal”, což by se dalo přeložit jako imaginativní nácvik. Pacient si nejprve vybere a popíše noční můru, která ho trápí. Poté vymyslí nový sen, který také detailně popíše. Tento sen si vždy před spaním opakuje. Když se mu opět zdá noční můra, snaží se ji ignorovat a nahradit ji novým snem. Tato metoda pracuje s rozpoznáním můry během snění a jejího vědomého potlačení pomocí nové imaginace.⁶

Tento proces je velmi zajímavý, nevylučuje totiž způsob konfliktu mezi můrou a můrolapy v mém filmu. Vždyť tito zářící bojovníci jsou právě tím a ničím jiným, zkušeností, získaným a naučeným mechanismem na obranu proti zlým snům.

⁴ TISAROVÁ, Daniela. 2012. *Pojetí snu u Sigmunda Freuda a Carla Gustava Junga* [online]. Plzeň [cit. 2015-05-11]. Dostupné z: <https://otik.uk.zcu.cz/handle/11025/4846>. bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni.

⁵ ANGIER, Natalie. 2007. *In the Dreamscape of Nightmares, Clues to Why We Dream at All* [online]. [cit. 2015-05-11]. Dostupné z: <http://www.nytimes.com/2007/10/23/science/23angi.html?8dpc>

⁶ BECK, Melinda. 2010. *How to Tame Your Nightmares* [online]. [cit. 2015-05-11]. Dostupné z: <http://www.wsj.com/articles/SB10001424052748703720504575376994152084232>

Animace a sny

Neomezené tematické, prostorové a charakterové možnosti animace otevírají dveře mnohým námětům, se kterými by se hraný film mohl vypořádat jen s obtížemi nebo příliš těžkopádně. Mezi tyto náměty se řadí i sny, surrealismus a popřípadě psychedelie, neboť svou volností a nespoutaností se animace přímo vybízí k uchopení právě takovýchto témat. Animace a sny mají mimo to mnoho společného, vždyť obojí je částečně vnímáno jako únik z reality. Sny také skýtají nevyčerpatelný zdroj nápadů, protože opět stejně jako v animaci, ve snu je dovolené vše. Proto není divu, že tato témata ať už jen zčásti nebo úplně využívají mnozí režiséři.

Snům se věnuje několik celovečerních filmů. Sny pak bývají zpracovány buď jako hlavní téma, často se ale sen objevuje i jako sekvence. U některých, zejména krátkometrážních filmů, je pak trochu nesnadné určit hranici tématu mezi snem a surrealismem. Mnohé filmy oscilují právě na této hranici, jejich tematika je snová, ale na druhou stranu zde není explicitně snovost potvrzená, jako například u filmu *Mind Game* (Masaaki Yuasa, 2004). Ačkoli je snímek plný bláznivých surreálných situací, nevypovídá žádná z nich přímo o tom, zda se jedná o sny nebo představy. U krátkometrážních i u celovečerních snímků se sen objevuje často jen v sekvenci, do které plynule nebo prudce přechází. Například v krátkém filmu Wiliama Reynishe *Whole* (Dánsko, 2014) se z normálního děje dostáváme k snové paralele skutečnosti skokem do "králičí díry" ne nepodobné té z *Alenky v říši divů*. Právě u takovýchto případů lze stěží určit, zda se jedná o sen. Navzdory snové povaze sekvence to není výslovně určeno. Jiný film, který využívá sen jen jako sekvenci, je *Nauka o snech* (2006) Michela Gondryho, který ač je především hraný, pracuje s touto tematikou velmi dobře. Jak už název napovídá, snímek se vyžívá ve zkoumání a zobrazování snů. Gondryho záliba ve stop-motion se promítla právě do vyobrazení snů. Ty jsou zčásti hrané herci a zčásti v nich figurují pohybující se předměty. Samotné rekvizity a prostředí snů připomínají scénu v divadle nebo loutkovém filmu a jsou tak velmi jednoduše rozpoznatelné od záběrů odehrávajících se ve skutečném světě.

Mnoho filmů začíná v realitě a do snu se hlavní hrdina přenesení až po chvíli. Sem lze zařadit třeba filmy jako *Cesta do fantazie* (Hayao Miyazaki, 2001) nebo *Alenka v říši divů* (Walt Disney, 1951). Hrdinky obou příběhů se zvláštní souhrou osudu dostanou do míst, která jsou na hony vzdálená realitě jejich světů a tam prožívají neobyčejná dobrodružství.

Ačkoli se jim zdají v tu chvíli reálná, následuje později “probuzení”, ať už doopravdy nebo jen ve formě návratu do reality. Proto lze obsah těchto filmů interpretovat jako sen a pak už záleží na divákovi do jaké míry je ochoten toto akceptovat. Jiný způsob, který je dnes často užíván jako klišé, je okamžité uvedení do snového světa a až v momentu zvratu nebo po ukončení příběhu se dozvíme, že všechno byl jen sen. Prostupování snu se skutečností také zajímavě zpracovává film *Waking life* (Richard Linklater), kde se hlavní hrdina budí do domnělé reality, toto je však pouze “falešné probuzení”, hrdina stále sní a celý děj prožívá ve snu.

Dva výše zmíněné filmy, *Alenka v říši divů* a *Cesta do fantazie*, mají také jistou podobnost v účelu využití snové reality. *Alenka* i *Chihiro* skrze svá dobrodružství svým způsobem dospívají (už jen fakt, že se v obou případech jedná o cca dvanáctileté dívky, tomuto tvrzení přihrává) a zároveň se mění jejich povaha a pohled na svět. V příběhu *Alenky* slouží nesmyslné a bizarní postavy k tomu, aby protagonistka s jejich pomocí dostihla Bílého králíka a eventuálně se dostala zpět do svého světa. Právě grotesknost a ztřeštěné chování obyvatel říše divů učí Alenku trpělivosti, důvtipu a odvaze. Ne že by se těmito vlastnostem nemohla naučit i v reálném světě, avšak odehrávání děje ve snové realitě umožňuje právě extrémní a přehnané situace, kde pointa mnohem lépe vyzní. Podobně je na tom i hrdinka v *Cestě do fantazie*. Situace jsou zde sice ve srovnání s *Alenkou* umírněnější, oproti nudnému a pohodlnému dosavadnímu životu *Chihiro* je to ale poměrně prudká změna.

Nejvíce realistický způsob představování snů pravděpodobně má japonský film *Paprika* (Satoshi Kon, 2006). *Sny* je zde díky technické vymoženosti možné sdílet a sledovat. *Paprika*, psychologka, která se terapií pomocí snů zabývá, proskakuje z reality a zpět a vše je tu ukázáno s velkou přesvědčivostí a efektivností. Pro *Kona* sny nepředstavují nástroj, díky němuž by se hlavní postavy vyvíjely, zajímají je spíše čistě z psychologického hlediska - hlavní hrdinové jsou taktéž odborníci na psychologii. *Sny* a realita napřed fungují jako dva rozdělené světy, později je pak příběh spojí a do obyčejného každodenního života začnou prosakovat a zasahovat fragmenty snů. Právě zobrazení snů je v tomto snímku velmi věrné, situace podléhají snové logice, transformaci a deformaci. Vše je podkresleno podmanivou a někdy až znepokojivou hudbou, takže celkový dojem je velmi přesvědčivý. Tento film je také jeden z několika, které se snům věnují opravdu důsledně. *Sny* jsou zde hlavní zápletkou a téma příběhu neslouží jen jako metafora nebo spouštěč vývoje postav.

Poněkud odlišný přístup zvolili tvůrci filmu *Nocturna* (Adria Garcia, Victor Maldonado, 2007). *Nocturna* je magická “továrna”, kde se zaměstnanci starají o to, aby noc byla nocí. Úředníci sepisují nové obsahy snů, jiné bytůstky se starají o to, aby děti měly ráno zamotané a rozčuchané vlasy. Další desítky pracovníků mají na starost různé aspekty noci. Samotný příběh se snům až tolik nevěnuje, je zde avšak ukázána velmi originální myšlenka, že sny jsou jakýmsi produktem kouzelné společnosti jako by šlo o jakýkoli jiný běžný výrobek.

Sny pochopitelně nejsou jen krásné a mírumilovné nebo dobrodružné, mnohdy stojí v protikladu takovému snům noční můry. Například hlavní zápletkou filmu *Legendární parta* (Peter Ramsay, 2012) je snaha zlého Pitche uzmout dětem jejich víru ve Strážce (kteří zde zobrazují tradiční postavy, na které malé děti věří) a také jejich sny, o které se stará Sandman. Sandman dává dobré sny, naznačené zlatou barvou písku, Pitch naopak šíří noční můry, které jsou černé a strašlivé. Po zničení Sandmana se dětem sny kalí mûrami a tím oslabují jejich víru. Po předchozí zmínce o vzájemném prolínání snů a surrealismu je pak na místě zmínit také tvorbu Jana Švankmajera, která svým charakterem a vzhledem často vypadá, jako by přímo vzešla z nějaké noční můry. Stejně tak i na mnohé diváky působí.

Sny se tedy ve filmech objevují jako součást hlavní dějové linie nebo pak častěji jen jako snová sekvence. Smysl volby tohoto tématu se film od filmu různí, pravděpodobně nejčastěji se ve snímcích pro děti využívá pro svou schopnost představit morální a výchovné problémy ve vyhrocených situacích. Na snech lze také velmi jednoduše vystavit konflikt dobra a zla jakožto souboj pozitivních snů s noční mûrou. Když pomineme příběhové aspekty, jsou sny a surrealismus velice atraktivní svou vizuální nespoutaností. Ta neklade meze seberealizaci autorů a dává prostor ke vzniku vizuálně uchvacujících děl. Právě díky této nevyčerpatelnosti námětů a zpracování jsou sny velmi zajímavým tématem, které má a bude mít vždy co nabídnout.

