

Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše

BcA. Jana Černohorská

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. Jana Černožorská
Osobní číslo:	K13362
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: Mármeláda aneb zkáza brusinkového lidu – 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...), osobitě 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:
[1] MORGENSTERN, Christian. Beránek měsíc. Vyd. 2. Překlad Josef Hiršal. Praha: Odeon, 1990, 376 s., 181 s. obr. příl. ISBN 80-207-0143-5.
[2] BURTON, Tim. Ústříčkova smutná smrt a jiné příběhy. 2. vyd., v tomto překladu 1. Překlad Richard Podaný. Praha: Dybbuk, 2013, 120 s. ISBN 978-807-4381-003.
[3] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2011, s. 19-40. ISBN 978-80-7331-207-7.
[4] KUPSC, Jarek. Malé dějiny filmu: ilustrovaný průvodce světovou kinematografií od počátků po současnost. Vyd. 1. Překlad Martin Mlíkovský. Praha: Cinemax, 1999, 387 s. ISBN 80-859-3333-0.
[5] GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animované filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4
[6] DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha AMU 2004. 159 s. ISBN 8073310120
[7] DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace. Praha AMU 2006. 146 s. ISBN 80-7331-069-4
[8] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. Albatros Plus. ISBN 978-807-3312-176
[9] ABEL, Sam. The Rabbit in Drag: Camp and Gender Construction in the American Animated Cartoon. The Journal of Popular Culture. 1995, vol. 29, issue 3, s. 183-202. DOI: 10.1111/j.0022-3840.1995.00183.x. Dostupné z: <http://doi.wiley.com/10.1111/j.0022-3840.1995.00183.x>
[10] CRAFTON, Donald. The View from Termite Terrace: Caricature and Parody in Warner Bros Animation. Film History. 1993, vol. 5, s. 204-230. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/27670721>

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **Ivo Hejzman**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2014**

Termín odevzdání diplomové práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Lukáš Gregor
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 26. 2. 2005

JANA ČERNOHORSKÁ
Černohorská
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 nevydělečně 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 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, 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). 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 vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlíží k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato diplomová práce popisuje tvorbu animovaného filmu od prvotního námětu přes animaci až po střih, zvučení a postprodukční práce. První část práce se zabývá vznikem námětu, inspiračními zdroji, prezentací námětu a druhá část se pak zabývá samotným výrobním procesem a výtvarnou stránkou filmu. Práce také pojednává o násilí ve filmu a o postupech a problémech spojených se vznikem komentáře.

Klíčová slova: animace, kreslená animace, námět, inspirace, výtvarné pojetí

ABSTRACT

This work describes making of an animated film starting with the first idea, including animation and editing, sound mastering and other post-production processes. In the first of this work, we discuss the main idea and its presentation, inspiration and in the second part, we discuss the process of making the movie and its art aspect. This work also focuses on violence in cinematography and some processes and problems related to commentary recording.

Keywords: ANIMATION, DRAWN ANIMATION, IDEA, INSPIRATION, VISUAL STYLE

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a na základě literatury a pramenů uvedených ve Zdrojích informací a že elektronická verze této práce je shodná s tištěnou.

Děkuji svým rodičům a svému příteli za bezmeznou podporu při vzniku tohoto filmu a této práce, dále svým supervizorům, Ivu Hejcmanovi a Lukáši Gregorovi.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	11
1.1 NÁMĚT A INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	11
1.1.1 Prvotní myšlenka.....	11
1.1.2 Humor a hororové prvky.....	12
1.1.3 Literární styl.....	14
1.1.4 Vizuální inspirace.....	16
1.2 NÁSILÍ VE FILMU.....	16
1.2.1 Animované násilí.....	16
1.2.2 Hrané násilí.....	17
1.2.3 Nadsázka.....	18
1.2.4 Násilí ve vlastní tvorbě.....	19
1.2.5 Vliv na diváka.....	20
2 PITCHING.....	21
2.1 PRŮBĚH.....	21
2.2 VÝZNAM.....	21
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	23
3 HARMONOGRAM.....	24
3.1 PRVNÍ FÁZE.....	24
3.2 PLNĚNÍ HARMONOGRAMU.....	24
4 KOMENTÁŘ.....	26
4.1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE.....	26
4.1.1 První kroky.....	26
4.1.2 Úpravy.....	26
4.1.3 Přínos pro další práci.....	27
4.2 HLEDÁNÍ HLASU.....	27
4.2.1 První vize.....	27
4.2.2 Finální hlas.....	28
4.3 NAHRÁVÁNÍ.....	28
4.3.1 Průběh nahrávání.....	28
4.3.2 Nové zkušenosti.....	29
5 CHARAKTERY POSTAV.....	30
5.1 CELKOVÝ POHLED.....	30

5.2	BRUSINKY.....	30
5.3	LIDSKÉ POSTAVY.....	30
5.4	DETAILNOST CHARAKTERŮ.....	31
6	ANIMATIK.....	32
6.1	VÝZNAM.....	32
6.2	PRÁCE S KOMENTÁŘEM.....	32
6.3	PRVOTNÍ STŘIH.....	33
7	VÝTVARNÁ STRÁNKA FILMU.....	34
7.1	POSTAVY A PROSTŘEDÍ.....	34
7.1.1	Stařena.....	34
7.1.2	Dívka.....	34
7.1.3	Pozadí.....	36
7.2	STYL KRESBY.....	36
7.2.1	Výtvarné návrhy.....	37
7.2.2	Vliv na další práci.....	37
7.3	BAREVNOST.....	37
7.3.1	Význam barev.....	37
7.3.2	Barva a postavy.....	38
8	ANIMACE.....	40
8.1	NATURALISTICKÉ POJETÍ.....	40
8.2	POHYBY POSTAV.....	40
9	TECHNIKA A TECHNOLOGIE.....	41
9.1	VYBRANÁ TECHNIKA.....	41
9.2	VÝHODY DIGITÁLNÍ ANIMACE.....	41
10	POSTPRODUKCE.....	43
10.1	STŘIH.....	43
10.1.1	Zásahy do záběrů.....	43
10.1.2	Výsledný střih.....	43
10.2	ZVUK.....	44
10.2.1	Role zvuku.....	44
10.2.2	Výběr zvukaře.....	44
10.2.3	Hudba.....	45
10.3	TITULKY.....	46
10.3.1	Úvodní titulky.....	46
10.3.2	Závěrečné titulky.....	46

ZÁVĚR.....	48
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	49
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	51
SEZNAM PŘÍLOH.....	52

ÚVOD

Nejprve se zmíním o tom, jakými tématy se zabývá tato práce. Především se jedná o diplomový film *Marmeláda aneb zkáza brusinkového lidu*. Práce si klade za cíl popsat proces vzniku filmu z ideového i technologického hlediska, věnovat se problémům a myšlenkám, které jsou s těmito procesy spojeny a v neposlední řadě je cílem také zamyšlení nad možnými dopady filmu na diváky různých věkových i jiných kategorií. Vzhledem k hororovému ladění filmu budeme věnovat vysokou pozornost inspiračním zdrojům a obecnému fenoménu násilí v kinematografických dílech.

Kromě toho se budeme detailně zabývat vznikem veršovaného komentáře pro film a veškerými úskalími i následnými poučeními, kterými bylo nutné při jeho vzniku projít. V teoretické části se budeme věnovat také analýze některých existujících děl s veršovaným komentářem a obecně vztahu mezi filmem a poezií. Do určité míry dojde také k analýze vzájemného vlivu hudby a filmu a tomu, jaký může mít hudba dopad na celkový úspěch snímku.

Z technologického hlediska se pak budeme věnovat především použité animační technice a nástrojům, které tvorbu umožňují. Bude se jednat o rozbor barevného pojetí a výtvarného stylu filmu, v první řadě se pak zaměříme na význam barev a na míru realističnosti zpracování. Ve stručnosti popíšeme pomůcky, kterých bylo k animaci třeba a další vybavení, které umožnilo vznik filmu. Popíšeme vznik a význam animatiku, zejména v souvislosti s dalšími pracemi na filmu a s celkovým harmonogramem. Dalším tématem budou postprodukční úpravy, jako jsou práce se zvukem, střih a tvorba úvodních a závěrečných titulků. Věnovat se budeme také tématu řízení lidí, kteří na filmu spolupracují a dalším procesům, které přímo nesouvisí s tvorbou filmu, jako je například pitching a jeho možné vlivy na samotnou tvorbu.

V závěru práce pak zhodnotíme jednotlivé kroky tvorby filmu, potíže, které se při výrobě vyskytly a v neposlední řadě také dopady, které pravděpodobně bude tato zkušenost mít na další tvorbu v budoucnu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

V této části se budeme zabývat nejen hledáním námětu a inspirací, ale i teoretickou přípravou a obecnými myšlenkami, které se filmu týkají. Hlavními tématy zde jsou inspirační zdroje, vztah filmu a poezie a zejména násilí ve filmu.

1.1 Námět a inspirační zdroje

Ústřední myšlenka filmu pojednává o stařeně a její vnučce, které chtějí uvařit brusinkovou marmeládu. Příběh se na první pohled může zdát velmi mírumilovný, tento první dojem bude ovšem v každém případě klamat. Celý příběh totiž bude ztvárněn z pohledu brusinek, ze kterých bude marmeláda zhotovena. Změna perspektivy nám proto umožní tuto nevinnou myšlenku přetavit v animované násilí. To ostatně napovídá už samotný název filmu, „Marmeláda aneb zkáza brusinkového lidu“. Jedná se o horor s komediálními prvky. Cílovou skupinou nejsou děti, ale diváci od patnácti let.

1.1.1 Prvotní myšlenka

Ústřední myšlenku pro svůj diplomový film jsem hledala poměrně dlouho. Již delší dobu jsem si pohrávala s myšlenkou, že bych ráda vytvořila film, který znázorňuje naprosto běžnou činnost, ale zároveň ji znázorňuje z jiné perspektivy. Ideálně z takové, kde bude moci vyniknout kontrast mezi jednotlivými pohledy (kontrast mezi tím, že pro nás se jedná o běžnou domácí práci, zatímco z perspektivy těch, s nimiž je při činnosti nakládáno, se může jednat o učiněné peklo na zemi). Nebyla jsem od začátku rozhodnutá právě pro brusinky, ale mám k nim (a k výrobě marmelády z nich) určitý vztah, proto k jejich volbě došlo jaksi přirozeně. Kromě toho malé, nevinné bobulky jsou více než vhodnou obětí pro podobný námět.

Sama preferuji filmy a literaturu stavějící na černém humoru, proto jsem se rozhodla posunout svou tvorbu tímto směrem. Hlavní inspirací pro mě byl spisovatel Edgar Allan Poe. Někteří by mi mohli zajisté oponovat, že Edgar Allan Poe je mistrem hororu a černý humor se v jeho díle tolik nevyskytuje. A mají jistě pravdu, avšak i u tohoto spisovatele se objevují povídky, ve kterých si s divákem hraje a které jsou směšné svou absurdností a nereálností. Jako příklad můžeme uvést povídku *Nikdy se s čertem nesázej o hlavu*. Jedná se o satirickou povídku, kde autor zesměšňuje tehdejší tvrzení, že by příběhy měly obsahovat mravní ponaučení. Velmi zajímavá je pasáž, kde se vypravěč pozastavuje nad tím, že jeho přítel Tobiáš

nechce pozřít lék, který je mu podáván (viz níže). Na tom by nebylo nic zvláštního, kdyby ovšem Tobiašovi nechyběla hlava. Tato povídka mě oslovila mnohem více, než Poeova známější díla, jako *Jáma a Kyvadlo* či nejznámější báseň *Havran*. Obě jmenovaná díla jsou bezesporu výjimečná a zaslouží si svůj věhlas, mně se ale nejvíce vryla do paměti právě povídka *Nikdy se s čertem nesázej o hlavu*. Právě ona mi svou neotřelostí a jistou rýpavostí do čtenáře vnukla hlavní myšlenku na vlastní diplomový film.

Bylo mi jasné, že právě s ostrou hranou této podpěry přišel do styku krk mého nešťastného přítele.

Svou hroznou ztrátu dlouho nepřežil. Homeopati mu připravili jen malou dávku lektvaru, ale on se i tu trochu, co mu dávali, zdráhal pozřít. A tak se mu dařilo čím dál tím hůř, až nakonec - jako výstražný příklad pro všechny výtržníky skončil. [8]

1.1.2 Humor a hororové prvky

Edgar Allan Poe pro mne však není jediným inspiračním zdrojem, stylově jsem svůj film chtěla přiblížit Timu Burtonovi, jenž je nejen skvělý filmař, ale i skvělý básník. Nikomu, kdo Tima Burtona zná, asi není nutné říkat, proč jsem si jej vybrala jako svůj inspirační zdroj. Jeho filmy se zabývají hororovou tematikou, ale zároveň jsou povznášeny autorovým osobitým humorem. Ač je pro mě inspirací celá Burtonova tvorba, nejvíce jsem se zhlédla v jeho studentském filmu *Vincent*, jenž je inspirovaný právě tvorbou zmíněného Edgara Allana Poea. Referenci na Poeovo dílo můžeme mimo jiné vidět i v ukázce níže. Jelikož se v tomto snímku spojily dva mé oblíbené inspirační zdroje, je důvod mých sympatií celkem zřejmý. Humornost ve *Vincentovi* Burton podtrhl veršovaným komentářem, který skvěle doplňuje obraz.



Obr. 1: Tim Burton - Vincent

Při vymýšlení *Marmelády* jsem si vzpomněla právě na *Vincenta* a jeho básnický komentář, který byl jedním z hlavních důvodů, proč jsem nakonec zvolila veršovaný komentář.

*He doesn't mind living with his sister, dog and cats,
Though he'd rather share a home with spiders and bats.*

...

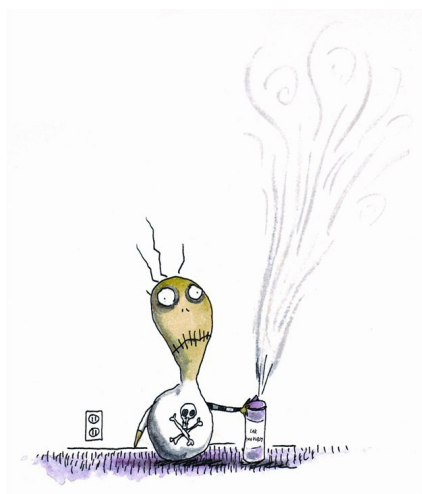
*While other kids read books like Go Jane Go,
Vincent's favorite author is Edgar Allen Poe. [Vincent - Tim Burton]*

Jelikož to byl právě Burton, který mě k básnickému komentáři inspiroval a jehož styl byl ve své době pravděpodobně nejosobitější ze všech úspěšných filmařů, přestože jeho filmy zpočátku mnohdy nevyžadovaly vysoký rozpočet [2], sáhla jsem po jeho básnické sbírce *Ústříčkova smutná smrt a jiné příběhy*. Zde jsem jistou inspiraci načerpala, zejména co se formy a stylu týče. V úryvku básně *Roch, toxický hoch* můžeme vidět, že se jedná o humorně nesmyslnou, ale zároveň morbidní poezii, která má za účel především pobavit čtenáře.

*Jednou ho dali na louku,
ať si pročistí hrdlo.
Ve tváři zbledl jak křída
a tělo mu na kámen ztvrdlo.*

*Zoufale vzlyk - a dokonal.
Kdo ale mohl mít tuchu,
že se dá nadobro umřít
následkem čerstvého vzduchu? [6]*

Jak již bylo řečeno, ve sbírce jde hlavně o hru a pobavení. Stejný cíl jsem měla i se svým komentářem - pobavit. V žádném případě mi nešlo o to, aby v sobě nesl skryté významy, hlubokomyslné narážky nebo jakékoli ponaučení. Zcela jednoznačně se vliv této sbírky podepsal především na morbidnosti, která je v komentáři k filmu místy relativně intenzivní, nicméně vzhledem k tomu, že jsem se rozhodla napsat si báseň sama (nic jiného mi ani nezbývalo, jiná báseň o brusinkové marmeládě dosud neexistuje), bylo nezbytné hledat i jiné autory a další inspiraci.



*Obr. 2: Tim Burton - Roch -
toxický hoch*

1.1.3 Literární styl

Právě v tuto chvíli přišel na scénu můj třetí inspirační zdroj, Christian Morgenstern. Jeho jazyk je zcela odlišný od jazyka, který používám ve verších komentáře. Báseň o brusinkách, která nakonec vznikla pro potřeby komentáře, je mnohem jednoduššího typu. Pokud ovšem neměla celá báseň znít naprosto banálně, potřebovala jsem inspiraci od básníka, který si

ve svém díle pohrává s jazykem a doslova si jej podmaňuje. V Morgensternově díle nejde o děj, jeho básně jsou spíše pocitové. To se příliš neslučuje s komentářem k filmu, protože ten je nutně dějový a poměrně podrobný. I v něm jsou nicméně některé pasáže spíše pocitové. A právě zde mi Morgenstern pomohl nejvíce - stačí jedno dobře zvolené slovo či správné uspořádání a lze dosáhnout požadované gradace, která básni dodá do té chvíle chybějící spád. Jeho dílem byl ostatně inspirován i můj předchozí film, *Štika*, kde díky inteligentní a svým způsobem roztomilé hříčce se slovy mohl relativně snadno vzniknout námět pro animovaný film.

