

Bažinou
Dokumentace přípravy, realizace
bakalářské práce a řešení

Kryštof Ulbert

Bakalářská práce
2017

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kryštof Ulbert**
Osobní číslo: **K14188**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

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

2. praktická část: Bažinou – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Součástí musí být technický scénář. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund animace bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, 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 (formát 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.

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.

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

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

Seznam odborné literatury:

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. 1st pub. London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0-571-21268-9.

NORŠTEJN, Jurij Borisovič. Sníh na trávě: ve dvou dílech : kniha II. 1. vyd. Praha: Jakub Hora, c2013. ISBN 978-80-7331-276-3.

FRANZ, Marie-Louise von. Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie. Vyd. 3. Přeložil Kristina ČERNÁ, přeložil Jan ČERNÝ. Praha: Portál, 2011. Spektrum (Portál). ISBN 978-80-7367-894-4.

ULVER, Stanislav (ed.). Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000. Vyd. 1. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004.

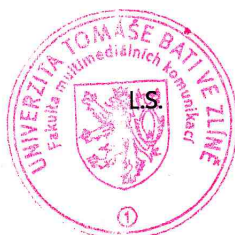
Národní ústav lidové kultury: Cesky lid [online]. Strážnice [cit. 2016-10-30]. Dostupné z: <http://www.nulk.cz/ek-obsah/ceskylid/index.htm>

BLAŽÍČKOVÁ-HOROVÁ, Naděžda (ed.). Julius Mařák a jeho žáci: [katalog výstavy] : Národní galerie v Praze, Jízdárna Pražského hradu, 19. 10. 1999-30. 1. 2000. Praha: Národní galerie, 1999. ISBN 80-7035-184-5.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2016**
Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016


doc. Mgr. A. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 28.4. 2017

KRYŠTOF ULBERT 
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 nevydělčně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

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

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

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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 vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Popis přípravy a výroby krátkometrážního animovaného filmu pro děti *Bažinou*. Od počáteční inspirace a psaní scénáře přes samotnou produkci až po postprodukcii – tedy střih a zvuk. Na konkrétním příkladě mého filmu také nastíněny i obecnější principy. Součástí explikace je rovněž obrazový materiál zobrazující postup práce a storyboard filmu.

Klíčová slova: animace, film, kreslený, krátkometrážní, děti, vodník, produkce

ABSTRACT

A description of both the preproduction and the production of a short children's film called *Through the Marsh*. Including everything from the initial inspiration to writing a script, the production itself and to the postproduction – that being editing and sound mixing. Using the example of my film, general principles are outlined as well. Images illustrating the process, and the storyboard are also included.

Keywords: animation, film, hand-drawn, short, children, vodník, production

Děkuji vám.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I PŘÍPRAVA A PREPRODUKCE.....	10
1 PŘÍPRAVA A PREPRODUKCE.....	11
1.1 INSPIRACE.....	11
1.2 NÁMĚT A CÍLOVÁ SKUPINA.....	12
1.3 SCÉNÁŘ.....	13
1.3.1 BODOVÝ.....	13
1.3.2 LITERÁRNÍ.....	15
1.3.3 OBRÁZKOVÝ.....	15
1.4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....	16
1.4.1 VÝTVARNÁ INSPIRACE.....	16
1.4.2 POSTAVY.....	18
1.4.3 PROSTŘEDÍ A ATMOSFÉRA.....	19
II REALIZACE A POSTPRODUKCE.....	20
2 REALIZACE A POSTPRODUKCE.....	21
2.1 ANIMACE.....	21
2.1.1 ANIMATIK.....	21
2.1.2 SAMOTNÁ ANIMACE.....	22
2.2 STŘIH.....	23
2.3 ZVUK.....	24
2.3.1 HUDBA.....	24
2.3.2 HLASY.....	24
ZÁVĚR.....	26
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	28
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	29
SEZNAM PŘÍLOH.....	30

ÚVOD

Na následujících několika málo stranách provedu čtenáře – tedy vás, případně i další zájemce o krátký exkurz do světa animovaného filmu – přípravou (dalo by se říci kreativním procesem) a následnou výrobou svého krátkého (na mě ovšem až příliš dlouhého) bakalářského filmu. Od prvotní inspirace a nápadu přes psaní scénáře, záběrování až po střih a zvučení. Na konci této pouti bude tedy hotový film. Slova pout' se nezalekněte, příliš dlouhá snad nebude. Raději si představte pout' matějskou – s kolotoči a houpačkami. I když tak zábavné to asi bohužel také nebude. A poučné to bude samozřejmě (?) spíš pro mne než pro vás. Utřídím si myšlenky, ujasním postupy a provedu sebereflexi. Pokusím se tedy na věc podívat z hlediska mé konkrétní osobní zkušenosti i z hlediska obecného – jakkoli rozhodně nejsem v teorii nikterak kovaný.