SCÉNÁŘ A STORYBOARD

Vývoj scénáře

Sepsání scénáře předcházelo několik nahrubo nahozených konceptů ve formě skic a krátkých poznámek. Ty se rodily a postupně procházely změnami, některé jsem rozpracovala více, některé jsem ihned zavrhla. Jedním z původních rozpracovaných a posléze zavržených plánů bylo koncipovat postavu můrolapa jako jednu konkrétní bytost. Příběh v tomto případě měl být dost lineární, pouze s jedním soubojem s noční můrou, ze kterého si vítěz odnese hlavu můry jako trofej. Pod vlivem konzultací a dalších úprav se rozrostl počet snících postav a s nimi i následně počet jejich ochránců. Tvar současné podoby můrolapů v mém filmu vděčí nápadu je personifikovat podle jednotlivých spáčů. Tímto krokem se i příběh rozdělil do několika zdánlivě paralelních linií, které se mohou, ale nutně nemusí dít ve stejný okamžik nebo stejnou noc. V expozici se divák seznamuje se třemi postavami, které navštíví můra, to zda se to děje souběžně není pro příběh důležité. Prostředí, ve kterém tyto postavy žijí, se velmi různí, tím se mělo zdůraznit, že zlé sny potkávají každého napříč světem. To samé platí i o věku postav.

Literární scénář

Finálním produktem literární přípravy bylo sepsání námětu a poté literárního scénáře. Výsledný scénář si nakonec vyžádal tři přepisy, než dospěl do formy, ze které pak vycházel první storyboard. Zde je jeho plné znění.

Noční obloha nad městem. Pohled na několikapatrový dům, nájezd na okno a na pokoj za ním. V pokoji spí dívka. Pohled do malého domku uprostřed savany, na posteli spí starý muž tmavé pleti, oknem svítí měsíc. Venku nad domkem se objeví malý černý chuchvalec - noční můra. Má namířeno dovnitř. Jiný pokoj, zařízený prostým dřevěným nábytkem, venku sněží. V této místnosti spí pod kožešinovou přikrývkou dospělá žena.

Oknem se dovnitř pokoje dostane noční můra. První pokoj s dívkou. Můra je také uvnitř a krade se směrem k posteli. Druhý pokoj se starcem. Můra mu už sedí u hlavy a po chvíli vklouzne čelem dovnitř. Postupně prostřihá na všechny tři, začnou se mračit a převalovat se.

Prostředí se změní z modravých a fialových tmavých tónů skutečné noci na snový svět plný barev, deformací a různých tvarů a věcí. Můra se pohybuje ve snovém městě, které je podobné tomu, ve kterém žije dívka. Začíná ničit a pohlcovat věci v okolí. Postupně také narůstá na velikosti. Dalším snem je rozlehlá sluncem zalitá savana. Můra za sebou zanechává tmavé šmouhy na všem, čeho se dotkne, prostředí se ztemňuje. Poté vidíme můru v zasněžených horách, nabyla už gigantických rozměrů. Stejně jako v předchozích snech vše ničí a špiní.

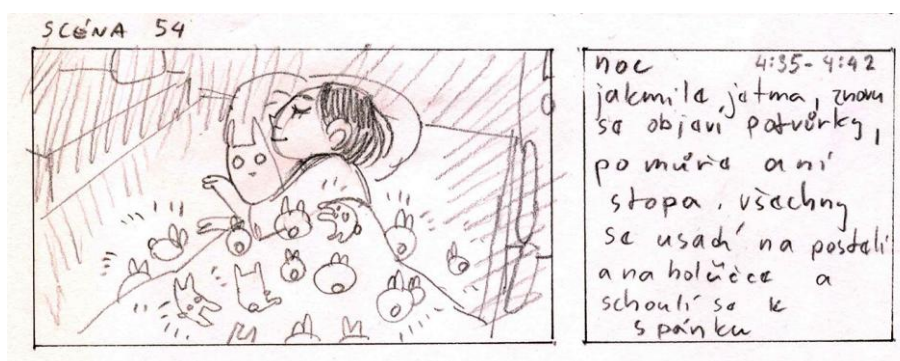
První pokoj. Dívce začne z hrudi vylézat cosi bílého a zářivého. Je to napůl průsvitný tvor, ze kterého sálá bílé světlo. Stejně jako můra skočí hlavou do snu a zaútočí na můru. Druhý pokoj. Starci na hrudi také stojí bílá bytost, vypadá však jinak než ta první. Také skočí do snu a začne boj s můrou. Oba tvorové se různě transformují, přesunují se v prostoru, prostředí se různě mění a oni se mění s ním. Uplatňuje se snová logika, chvíle chaosu střídají chvíle napětí a klidu. V dívčině snu má tvor jasně navrch nad můrou. Třetí pokoj. I ženina bytost skáče do snu a začne bojovat. Ve starcově snu bytost vyhrává nad můrou. V ženině snu bytost také vyhrává. Můra ze snu dívky je také poražena a tvor jí vyhání. Můra skrz hlavu uteče ze snu a oslabená utíká oknem ven, vítr ji unáší pryč. Je docela malá a celá našťvaná.

Proletí okolo domu a zachytí se o parapet. Nahlédne do pokoje a tam spí schoulený malý chlapec. Můra vycítí snadnou oběť a vkrade se dovnitř. Opakuje se to, co předtím. Dítě se začne okamžitě třást a choulit se, jakmile můra vklouzne do jeho hlavy. Můra ve snu opět ničí a znečišťuje. Prostředí se podobá chlapcovu pokojíku, je ale značně křiklavé a přehnané. Ve skutečném světě sebou už dítě hází a pláče. Stejně jako u předchozích spáčů mu po nějaké době z hrudi vyleze potvůrka, je ale úplně malinká a chaboučká. Skočí do snu. Tam se už můra zvětšila do gigantických rozměrů. Potvůrka pro ni není žádný protivník. Opakuje se honička, ale tentokrát naopak. Potvůrka utíká a schovává se. Tak to nějakou dobu pokračuje, dokud situace nezačne vypadat beznadějně. Pokoj v realitě sám vypadá najednou temnější a chmurnější. Dítě se mračí a zatíná ruce v pěst. Vtom mu z hrudi vyskočí další malá potvůrka, stejně chabá jako ta předtím. Za ní další a další. Všechny naskáčou do snu. Potvůrky nyní útočí na můru ze všech stran. Ta je v šoku. Potvůrky ji na chvíli vyvedou z míry. Než se vzpamatuje, tak se srotí a vytvoří jednu

velkou potvůrku. Začne vyrovnaný boj. Můra se zmenšuje, dokud není zas malá jako dřív. Uteče ze snu do reality, potvůrka ji následuje. V pokoji proběhne krátká honička, a když už se potvůrka napřahuje k poslednímu úderu, dítě se probudí. Zvedne se, rozsvítí lampičku a zamžourá tam, kde před chvílí probíhal boj. Nic tam není. Chvilku se dívá, pak zhasne a lehne si. Jakmile zhasne světlo, objeví se potvůrka. Po můře není ani stopa. Potvůrka vyskočí na postel a schoulí se dítěti na hrud'. Opět pohled na oblohu, která se však začíná trošku rozjasňovat úsvitem.

Storyboard

Výše uvedený literární scénář jsem zpracovala do formy storyboardu, počet postav byl však příliš vysoký a děj byl nepřírodně rozdělen do dvou segmentů. Nemluvě o tom, že příběh v této podobě by byl zbytečně dlouhý kvůli protaženému ukazování soubojů ve snech. Pro usměrnění tohoto chaosu byla odstraněna postava chlapce, jehož roli převzala první dívka z expozice. V expozici byly tedy postavy představeny v kompletní sestavě, poté se příběh drží původní předlohy a zápletka se plynule rozvíjí po představení souboje můrolapů s můrami. Takto tedy vznikla druhá a konečná verze storyboardu. Přepřepování scénáře do obrazové podoby nebylo příliš těžké, už v době vytváření konceptů jsem každý nápad ihned skicovala a měla jsem tak dostatek materiálu. Snažila jsem se co nejpřesněji zachytit náplň a úhly záběrů, abych mohla při zpracování animatiku z obrázkového scénáře co nejdříve vycházet. Od momentu, kdy jsem rozvrhla scény ve storyboardu, procházel příběh už jen kosmetickými úpravami.



Obrázek č. 5, ukázka ze storyboardu.

ANIMATIK

Jak jsem již zmínila v předchozí kapitole, prošel děj jen velmi malými změnami od storyboardu k hotovému animatiku. Jednalo se zejména o změnu v návaznosti nebo posloupnosti scén a rozpracování záběrů, které jsem v obrázkovém scénáři jen zběžně načrtla. Toto byly především scény soubojů, u kterých jsem předpokládala budoucí změny a rozvinutí dalšími nápady. První verzi animatiku jsem tedy dokončila téměř přesně podle storyboardu. I časový rozsah se povedlo dodržet skoro stejný jako u odhadů, které provázely scény ve storyboardu.

Opět jsem se snažila o to, abych z animatiku mohla co možná nejvíce vycházet při hrubé a finální animaci. Pohyby, ač velmi zjednodušeně, jsem vykreslovala co nejvěrněji. Tato skutečnost mi velmi usnadnila práci na hrubé animaci, jen jsem prokreslila mezifáze a občas pohyb zdokonalila nebo změnila, aby vyhovoval přehlednosti scény. Na výrobu byl zvolen program, který jsem hodlala použít i při finální animaci. Toon Boom PLE (Personal Learning Edition) se mi již v minulosti osvědčil, animatik jsem v něm ale zpracovávala poprvé. Volba na něj padla zejména proto, abych si ulehčila budoucí práci s překreslováním scén, jak už bylo vysvětleno výše. Většinu záběrů jsem tvořila jednotlivě, v místech kde je kontinuita důležitá, jsem však zvolila spojení záběrů dohromady.

Konečné zpracování proběhlo v programu After Effects. Scény dostaly atmosférický podkres, aby bylo jednoduše rozlišitelné, které probíhají v noci a které ve snu. Sem tam byla animace doplněna drobnými efekty. Zvuk v animatiku je pouze pracovní, je tedy velmi nedokonalý. Jedná se pouze o hudební podkres bez ruchů, snažila jsem se alespoň zachytit nálady a napětí jednotlivých záběrů.