*Štika, již svatý Antonín
i s rodinou křtem zbavil vin,
chtěla se, po příkladu Pána,
změnit ve vegetariána.*

*Od těch dob jedla tuto stravu:
chaluhy, leknín, vodní trávu.
Však hrůza, co se s jídlem stalo:
zadem ohavně vytékalo.*

*Nákaza rybník zamořila,
pět set ryb zcela otrávila.
Antonín však, který sem chvátá,
blahořečí jen: Svatá, svatá! [7]*

Právě to, že mi při tvorbě tohoto filmu vyhovoval způsob práce s poezií (v té době ovšem jen v rovině inspirace, nikoli komentáře), vedlo k tomu, že jsem se v přípravných fázích tvorby rozhodla vytvořit určitý prostor pro nějakou formu poezie i v *Marmeládě*. Jak už jsem ovšem uvedla výše, žádná báseň, která by tematicky vyhovovala a mohla by se tudíž stát komentářem, nebo alespoň základem pro komentář, nebyla k nalezení, a proto nezbylo než se uchýlit k vlastní tvorbě.

1.1.4 Vizuální inspirace

Z vizuálního hlediska mě také inspiroval film *Adamsova rodina* v režii Barryho Sonnenfelda. Vizuální styl i atmosféra tohoto snímku jsou mi velmi blízké a není proto žádný div, že se v *Marmeládě* tento vliv dá místy poznat. Jde z velké části o celkový záměr filmu, jedná se o komedii, která se v určitých aspektech tváří jako horor. V *Marmeládě* jsem se do určité míry snažila o totéž, cílem je horor, který nemá za úkol děsit, ale pobavit. I množství konkrétnějších detailů v sobě obsahuje určité stopy *Adamsovy rodiny*. Zejména pak má postava dívky, která se svým vzezřením i poněkud morbidní povahou podobá dívce Wednesday. Jako další příklad bychom mohli jmenovat poněkud přehnané pojetí některých scén (což je ovšem záměr, který má přispět k vyšší míře zábavnosti díla).



Obr. 3: Dívka Wednesday z *Adamsovy rodiny*

1.2 Násilí ve filmu

Násilí ve filmu je obecně fenomén, který je téměř všudypřítomný, na každého diváka má svůj vliv a působí na něj s různou měrou intenzity. V této kapitole se budeme věnovat některým obecným tématům týkajícím se násilí ve filmu a také roli násilí v *Marmeládě*.

1.2.1 Animované násilí

Je velký rozdíl mezi násilím ztvárněným v hraném filmu a tím ve filmu animovaném. Zatímco u hraného filmu musíme dbát na míru a podání, u filmu animovaného

můžeme být téměř až naturalističtí. Díky animaci nám divák odpustí ledacos, co by v hraném filmu jistě neprošlo. Jako příklad můžeme uvést autora Dona Hertzfeldta a jeho animovaný film *Billyho balónky*. V něm se nafukovací balónky vzbouří a napadnou malé děti. Snímek se tedy zabývá násilím na dítěti. Díky silné stylizaci, která téměř vypadá jako dětská kresba, si Hertzfeldt může dovolit velmi drsné scény. I když zde balónky mlátí a škrťí děti nebo je vynesou do výšky a pak pustí na zem, scény právě díky stylizaci a skvělému střihu působí komicky a divák se při nich příjemně baví.



Obr. 4: Hertzfeldt - *Billyho balónky*

Ačkoli je ztvárňování téměř až naturalistického násilí dnes v kinematografii běžné a dokonce je mnohdy více akceptovatelné než erotika, s tématem násilí na dítěti je nutné zacházet vždy citlivě, protože i ostřílený divák, na něhož z dnešních obrazovek stříkají hektolitry krve, je na některá témata poněkud háklivý. To však není problém animovaného filmu. Animovanou postavičku totiž vlastně nelze nikdy zabít, pokud ji tedy nevygumujeme. Do postavičky můžeme řezat, mučit jí nejrůznějšími způsoby a divák se přesto bude bavit. Kdybychom něco podobného zkusili ve filmu hraném, pravděpodobně by divák odešel zhnusen.

1.2.2 Hrané násilí

Násilí se samozřejmě vyskytuje i ve filmu hraném, proto by v této práci nemělo téma hraného násilí chybět. Pokud chce autor hraného filmu ve svém díle ztvárnit násilné scény, musí si dát opravdu pozor na zpracování. Ačkoli nejsem příznivcem cenzurování násilí ve filmu, připouštím, že někteří autoři, zejména u mainstreamových seriálů, dávají násilí téměř do každé scény. Čím více uřezaných údů a čím drastičtější ztvárnění, tím lépe.

Téměř jako by se předháněli, kdo bude mít nejnásilnější dílo. Autoři se evidentně snaží diváka šokovat, ale neuvědomují si, že jej rychle otupí a zbytečné kupení násilných scén už je pak spíše trapné.

Naštěstí se najdou autoři, kteří si s násilím ve filmu umí poradit. Jedním z velmi charakteristických násilných filmů je jistě Kubrickův *Mechanický pomeranč*. V tomto filmu vlastně nenajdete scénu, která by nebyla násilná nebo alespoň sexuálně motivovaná, ale v Kubrickově podání se násilí mění v umění. Ačkoli je hlavní postava bezesporu záporná, díky způsobu natočení jejího jednání nemáme posléze jinou možnost, než s ní sympatizovat. Divák se zde téměř musí stydět za své smýšlení, jelikož hlavní postava krade, znásilňuje, zabíjí, a to vše jen pro vlastní potěšení. Přes to vše nás humor, kterým je celý film protkaný, donutí s postavou sympatizovat.

1.2.3 Nadsázka

Další autor, který se použití násilí nejen nevyhýbá, ale naopak jej ve svých dílech protěžuje, je bezesporu Quentin Tarantino, který brakový žánr násilného filmu povýšil na umělecké dílo. Většina uznávaných režisérů se ztvárnění extrémně násilných scén vyhýbá a dané scény řeší pomocí různých eufemismů. Jako příklad můžeme uvést hypotetickou scénu, kdy auto srazí chodce. Ve filmu nevidíme, jak auto láme kosti. Naopak, autor tuto scénu ztvární tak, že vlastní srážka není ani vidět. Vidíme jak auto jede, slyšíme skřípění brzd, vidíme vyplašené holuby, kteří vzlétnou, a zvolna dopadající ruku mrtvého, samotnou srážku však nikoliv. Jak by si s touto scénou poradil Tarantino asi všichni víme - nějaká padající ruka by se zde možná mihla, ale pravděpodobně už by nebyla součástí těla a následně by se k ní připojily i ostatní údy.



Obr. 5: Quentin Tarantino - Kill Bill

Čím to, že Tarantini tyto scény procházejí, že diváci neodcházejí z kina s pocitem opovržení? Je to dáno právě měrou násilí. Tarantino sám sebe nebere nijak vážně a vychází z brakového žánru. Kromě toho, že je jakýsi guru násilí, je totiž velmi zběhlý i v nadsázce. Tím, jak některé aspekty v dané scéně záměrně předimenzuje, se přibližuje téměř až k animovanému filmu. Divák nevnímá postavu jako reálnou, protože se jako reálná nechová, nejedná se o postavu, kterou bychom mohli potkat v běžném světě, patří spíše do světa komiksu a filmu. Proto nereálnost těchto postav zajišťuje, že ani scény, v nichž vystupují, nemusejí vycházet z reality a autor zde může popustit uzdu své fantazii. Divák pak na hru, kterou s ním tvůrce hraje, obvykle ochotně přistoupí.

1.2.4 Násilí ve vlastní tvorbě

Sama se nicméně věnuji výhradně filmu animovanému a nelze skrývat, že násilí je nedílnou součástí mých děl. Nabízí se otázka proč. V mém případě je to pravděpodobně jakási terapie - stejně jako většina tvůrců, ani já často nejsem spokojená se svým dílem a když jsem, tak jen dočasně. Velmi často se stává, že v půli animace se mi přestane líbit vlastní výtvarno, ale v dané chvíli s tím už nelze nic dělat. Když se některým výtvarníkům nelíbí jejich dílo, tak jej překreslí, nebo začnou vytvářet něco jiného. To u animace úplně nelze, pokud děláte například šestiminutový film, jedná se téměř o roční záležitost. Každý se vyvíjí a ve své práci posouvá, proto když vytvoříte pro film výtvarno, za půl roku už se vám nemusí líbit a v dané chvíli víte, že byste ho nyní udělali lépe. Na to je však v inkriminovaný moment pozdě. Nemůžete je celé přetvořit, protože musíte zachovat celistvost díla, za kterým jsou již desítky hodin práce. Musíte tedy další půl rok animovat výtvarno, které se vám vlastně už nelíbí, což je poměrně depresivní. Bohužel se s tím potýkám u každého svého díla a často to vede k tomu, že postavy ve svém filmu přestávám mít ráda, především když s nimi musím pracovat každý den po dobu několika měsíců.

To je také důvod, proč se v drtivé většině mých filmů mnoho postav nedožije závěrečných titulků. Někteří umělci svá díla pálí, já již předem počítám se svou nespokojeností a vymýšlím témata, kde své frustraci mohu dát volný průchod. Tím nepřijde roční práce vniveč a já si ke všemu uklidním nervy. Dalo by se tedy říci, že násilí ve filmu může mít téměř až léčebné účinky, a to jak pro tvůrce, tak pro okolí, s kterým je ve styku.

1.2.5 Vliv na diváka

Důležitý je samozřejmě i dopad filmového násilí na diváka, v žádném případě by nemělo jít jen o jakousi terapii pro autora nebo autory. Důležité je sledovat zejména dopady filmového (ať už hraného nebo animovaného) násilí na mladší část publika. Konkrétně u animovaných filmů lze předpokládat zvýšený zájem právě u mladších diváků, proto je důležité se zaobírat také cílovou skupinou a doporučeným věkem pro shlédnutí filmu. Existuje studie o televizním a filmovém násilí [9], která hovoří o tom, že reálně vypadající násilí (prezentované například formou fiktivního zpravodajství) má větší dopad na pozornost dítěte než tatáž násilná scéna, která je evidentně hraná (například fiktivní filmová upoutávka).

V animovaných filmech je tento efekt ještě slabší, děti často zhlédnutou scénu ani nepovažují za násilnou. Je zde samozřejmě závislost na tom, jaká je míra realističnosti násilí, které na obrazovce vidíme. Více přehnané scény tíhnou spíše k tomu, aby je dítě přehlíželo, zatímco naturalistická scéna může jeho vnímání změnit. Jinými slovy - pokud je násilí doplněno jednoduchými komediálními prvky (zvukové efekty, přehnané pohyby, etc.), je menší podíl dětí, které je vůbec považují za násilí [10].

Protože v našem případě nejde o cílovou skupinu, která by obsahovala malé děti, komediální prvky přímo spojené s násilím jsou vypuštěny a je kladen důraz spíše na naturalistické ztvárnění, které dokáže pobavit naopak spíše dospělejší část publika.

2 PITCHING

Součástí přípravy každého filmu je absolvování pitchingu. Zde prezentujeme svůj nápad za účelem získání co největšího množství peněz určených k pokrytí nákladů spojených s tvorbou filmu.

2.1 Průběh

Velmi důležité je před komisí uvést v daném časovém limitu co nejvíce podstatných informací týkající se snímku a námětu. Mezi ně spadá stručné vyjádření děje, cílová skupina diváků, začátek a konec práce na díle a v neposlední řadě rozpočet. Ten je z celé prezentace nejdůležitější, komise požaduje co nejpřesnější údaje o požadovaném množství peněz a jejich využití. Aby byl soupis co nejpřesnější, je nutná spolupráce s produkční. V mém případě to byla Markéta Janečková.

Jelikož je snímek *Marmeláda aneb zkáza brusinkového lidu* zpracován kreslenou animací, náklady na výrobu nejsou příliš vysoké. Veškeré finance jsou určeny na zvuk a střih.

2.2 Význam

Tyto pitchingové prezentace jsou pro studenty velmi přínosné. Připraví nás na procesy z praxe, kdy budeme žádat o finanční prostředky pro své filmy v profesním životě. Musíme být na tuto situaci dobře připravení a být schopni rychle vyjádřit svůj nápad, vše podstatné o něm a přesvědčit komisi, že je výhodné do něj investovat. Také musíme být připraveni na doplňující otázky, které nám mohou být položeny, rychle se v nich zorientovat a odpovědět s co největší přesností.

Je nutné se i připravit na možnost, že přes velkou snahu nám bude přidělena jen část peněz nebo v horším případě žádné. Pak je vhodné sestavit náhradní finanční plán, se kterým nám opět pomůže produkční. Často jsou osloveni různí sponzoři, kteří si díky našemu filmu mohou udělat reklamu.

V případě školního filmu je samozřejmě určitý rozpočet také relevantní téma, jde ale spíše o jakousi simulaci reálného prostředí (jde o stejné procesy, ale v menším měřítku). Ten skutečný přínos proto není v penězích, které se případně na film podaří obstarat, ale spíše v tom, že jde o možnost vyzkoušet si, jakým způsobem se peníze na filmy obvykle získávají. Nabyté peníze jsou v tomto případě pak něčím navíc, něčím co nám umožní film dělat snadněji, lépe. Může to být také cesta k tomu, aby na filmu spolupra-

covali další lidé, kteří tak mohou dostat zapláceno.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 HARMONOGRAM

Před započítáním jakýchkoliv prací na filmu jsem si sestavila alespoň rámcový harmonogram toho, jak by jednotlivé práce v měsících určených k tvorbě magisterské práce mohly probíhat.

3.1 První fáze

V prvních fázích práce na filmu nešlo o plnohodnotný harmonogram - šlo spíše o rozpis toho, co všechno bude třeba zpracovat, a tudíž jsem u jednotlivých činností stanovila časové odhady. Z těch jsem se následně snažila vycházet při dalším plánování, případně je upřesňovat nebo upravovat podle konkrétní situace. V hrubých rysech poté postup práce odpovídal původním plánům, u některých činností ale pochopitelně muselo dojít k citelným změnám odhadu, případně jsem až při práci zjistila, že odhadu odpovídat nebudou. Jako příklad je možno uvést dobu potřebnou na animaci a dobu potřebnou pro kolorizaci. V původních plánech jsem počítala s časově náročnější animací a snadnější fází vybarvování, v praxi se ale ukázalo, že poměr stráveného času byl u tohoto filmu přesně naopak. Animování samotné šlo relativně snadno, barvení bylo naproti tomu velmi časově náročné.

3.2 Plnění harmonogramu

Se samotnou animací jsem začala koncem ledna. Velmi jsem si jí usnadnila díky zredukování komentáře, o němž píše v samostatné kapitole, neanimovala jsem tedy takové množství materiálu, jaké bylo původně v plánu. Animaci jsem dokončila koncem března. V tu chvíli na mě čekala pracnější část. Převést animovanou část filmu do čistokresby a kolorovat ji. Tato část pracovního postupu zabrala více času než se původně očekávalo, jak jsem již uvedla v odstavci o původním časovém plánu.

Každá postava je prokreslená a stínovaná. To byla jedna z věcí, které značně zpomalily celý proces výroby filmu. Vzhledem k tomu, že každý detail bylo nutné prokreslovat ve všech fázích, byla míra pracnosti velmi vysoká jak v pohyblivějších záběrech tak i v těch více statických. Bylo totiž nezbytné proanimovat i nepohyblivé momenty filmu, aby záběr po skončení pohybu nepůsobil svojí strnulostí rušivě nebo nepatřičně v kontrastu s mihotavou linkou fází, které pohyb obsahují. S ohledem na poměrně častý výskyt detailních záběrů to pak znamenalo, že nestačí jen některé obrysy pozměnit a opakovat dokola. Bylo jasné, že budou jednotlivé fáze vyžadovat poněkud větší péči. Pro představu: zatímco

naanimovat jsem stihla dva až tři záběry denně, převést jeden záběr do čistokresby a vykolovat jej trvalo den až dva.

4 KOMENTÁŘ

Pro správné vyznění filmu jsem se již při vymýšlení námětu rozhodla použít komentář, nikoli dialogy. Jelikož je film humorně laděný, rozhodla jsem se použít báseň. K tomu mě inspiroval Tim Burton se svým studentským snímkem *Vincent*. O něm jsem se zmiňovala již v kapitole o inspiračních zdrojích.

4.1 Přípravná fáze

Před začátkem jakýchkoliv prací na komentáři jsem se rozhodla, že si nejprve ujasním představu a určím alespoň hrubou koncepci toho, jak by komentář k filmu mohl vypadat. Samotné práce na komentáři a jeho zpracování pak z této koncepce vycházely.

4.1.1 První kroky

Komentář měl být jednoduchý, aby nepřevažoval nad samotným filmem, zároveň ale nesměl působit banálně jako říkanka. Předěšlé zkušenosti s psaním poezie jsem neměla, úkol to pro mě tedy nebyl jednoduchý. Proto jsem nastudovala některé materiály týkající se poezie ve filmu [11][12][13] a na pomoc jsem si přizvala amatérského básníka Daniela Rysa a studenta literatury Tomáše Pipotu. Právě oni mi pomohli v krušných začátcích, kdy jsem potřebovala pomoc s nastavením formy, kterou bude báseň psána.

Měla jsem pár dobrých nápadů, které jsem do básně zapracovala, největší problém ale znamenala délka komentáře, který musel vydat minimálně na tři a půl minuty. Nečekala jsem, že se budu muset vypořádat s takovou délkou, zároveň jsem se ale chtěla vyhnout hluchým místům nebo pasážím, kde by komentář neubíhal náležitým tempem. Bála jsem se, že by se takovými slabšími články mohl narušit tok děje filmu. Napsala jsem proto raději více materiálu. Některé části jsem považovala za povedené již při napsání, velká část materiálu ale měla rytmické i jiné chyby, nebo neobsahovala v podstatě žádný děj. Báseň se vlekla a obsahovala určitý počet vyplňujících slok, které měly za cíl jen zaplnit místo. Také udržení rytmu se v takovémto rozsahu nedařilo zcela konzistentně. Na básni jsem s většími či menšími přestávkami pracovala měsíc, kdy jsem průběžně škrtila a přepisovala nevhodné sloky i jednotlivé verše tak, aby udržovaly požadované tempo a rytmus.

4.1.2 Úpravy

Úprav na komentáři bylo postupem času relativně mnoho a některé z nich byly provedeny až v reakci na jiné práce na filmu (aby se zvýšila provázanost s děním

na obrazovce a celková smysluplnost). Vzhledem k požadované délce filmu ale bylo nutné pracovat velmi opatrně zejména s proškrtáváním částí básně, protože neexistovaly větší časové rezervy a bylo třeba spíše vylepšovat existující materiál, než škrtnat sloky. Přesto ve výsledku muselo nevyhnutelně dojít k vynechání některých pasáží. Je ovšem nutno říci, že tyto kroky byly pravděpodobně ku prospěchu filmu, protože se zvýšila dynamika, zlepšil tok děje a došlo k odstranění prostojů a hluchých míst.

4.1.3 Přínos pro další práci

Psaní básně pro mě byla cenná zkušenost. Uvědomila jsem si, že poezie není jen spojení slov s podobným zněním, ale že má jistá pravidla, která by se neměla překračovat, pokud k tomu není oprávněný důvod. Ačkoliv psaní komentáře bylo náročnější, než jsem čekala, následně mi ulehčilo mnoho práce jak v přípravě filmu, tak i při jeho realizaci. Při sestavování bodového scénáře jsem již měla jasné časové ohraničení celého snímku i jednotlivých pasáží a nehrozilo tedy, že by nějaké úseky byly rozvleklé, s čímž jsem měla problém ve svých předešlých filmech. Díky jasnému časovému ohraničení jsem si také mohla lépe rozvrhnout práci na snímku.

4.2 Hledání hlasu

Po vytvoření první verze komentáře bylo pochopitelně potřeba najít hlas, který by byl schopný jej odpovídajícím způsobem přednést. V této podkapitole se budeme věnovat tomu, jak hledání hlasu probíhalo.

4.2.1 První vize

Na začátku své práce jsem měla dojem, že nejtěžší bude napsat veršovaný komentář, skutečný problém ovšem nastal až při hledání hlasu, jenž by jej namluvil.

Původně jsem uvažovala o nejjednodušším možném způsobu, a to takovém, že dám báseň namluvit někomu z mých přátel z ochotnického divadla. Velmi rychle jsem byla vyvedena z omylu. Nikdo z nich neměl zkušenosti s dabingem a neuměli dostatečně pracovat z hlasem, navíc jej ani neměli správně položený. Pro komentář jsem hledala starší, níže posazený mužský hlas. Ač se to nezdá, správný výběr herce je možná v mnoha ohledech důležitější než samotná animace. Komentář může celý film povznést, ale pokud je špatně napsán nebo je pro něj vybrán špatný hlas, může celý film zničit, byť je po scénáristické a animační stránce dobrý.

4.2.2 Finální hlas

Musela jsem nakonec hledat mezi profesionálními herci. Dokonalého komentátora jsem našla ve zlínském divadle v podobě herce Zdeňka Lambora, na kterého jsem získala kontakt. Předala jsem mu materiály a po prvním improvizovaném nahrávání na telefon jsem věděla, že pravý hlas jsem našla. Díky některým jeho připomínkám, které měl k psanému textu, jsem mohla báseň dovést do konečného tvaru. Jednalo se sice jen o pár drobných úprav, ale dopomohly k docílení správného rytmu při finálním čtení komentáře.

Nejde ovšem jen o správné položení hlasu, ale především o správné načasování hereckého prožitku a frázování. Schopnost ve správnou chvíli vygradovat komentář. To je velmi důležité, přihlédneme-li k délce textu. Dalším důležitým aspektem je nesporně nadšení, které vybraný herec projevil. Je vždy velmi přínosné, když najdete člověka, jemuž se váš námět líbí a chce na něm spolupracovat právě ze zájmu, nikoli proto že jde pouze o práci, za kterou dostane zapláceno. Nenastane pak situace, že by text jen tak odříkal, ale snaží se do komentáře vložit část vlastní invence a posunout tak dílo dále. Tento přístup je obecně velmi prospěšný u kohokoliv, kdo na filmu pracuje, byť by dotyčný měl sebemenší roli nebo úlohu při vzniku filmu. Do díla se vždy promítne, pokud autor nebo kdokoliv z jeho spolupracovníků na filmu pracuje s náležitým nadšením.

4.3 Nahrávání

Po sepsání komentáře a nalezení vhodného hlasu bylo nutné komentář nahrát a dostat do podoby, ve které by ho bylo lze použít pro film. O tomto procesu pojednává následující podkapitola.

4.3.1 Průběh nahrávání

Samotné nahrávání již nebyl velký problém, nemalou zásluhu na něm měl zvukař Ondřej Šmejkal a pak samozřejmě pan Zdeněk Lambor.

Komentář bylo nutné nahrát před samotnou animací a následně animovat až na mluvené slovo. To bylo pro herce zprvu zářezující, protože je zvyklý převážně na dabing, kdy už pracuje s natočeným materiálem. Musel tedy více zapojit svoji představivost. Měla jsem jasnou představu, jak některé pasáže budou vypadat, takže jsme společnými silami dali dohromady jistou vizi, na které jsme mohli nahrávání komentáře postavit.

Z mé strany se jednalo zejména o režii celého nahrávání. Báseň pro komentář je poměrně dlouhá, proto bylo zapotřebí ji nahrát na vícekrát. Nahrávání nám do značné míry komplikovala technika, protože nebyl dostatek místa na disku školního počítače. Program proto nepracoval dle našeho očekávání. Proto jsme i ve chvílích, kdy pan Lambor ještě stačil s hlasem, museli vždy po určitém časovém úseku nahrávání přerušit.

Velmi mile jsem byla překvapena tím, s jakým zápalem se herec role vypravěče zhostil. Musela jsem při nahrávání pana Lambora místy mírnit, protože se do role až příliš položil a komentář gradoval o několik slok dříve, než měl. Samozřejmě bylo nahráno více verzí celého komentáře, čehož jsme nakonec mohli využít a zkombinovali jsme několik nahrávek dohromady, aby výsledek byl co možná nejlepší.

4.3.2 Nové zkušenosti

Celý proces nahrávání mě kromě práce s technikou naučil i organizační stránce režirování filmu, kdy jsem musela zařizovat setkání několika lidí se zcela odlišnými časovými rozvrhy a následně do určité míry řídit jejich společnou práci. To pro mne byla nová zkušenost, protože u dosavadních filmů jsem v jednu chvíli nikdy nespolupracovala více než s jedním člověkem (ačkoli v součtu jich bylo více). Šlo v dřívějších filmech spíše o jednotlivé kroky - nejprve dělal do filmu své zásahy střihač, s nímž jsme na základě konzultací došli k finálnímu střihu. Další lidé, jako zvukař, pracovali na filmu následně. Jak jsem již napsala, rozdíl tentokrát byl v tom, že bylo potřeba řídit práci více lidí současně a musím podotknout, že náročnost takového procesu se mi zdála neúměrně vyšší v porovnání s řízením práce jednoho člověka.

5 CHARAKTERY POSTAV

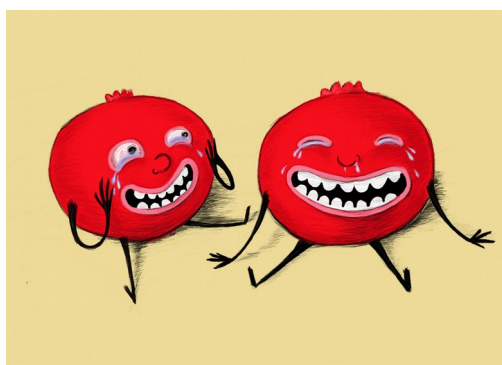
Jedna z prvních věcí, kterou bylo při tvorbě filmu třeba se zaobírat, byly charaktery postav. Bylo nutné je promyslet tak, aby to filmu zapadaly, nepůsobily nepatříčně nebo rušivě a aby celkově byly schopné splnit svou úlohu.

5.1 Celkový pohled

V prvních fázích jsem váhala, zda film nekoncepovat trochu jiným způsobem, než jak ho vidíme ve výsledku. Hlavní myšlenka měla zůstat stejná - vaření marmelády. Chtěla jsem ovšem navodit kontrast mezi tím, co vidí brusinky, a tím co vidí babička a vnučka, které marmeládu vyrábějí. Nakonec jsem se rozhodla téměř čistě pro pohled brusinek a dala jsem filmu hororový formát. Pohled babičky a vnučky jsem pak nechala jen v krátkých prostřizích, které pro znázornění konkrétních činností při výrobě marmelády zcela postačují.

5.2 Brusinky

Brusinky jsou situovány do pozice oběti. Jsou rozesmáté a naivní. Kromě toho se ale stále jedná o chutné bobulky, zároveň tedy musejí vypadat šťavnatě. Jsou proto kulaté, měkké, mají velké, upřímné oči a stále se smějí. Jelikož se ale nejedná o film pro děti, mohou být zároveň ubrečené, mohou prskat, může jim téct z nosu. V průběhu filmu se vzhled brusinek mění, při strachu mění barvu a při vaření pukají nebo se scvrkávají.



Obr. 6: Brusinky

5.3 Lidské postavy

V počátku jsem chtěla vytvořit bodrou babičku a její rozpustilou vnučku. Babička měla být korpulentní, dobrosrdečná dáma, která je pro svou vnučku ochotná vydat se

na nejvyšší kopec pro brusinky, jen aby jí uvařila marmeládu, kterou má tak moc ráda. Vnučka měla být roztomilá, dobrosrdečná dívenka, která miluje babiččinu marmeládu. Šlo zejména o docílení kontrastu - tedy že při činnosti, při které by se obě postavy smály a byly šťastné, by v jiné perspektivě nelidsky trpěly miliony bobulek. Nakonec jsem původní záměr přehodnotila a charaktery zásadně pozměnila tak, aby ladily s hororovým námětem, aby bylo zřejmé, že by jim cizí utrpení nejen nevadilo, ale svým způsobem by je mohlo bavit.

Stařena s vnučkou jsou přesným opakem brusinek, obě jsou kruté a zlomyslné. Přeci jen se však od sebe trochu liší. Dívka je spíše rozmazlená a krutá dětským způsobem. Stařena je přísná, citově chladná a jedinou radost jí činí krutost. Charakter postav se odráží i v pohybu. Pohyb holčičky se od stařeny liší. Zatímco stařena se pohybuje pomalu, rozvážně, s jistou elegancí a dávkou nekompromisnosti, dívka je rozpustilá, hravá a vynalézavá, zejména co se mučení brusinek týče.

5.4 Detailnost charakterů

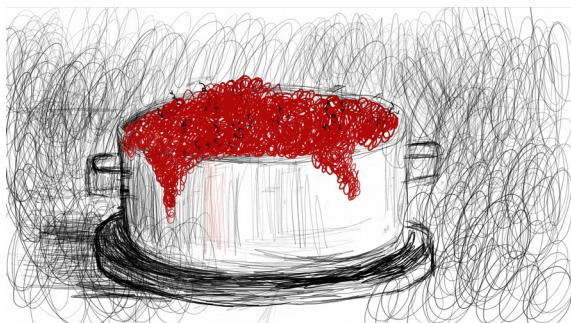
V každém případě se o žádné z postav nedá říci, že by se jednalo o dokonale vykreslený nebo vymodelovaný charakter. Při absenci dialogů by tvorba charakteru postavy byl relativně obtížný úkol. Díky danému pojetí filmu ale ani nebylo cílem s charakterem takto pracovat. Jde především o to, aby postavy působily svou vizuální stránkou a svými výrazy, nikoli jen svým jednáním. Vizuální stránka postav má tu výhodu, že působí potřebným dojmem již při prvním pohledu (mdlé barvy, tmavé oblečení), nikoli na základě předchozího chování postavy. Vzhledem k výtvarnému pojetí postav se domnívám, že by ani další práce na jejich charakteru neměla pro film této délky být třeba.

6 ANIMATIK

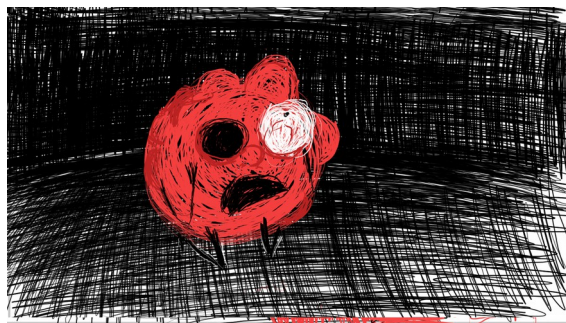
Zásadním procesem ve výrobě filmu je nesporně animatik. V něm zaznamenáváme hlavní fáze animace. Tento proces je velmi podstatný, abychom získali představu o stopáži filmu, která je animatikem určena.

6.1 Význam

Animatik nám také pomáhá v rozplánování časového harmonogramu. Díky němu můžeme určit, jak dlouho potrvá práce na daném filmu a určit datum dokončení animace. Poté můžeme určit, jaké postprodukce by měly být ve finále provedeny. Když pracuji na filmu sama, není pro mě animatik až tak stěžejní, ale je nutné se jej skutečně naučit vytvářet a používat.



Obr. 7: Animatik - ukázka 1



Obr. 8: Animatik - ukázka 2

Postup, kdy před samotnou animací tvoříme animatik, je podstatný zejména v praxi mimo školu, kdy na filmu nepracujeme sami, ale v týmu – v takové situaci je důležité si mezi sebou rozvrhnout, čemu se kdo bude věnovat a stanovit termíny odevzdání, které je nutné následně plnit. U filmu jak hraného, tak animovaného na sobě vzájemně závisí různé profese. U animovaného filmu závisí fázér na animátorovi, animátor na výtvarníkovi atd... Pokud se zpozdí jeden, zpozdí se celá výroba filmu. Proto je důležité precizní vypracování animatiku, aby se zamezilo zpoždění a aby případně bylo jasně určeno, kdo má za co zodpovědnost.

6.2 Práce s komentářem

Měla jsem za to, že díky komentáři bude celý proces s animatikem ulehčen. V praxi se ale ukázalo, že je to zcela naopak. Animatik poukázal na chyby v komentáři, které jsem bez spojení s obrazem do té doby nevnímala. Celek působil nudně a zdlouhavě. Divák v průběhu ztrácel na pozornosti a v podstatě ke konci nevěděl, co se ve filmu dělo. Bylo

nezbytné, aby proběhly některé úpravy. Proto jsme se zvukařem museli několik pasáží z komentáře vyjmout. Ve výsledku to nebyla nijak zásadní překážka, protože některé sloky v komentáři byly jen výplňové, takže je bylo možné vypustit bez jakéhokoli dopadu na vyznění nebo tok děje. Jiné pasáže bylo nutné nahradit živější verzí komentáře (s panem Lamborem jsme naštěstí nahráli více verzí komentáře, takže jsme mohli vybírat a kombinovat různé varianty).

Tyto zásahy filmu velmi pomohly již před začátkem samotné animace. Získal mnohem větší spád a hlavní pasáže výrazně lépe graduji. Jediný potenciální problém tkví v tom, že by živější pasáže komentáře mohly přebíjet obraz. Zda k tomuto došlo budu pravděpodobně moci zjistit až v průběhu animace. Se zvukařem jsme proto pro jistotu připravili více variant komentáře, které se dají vyměnit za stávající komentář v případě, že to bude nutné.

6.3 Prvotní střih

Procesem konzultování animatiku bylo nutné po zvukaři znovu projít ještě se střihačem, který také přišel s několika postřehy, které dále vylepšily tok příběhu a umožnily účinnější distribuci děje divákovi. Kromě toho tato konzultace pomohla vyeliminovat některé prostoje a lépe vyřešit několik zdlouhavěji působících pasáží snímku. To ve výsledku znamenalo ušetření části práce při samotné animaci, protože několik částí filmu, které byly v původním animatiku, bylo upraveno nebo vypuštěno a ve finálním střihu tedy nebylo nutné dělat tak zásadní změny. Tento přínos animatiku vnímám osobně jako největší, protože díky animatiku znám pohled střihače, aniž by musel být hotový film, a to mi umožní nedělat zbytečnou práci.

7 VÝTVARNÁ STRÁNKA FILMU

Výtvarná stránka je pro animovaný film vždy naprosto zásadní, protože je to hlavní prvek, který určuje jeho atmosféru a duši. Nechtěla jsem proto přípravu výtvarna podcenit a dlouze jsem rozmýšlela, jak film stylizovat a čemu se přiblížit. Jednotlivé vlivy stojící za výsledným výtvarným stylem lze najít v kapitole o inspiračních zdrojích.

7.1 Postavy a prostředí

Původní záměr, co se týče výtvarna, se od výsledného stylu v některých rysech lišil, jak jsem již psala v kapitole o charakterech postav. Nakonec jsem se navzdory původní myšlence rozhodla pro hororový styl.