Ačkoli to tak vždycky nebývá, zahrnuji do animatiku i hrubou animaci. V mém případě se doslova jedná o mezistupeň animatiku a konečné animace, protože animuji přímo do souborů použitých v animatiku. Tento způsob se mi zdá velmi efektní a přehledný, mimo jiné umožňuje velmi jednoduchou editaci scén.

PRAKTICKÁ ČÁST

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Vzhledu postav a částečně i prostředí jsem se věnovala od nejranějších fází přípravy. Především se jednalo o různé návrhy můrolapů a můr, dále postav a lokací. Nejvíce času jsem však věnovala právě bílým zastáncům klidných snů. Dříve bylo již zmíněno, kolika proměnami tyto bytosti prošly. Od antropomorfního válečníka přes nekonkrétní pseudozvířata konečně až po zvířecí zástupce. Stejně tak tomu bylo u lidských postav. Původně z jedné se počet rozrostl na čtyři a posléze byl zredukován na tři. Vyjádření rozmanitosti zástupců lidí si vyžadoval také různá vizuální pojetí. Toto se taktéž promítlo do prostředí, ať už snů nebo reality.

Ve scénách pak figurují tři typy malby/kresby. Vrstva pozadí je oddělena svým barevným utlumením a absencí linky. Předměty a krajina jsou vyobrazeny prostorově a plasticky. Jako obvykle bylo pro mě jednodušší přenést mé vize do trojrozměrného prostoru než plošně stylizovat prostředí. Poněkud plošná je však animace postav, můr a můrolapů. Zejména plnobarevné postavy jsou od bezkonturového pozadí odtrženy tenkou tmavou linkou. Postavám také chybí plastické stínování, tento fakt je však činí o to více zřetelnými a čitelnými oproti stínovanému prostředí. Animace obou druhů snových bytostí má společnou absenci linky. Můry jsou černočerné, proti pozadí jsou tímto opět výrazně vytrženy, nikde jinde než na nich se takto tmavá barva neobjevuje. Můrolapové jsou naopak velmi světlí, průsvitní a zářící. Nejvíce čitelní jsou ve scénách, kdy panuje noc.

Linka se v animaci objevuje jen na lidských postavách, které jsou ale po velkou část příběhu statické. Síla linky se mění v návaznosti s šířkou záběru, v polocelcích je tenká a v detailech zase silnější. Jako barva kontury byla zvolena tmavě modrá z několika důvodů. Černá barva je ve filmu rezervovaná pouze pro noční můru a modrá linka se tolik nevytrhává od pozadí jako úplně černá. Kontury také nejsou důsledně vylévány barvou, takovýto “nedokonalý soutisk” vytváří mezi plochou a linkou určitou dynamiku.

Pro spojení pozadí a postav je použito několika textur v popředí, které zároveň vytvářejí atmosféru. V nočních scénách jsou pokoje zahaleny do namodralé tmy, která však není jednolitá. V zákoutích a rozích se kupí, okolo zdůrazněných míst zase ustupuje. Kromě tahů štětce, pro tuto vrstvu použitých, je textura tvořena šrafurou v různých odstínech modré. Podobně je to i v těch pár scénách s rozsvíceným světlem. Ani světlo nezalévá pokoj rovnoměrně, především díky tomu, že vychází ze slabé lampičky.

Ačkoli jsou veškerá pozadí i efekty vytvořeny digitálně v Adobe Photoshop, bylo mou snahou dát jim poněkud organický ráz ručních malířských technik. V dnešní době to není již takový problém, s velkým výběrem velmi věrných štětců a textur lze i digitálnímu obrazu vdechnout nádech skutečné malby.

Výtvarnou podobu filmu jsem si také mohla v širším měřítku vyzkoušet dokonce ještě v době, kdy jsem teprve realizovala storyboard. Pustila jsem se do jiného projektu, který však s filmem poměrně úzce tematicky souvisel. Jednalo se o leporelo s jakýmsi zevšeobecněným a zjednodušeným dějem filmu. Vystupuje zde jen jedna postava, chlapec, kterého navštíví můra. Příběh je doplněn krátkými texty a obsahuje též ukázky ochránců různých lidí. Ilustrace obsahují prvky, které se ve filmu objevují. Zejména jde o pokoj ponořený do namodralé tmy, černá můra a bílé zářící můrolap. S určitými modifikacemi tyto prvky přetrvaly až do finálního výtvarného zpracování.

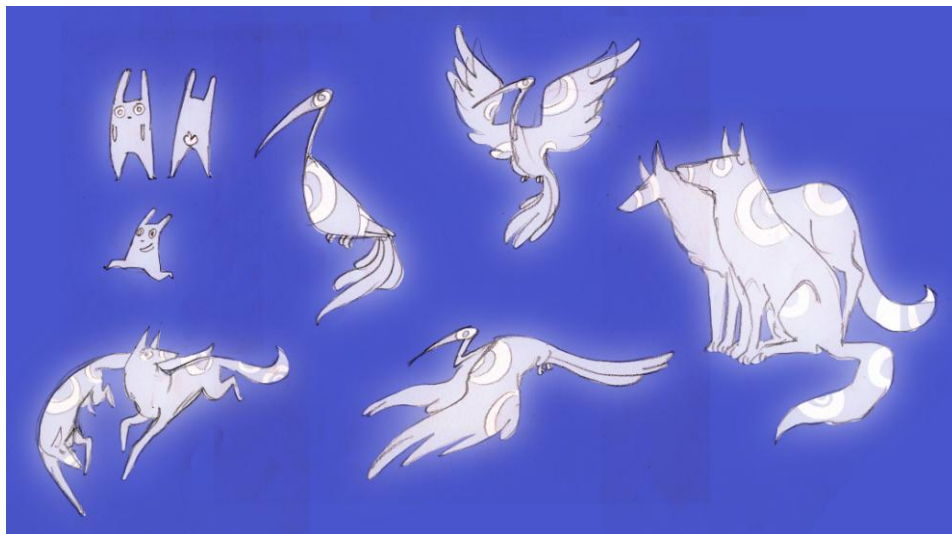


Obrázek č. 6, ukázka z leporela.

Můrolapové

Ve filmu se objevují celkem tři druhy těchto zářivých bytostí. Při volbě jejich vzhledu jsem brala v potaz aspekty, které se k nim pojí, jak už bylo zmíněno v části o inspiračních zdrojích. Tyto aspekty, jako například moudrost nebo nevinnost, se promítají do podoby

můrolapů různě. Společnými rysy pak je jejich fyzická forma. Jejich těla jsou průsvitná, s občasnými zářivými znaky. Všichni tito tvorové také svítí slabou září.



Obrázek č. 7, návrhy můrolapů pro film.



Obrázek č. 8, finální verze králíčího můrolapa.

Králík

Můrolapem, který má nejvíce prostoru, je malý králíček, kterého vyvolá holčička. O tom, že jde o obránce malého dítěte, není pochyb, zejména kvůli velikosti a asociací králíka buď s nevinností, nebo s typickým domácím mazlíčkem dětí. Králíčí téma se objevuje už v dívčině pokoji, samotný můrolap nese velkou podobnost s malou hadrovou panenkou, kterou má holčička v posteli. Atributem králíka jsou zejména uši, jinak

postavička reálnému zvířeti příliš neodpovídá, neboť chodí po dvou. Snad až na jednu scénu jí nejsou vidět ruce, pohybuje se totiž bez jejich pomoci létáním a klouzáním vzduchem. Stejně jako všichni ostatní lapači můr je její tělo světlé a zářící, výrazným znakem jsou pak velké oči, které pokrývají velkou část tělíčka. Jedním z důvodů, proč je tato postava tak jednoduchá, byl i fakt, že v posledních několika scénách se jich najednou objevuje velké množství. Pro přehlednost animace byla tedy zvolena tato prostá podoba.



Obrázek č. 9, finální verze vlků.

Vlci

Dalším typem můrolapa je vlčí pár, který ochraňuje mladou ženu. Již několikrát byl zmíněn smysl výběru dvou jedinců oproti jednomu. Vlk, který je předchůdcem psa a sám o sobě zvířetem se silným smečkovým pudem, se jevil jako celkem vhodné vyjádření oddanosti. Spojení lze také nalézt s místem, kde žena žije, tedy v horách. Oba vlci jsou téměř stejně velcí, pouze v prvotní scéně s nimi si lze všimnout malého velikostního rozdílu. Každý má na hlavě jiné znaky, jejich rozlišení však není pro příběh důležité, protože stejně spolupracují jako tým. Jejich fyzická forma odpovídá reálnému tělu vlka, do stavby těla nebylo pro čitelnost zvířete zasaženo.



Obrázek č. 10, finální verze ptáka.

Pták

Ochráncem starého muže je pták, který trochu připomíná mix zoborožce a ibise. Se symbolem moudrosti sice běžně z ptačí říše asociujeme sovu, egyptská mytologie však spojuje moudrost a vědění právě s ibisem. Tato asociace však nemusí být divákovi na první ani na druhý pohled jasná, nebylo to ani primárním účelem. Tvar ptáka je velmi dobře čitelný, od jeho reálného příbuzného není na jeho podobě žádná změna. Zvýrazněným místem jeho těla je hlava, bělejší plocha poněkud připomíná lebku. Pták je také jediným můrolapem, který k letu používá své končetiny, ostatní se vznášejí nebo létají sami od sebe.

Můry

Podoba můr je si vcelku vzájemně velmi blízká. Takový byl také záměr. Odchylky tvaru se pak projevují v souladu s prostředím, kde se můra nachází (například když se promění v černý mrak). Samotný vzhled byl celkem konzistentní již od prvních skic. Vždy se víceméně jednalo o černé chlupaté stvoření se zákeřným úsměvem. Na rozdíl od můrolapů nemá asociovat žádného konkrétního tvora. Spíš si jen vypůjčuje některé děsivé aspekty - černá hustá srst, zlomyslná křivá tlama plná malých ostrých zubů, zářící oči, ostré drápy. Že se nejedná o reálné zvíře, ukazují oči můr, vždy minimálně po třech párech.

Černá barva také nebyla zvolena náhodně. Její plošnost na plastickém barevném pozadí trochu působí jako černá díra. Také se svým charakterem velmi liší od všech ostatních bytostí nebo prostorů, které ve filmu vystupují. Zkrátka působí velmi cize a nepatříčně. To právě aby v jinak barevných a veselých snech působila jednoznačně jako rušivý element.