7.1.1 Stařena

Místo drobné a podsadité babičky, jež má působit dojem dobrosrdečnosti, jsem vytvořila krutou, nekompromisní a přísnou stařenu. Je vysoká a kostnatá. Její dlouhé ruce s kostnatými prsty jsou připravené kdykoliv se zmocnit nebohých brusinek. Má přísné černé oči, které na pobledlé tváři působí jako dvě černé díry, neznající slitování. Na chladnosti jí dodává vysoké čelo, které je umocněno vyčesaným drdolem. Nosí upjaté černé šaty s límečkem až ke krku.



Obr. 9: Stařena

7.1.2 Dívka

Dívka má velké černé oči, díky čemuž působí děsivě, ale zároveň dětsky. Když přišlo na volbu barvy vlasů, musela jsem zvolit jedinečně černou. Dívka bych nepřesvědčila o nelítostnosti dívenky, kdyby vypadala jako blondatý andílek. Dětskému vzhledu napomáhá větší hlava oproti tělu, tak jak je u dětí obvyklé. Oděv je také černý, ale ne tak upjatý jako

u stařeny. Co se výtvarného stylu týče, velmi mě inspiroval Tim Burton. Jedině on dokáže udělat postavu krásnou a zároveň děsivou. Dalším inspiračním zdrojem pro vizuální stránku filmu pro mě byla *Adamsova rodina*, jak je detailněji popsáno v kapitole o inspiračních zdrojích.



Obr. 10: Dívka

7.1.3 Pozadí

Ačkoli výtvarné návrhy vznikaly na tabletu, chtěla jsem, aby působily, jako bych je kreslila na papír. Proto jsem volila lehce nažloutlé pozadí místo zářivé bílé. Vždy je lepší nepoužívat jako pozadí zářivě bílou barvu. Tento poznatek jsem získala při práci na reklamních videích, kterým jsem se věnovala mimo rámec školní činnosti. Téměř vždy je lepší na pozadí použít mírně šedou či béžovou místo bílé barvy. Divák si toho často nemusí ani všimnout, ale je pro něj příjemnější se na film či reklamu dívat, protože pozadí není tak agresivní a nezastiňuje hlavní dění odehrávající se v popředí snímku.

7.2 Styl kresby

Celkově vzato mělo výtvarno působit dojmem jisté skicovitosti. Záměrně jsem se vyhýbala použití silných kontur jak u postav tak v pozadí. Kontury jsem použila ve svém bakalářském filmu *Houba*, kde bylo výtvarno inspirováno linorytem. Do snímku se silné kontury hodily, film byl smutně laděný a obsahoval náročnější téma. Naproti tomu u *Marmelády* takovýto typ výtvarna nelze použít. Ačkoli je film prodchnut hororovou atmosférou, nejzásadnějším aspektem zde zůstává stále humor. Tomu musím náležitě přizpůsobit i výtvarnou stránku filmu, aby nepůsobil příliš těžkopádně. Původní záměr byl, aby celý film působil živě a hravě. Přestože to není u animovaného filmu zvykem, stínovala jsem všechny postavy i pozadí šrafurou. V animovaném filmu se tento postup příliš nepoužívá, protože je velmi časově náročné stínovat každý jednotlivý frame, většinou se proto volí kontura a jasná výplň. V tomto případě ale mihotající se šrafura dodává filmu právě onu

kýženou živost. Velkou roli ve filmu hrají také stíny, které se budou mihotat po tvářích hlavních postav. Tento efekt by měl na jejich mrtvolných tvářích vytvořit ještě děsivější výraz.

7.2.1 Výtvarné návrhy

Výtvarné návrhy jsou ke každému mému filmu jinak koncipované. Nejsem ani přesvědčená, že je vhodné a že vůbec lze používat pokaždé stejný nebo silně podobný výtvarný styl. Každý film je originál a potřebuje, aby se mu po výtvarné stránce věnovala velká (a především individuální) péče. Je důležité, aby výtvarno námět doplnilo a oživilo celý příběh. Pokud výtvarno jakýmkoli způsobem divákovi nesedí, není pak schopen si plně vychutnat film a zážitek je pro něj znehodnocen nebo zničen.

Postavy v tomto snímku mají sice některé prvky, podle kterých lze poznat, že se jedná o mé výtvarno, ale je jich nemnoho. Snažím se vždy přizpůsobit danému žánru a technice, kterou volím. A jelikož s obojím často experimentuji, musím experimentovat i se svým výtvarnem. Výtvarné návrhy k filmu je možno najít mezi přílohami této práce.

7.2.2 Vliv na další práci

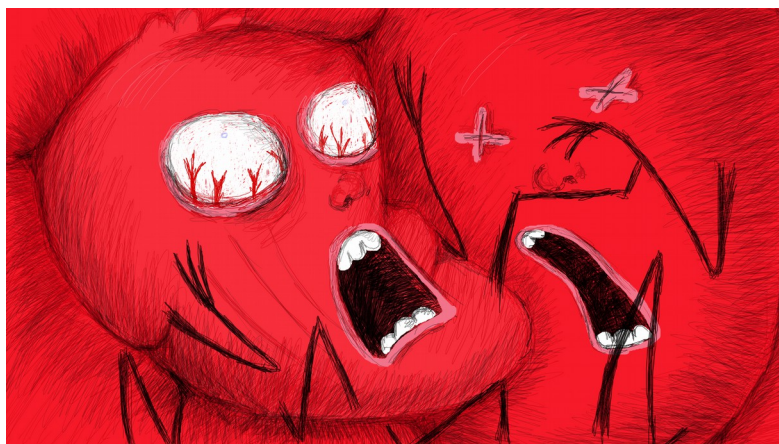
Musím přiznat, že v určitých ohledech stále ještě svůj výtvarný styl hledám. S žádným z těch, které jsem použila ve svých dosavadních filmech, jsem nebyla zcela spokojena. Chci se přiblížit svým vzorům, ale zároveň se chci odlišit, přijít s něčím novým, nebo si alespoň udržet svůj charakteristický rukopis. To ale samozřejmě vyžaduje, nebát se zmíněných experimentů, proto předpokládám, že i v mém příštím filmu použiji opět jiné výtvarno. Každý film nicméně znamená posun o krok dále a není vyloučeno, že v budoucnu budu se svým výtvarnem zcela spokojena.

7.3 Barevnost

V animovaném filmu si musíme dávat pozor na správné použití barev. Doby, kdy jsme mohli ve svém díle použít jakoukoliv barvu jednoduše proto, že se nám líbila, dávno minuly. Diváci jsou dnes zvyklí, že každá barva má jistou symboliku a my s tím musíme počítat. Pokud použijeme jakoukoli barvu neuváženě, mohlo by se stát, že divák bude přemýšlet, co tímto krokem autor zamýšlel a unikne mu kontinuita filmu.

7.3.1 Význam barev

Ve filmu *Marmeláda aneb zkáza brusinkového lidu* je barva velmi důležitá a se zmíněnou symbolikou, kterou barva přináší, pracují po celý film. Například na symbolice červené barvy je snímek založen od začátku do konce. Červená barva evokuje násilí a krev, což je přesně kýžený účinek – dovoluje nám vyvolat tyto představy navzdory tomu, že ve filmu není ani kapka opravdové krve.



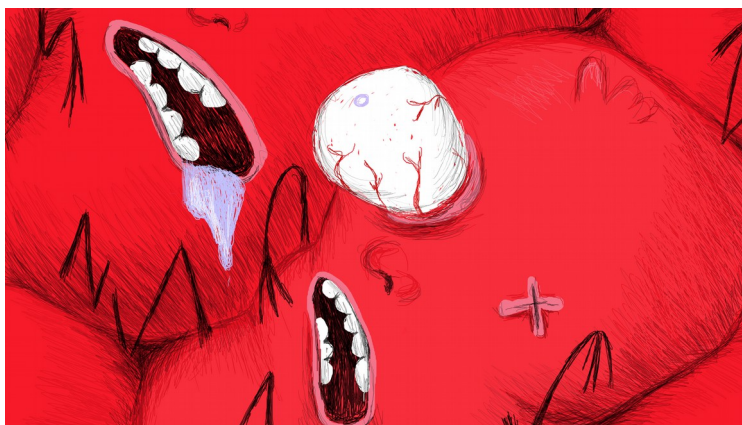
Obr. 11: Ukázka barevnosti

Film má co se barevnosti týče dvě roviny. První rovinu můžeme vidět ve chvíli, kdy jsou brusinky na svém rodném keři. Působí šťastně, bezstarostně a jsou proto obklopené jasnými, svěžími barvami, které projasňují celou scénu. Zelená barva, která je použita jako pozadí, evokuje jaro, tedy život. Druhou rovinou je příbytek stařeny a její vnučky, který je potměšlý a převažují v něm povětšinou hnědé odstíny. Místy je příbytek rozjasněn bílým krajkovým ubrusem či závěsem. Pozadí díky tomu není tak nudné a zmíněné krajkové ubrusy poukazují na preciznost stařeny. Tím ale použití živějších barev nebo motivů v tomto prostředí končí.

7.3.2 Barva a postavy

Samy obyvatelky taktéž nehýří barvami. Obě jsou oděny do černé. Černá barva vždy dopomůže k hororové atmosféře. Stařena má oděv doplněný bílou zástěrou, již používá při výrobě marmelády. Zvolení zástěry je spíše záminka, hlavní účel jejího použití je ten, aby baba měla na sobě alespoň kousek bílé barvy. Právě na bílé totiž nejlépe vynikne červená barva, kterou zde zastupuje šťáva z brusinek a má za úkol evokovat krev. Stařena ani vnučka nemají standardní barvu pleti, jejich mrtvolně promodralé obličejy jim dodávají na děsivosti.

Zmíněná červená barva je ve snímku jednoznačně nejdominantnější. Je také zřejmé, že výběr brusinek jakožto ovoce určeného k likvidaci nebyl náhodný. Červená šťáva z brusinek, které je ve filmu prolito enormní množství, má vyvolat představu krve, což je samozřejmě s ohledem na žánr filmu více než žádoucí.



Obr. 12: Ukázka barevnosti

Pracovala jsem zde i s barvou samotných brusinek. Na svém keři vypadají velmi spokojeně, mají zdravou, červenou barvu. Naproti tomu, když jsou vařeny a rozmačkávány, musejí vypadat vyděšeně. Původně jsem se domnívala, že k tomu bude stačit pouze změna výrazu v obličejích jednotlivých bobulek. To ovšem nestačilo, navíc za účelem získání divákovy pozornosti bylo nutné některé brusinky oddělit od masy. Vycházela jsem přitom z toho, že pokud jsou brusinky na keři rudé, jasné a působí šťavnatě, divákovi se téměř na ně sbíhá chuť. Jakmile ale brusinky pohltní strach, zpopelaví, jsou bledé a jen málo připomínají svou původní barvu.

Bylo nicméně nutné zajít ještě dál. Na některé brusinky jsem potřebovala upoutat pozornost, proto při různých emocích mění barvu. Například při scéně, kdy jsou brusinky nesené v košíku, se jedna z nich strachy pomočí. Tuto scénu jsem podtrhla zásadní změnou barvy dotyčné bobulky. Brusinka se chvíli třese, následně zmodrá. Jedná se jen o krátký okamžik, ale diváka tím upozorníme, že s danou brusinkou se bude něco dít, že by se na ní měl zaměřit. Zároveň ale nelze nechat brusince změněnou barvu příliš dlouho, protože by to pro diváka mohlo být matoucí a nebyl by si jist, zda se jedná stále o brusinku a zda nejde o jinou nebo například zkaženou bobulku.

Co se brusinkové šťávy týče, ta si za všech okolností a ve všech scénách barvu zachovává především proto, aby nedošlo ke zbytečnému zmatení diváka a dále z důvodů, které jsou uvedeny výše v textu.

8 ANIMACE

Tato fáze pracovního postupu je tou nejpodstatnější a zároveň také nejzajímavější částí. Svým postavám v podstatě vdechuji život abych, jej vzápětí (alespoň co se brusinek týče) vzala, a to v mnoha případech dosti nevybíravým způsobem.

8.1 Naturalistické pojetí

Rozličné způsoby bobulové genocidy mi umožnily dát průchod kreativě v tom smyslu, že jsem si mohla doslova hrát s deformacemi a disfiguracemi těl jednotlivých bobulek, což mi umožnil právě fakt, že jsem si za techniku vybrala kreslenou animaci. Detailní záběry na bolestivé způsoby smrti brusinek, pukání očí i jiných tělesných částí vyžadovaly kreativní platformu - takovou, kde nebudu limitována ničím jiným, než svou vlastní fantazií. Většina animačních technik by mi toto neumožnila, a proto jsem volila právě kreslenou animaci. Další důvody této volby lze najít v části o použité technice a technologiích.

8.2 Pohyby postav

Přinejmenším stejnou pozornost, jako bobulkám, jsem věnovala lidským postavám. Snažila jsem se o to, aby jejich pohyby, jejich gesta a celkové vzezření působily tak, že jsou škodolibé, že jim ubližování nebohým bobulkám dělá skutečnou radost, že v sobě nemají špetku soucitu, jako by jim pojmy jako milost nebo slitování byly zcela cizí. Obzvláštní péči jsem věnovala mimice lidských postav. Výrazy jako zamračení holčičky nebo škodolibé olíznutí baby byly přesně to, čeho jsem chtěla u těchto „záporných“ postav docílit.

9 TECHNIKA A TECHNOLOGIE

Techniku pro film jsem měla pochopitelně vybranou již před začátkem jakýchkoliv zásadnějších prací na filmu, ale různé detaily dostávaly formu až za chodu. V této kapitole nalezneme podrobnosti o použité technice i technologiích, bez kterých by film nemohl vzniknout.

9.1 Vybraná technika

Pro svůj magisterský film jsem zvolila kreslenou animaci. Nejedná se o mou nejoblíbenější techniku - většinu svých filmů animuji buď klasickou ploškovou animací pod kamerou nebo počítačovou ploškovou animací v programu Adobe AfterEffects. V případě tohoto filmu by ovšem daná technika nebyla příliš vhodná. Je zde mnoho záběrů z pohledu brusinky, které jsou nestálé a často v perspektivních zkratkách, což by pro papírkovou techniku bylo velmi náročné. Navíc nejde často jen o pohyb aktérů a jejich částí nebo končetin, ale hojně se objevují i deformace postav a podobné efekty. Právě z těchto důvodů jsem zvolila kreslenou techniku, která mi umožnila tyto prvky ve filmu zpracovat, aniž bych musela dělat enormní množství loutek. Tento projekt není naanimován klasickou kreslenou animací za použití prosvětlovacího stolu, tužky a papíru, ale digitální kreslenou animací za použití tabletu Wacom Intuos Pro a animátorského softwaru TvPaint Animation Pro.

9.2 Výhody digitální animace

Výhodou použití tabletu oproti klasické kreslené animaci je, že vše co nakreslíte, máte přímo na monitoru a nemusíte jednotlivé fáze nahrávat do počítače pomocí skenování či focení fází. Tento postup práce ušetří čas a úsilí, které můžete věnovat plně do výroby samotného filmu. Kromě toho je technologie tabletu relativně pokročilá i ve smyslu celkového dojmu z kreslení. Pokud zvolíte správný tablet s hrubším povrchem a odpovídající hrot tužky, která je určena ke kreslení na tabletu, můžete docílit podmínek kreslení, které nemají daleko ke klasickému papíru. To je velmi přínosné zejména ve chvíli, kdy jste na klasickou animaci zvyklí.

Dalším důvodem, proč jsem se rozhodla pro digitální kreslenou animaci, je samozřejmě velmi výrazná úspora času ve srovnání s animací na papír. Skenování nakreslených fází byl ostatně vždy jeden z hlavních problémů celé klasické animace - nebyl problém s kreslením, nebyl problém s časováním, komplikace byly vždy technického charakteru.

U digitální kreslené animace toto zcela odpadá a máme navíc možnost vidět svůj film v pohybu mnohem rychleji. To je přínosné zejména ve chvíli, kdy potřebujeme docílit přirozenějšího pohybu postav. U klasické animace na papír by to znamenalo překreslování fází, v tomto případě je ale můžeme pouze upravovat tak, aby vyhovovaly našim představám. Je také snadnější pracovat s vrstvami (s pozadím a vrstvami před ním), není totiž vyžadováno klíčování naskenovaných obrázků. Jednoduše máme pozadí, které si připravíme předem, a můžeme animovat přímo na toto pozadí, libovolně s fázemi pohybovat, upravovat je a celkově dopomáhat k tomu, aby film vypadal co nejlépe.

S kreslením na tabletu jsem měla již relativně bohaté zkušenosti z některých předchozích filmů, a proto jsem věděla, že volbou této techniky bych se neměla splést. Souhlasím sice s názorem, že klasický papír s tužkou mají určitě své výhody a nedají se nahradit moderní technologií v úplně každém scénáři použití, ale v případě kreslené animace výhody tabletu rozhodně převažují nad nevýhodami, především z hlediska časové náročnosti, snadnější organizace hotových fází (není potřeba přerazovat a přerovnávat papíry, nehrozí riziko pomíchání) a v neposlední řadě také úspory papíru.

10 POSTPRODUKCE

Většina postprodukčních prací probíhala až po dokončení animace, v některých případech ale bylo nutné začít ještě před tím, než byly všechny záběry zcela dokončeny. V této kapitole můžeme najít detaily toho, jak postprodukční práce probíhaly.

10.1 Střih

Jak bylo řečeno výše, k prvotnímu střihu došlo již ve fázi animatiku. Práce střihače ale byla pochopitelně potřeba i později.

10.1.1 Zásahy do záběrů

Díky zkrácení komentáře, které vzešlo z vypouštění slabších slok básně, ze které komentář sestává, zmizely některé scény, čímž prvotní střih filmu vznikl zcela samovolně. Byly bez větších komplikací vypuštěny nepotřebné nebo zdlouhavější pasáže, které by filmu ve výsledku spíše uškodily. Střihač pak spíše doladřoval přechody mezi jednotlivými záběry a přidával efekty. Přidané efekty byly místy spíše nadbytečné, proto jsem následně ještě před dalšími postprodukčními kroky jejich množství snížila. Část z nich byla nicméně zachována, protože filmu přidávají na dynamice a na humornosti.

Obecně lze o střihu říci, že v případě tohoto filmu nebyl příliš komplikovaný, protože časté střídání záběrů (pohled na postavy, na brusinky, záběry z pohledu brusinek) fungovalo samo o sobě. Jelikož je navíc místy oživeno animovanými prolínáčkami, které mají za účel další zvýšení atraktivity a kreativního aspektu filmu, sám střihač o filmu prohlásil, že do filmu nebude pravděpodobně muset příliš výrazně zasahovat.

10.1.2 Výsledný střih

Výsledný střih pak svou funkci bezesporu splnil, ačkoli šlo o relativně malé zásahy, podařilo se vylepšit tok děje a místy vyvážit, místy naopak vygradovat celkový dojem z filmu. Kromě toho nedošlo k žádným zásadním vynecháním záběrů nebo zkracování filmu, protože již od chvíle, kdy jsem vytvořila animatik, jsem se snažila po předchozích zkušenostech film naplánovat tak, aby skutečně žádné prostoje nevznikaly, aby děj běžel pokud možno dynamicky a divák se nenudil. Nutno podotknout, že tomuto přístupu značně napomáhal námět, který sám o sobě umožňuje vymýšlet množství takových záběrů, které nepřipouštějí fádnot, zpomalení toku děje nebo uspávání diváka. Jednoduše řečeno - násilí ve filmu, ať už animovaném nebo hraném, bude mít vždy své diváky a vždy bude alespoň

určitou skupinou lidí přijímáno s povděkem.

Jednoduchost střihu v tomto snímku jsem ale považovala spíše za netypickou. U většiny ostatních filmů, na kterých jsem jakkoli pracovala (ať už jako hlavní autor, nebo v týmu), byly vždy potřeba výrazně větší zásahy a úpravy. To je ale také jeden z důvodů, proč se budu i v příštích svých dílech více snažit o to, aby scény byly logicky poskládané za sebe a střiháč nemusel tolik záběrů vypouštět nebo měnit. V celkovém měřítku to pak znamená výraznou úsporu času a práce, protože není třeba dělat takové množství záběrů, které ve výsledku stejně nebudou použity.

Obecná úloha střihu ve filmu tkví především v držení určitého tempa. Zatímco většina filmu se nesnaží působit příliš klidně, v některých pasážích, zejména na začátku, je rytmus velmi pravidelný a má za cíl navodit klidnou atmosféru. Jak říkají *Základy analýzy animovaného filmu* [1]: „Takový střihový postup například zvolíme, budeme-li chtít zklidnit tempo vyprávění, navodit snovou atmosféru, melancholii...”.

10.2 Zvuk

Zvuk je ve filmu velmi podstatný. Často samotný zvuk prozradí více než obraz. Není tedy nutné, aby daný záběr otrocky ukazoval vše, co se na něm děje. Někdy stačí jen náznak pohybu a zbylé informace nám dodá právě zvuková složka.

10.2.1 Role zvuku

Zejména důležité jsou zvukové efekty v dílech, které postrádají mluvené slovo. To sice není případ *Marmelády*, protože zde máme komentář, nicméně se zde nevyskytují žádné dialogy samotných postav. Zvuk proto hraje větší roli, než by hrál u filmu, který je založen na dialogu. Kromě toho je zde u zvukové části filmu relativně velký prostor pro kreativní realizaci myšlenek a stylu zvukaře. Násilné a chaotické scény nabízejí mnoho příležitostí k použití zvukových stop, které v jiných situacích využít nelze.

10.2.2 Výběr zvukaře

Jako zvukaře jsem si vybrala Ondřeje Šmejkalu, s nímž jsem spolupracovala již dříve. Šlo o zkušenost pozitivní, s jeho prací na filmech *Štika* a *Houba* (kterou bohužel nazvučil až po odevzdání a prezentaci filmu) jsem byla velmi spokojena. Kromě zvukových efektů pro film vytvořil i hudební doprovod.

Považuji za vhodné, když u filmu tohoto rozsahu dělá zvuk i hudbu tentýž člověk, obě složky se mohou lépe doplňovat a působit do určité míry synergicky. V kombinaci s obrazovým materiálem pak teprve vzniká audiovizuální dílo, jehož jednotlivé části samy o sobě nemají potřebný dopad, ale v kombinaci fungují tak, jak je třeba. Jinými slovy zvuk dodává obrazu potřebnou dynamiku a vylepšuje tok děje, zatímco obraz naopak zvukovým efektům dodává smysluplnost a hudbě určitou živnou půdu k tomu, aby dělala to, co umí nejlépe - navozovala atmosféru.

10.2.3 Hudba

Hudba je obecně ve filmech jednou z nejzásadnějších složek. Kvalitní hudba dokáže zakrýt některé nedostatky v ostatních oblastech filmu, například ve scénáři nebo v samotném námětu. Pokud je scéna dokreslena dostatečně velkolepou hudbou nebo jednoduše skladbou, která se do scény perfektně hodí, divák se nechá více vtáhnout a ochotněji si film užije. Co je ještě důležitější, výrazně ochotněji v takové chvíli také přehlédne zmíněné nedostatky, které by ho v opačném případě mohly odrazovat nebo iritovat. V hollywoodských velkofilmech toto vidíme v jednom kuse, často se setkáme se snímky, které disponují jen velmi jednoduchým námětem, na kterém je vybudován nedokonalý scénář. V některých případech je situace ještě zhoršena slabými hereckými výkony. Přesto ve chvíli, kdy na scénu nastoupí právě audiovizuální složka filmu, tedy obrazové i zvukové efekty, a často také dynamický střih, se divák nechá strhnout a na nelogičnosti nebo nedotaženosti příliš nehledí. Nevýhodou tohoto přístupu při tvorbě filmu je to, že z diváků rychle vyprchá soustředění na tyto momenty, a ve výsledném dojmu z filmu, po tom co se zážitek ustálí, samozřejmě už nelze problémy přehlédnout. Domnívám se proto, že bychom se neměli snažit jakékoliv mezery nebo problémy ve filmech zakrývat zvukovými efekty nebo hudbou, ale měli bychom je naopak řešit.

Mimo to všechno je ale hudba v každém případě obvykle něco, co film do značné míry charakterizuje. Můžeme si vzpomenout na množství filmových melodií, které spolehlivě poznáme, a díky nimž si na daný film vzpomeneme během prvních několika tónů. Na mysli mám především ústřední melodie z filmů jako *Hvězdné Války* nebo *Forrest Gump*. Na hudbu *Marmelády* jsem takové nároky v žádném případě nechtěla klást, je ale dobré mít na vědomí, že hudba tuto schopnost má, a je oboustranně (jak pro film, tak pro hudbu) velmi výhodné, když se podobného automaticky podvědomého spojení podaří dosáhnout.

10.3 Titulky

Titulky jsou nedílnou součástí každého filmu. Jejich primárním účelem je navození atmosféry a zejména zvědavosti, nejde zde jen o výpis lidí, kteří se na filmu podíleli.

10.3.1 Úvodní titulky

Dobré úvodní titulky tedy dokáží diváka navnadit, zatímco špatné mohou mít opačný efekt, mohou diváka ještě před začátkem filmu znechutit nebo odradit, a může se stát, že do určité míry ztratí o jeho shlédnutí zájem. Proto mají naprosto stejnou důležitost, jako zbytek filmu.

Úvodní titulky bylo nutné začít zpracovávat dříve, než byl film dobarven, protože v případě jejich absence by nebylo možné zpracovat jiné stránky filmu dostatečně včas. To se týkalo například zvuku. Film lze plnohodnotně nazvučit až ve chvíli, kdy má zvukař k dispozici i titulky a může tak lépe pracovat s hudbou. V opačném případě by to nebylo možné, protože by především neznal jejich délku ani vizuální zpracování, které by s hudbou mělo jít pokud možno ruku v ruce.

10.3.2 Závěrečné titulky

Závěrečné titulky mají samozřejmě také svou roli, na rozdíl od úvodních je ale u nich zásadní spíše informační hodnota, než cokoli jiného. Ač jsou pro většinu diváků možná relativně nezajímavé, pro odbornější veřejnost nebo diváky, kteří se o oblast filmu zajímají, jsou důležité. Právě z nich zjistí, kdo se na filmu podílel a jaká byla funkce jednotlivých osob, které měly s filmem co do činění. V každém případě, stejně jako úvodní titulky, potřebují určitou péči. Mohou svým způsobem fungovat jako rozloučení s filmem, jako krátká chvíle, kdy může divák bez nutnosti soustředění na podněty z plátna ve vlastní hlavě hodnotit prožitek z filmu a utvářet nebo formulovat svůj názor. Stejně jako u úvodních titulků i zde hraje důležitou roli hudba, protože mimo textu to je to jediné, co divákovi v danou chvíli nabízíme.

V případě *Marmelády* jsou závěrečné titulky relativně stručné. Zejména z důvodu, že se jedná o krátký film, na kterém se nepodílel nijak velký kolektiv. To ovšem nemění nic na tom, že by měly plnit výše uvedenou funkci. Právě z tohoto důvodu je obvykle zvykem titulky nedělat rušivé nebo příliš extravagantní, nechceme ničím narušovat divákův dozrávající zážitek z právě zhlédnutého filmu. U *Marmelády* je nicméně poněkud jiná situace. Dojem z filmu by měl být finálními titulky naopak posílen, a protože se jedná

o poměrně násilný snímek, rozhodla jsem se při tvorbě titulků uplatnit právě násilný aspekt filmu. Jednotlivá jména a funkce, která se v titulcích vyskytují, jsou proto napsána ve skvrnách brusinkové šťávy. Namísto běžného prolínání nebo jízdy titulků se tato jména objevují jako cákance, které následně stékají po povrchu. Věřím, že v případě tohoto filmu takový prvek rušivý nebude a splní naopak funkci posílení divákova dojmu z celého díla.

ZÁVĚR

V závěru bych ráda dodala, že tvorba *Marmelády* pro mne byla v mnoha ohledech přínosem a novou zkušeností. Nепrobádanými vodami byl pro mne především komentář, doposud jsem dělala pouze němé filmy a práce s komentářem pro mne byla zcela nová. Tento fakt byl ještě umocněn tím, že se jednalo o veršovaný komentář, navíc vlastní výroby, nová zkušenost proto byla dvojnásobná.

Dále jsem se naučila novým věcem v oblasti řízení spolupráce dalších lidí, protože při nahrávání komentáře byla potřeba součinnost zvukaře s hercem, který komentář namlouval. Tato zkušenost pro mne byla zpočátku poněkud překvapivá, protože jsem nepočítala s tím, že domluva bude z časových důvodů v některých momentech mírně komplikovaná. Ve výsledku jsem ale velmi ráda, že jsem si podobnou práci zkusila.

Do značné míry pro mne byly přínosem také konzultace, které mi umožnily podívat se na hotový nebo rozdělaný materiál jiným pohledem a promýšlet další kroky více objektivně a informovaně. Nápady a postřehy pana Hejcmana měly na finální snímek rozhodně svůj vliv a já jsem přesvědčena o tom, že šlo o pozitivní dopad.

Velmi ráda jsem zkusila práci na filmu, který je založen na dvou různých perspektivách pohledu na jednu věc, v mém případě vaření brusinkové marmelády. Chtěla jsem vždy podobný film natočit a ukázat, že co je z jednoho pohledu naprosto nudná a banální domácí práce, může při troše představivosti z pohledu druhé strany vydat na skutečné peklo na zemi. Cílem filmu ostatně od začátku bylo především pobavení diváka a já doufám, že se tohoto cíle také podaří dosáhnout.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

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

[2] THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 1. vyd. Překlad Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění, 2007, 827 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-807-1068-983

[3] KUPŠČ, Jarek. *Malé dějiny filmu: ilustrovaný průvodce světovou kinematografií od počátků po současnost*. Vyd. 1. Praha: Cinemax, 1999, 387 s. ISBN 80-859-3333-0

[4] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0

[5] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2006, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-733-1069-4

[6] BURTON, Tim. *Ústříčková smutná smrt a jiné příběhy*. 2. vyd., v tomto překladu 1. Překlad Richard Podaný. Praha: Dybbuk, 2013, 120 s. ISBN 978-807-4381-003

[7] MORGENSTERN, Christian. *Beránek měsíc*. 2. vyd. Překlad Josef Hiršal. Praha: Odeon, 1990, 376 s., ISBN 80-207-0143-5

[8] POE, Edgar Allan a [z amerických originálů vybral a přeložil Josef SCHWARZ]. *Jáma a kyvadlo a jiné povídky*. 1. vyd. v nakl. Levné Knihy KMa. Praha: Levné Knihy KMa, 2002. ISBN 80-730-9070-8

[9] ATKIN, Charles. *Effects of Realistic TV Violence vs. Fictional Violence on Aggression*. *Journalism quarterly*. 1983, vol. 60, s. 615 - 621. Dostupné z: http://www.safetylit.org/citations/index.php?fuseaction=citations.viewdetails&citationIds%5B%5D=citjournalarticle_414355_38

- [10] KIRSH, Steven J. *Cartoon violence and aggression in youth*. *Aggression and Violent Behavior*. 2006, vol. 11, issue 6, s. 547-557. DOI: 10.1016/j.avb.2005.10.002. Dostupné z: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1359178905000698>
- [11] GRULICHOVÁ, Helena. *Poezie ve filmové tvorbě*. 2008. Dostupné z: http://www.fi.muni.cz/lemma/referaty/08/Grulichova_Helena-poezie.pdf
- [12] ARMOUR, Robert. *Poetry and film for the classroom*. *The English Journal*. 1977, vol. 66, s. 88 - 91. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/814797>
- [13] OELER, Karla. *Poetry in cinematography*. *The Yearbook of Comparative Literature*. 2011, vol. 57, s. 167 - 187. Dostupné z: http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/yearbook_of_comparative_and_general_literature/v057/57.oeler.html
- [14] SABIN, Roger. *Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art*. 2001. Dostupné z: <http://www.citeulike.org/group/7712/article/3658476>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: Tim Burton - Vincent.....	13
Obr. 2: Tim Burton - Roch - toxický hoch.....	14
Obr. 3: Dívka Wednesday z Adamsovy rodiny.....	16
Obr. 4: Hertzfeldt - Billyho balónky.....	17
Obr. 5: Quentin Tarantino - Kill Bill.....	19
Obr. 6: Brusinky.....	30
Obr. 7: Animatik - ukázka 1.....	32
Obr. 8: Animatik - ukázka 2.....	32
Obr. 9: Stařena.....	34
Obr. 10: Dívka.....	35
Obr. 11: Ukázka barevnosti.....	37
Obr. 12: Ukázka barevnosti.....	38

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: Bodový scénář

Příloha P 2: Technický scénář

Příloha P 3: komentář

Příloha P 4: Výtvarné návrhy, vnučka a baba

Příloha P 5: Výtvarné návrhy, Brusinky

Příloha P 6: Výtvarné návrhy, kuchyň

Příloha P 7: Výtvarné návrhy, exteriéry

PŘÍLOHA P 1: BODOVÝ SCÉNÁŘ

Film začíná jemnou hudbou a záběrem na hrající si a smějící se brusinky. Záběr se oddaluje až vidíme keř, následně les, kopec na kterém je les, až se dostaneme přes okno, kterým na keř kouká stařena (zde začíná komentář)

Stařena se probere ze zasnění, zavrtí hlavou a znuďeně si povzdechne. Vezme mísu, ve které se kroutí oloupaná jablíčka.

Žila byla jedna stařena,
co měla ráda jabka vařená.
Dělala z nich lahodný džem,
jenž byl po chuti všem.

Stařena se naklání nad mísou, vezme vařečku a začne mlátit obsah v ní. Opět se nad ní skloní a d'ábelsky se pousměje. Otočí se přes rameno.

Ne, že by džem byl její denní stravou,
destrukce jablek je ovšem zábavou pravou...
Naplňovalo jí velikou radostí,
oškřábat je škrabkou na kosti.

Holčička sedí v kuchyni u stolu a pokopává nožičkami. Podívá na skříň s marmeládami, otočí se zpět do kamery a prstem ukáže na zmíněnou skříň. Pohled na sklenici s mrtvými brusinkami. (možná by mohlo zahřmít a zablýsknout se)

Drobné děvče zde sní žilo,
jablko však jak živo nepozřelo.
Věděla přesně co má ráda -
- je to brusinková marmeláda.

Holčička se dívá do kamery a odsune jablkovou marmeládu na stranu. Přejde k ní stařena, holčička se na ní otočí a stařena jí pohladí po vlasech. Stařena odejde a holčička se podívá do kamery a zamračí se.