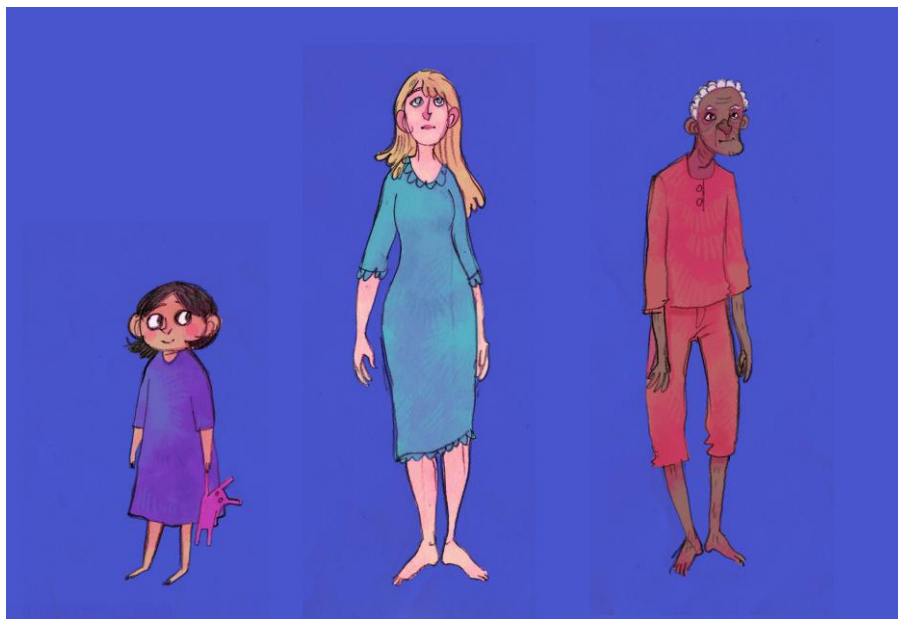
Velikost můry je také přímo závislá na prostředí. Ve skutečném světě je poměrně malá, gigantických rozměrů nabyde až poté, co vklouzne do snu. I tam se její výška může různit. V dívčině snu je můra pořád relativně normální, ačkoli v poměru ke králíčimu bojovníkovi je jako obr. Ve snech ženy a starce můra však nabývá extrémních velikostí, ať už jako mrak zakrývající slunce a hubící rostliny nebo jako kolos spouštějící lavinu. V těchto dvou snech má také můra konkrétní úmysl. To lze interpretovat tak, že strach a obavy dospělých lidí mají určitou podobu, dítě na druhou stranu má strach často jen ze strašidelných věcí, což můra sama o sobě je.

Působením můry se mění i ráz prostředí. Krom fyzického působení, jako je spuštění laviny nebo zaclonění slunce, se s můrou objevují i cáry špíny a černého kouře, které sen zamořují. Je tomu tak, aby divák pochopil, jak silný vliv můra na sen má.

Můry ve filmu jsou tedy poměrně typickými antagonisty, co se vzhledu týče. Černá barva, ostré zuby a drápy a štěrbinovité oči jsou znaky, které se zlem běžně spojujeme. Zvlášť v kontrastu s jejími zářícími protivníky je to evidentní.



Obrázek č. 11, finální tvar můry, jak se objevuje ve filmu.



Obrázek č. 12, návrhy postav pro film.

Postavy

Počet lidských postav odpovídá počtu mýrolapů, tedy alespoň jejich druhů. Již od začátku literární přípravy jsem počítala s jednou nebo více dětskými postavami, dospělí se objevili až v pozdější fázi. Současné zastoupení má reprezentovat různé věkové kategorie i pohlaví, ale i původ.

Průvodkyní filmu je malá, přibližně desetiletá holčička. Nesnažila jsem se ji zvláště typizovat, to ani nebyl účel. Ve filmu nedělá nic, co by divákovi přiblížilo její charakter. Ačkoli se povaha může promítnout do oblékání nebo výbavy interiéru, v tomto případě by to nebylo pro příběh nijak přínosné. Stejně jako ostatní dvě postavy má sloužit jen jako zástupce určité skupiny, v tomto případě dětí. To bylo tedy jediné kritérium, podle kterého jsem její postavu navrhovala. Byl proto vybrán poměrně běžný fyzický typ. Návrh oblečení byl taktéž jednoduchý, neboť jsou postavy po celé trvání filmu v pyžamech. Jediný aspekt, který pojí její noční košili s nějakým charakterovým rysem, je zářivá barva. Právě pestré barvy jsou asociovány s dětstvím a kreativitou.

Povahové znaky nejsou vtisknuty ani starci a mladé ženě. Oba opět nesou jen funkci určitého symbolu. Stáří, které symbolizují šedé vlasy a vrásky, je symbol zkušenosti. Muž žije v domku se zahradou, květiny má také doma. Lze předpokládat, že je také pracovitý,

proto nebyl navržen jako typický unavený důchodce. Muž také evidentně pochází z cizí země, stejně jako žena. Výběr poněkud protikladných lokací měl za účel ujasnit, že boj s nočními můrami se děje všude na světě.

Žena pak funguje jako zástupný znak pro lásku a vztah. Na skříňce vedle postele má obrázky svého milého. Na první pohled může sice tento fakt divákovi uniknout, ale když na scénu vstoupí ochranné bytosti tvořící pár, lze si tyto dvě skutečnosti spojit a dovítit se záměru. Světlá barva vlasů a sních za oknem pojí mladou ženu jednoznačně se severem, jako protipól starce žijícího v teplém podnebí.

Prostředí

Lokace ve filmu jsou rozděleny na dva typy, realitu a sny. Oba tyto druhy jsou poměrně lehce rozlišitelné. Realita se odehrává víceméně v interiéru a vždy v noci, jen pár scén ukazuje krajinu venku nebo osvětluje prostor rozsvícenou lampou. Většinu těchto záběrů však spojuje modrá tma, nerovnoměrně rozlitá v prostoru. Jednotlivé sny již takto propojeny nejsou. Každý spáček má svůj individuální osobitý sen.

Prostředí a rekvizity jako takové ve filmu hrají jen doplňující roli. Tím je myšleno to, že žádná rekvizita nepřichází do styku s hlavními aktéry příběhu způsobem, který by na vývoj filmu měl nějaký hlubší dopad. Postavy jsou v tomto případě na prostředí téměř nezávislé, hlavní konflikt probíhá pouze mezi nimi.



Obrázek č. 13, pokoj holčičky.

Realita

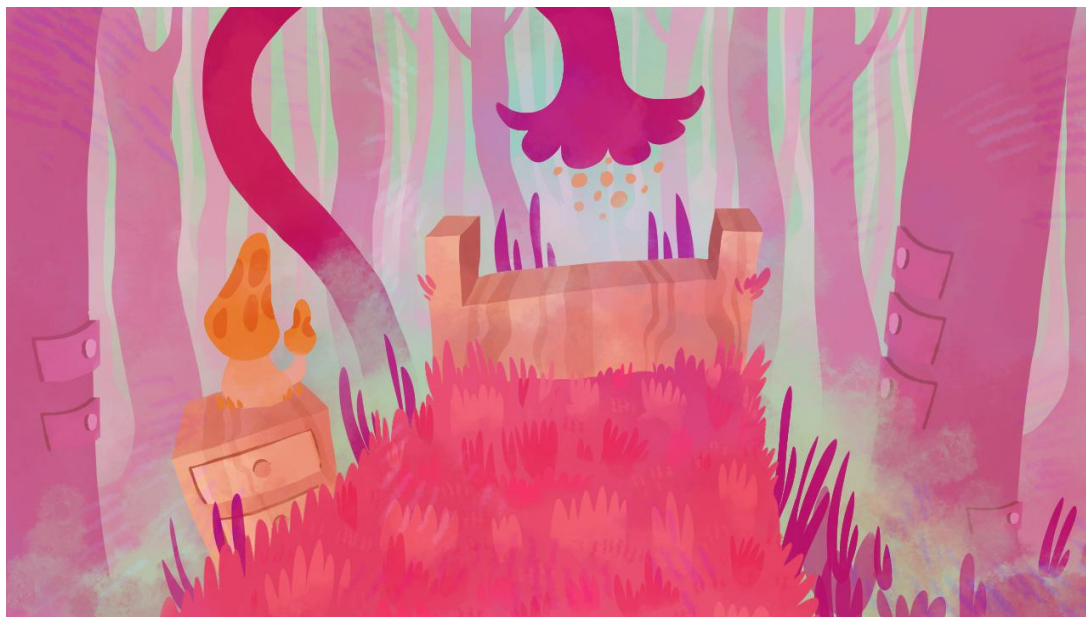
Prvních pár záběrů diváka uvádí do nočního města a směřuje jeho pozornost do jednoho z mála rozsvícených pokojů. Odtud se pak začne rozvíjet děj filmu. Úvodní město, ve kterém žije malá průvodkyně příběhem, má působit co nejběžněji. Něco jako archetyp středoevropského města s červenými střechami, vysokými i malými domy a občasnou věžičkou. Modrý svit a ticho navozují klidnou noční atmosféru, při které se svět ukládá ke spánku. Většina scén ze skutečnosti se však odehrává v interiérech. Příběh postupně ukazuje tři spící nebo ke spánku se ukládající lidské postavy ve svých ložnicích. Logickými rekvizitami tedy jsou postele, polštáře a přikrývky. Na rozdíl od postav samotných, které se charakterově příliš nevymezují, nám jejich pokoje prozrazují o jejich osobnostech trochu víc.

Pokoj malé holčičky neobsahuje mnoho dětských rekvizit, především aby neodváděly pozornost. Obrázek o tom, komu pokoj patří, si však lze udělat snadno. Poměrně jasné a teplé barvy zdí a koberce jsou spojovány s tvořivostí a bývají častou volbou pro dětské pokojíčky. Vedle postele sedí velký plyšový králík, na nočním stolku zase trůní lampička ve tvaru houby. Po zemi jsou poházené knížky a aktovka, typický rys dětské nepořádnosti. Když je v pokoji rozsvíceno, převládají teplé tóny.