Stařena vkládá do košíku hřeben na brusinky a nůžky.

Záběr na smějící se brusinky. Záběr na kopec, po kterém jdou stařena s vesele hopkající holčičkou k lesu až v něm zmizí. Záběr na brusinky, které ustrnou a vyděšeně se dívají nahoru zatímco je zahaluje obrovský stín.

TMA.... Záběr s pohledu brusinky, která otvírá oči a dívá se kolem sebe. Celý prostor se houpe a všude jsou vyděšené brusinky.

Náhle se nádoba, v které se nacházejí, překotí a brusinky padají do vody, nebohá brusinka se dívá jak se ostatní topí zatímco ona sama bojuje o život. Záběr na bábu, která si brouká, zatímco topí brusinky.

Na ostatní dobroty se umí jen mračit,
džem z jablek by jí nikdy nemohl stačit.
„Ne“ nikdy neuzná za správnou odpověď,
brusiny vbrzku padnou jí za oběť.

Bába taktéž ráda pocvičí se v krutosti,
teď jí může velkou měrou učiniti zadosti.

A tak vydají se na brusinky rudé,
z nichž výtečná marmeláda bude.
Nespasí je ani divá lesní zvěř,
na pohromu čeká brusinkový keř.

Domů je nesou v koši z proutí,
brusinky se na dně marně kroutí.

Za pár mžiků už se topit budou,
ve zdobené míse s čistou vodou.
Bába je drhne jak v mrákotách,
bobule při tom svírá strach.

Brusinka kouká směrem vzhůru a vidí
chechtající se stařenu. Náhle se zase země
pohne a brusinka padá do neznáma. Narazí
na dno hrnce, ten se za chvíli rozžhaví.

Některé brusinky, začnou poskakovat, ale
je to marné

Brusinka se začne zmateně rozhlížet po
svých družích, kterým se dělají ohromné
puchýře. Jedné z nich dokonce explodují
oči. Bobulka se podívá na babu, po jejímž
boku se objeví holčička a obě se chechtají.

Brusinka to nevydrží a zakryje si očka svý-
mi opuchlými ručičkami. Ozve se křik.
Brusinka se podívá tím směrem. Cosi roz-
mačkává jednu brusinku po druhé a ty se
rozpraskávají všude kolem.

Nádoba se s nimi zase překotí a brusinky
kamsi padají. Záběr na babu na, kterou
stříká šťáva a na holčičku, která se fasci-
novaně na celou akci dívá. Stařena s hol-
čičkou se na sebe podívají a holčička
odkudsi vytáhne citron, se zlomyslným
výrazem ho ukazuje stařeně a pak jej
zmáčkne

Tělíčka na ubrus postupně vyloží,
do hrnce háže je bez trochy citu...
Do chladnoucích kamen pak ještě přiloží,
pět velkých polen v rychlém kmitu.

Surovostí na nich v nejmenším nešetří,
poté co ve vzduchu jejich strach zavětří.

Už to bublá, už to škvíří,
smrad se líně vůkol šíří.
Národ brusin rána nedožije.
Bobulky se svíjí... Agonie!

Babka se svou recepturou,
stala se jim noční můrou.
Jakmile jsou rozvařené dosti,
vařečkou jim začne drtit kosti.

S úšklebkem brusinky tlačí skrz síto,
kulatých obětí není jí líto.
Brusiny bojují co síly stačí,
zatímco holka je v citrónu máčí.

Brusinka se dívá na své druhy, jenž víc než brusinky připomínají beztvarem hmotu, když tu se náhle na ně sypat bílý prášek jenž ještě zhorší utrpení brusinek. Brusinka pomalu umírá a zavírají se jí oči.

Chvilí tma, pak ale brusinka znovu vytřeští oči a vidí babu a holčičku celé pokryté šťávou od brusinek, jak se chechtají zatímco na ně prská další šťáva. Namíří vařečkou na naší nebohou brusinku a zabije jí.

Záběr na spokojený výraz holčičky, pak baby. Záběr na hrnec, ze kterého se valí hromady a hromady mrtvých brusinek. Pára, která uniká z hrnce, zamlží celý obraz.

Záběr na skříň, ke které někdo jde. Ručka holčičky otevře skříňku s brusinkami. Jednu vezme. Záběr se pak lehce oddaluje aby bylo vidět, kolik sklenic s brusinkami ve skřínce vlastně je.

Holčička sedí za stolem a maže si velmi pomalu marmeládu z brusinek na krajíc chleba. Ukousne si a žvýká.

Přidává cukr, skořicí nešetří,
ledová beznaděj cítit je v povětří.
Slunce svit nespátří už nikdy více,
přesladký roztok plní jim plíce.

V hrnci již hustá dělá se pěna,
brusinky křičí „běda nám, běda“!
Zarytě pěnu sbírá škaredá baba,
poslední bobule je na odpor slabá.

Hmotu za stálého míchání chvíli považila,
bobule ztrácejí naději, která jim ještě zbyla.
Vítězoslavně si při tom zpívá,
a dívka se na ně s úšklebkem dívá.

Nádoby s víky je nutno připravit,
brusinky nebohé už nelze zachránit.
Když kaší z mrtvolek lžíce se prodírá
a bába skleněné hroby po jednom zavírá.

Vnučka si na marmeládě pochutnává,
bobulkám se soucitu nedostává.
Jelikož v dívce i bábě dřímá zlosyn,
beze zbytku vyhladily národ brusin.

Bližší záběr na krajíc chleba, na kterém leží mrtvé brusinky. Jedna z nich pohne nohou. Pak otevře oči a podívá se směrem k holčičce, ale vzápětí holčička znovu kousne a je po brusince. Záběr na holčičku jak spokojeně požívává.

A tak, co mažete na chleba pozor si dejte...

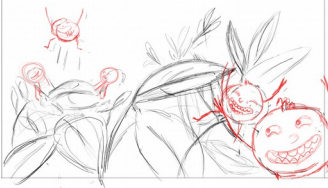


Na nepohyblivost marmelády především dbejte.



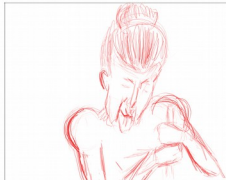
Není totiž starosti větší, než když uprostřed soust,


obživne vám na talíři, s brusinami toust.


Konec

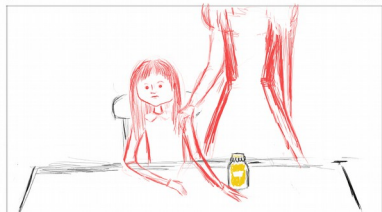
PŘÍLOHA P 2: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
1	4 sec		Film začíná záběrem na hrající si a smějící se businky.	Jemná hudba (složená pro tento film)	
2	5 sec		Záběr se oddaluje až vidíme keř, následně les, kopec na kterém je les, ...	Jemná hudba (složená pro tento film)	
3	3 sec		... až se dostaneme přes okno, kterým na keř kouká stafena	Jemná hudba (složená pro tento film)	
		1		2	

		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
4	2 sec		Stařena se probere ze zasnění, zavrtí hlavou a zrudne si povzdechne.	Žila byla jedna stařena, co měla ráda jabka vařená.	
5	3 sec		Vezme mísu ve které se krouží oloupaná jablíčka.	Dělala z nich lahodný džem, jenž byl po chuti všem.	
6	6 sec		Stařena se naklání nad mísou, vezme vatečku a začne mlátit obsah v ní. Opět se nad ní sklóní a důbelsky se pousměje. Otočí se přes rameno	Ne, že by džem byl její denní stravou, destrukce jablek je ovšem zápravou pravou... Napřelovalo ji velkou radostí, oskrábat je škrabkou na kosti.	
		3		4	


7	6 sec	AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
	Holčička sedí v kuchyni u stolu a pokopová nožičkami. Podívá na skřín s marmeládami, otočí se zpět do kamery a prstem ukáže na zmíněnou skřín.	Drobné děvče zde s ní žilo, jablko však jak živo nepoželo. Věděla přesně co má ráda - je to.....			

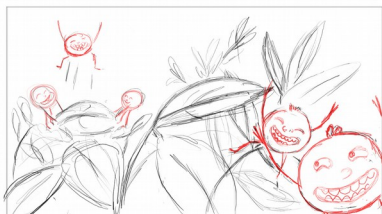
8	2 sec				
	Pohled na sklenici s mrtvými brusinkami. (možná by mohlo zahřít a zablysknout se)	...brusinková marmeláda.			


9	9 sec				
	Holčička se dívá do kamery a odsune jablkovou marmeládu na stranu. Přijde k ní stařena, holčička se na ni otočí a stařena jí pohladí po vlasech. Stařena odejde, holčička se podívá do kamery a zamračí se.	Na ostatní dobroty se umí jen mračit, džem z jablek by jí nikdy nemožil stačit. „Ne“ nikdy neuzná za správnou odpověď, brusiny vbrzku padnou jí za oběť.			

5

6


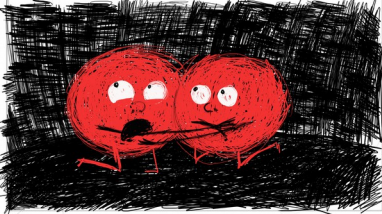
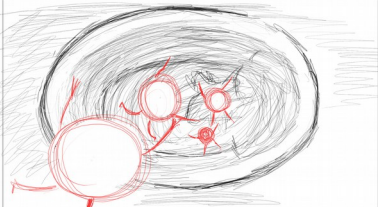
10	4 sec	AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
	Stařena vkládá do košíku hřebec na brusiny a nůžky.	Bába taktéž ráda pocvičí se v krutosti, teď jí může velkou měrou učiniti zadosti.			

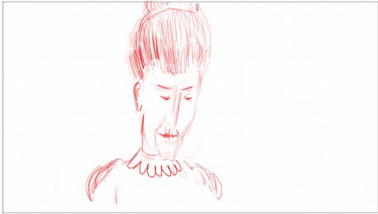


11	4 sec				
	Záběr na smějící se brusinky.	A tak vydají se na brusinky rudé, z nichž vytečná marmeláda bude.			

12	2 sec				
	Záběr na kopec, po kterém jdou stařena s vesele hopkající holčičkou k lesu, až v něm zmizí.	Nespasí je ani divá lesní zvěř,...			


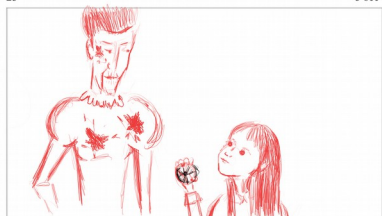

7


8


		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
13	2 sec		Záběr na brusinky, které ustrnou a vyděšené se dívají nahoru zatímco je zahaluje obrovský stín.	...na pohromu čeká brusinkový kef.	
14	4 sec		TMA... Záběr z pohledu brusinky, která otvírá oči a dívá se kolem sebe. Celý prostor se houpe a všude jsou vyděšené brusinky.	Domů je nesou v koši z proutí, brusinky se na dně marně krouží.	
15	4 sec		Náhle se nádoba, v které se nacházejí, překlátí a brusinky padají do vody. Nebohá brusinka se dívá, jak se ostatní topí zatímco ona sama bojuje o život.	Za pár mžiků už se topit budou, ve zdobené míse s čistou vodou.	


		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
16	4 sec		Záběr na bábu, která si brouká, zatímco topí brusinky a následně je nalije do hrnce.	Bába je drhne jak v mrákotách, bobule při tom svírá strach.	
17	3 sec		Brusinka kouká směrem vzhůru a vidí chechtající se stařenu. Ta vezme viko od hrnce a přiklopí hrnce.	Tělíčka na ubrus postupně vylouží, do hrnce háže je bez trochy citu...	
18	8 sec		Tma. Brusinka se začne rozhlížet, dno hrnce se rozřhává. Některé brusinky začnou poskakovat, ale je to marné.	Do chladnouch kamen pak ještě přiloží, pět velkých polen v rychlém knitu. Surovosti na nich v nejmenším nešetří, poté co ve vzduchu jejich strach zavětrí.	

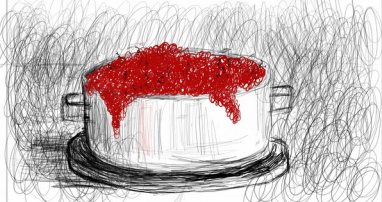
		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY	
19	8 sec		Brusinka se začne zmateně rozhlížet po svých družích, kterým se dělají ohromné puchýře. Jedné z nich dokonce explodují oči.	Už to bublá, už to škvří, smrad se líně vůkol šíří. Národ brusin rána nedožije, Bobulky se svíjí... Agonie!		
20	5 sec		Bobulka se podívá na babu, po jejímž boku se objeví holčička a obě se chtějí tajit. Brusinka to nevydrží a zakryje si očička svými opuchlými ručičkami. Ozve se křik.	Babka se svou recepturou, stala se jim noční můrou. Jakmile jsou rozvařené dosti,		křik
21	2 sec		Brusinka se podívá tím směrem. Cosi rozmáčkává jednu brusinku po druhé a ty se rozpraskávají všude kolem.	...vafečkou jim začne dritit kosti.		


		AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY	
22	4 sec		Nádoba se s nimi zase překotí a brusinky kamsi padají.	S úšklebkem brusinky tlačí skrz síto, kulatých obětí není jí lito.		
23	3 sec		Záběr na bábu, na kterou stříká šťáva a na holčičku, která se fascinovaně na celou akci dívá. Stařena s holčičkou se na sebe podívají a holčička odkudsi vytáhne citron, se zlomyslným výrazem ho ukazuje stařené a pak jej zmačkáne.	Brusiny bojují co síly stačí, zatímco holka je v cítrónu máčí.		
24	9 sec		Brusinka se dívá na své druhy, kteří spíše než brusinky připomínají beztvorou hmotu, když tu se náhle na ně začne sypat bílý prášek, který ještě zhorší utrpení brusinek. Brusinka pomalu umírá a zavírají se jí oči.	Přidává cukr, skořici nešetří, ledová beznaděj čítí je v pověří. Slunce svít nespáť už nikdy více, přestadky roztok plní jim plíce.		


25	9 sec	AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
	<p>Chvilí tma, pak ale brusinka znovu vyteščí oči a vidí babu a holčičku celé pokryté šťávou od brusinek, jak se chechtají zatímco na ně prská další šťáva. Namíří vafečkou na naši nebohoususinku a zabije ji.</p>	<p>V hrnci již hustá dělá se pěna, brusinky křičí „běda nám, běda!“ Zaryté pěnu sbírá škaradé baba, poslední bobule je na odpor slabá.</p>			

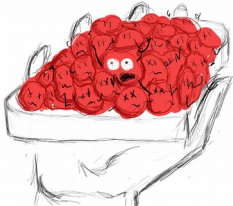
26	2 sec				
	<p>Záběr na spokojený výraz holčičky.</p>	<p>Hmotu za stálého míchání chvíli povařila, ...</p>			

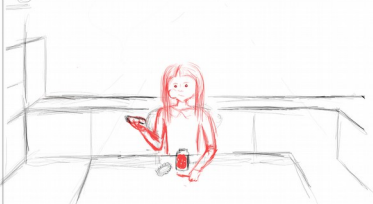
27	2 sec				
	<p>Záběr na spokojený výraz baby.</p>	<p>... bobule ztrácejí naději, která jim ještě zbyla.</p>			

28	4 sec	AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
	<p>Záběr na hrnec, ze kterého se valí hromady a hromady mrtvých brusinek. Pára, která uniká z hrnce, zamlží celý obraz.</p>	<p>Vítězoslavně si při tom zpívá, a dívka se na ně s úšklebkem dívá.</p>			

29	10 sec				
	<p>Záběr na skřín, ke které někdo jde. Ručka holčičky otevře skřínku s brusinkami. Jednu vezme. Záběr se pak lehce oddaluje aby bylo vidět, kolik sklenic s brusinkami ve skřínce vlastně je.</p>	<p>Nádoby s vky je nutno připravit, brusinky nebohé už nelze zachránit. Když kaši z mrtvovek lžice se prodírá a baba skleněné hroby po jednom zavírá.</p>			

30	7 sec				
	<p>Holčička sedí za stolem a máže si velmi pomalu marmeládu z brusinek na krajíc chleba. Ukousne si a žvýká.</p>	<p>Vnučka si na marmeládě pochutnává, bobulkám se soucitu nedostává. Jelikož v dívce i bábě dřímá zlosyn, beze zbytku vyhladily národ brusin.</p>			

31	5 sec.	AKCE KOMENTÁŘ	DIALOG	HUDBA	RUCHY
	<p>Bližší záběr na na krajíc chleba, na kterém leží mrtvé brusinky. Jedna z nich polne nohou. Pak otevře oči a podívá se směrem k holčičce, ale v zářítí holčička znovu kousne a je po brusince.</p>	<p>A tak, co můžete na chleba pozor si dejte... Na nepohyblivost marmelády především dbejte. Není totiž starosti větší ...</p>			

	<p>Záběr na holčičku jak spokojeně požívává.</p>	<p>...než když uprostřed soust, obživne vám na talíři, s brusinami toust.</p>	<p>Klidná hudba (složená pro film) jenž byla na začátku a přechází do titulek.</p>		
---	--	---	--	--	--

					
--	--	--	--	--	--

PŘÍLOHA P 3: KOMENTÁŘ

Žila byla jedna stařena,
co měla ráda jabka vařená.
Dělala z nich lahodný džem,
jenž byl po chuti všem.