Starý muž žije v domku uprostřed zahrady. Z okolí ani interiéru nelze příliš specifikovat konkrétní zemi, vágnost charakteru prostředí je záměrná. Výběr můžeme pouze zúžit na země s teplým klimatem. Kolem domu i uvnitř lze spatřit velké množství rostlin, je tedy nasnadě domyslet si, že muž je zahradník.

Prostředí mladé ženy nejvíce přibližuje sníh za oknem. Je tedy evidentní, že žije v chladnější oblasti nebo přímo v horách, čemuž napovídá i její sen. Na studené podnebí také poukazuje mohutná huňatá, kožešině podobná pokrývka, pod kterou žena spí. Již výše bylo zmíněno, že nejvíce prozrazují o ženě právě rekvizity na skřínce vedle postele, a to zarámované obrázky jejího mládence.

Pro noční scény je specifická nerovnoměrně rozprostřená modrá tma, která sama o sobě vytváří na předmětech a postavách texturu. Tohoto efektu bylo docíleno akvarelovým štětcem ve Photoshopu a jemným šrafováním v různých barevných odstínech. Tato vrstva se s pozadím a animací spojila posléze pomocí efektu v postprodukcí.



Obrázek č. 14, pozadí ze snu dívky.

Sny

Tři spící lidé, to znamená tři sny. A každý sen je pochopitelně jiný než ten předchozí. Od reality, která se noří do namodralých a tmavších tónů, jsou sny velmi lehce rozpoznatelné. Převládají zde jasné a světlé odstíny, lehce přehnané a pokřivené tvary věcí a krajiny a mírně zamžená atmosféra.

První snový prostor, který se divákovi představí, je sen dívky. I zde se objevuje králičí motiv, konkrétně na zvláštním tvorovi, který je napůl pták a napůl připomíná hadrového králíčka, kterého má dívka v posteli. Návaznost mezi snem a snící osobou lze identifikovat ještě v podobě předmětů jako je postel a noční stůl s houbovitou lampičkou, které jsou téměř stejné, jako ty ze skutečnosti. Prostor kolem nich je však diametrálně odlišný. Tyto poměrně běžné rekvizity jsou zasazeny do pastelového lesa s růžovými stromy a fialovou trávou. Výběr takového prostředí není nijak symbolický, záměrem bylo především ukázat svým způsobem čisté a idylické místo. Barvy, zejména růžová a světle modrá, mají poukazovat na nevinnost. Toto barevné ladění je také poměrně typické i pro sny, jak je zobrazují jiná filmová díla.

Klišé snového světa jako krásné a idylické krajiny se opakuje i ve snu starého muže. Již kolem jeho domu a v jeho ložnici může divák vidět několik indicií pro jeho lásku k rostlinám. Sen ji dále potvrzuje. První záběr ukazuje sluncem zalitou krajinu, která je

posetá stovkami pestrobarevných květin. Roste tu také pár podivných stromů, které jsou opět obsypány květy a spíš působí jako nějaké plovoucí luční ostrůvky. Rozkvetlá louka se rozprostírá do dálky až k namodralým horám u horizontu. Celá scéna vyzařuje klid a teplo.

Krajina ve snu mladé ženy není tak blízce představena jako v předchozích dvou případech. Jedná se o pastelově zbarvené hory, tyčící se do výšky. Že nejde o realitu si lze domyslet právě z divočejšího barevného ladění a z přítomnosti noční můry. Vzhledem k tomu, že souboje strážců ženy a starce mají spíše sloužit pro ilustraci vztahu mezi mұrou a mұrolapem, jsou poměrně stručné a krátké. Proto není ani prostředím z těchto snů věnováno tolik prostoru. Hlavním záměrem spíš bylo jasně definovat, ke komu který sen patří. U muže jsou tedy vodítkem květiny, u ženy hory a snůh.

Ze začátku tedy sny vypadají mírumilovně a pohodově. Toho je primárně docíleno hřejivým nebo pastelovým zbarvením. Tvář snů se však mění po příchodu mұry. Ta za sebou nechává cáry špíny a načernalého kouře nebo jinak škodí prostředí. Nejznatelnější a nejkrutější změna probíhá ve snu starého muže. Noční mұra svým tělem zacloní slunce a původně krásná bohatě rozkvetlá louka se promění v seschlou hnědou pustinu. Sen ženy potká zase jiná katastrofa. Mұra v něm dosahuje gigantických rozměrů a lehce převyšuje hory. Prackou pak spustí lavinu, která zasype horskou chalupu na úbočí. Přítomnost mұry má tedy jasně destruktivní vliv na podobu snových prostorů.



Obrázek č.15, proměny prostředí působením mûry.



Obrázek č. 16, pozadí ze snu ženy s mûrou.



Obrázek č. 17, pozadí ze snu starce,.

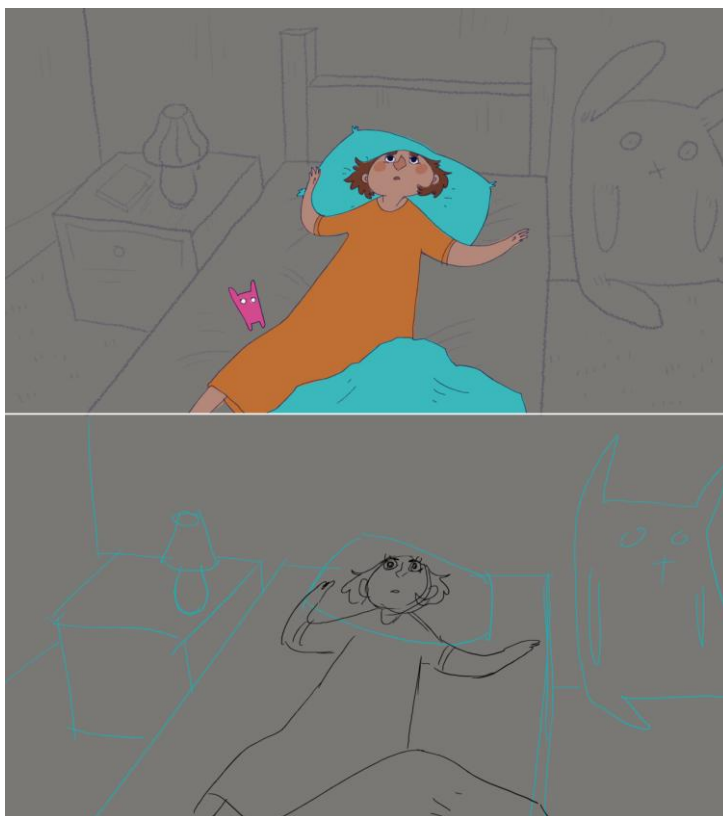
ANIMACE

Ve filmu je použita digitální kreslená animace. S touto technikou mám mnoho pozitivních zkušeností z minulých projektů a jednoznačně se pro můj styl kresby nejvíce osvědčila. Jiný typ animace jsem ani nezvažovala, dynamická gesta a pohyb nejlépe zvládám právě v kreslence. Animace je provedená v lince, jejíž síla se odvozuje od šířky záběru. Linka jako taková je velmi podobná lince tužkou nebo tenkým fixem, které často používám při skicování. Přechod od původních náčrtů k animování je proto velmi přirozený a intuitivní.

Celkem jsou rozpořbovány tři typy postav - lidé, noční můry a můrolapové. Pro animaci lidských postav jsem zvolila způsob, který jsem používala i vždy v minulosti. Charakter je vyveden tenkou obrysovou konturou tmavé barvy a následně je dobarven. Vrstva s barevnými plochami přesně nesedí s linkou, jemné nepřesnosti pak vytvářejí zajímavý efekt. Za animační program byl zvolen Toon Boom Personal Learning Edition. Jedná se o vektorový program, proto jsou linky i plochy velmi ostré a čisté. Lidské postavy, na rozdíl od ochránců a můr, jsou plnobarevné. Tyto dva druhy bytostí pak byly vytvořeny pomocí bezkonturové kresby. Můry jsou černé a plošné, v prostoru se trochu propadají. Záměrem bylo je tímto způsobem odtrhnout od pozadí. Můrolapové na druhou stranu naopak světlo propouštějí a sami vyzařují slabý jas. Problém bezkonturové animace může tkvět v tom, že jsou tvary někdy nečitelné, pokud nejsou odděleny různě barevnými plochami. V případě můry, které je celočerná, to však tolik nevádí. Její všeobecný tvar je chlupatý chuchvalec, tudíž ani není příliš nutné rozlišovat její jednotlivé části. Hlava je lehce identifikovatelná podle obličejce, a když používá zrovna končetiny, jsou jasně oddělené od těla. Stejně je tomu tak u jejích protivníků. Jejich tvar je buď natolik jednoduchý, jako například u králíka, že jsou stále lehce čitelní nebo jsou nakresleni v jasných siluetách. Zároveň byla vybrána taková zvířata, která jsou velmi lehce rozpoznatelná, jako je pták a vlk.

Proces animace měl několik fází. Nejdříve byla vytvořena hrubá animace, ta vycházela přímo ze scén v animatiku a vznikala profázováním klíčových framů. V tento moment jsem velmi ocenila propracovanost a podrobnost animatiku, prokreslování fází bylo poměrně snadné a rychlé. Pohyb postav byl poté již konkrétní, jejich tvar byl však udán stále velice hrubou a drsnou kresbou. Dalším krokem bylo tedy nakreslení čisté kontury. V

této fázi již nebylo zasahováno do animace jako takové. Po zhotovení kreseb linky přišla na řadu barva. Časově nejnáročnější byla výroba scén s lidskými postavami kvůli jejich plnobarevnosti. U těchto záběrů bylo nutné nejprve vytvořit jednoduchý tvar a ten posléze rozdělit do segmentů podle jednotlivých částí těla, které měli mít odlišnou barvu. Barvení mûrolapů a mûr bylo jednodušší, šlo pouze o vylití kontury odpovídajícím odstínem. Tímto skončila práce v Toon Boomu a následoval export obrázkových sekvencí. Ty jsem posléze upravovala a dosazovala k hotovým pozadím v After Effects. Konečně jsem tudíž mohla vidět, zda na sebe scény správně navazují a vůbec jak záběrování funguje. Toto finální stádium se již velmi prolíná se stříhem a postprodukcí. U některých scén bylo nutné provést barevné korektury, pokud k sobě na sebe navazující záběry úplně nepasovaly. Pohyb mûry v některých prostředích také vyžadoval použití vykrývacích masek a jiných efektů. Jinde bylo zapotřebí rozpohybovat jednotlivé plány pozadí a přidat nájezdy. Práce s kamerou byla však minimální, většina záběrů je statických.



Obrázek č 18., srovnání finální kresby s animatíkem.

STŘIH

Diplomový film byl pro mě první příležitostí vyzkoušet si paralelní střih. Ve všech mých předchozích projektech je použit pouze jednoduchý střih lineární, děj vždy sleduje divák očima jen jednoho protagonisty. Vzhledem k tomu, že příběh Můrolapů se odehrává na šesti různých místech, třikrát v realitě a třikrát ve snu, bylo nutné a nevyhnutelné zvolit tuto střihovou techniku. Zprvu se prostředí střídají pouze v reálném světě. Ačkoli tyto skoky v prostoru spojuje stejný čas (v tomto případě noc), jsou snadno rozlišitelné, buď díky ustavujícím záběrům, nebo velmi odlišným podmínkám (jako například sníh za oknem). Tyto záběry slouží k představení postav a zejména noční můry, která se záhy u každého objeví. Poté, co můra vnikne do snu, se prostředí mění. Sny jsou od skutečnosti poměrně jednoduše rozeznatelné, nepanuje v nich noc, jsou velmi pestré a každý je jiný. I tu se záběry paralelně střídají, aby byl naznačen vliv můry na do té doby poklidný sen. Stejný princip je pak použit i při představování můrolapů. Když je noční můra poražena ve snech dospělých, zaměřuje se děj na sen dívky, kde má můra jasně navrch. Opět se objevuje prostřih do skutečnosti, kde se mobilizuje celá malá armáda ušatých ochránců. Až do konce je děj lineární, proskakuje se pouze zpět ze snu do skutečnosti. Paralelní střih byl pro můj nedostatek zkušeností výzvou, největší snaha byla kladena na přehlednost a čitelnost situací a změn mezi jednotlivými prostředími.

ZVUK

Zvučení, stejně jako veškerá postprodukce probíhala v programu After Effects. Výhodou spojení všech těchto činností do jednoho média je možnost průběžné editace jednotlivých scén, pokud je toho zapotřebí. Takováto flexibilní práce se mi již osvědčila mnohokrát v minulosti.

K samotnému ozvučení filmu byla využita hudební knihovna UTB i zvukové databáze na internetu. Zvuky a ruchy byly vybírány s ohledem na atmosféru filmu, stejně jako hudební podkres. Především jsem se snažila zvukový doprovod podřídít celkovému ladění tak, aby příběh nenásilně doplňoval a dobře fungoval.

ZÁVĚR

Záměrem tvorby mého diplomového projektu bylo stvořit výtvarně a animačně zajímavý snímek s poutavým dějem. Taková byla od začátku má vize o můrolapech. Zpětně si sice uvědomuji některé chyby nebo nedostatky výroby, za daných podmínek si však myslím, že vzniklo slušné dílo. Většinu mých myšlenek a nápadů se mi podařilo do filmu přenést, tak aby jako celek fungoval. V první řadě byl kladen velký důraz na výtvarno a zpracování postav a prostředí, které se v příběhu objevují. Tomuto aspektu jsem také obětovala nejvíce času a práce. Scénaristicky jsem se nesnažila o žádný silný počín. Film nenese hluboké poselství ani zamyšlení, jen vypráví o nočním dobrodružství, které někdy možná svým způsobem může zažít každý z nás. Soudím, že tento záměr byl dostatečně čitelný a úspěšný.

Pokud odhlédnu od tematického zaměření snímku, bylo mou snahou v praxi užít mé animační a vypravěčské schopnosti. Ve filmu vystupují tři typy postav, proto bylo nutné ujasnit si, jak se kdo bude hýbat a vypadat. To platí také o prostředích, která z reality přecházejí do snu. Krom těchto aspektů jsem také věnovala dost času vymýšlení střihové skladby a záběrování.

Projekt této velikosti jsem tvořila již podruhé. Od bakalářského filmu jsem však ušla kus cesty jako výtvarnice i jako animátorka. V minulosti jsem se snažila učit ze svých omylů a pokusů a zkoušet nové věci. Tyto zkušenosti jsem pak uplatnila při tvorbě mého diplomového filmu. A nutno dodat, že i při tomto výrobním procesu jsem se opět posunula o kus dál.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ČLÁNKŮ

FREUD, Sigmund. *Výklad snů: O snu*. V Psychoanalytickém nakl. vyd. 1. Praha: Psychoanalytické nakladatelství J. Kocourek, 1998, 711 s. ISBN 80-86123-07-3

SALHAB, Markus a Bianca JÄGER. 2012. *Co sny vypovídají o dětské duši*. Vyd. 1. Praha, 206 s. ISBN 978-802-4232-560

BECK, Melinda. 2010. *How to Tame Your Nightmares* [online]. [cit. 2015-05-11].

Dostupné z:

<http://www.wsj.com/articles/SB10001424052748703720504575376994152084232>

MCNAMARA, PH.D., Patrick. 2012. *Myth and Dream* [online]. [cit. 2015-05-11].

Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/blog/dream-catcher/201202/myth-and-dream>

TISAROVÁ, Daniela. 2012. *Pojetí snu u Sigmunda Freuda a Carla Gustava Junga* [online]. Plzeň [cit. 2015-05-11]. Dostupné z: <https://otik.uk.zcu.cz/handle/11025/4846>. bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni.

BEDRICK, J.D., DIPL. PW, David. 2013. *Dream Analysis and Interpretation*. *Dream Analysis and Interpretation* [online]. [cit. 2015-05-11]. Dostupné z:

<https://www.psychologytoday.com/blog/is-psychology-making-us-sick/201312/dream-analysis-and-interpretation>

ANGIER, Natalie. 2007. *In the Dreamscape of Nightmares, Clues to Why We Dream at All* [online]. [cit. 2015-05-11]. Dostupné z:

<http://www.nytimes.com/2007/10/23/science/23angi.html?8dpc>

ROBERT, Genevieve a Antonio ZADRA. 2014. Thematic and Content Analysis of Idiopathic Nightmares and Bad Dreams. *SLEEP*. (37)

MORLEY, James. Imaginace a její patologie. Vyd. 1. Překlad Klára Čížková. Praha: Triton, 315 s. Psyché (Triton), sv. č. 38. ISBN 80-725-4749-6

GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animovaného filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4

DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4

ANIMA MUNDI; WIEDEMANN, Julius (editor). Animation Now! Köln Taschen 2004. 352 s. ISBN 3-8228-2588-3

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Faber and Faber, 2001. ISBN ISBN 0-5712-0228-4

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha AMU 2004. 159 s. ISBN 8073310120

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obrázek č. 1, původní náčrty můrolapa, str. 12
- Obrázek č. 2, původní návrhy můry, str. 13
- Obrázek č. 3, původní náčrty postav, str. 15
- Obrázek č. 4, souboj původního můrolapa s můrou, str. 16
- Obrázek č. 5, ukázka ze storyboardu, str. 24
- Obrázek č. 6, ukázka z leporela, str. 28
- Obrázek č. 7, návrhy můrolapů pro film, str. 29
- Obrázek č. 8, finální verze králičího můrolapa, str. 29
- Obrázek č. 9, finální verze vlků, str. 30
- Obrázek č. 10, finální verze ptáka, str. 31
- Obrázek č. 11, finální tvar můry jak se objevuje ve filmu, str. 32
- Obrázek č. 12, návrhy postav pro film, str. 33
- Obrázek č. 13, pokoj holčičky, str. 34
- Obrázek č. 14, pozadí ze snu dívky, str. 36
- Obrázek č. 15, proměny prostředí působením můry, str. 37
- Obrázek č. 16, pozadí ze snu ženy s můrou, str. 38
- Obrázek č. 17, pozadí ze snu starce, str. 38
- Obrázek č. 18, srovnání finální kresby s animatikem, str. 40

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: STORYBOARD

PŘÍLOHA P II: PŘÍPRAVNÉ KRESBY

PŘÍLOHA P III: ILUSTRACE Z LEPORELA

PŘÍLOHA

P

IV:

UKÁZKY

POZADÍ

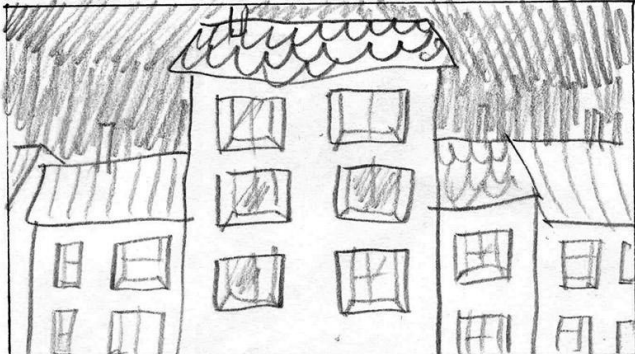
PŘÍLOHA P I: STORYBOARD

SCÉNA 1



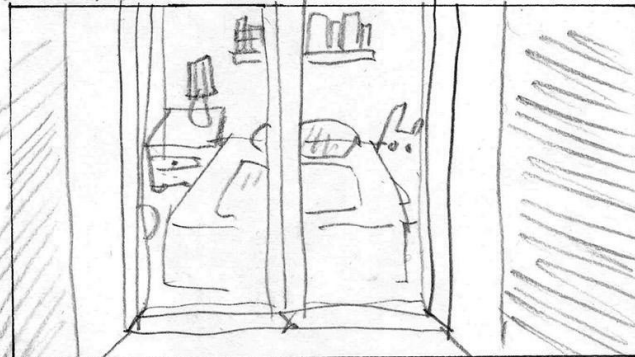
noc 0:00-0:05
obloha nad
městem

SCÉNA 2



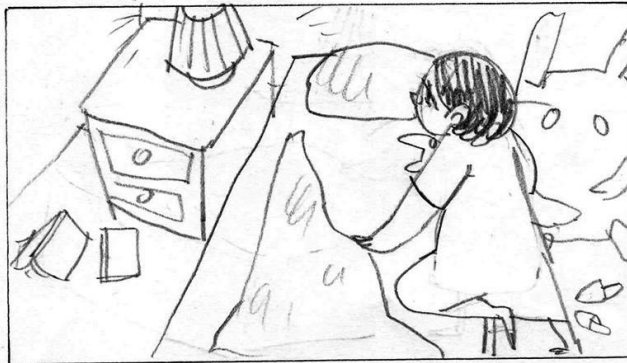
noc 0:05-0:15
několikapatrový dům,
postupně se zhasíná-
jí okna, najezd na
jedno z nich