Ne, že by džem byl její denní stravou,
destrukce jablek je ovšem zábavou pravou...

Naplňovalo jí velikou radostí,
oškrábat je škrabkou na kosti.

Drobné děvče zde sní žilo,
jablko však jak živo nepozřelo.

Věděla přesně co má ráda -
- je to brusinková marmeláda.

Na ostatní dobroty se umí jen mračit,
džem z jablek by jí nikdy nemohl stačit.
„Ne“ nikdy neuzná za správnou odpověď,
brusiny vbrzku padnou jí za oběť.

Bába taktéž ráda pocvičí se v krutosti,
teď jí může velkou měrou učiniti zadosti.

A tak vydají se na brusinky rudé,
z nichž výtečná marmeláda bude.
Nespasí je ani divá lesní zvěř,
na pohromu čeká brusinkový keř.

Domů je nesou v koši z proutí,
brusinky se na dně marně kroutí.

Za pár mžiků už se topit budou,
ve zdobené míse s čistou vodou.
Bába je drhne jak v mrákotách,
bobule při tom svírá strach.

Tělíčka na ubrus postupně vyloží,
do hrnce háže je bez trochy citu...
Do chladnoucích kamen pak ještě přiloží,
pět velkých polen v rychlém kmitu.

Surovostí na nich v nejmenším nešetří,
poté co ve vzduchu jejich strach zavětrí.

Už to bublá, už to škvíří,
smrad se líně vůkol šíří.

Národ brusin rána nedožije.

Bobulky se svíjí... Agonie!

Babka se svou recepturou,

stala se jim noční můrou.

Jakmile jsou rozvařené dosti,

vařečkou jim začne drtit kosti.

S úšklebkem brusinky tlačí skrz síto,

kulatých obětí není jí líto.

Brusiny bojují co síly stačí,

zatímco holka je v citrónu máčí.

Přidává cukr, skořicí nešetří,

ledová beznaděj cítit je v povětrí.

Slunce svít nespátří už nikdy více,

přesladký roztok plní jim plíce.

V hrnci již hustá dělá se pěna,

brusinky křičí „běda nám, běda“!

Zarytě pěnu sbírá škaredá baba,

poslední bobule je na odpor slabá.

Hmotu za stálého míchání chvíli povařila,

bobule ztrácejí naději, která jim ještě zbyla.

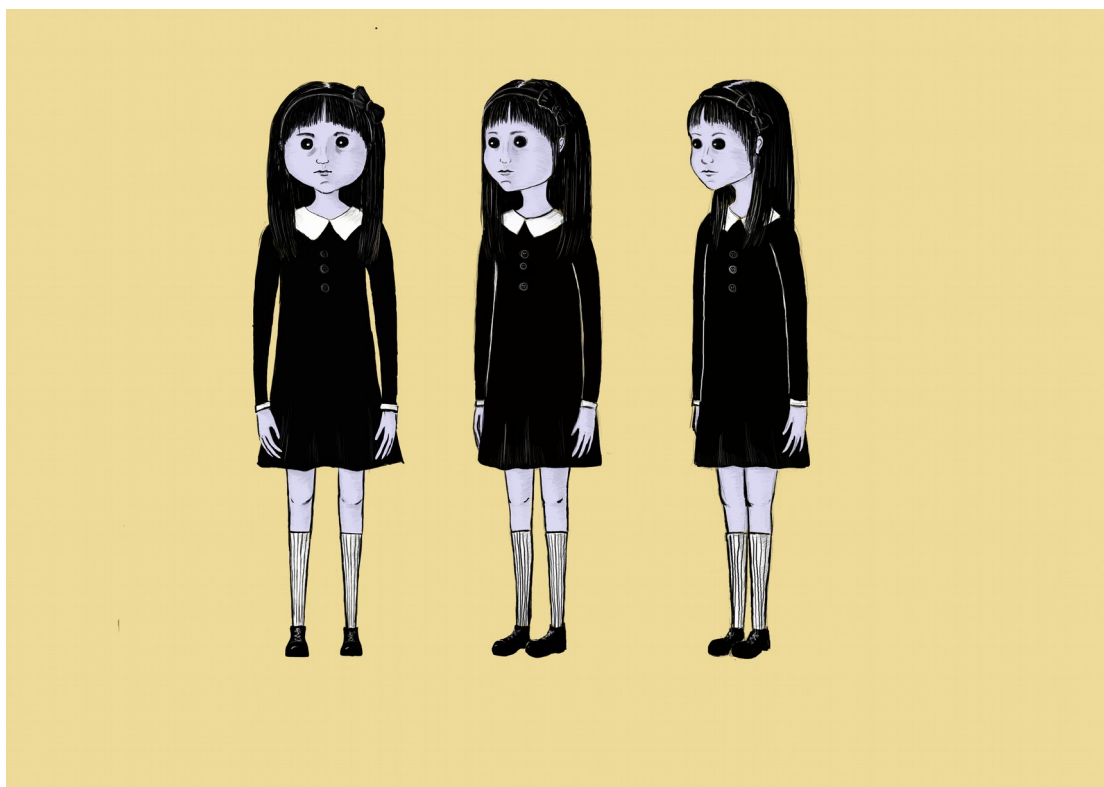
Vítězoslavně si při tom zpívá,
a dívka se na ně s úšklebkem dívá.

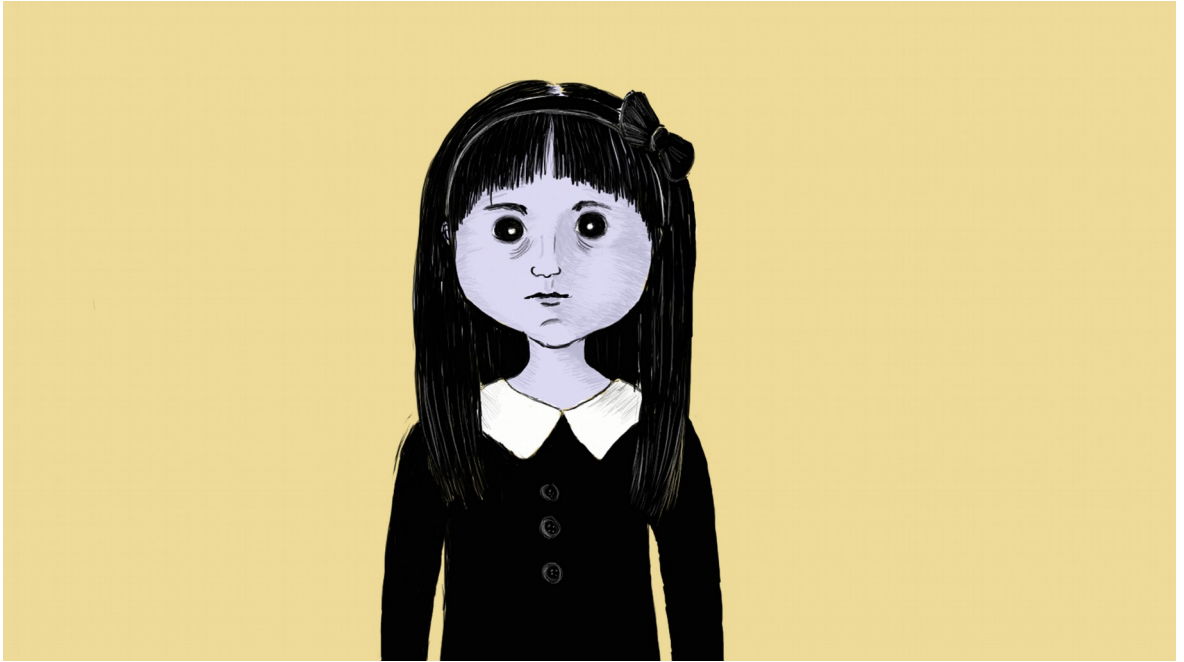
Nádoby s víky je nutno připravit,
brusinky nebohé už nelze zachránit.
Když kaší z mrtvolek lžíce se prodírá
a bába skleněné hroby po jednom zavírá.

Vnučka si na marmeládě pochutnává,
bobulkám se soucitu nedostává.
Jelikož v dívce i bábě dřímá zlosyn,
beze zbytku vyhladily národ brusin.

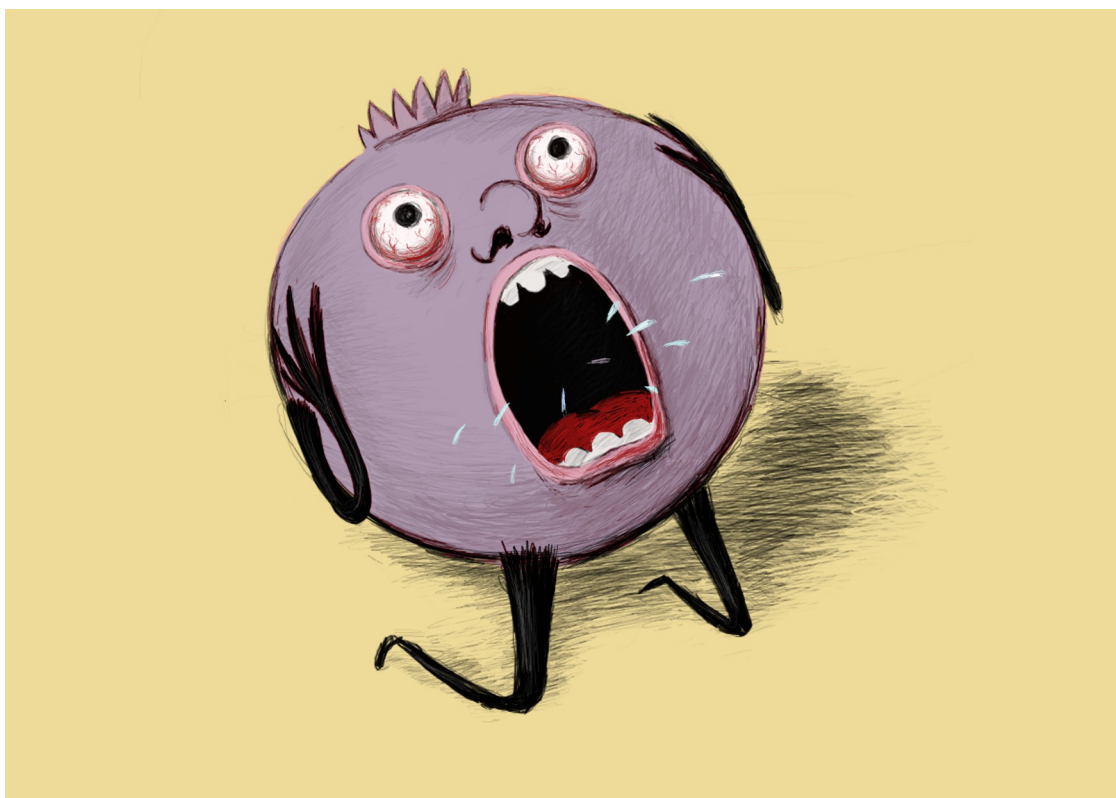
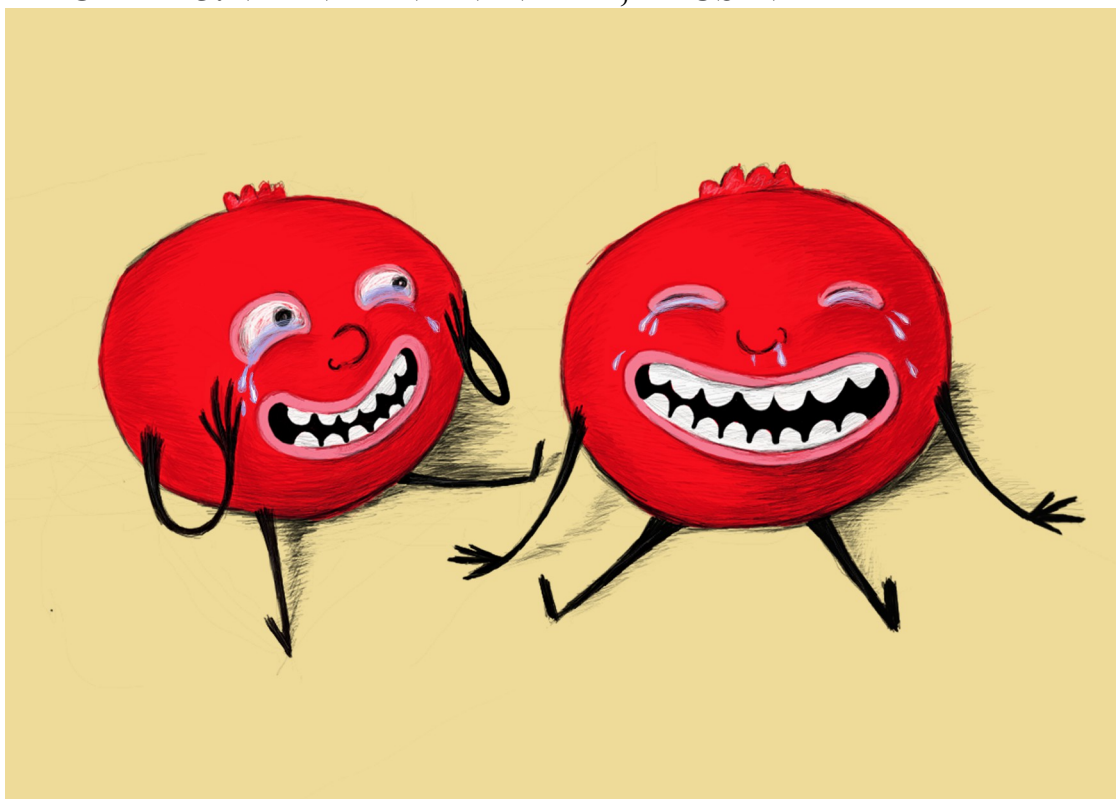
A tak, co mažete na chleba pozor si dejte...
Na nepohyblivost marmelády především dbejte.
Není totiž starosti větší, než když uprostřed soust,
obživne vám na talíři, s brusinami toust.

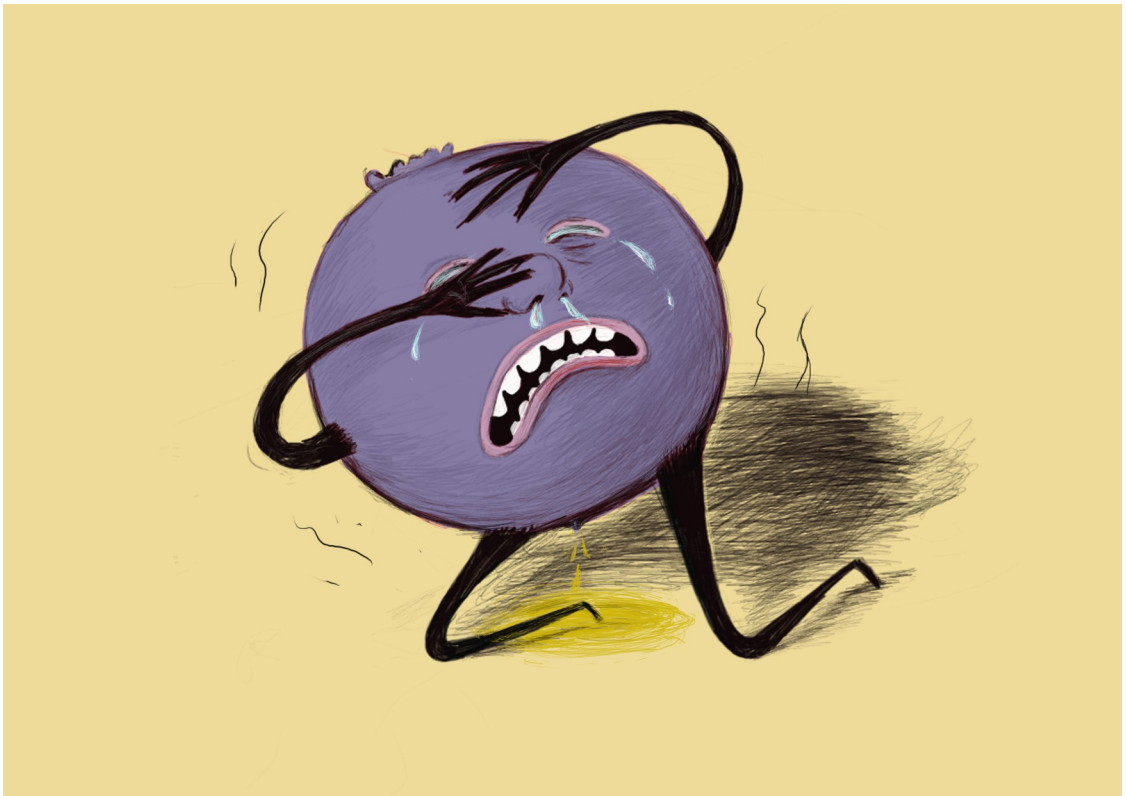
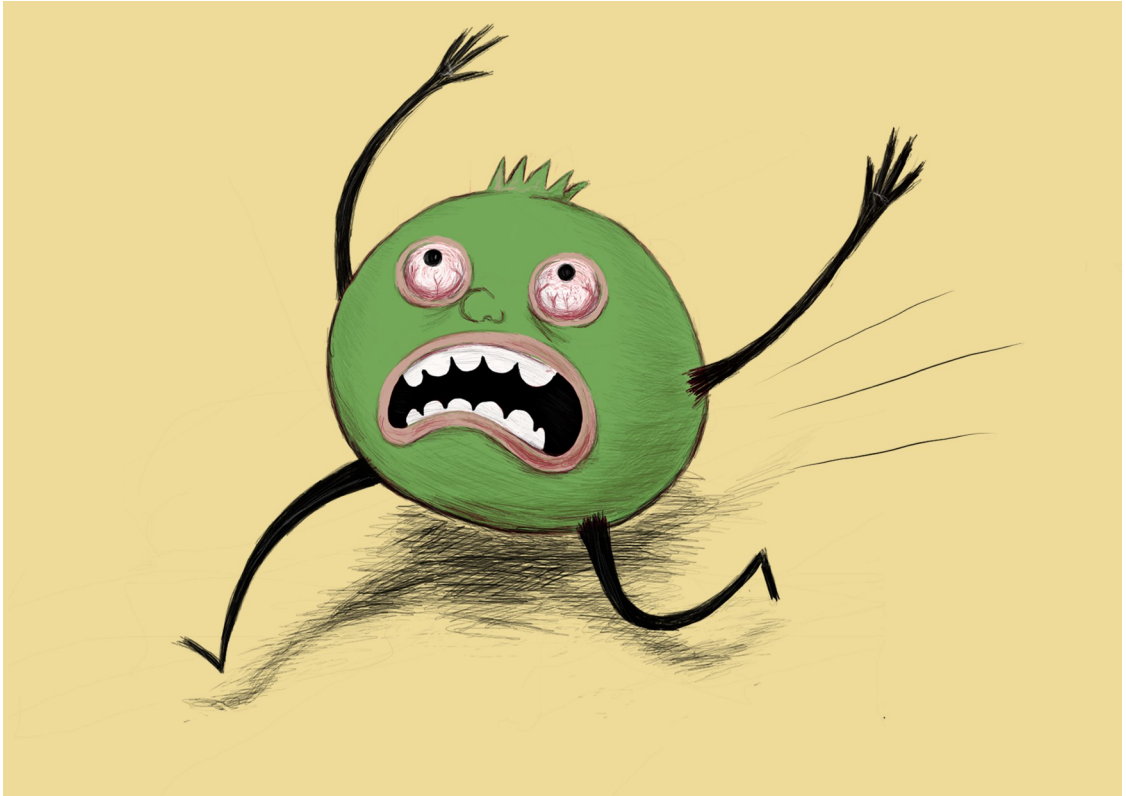
PŘÍLOHA P 4: VÝTVARNÉ NÁVRHY, VNUČKA A BABA