SCÉNA 3



noc 0:15-0:18
pohled do pokoje
za oknem, ~~svítí~~
tam lampička

SCÉNA 4



noc 0:18-0:25
do postele zabírá
holička a zhasíná
lampu a usíná

SCENA 5



noc 0:15-0:24

detail na její
spící obličej

SCENA 6



noc 0:27-0:30

ve světle, které jde
do pokoje okna
se objeví malý
vlnašojír se
stín

SCENA 7



noc 0:30-0:35

malý domek v
savaně, k oknu
slatně malý černý
chuchvalac-noční můra

SCENA 8



noc 0:35-0:40

v domě spí starý
muž, můra naku-
kuje za oknem

SCÉNA 9



noc 0:40-0:45

jinyj pokoj, van ku
snori, pod koza-
sthou spi mlada
zena

SCÉNA 10



noc 0:45-0:48

skrz okno domitri
vpluje mu na

SCÉNA 11



noc 0:48-0:50

mu na je i v pokoj
divky, prilet k
jaj hlavě

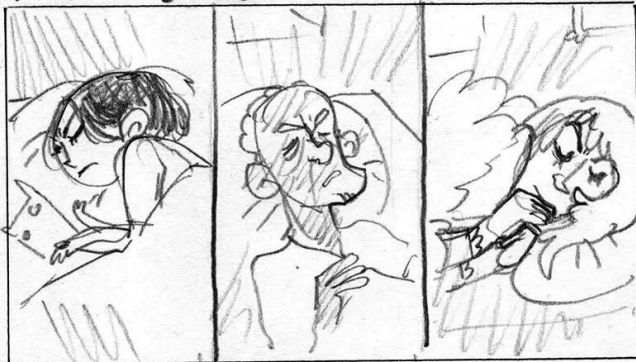
SCÉNA 12



noc 0:50-0:53

mu na sedi u
starcovy hlavy a
vklouzne domitri
skrz celo

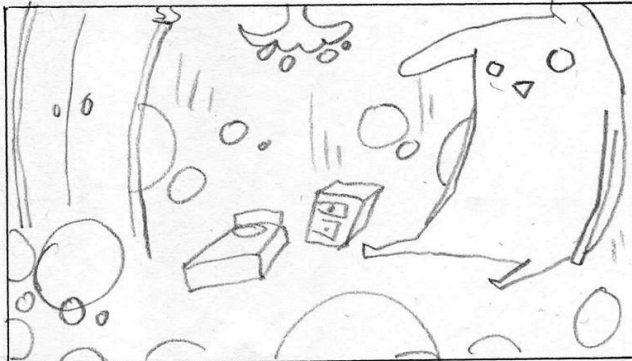
SCÉNA 13 - 15



noc 0:53 - 1:03

postupně prostrh
na všechny 3, začnou
se ve spánku mračit
a převalovat

SCÉNA 16



sen 1:03 - 1:10

snový svět podobný
pokojíku holčičky,
křiklavé barvy,
deformace apod.

SCÉNA 17 - 19



sen 1:10 - 1:20

můra je ve snu,
začne pohlcovat,
špinit a měřit
věci okolo, postupně
roste

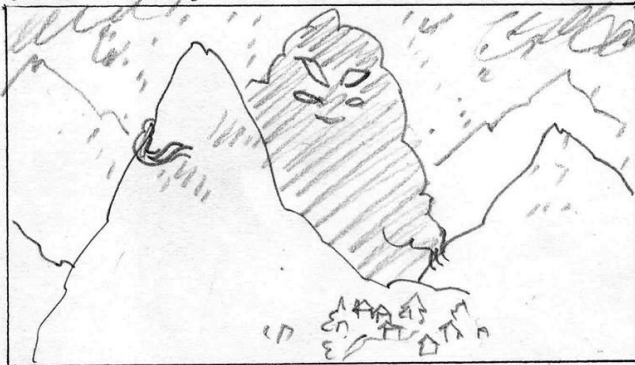
SCÉNA 20 - 22



sen 1:20 - 1:32

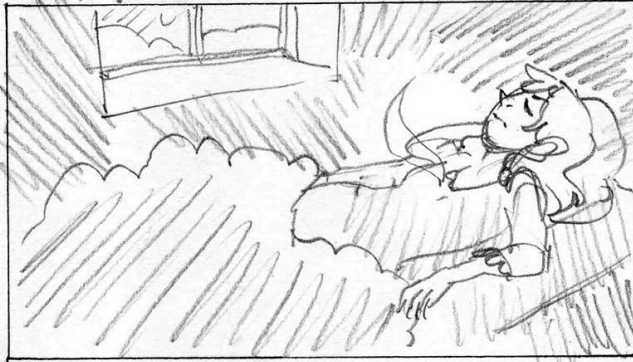
další sen je sluncem
zalitá savana, můra
ji postupně mění ve
vyprahlou poušť,
sama stále roste

SCÉNA 22-24



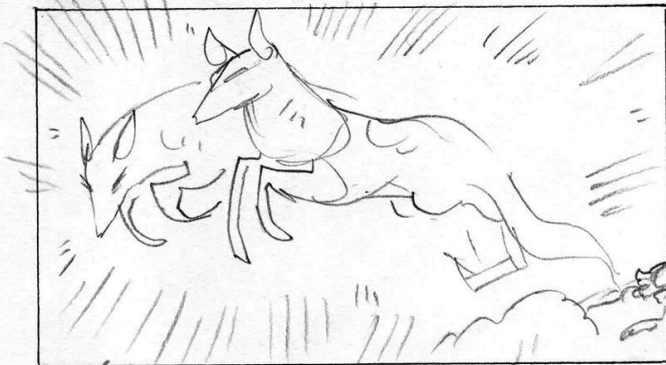
sen 1:32-1:44
v dalším sna je mŕa
jii giganticka, velka
jako borg, vse kolem je
potamnela a spinava,
mŕa spusti lavinu
na vesnici

SCÉNA 25



noc 1:44-1:52
pokoj zeny - ta sebou
hadi a mrači se,
po chvíli ji z hrudi
začne vylézat cosi
biloho a zářivého

SCÉNA 26



noc 1:52-2:00
jsou to dva bíla
zářící vlci - vlka a
vlčice

SCÉNA 27



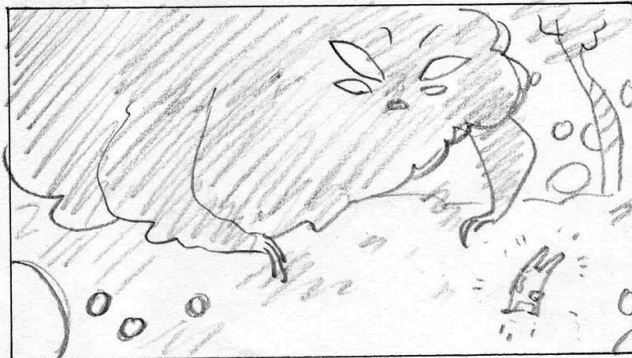
noc 2:00-2:05
mŕa také na podřívka
sedá bílý tron

SCÉNA 28



noc 2:05-2:12
i z dívčiny hrudi
se vyklubal tvor, je
však oproti ostatním
malický, celou
skočí dívka do
hlavy (do snu)

SCÉNA 29



sen 2:12-2:17
potvůrka čelí
muřice, ta je však
oproti ní obronitá

SCÉNA 30



sen 2:17-2:25
starší tvor začal
boj s muřicou

SCÉNA 31



sen 2:25-2:30
i vlci mladí
žahy se, dávají
do boje

SCÉNA 32-37



san 2:30-2:55

vlci svačí vyrovnaný souboj a získávají nad mýřou převahu, ta se zmenšuje. nakonec vlci mýřu zaranou

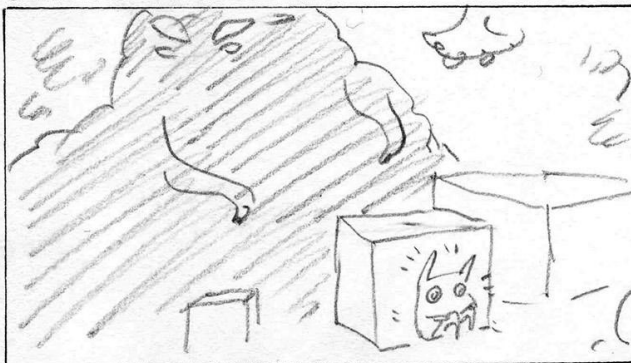
SCÉNA 37-40



san 2:55-3:15

pták také úspěšně bojuje s mýřou. jak se zmenšuje i prostřední se navrací do původního stavu. taky mýřu zabíjí!

SCÉNA 40-42



san 3:15-3:30

Situace potvrky v divčím snu je však zoufalá. proti obrovské mýře nemá šanci, tak utíká a schováva se

SCÉNA 43



noc 3:30-3:40

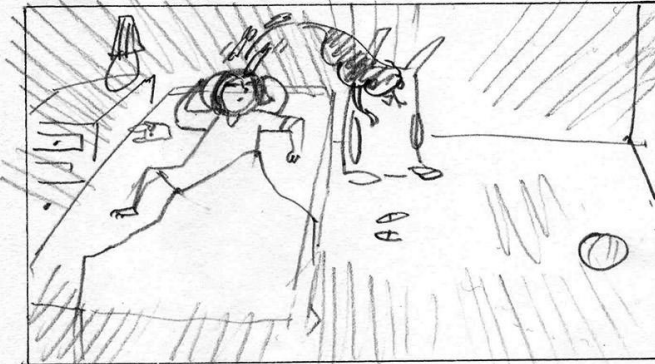
holčička se mračí a zatáhá ruce v post. zhrubí jí vyskočí další potvrka... a další a další. všechny skočí do sna

SCÉNA 44-48



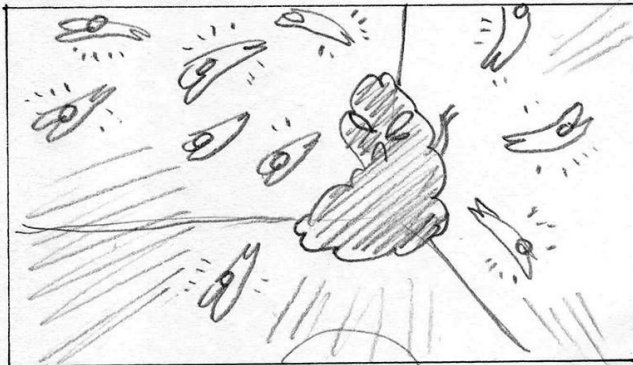
den 3:40-4:10
potvrky začnou útočit
ze všech stran, muža
je raskočena, boj je
dad vyrananý, muža
se postupně zmenšuje,
prostrčí se zase
vrací do pořádku

SCÉNA 49



noc 4:10-4:15
muža vyleti ze
shu, pronásledovaná
potvrkama, chvíli
ji probáhní po
pokojí

SCÉNA 50



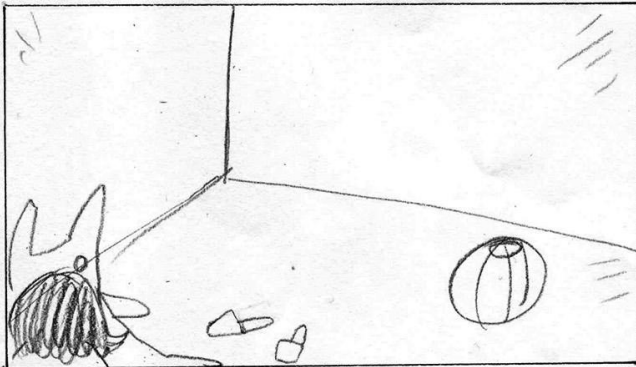
noc 4:15-4:18
muža je zabnana
do kouta a potvrky
se chystají na
poslední útok

SCÉNA 51



noc 4:18-4:24
holčička se
probudí a rozsvítí
lampičku, radíval
se do míst, kde
se odehrával boj

SCÉNA 52



noc

4:24-4:28

kouč je prázdny

SCÉNA 53



noc

4:28-4:35

chvilku se dřív,
pak zhasne a
zas si lehne

SCÉNA 54



noc

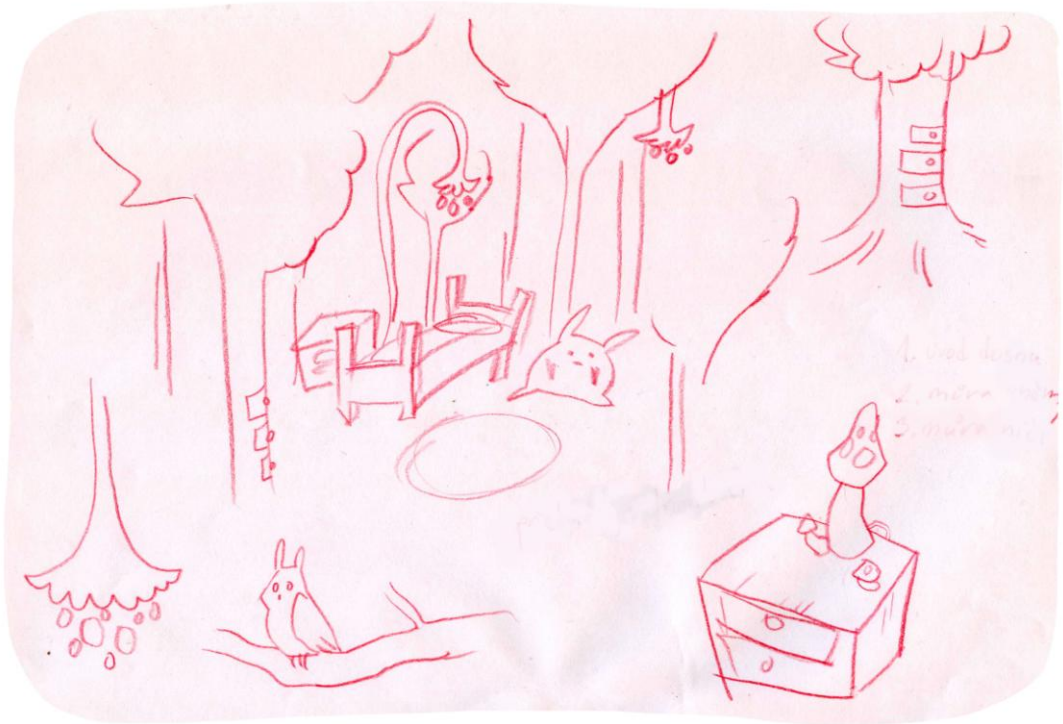
4:35-4:42

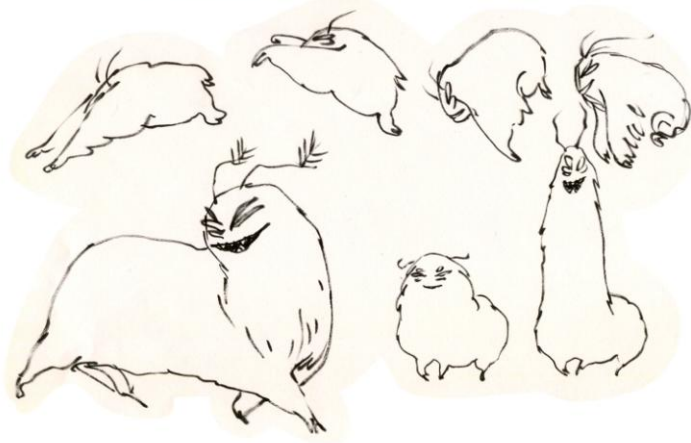
jakmile jítma, znovu
se objavi pavoučky,
pomůže ani
stopa, všechny
se usadí na posteli
a na holčičce a
schouli se ke
spánku

k o n e c



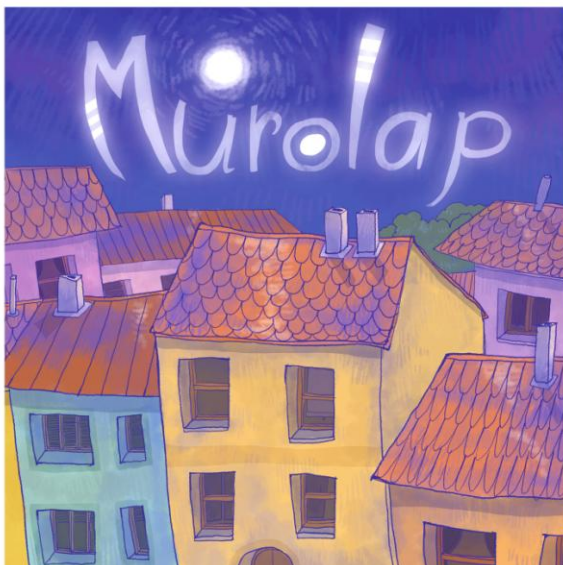


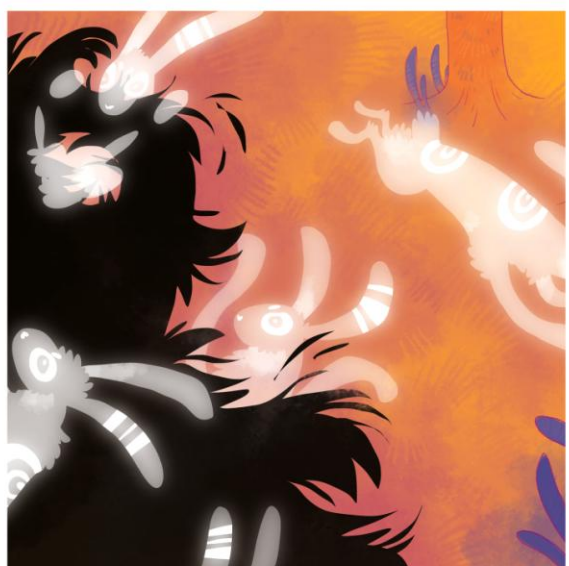
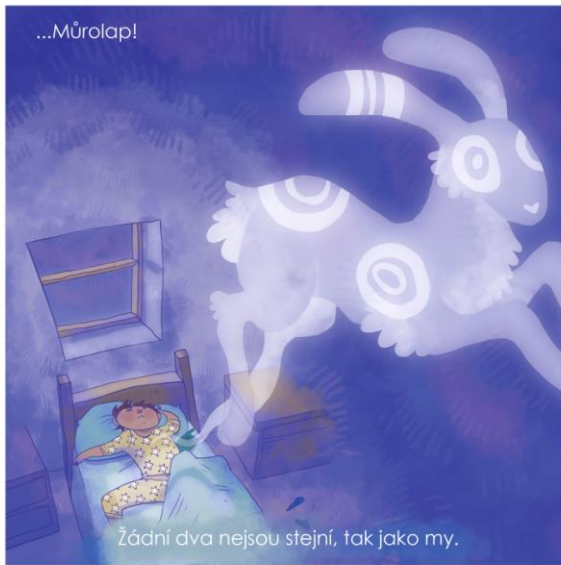






PŘÍLOHA P III: ILUSTRACE Z LEPORELA





PŘÍLOHA P IV: UKÁZKY POZADÍ