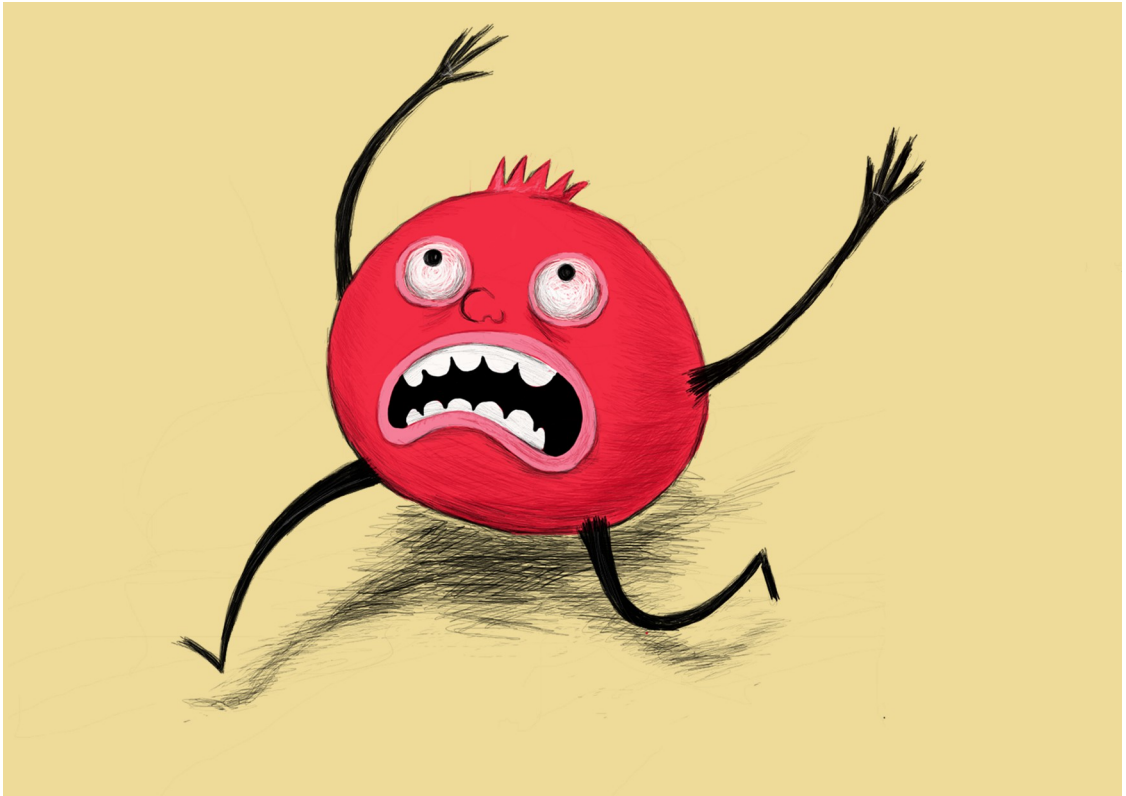
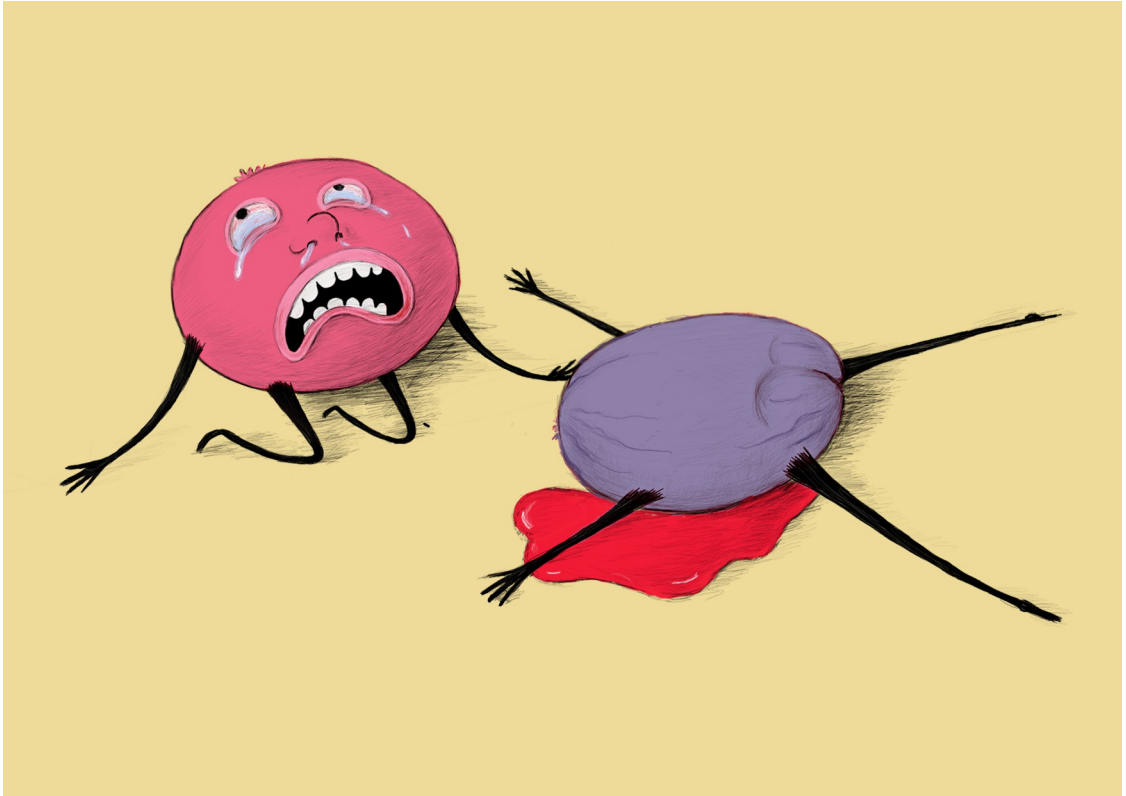


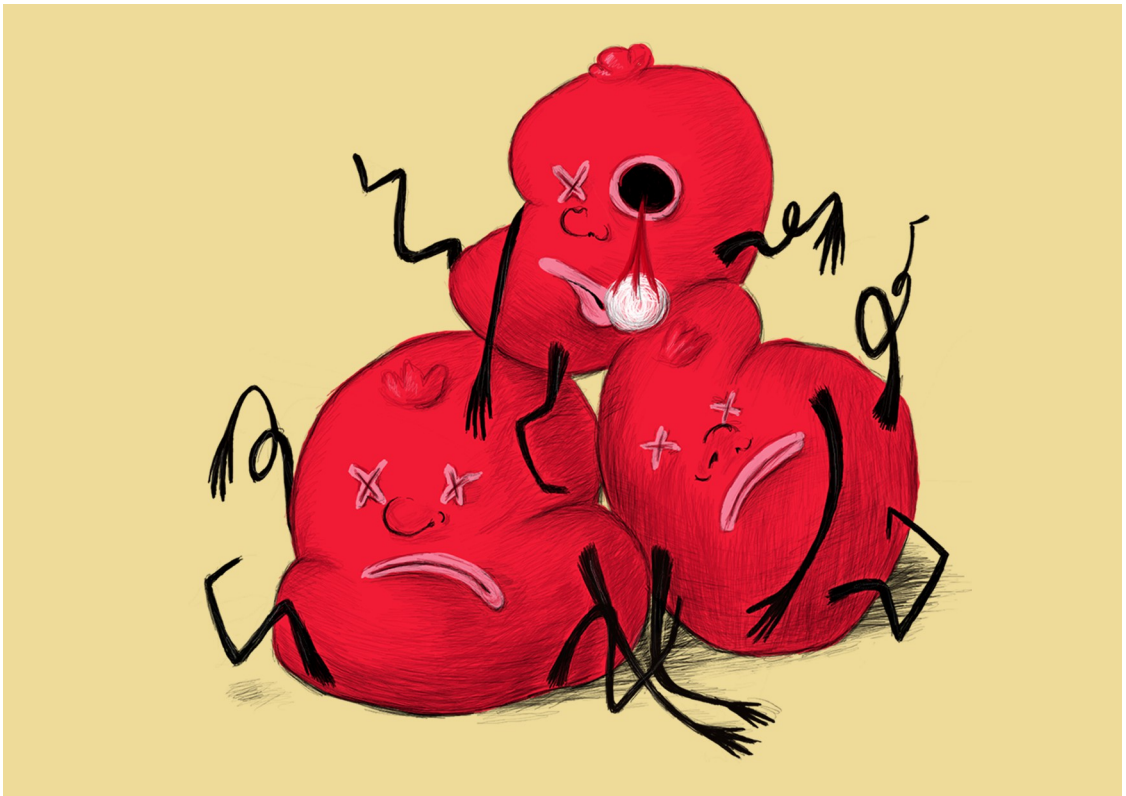
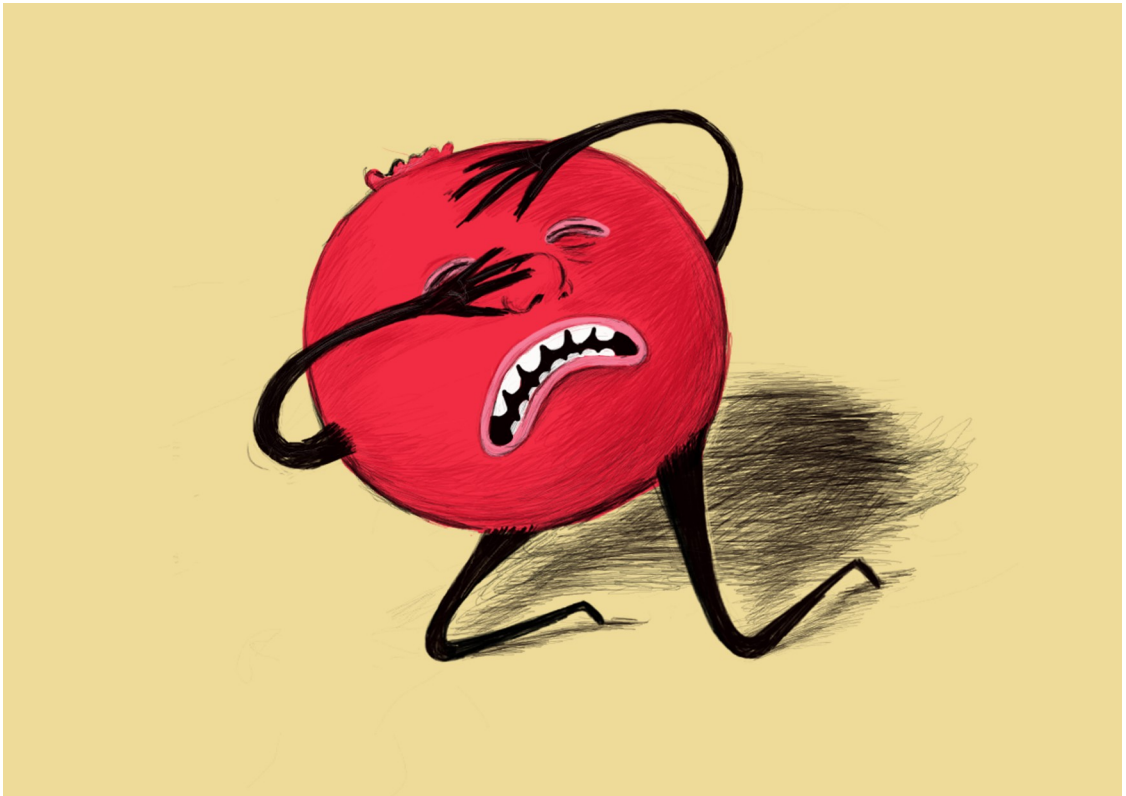


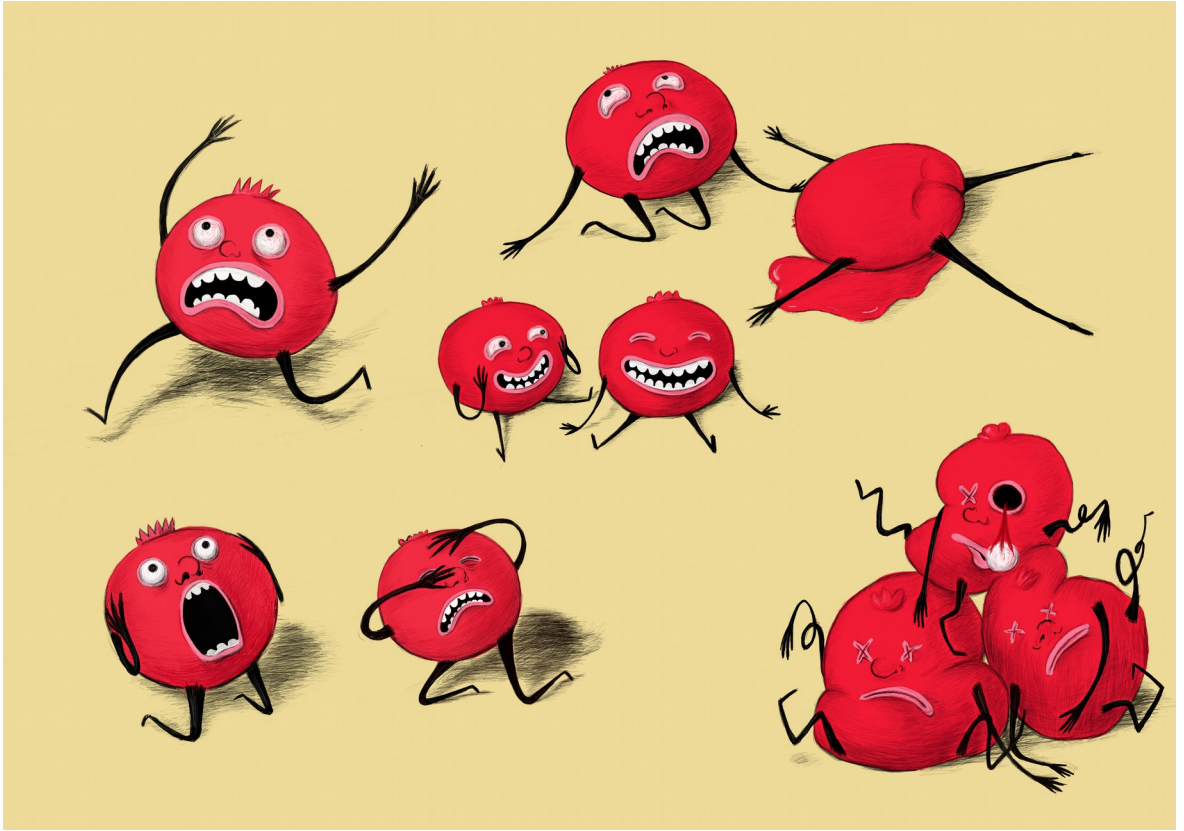
PŘÍLOHA P 5: VÝTVARNÉ NÁVRHY, BRUSINKY











PŘÍLOHA P 6: VÝTVARNÉ NÁVRHY, KUCHYŇ



PŘÍLOHA P 7: VÝTVARNÉ NÁVRHY, EXTERIÉRY