Explicace je členěna i řazena celkem přirozeně – tak, jak práce na filmu probíhají. Má dvě hlavní části týkající se preprodukce a produkce, které se pak ještě dělí na jednotlivé složky. Měla by tedy víceméně stručně přiblížit celý postup a alespoň nastínit mé vnitřní pochody. Ne snad že by byly nějak zajímavé, ale zadání to, alespoň jak jsem jej pochopil, vyžaduje.

Již to tedy nezdržujeme a začneme první částí samotné explicace, která nese název:

I. PŘÍPRAVA A PREPRODUKCE

1 PŘÍPRAVA A PREPRODUKCE

Co se rozumí preprodukcí? Preprodukcí je přípravná fáze filmu – tedy fáze před samotnou produkcí, před tím, než se začne natáčet, v našem případě animovat.

Stejně jako není vhodné začít zdít, než je mrakodrap vyprojektován, vůbec by nebylo dobré animovat bez rozmyslu, neznaže kontext, důvod, cíl. Bakalářský film dlouhý pár minut přeci ale není mrakodrap, říkáte si. Pravda, ale i kůlnu si člověk musí napřed alespoň představit. Nebo stoličku. Nehledě na to, výroba minuty filmu hraného a animovaného je něco úplně jiného.

V preprodukční části by měl již být literární scénář víceméně hotov a měla by se začít připravovat samotná výsledná podoba filmu – scénář obrázkový, návrh jednotlivých postav, postředí. Různé etapy výroby se samozřejmě všemožně překrývají a proplétají – obzvláště v případech malých projektů jako je právě moje stolička.

1.1 Inspirace

„A kde berete inspiraci?“ Popravdě vlastně úplně nevím. Lidé se na inspiraci často ptají. Hlavně ti, myslím, co se nepohybují ve vyložené tvůrčím, nebo řekněme, uměleckém prostředí.

Ona prostě tak nějak přijde. Ovšem, člověk musí být vystaven nějakým podnětům – tak je to ale vždy (a z druhé strany i dlouhodobá deprivace na samotce by jistě byla podnětem vcelku značným), nemusí se jednat o nic speciálního, stačí tak nějak běžně existovat. A možná právě to se tazajícím zdá tak zajímavé. Nacházet v obyčejném – to slovo se mi vcelku příčí: neobyčejné.

V praxi to ale většinou chodí obráceně – podnět nevzejde z nitra člověka, nýbrž dostane člověk úkol takřkajíc z vnějšku. Musí vymyslet, jak k němu přistoupí; někdy je to očividné, jindy se musí víc snažit, hledat inspiraci aktivně – že by ta otázka byla směřována právě sem?

Pak tedy konkrétněji: v rámci předchozího studia přišel jsem do kontaktu s vodníkem. Zde nejspíš zklamání – do kontaktu imaginárního. Respektive do skutečného kontaktu s imaginární postavou vodníka. Ten totiž neexistuje – nehledě na to, že by se tak z národopisných článků *Vodník v podání lidu českého* od Josefa Košťála nemuselo jevit.

Mne oslovily zejména pro to, kolik různých podob vodníci ve vyprávěních měli, že se jejich vzezření zdaleka neomezovalo na zeleného pána v kabátě, dnes jednoznačně nejrozšířenější představu – dříve (na sklonku 19. století) tomu bylo jinak: „Nejčastěji se objevuje jako malý mužík v šedém šatě sedící na břehu řeky nebo rybníka; jde-li někdo kolem, zařehťá vodník jako kůň a skočí do vody.“¹

Tyto a další charakteristiky – jako proměna v koně bez čelisti či strach z lýka – jsem nepoužil, jelikož obecně známy už nejsou a prostoru pro vysvětlení by se v krátkém bakalářském filmu nedostávalo. Spíše mi tedy ukázaly, že není nutné držet se běžného zobrazení.

Další inspirací mi pak byl americký seriál *Over the Garden Wall* – zejména pak svou atmosférou, třebaže ten zase čerpal například z krátkometrážního filmu Jurije Norštejna *Ježek v mlze* a z mnoha a dalších, starých grotesek, novějších animací i renesanční literatury.

A takto složité je to s těmi inspiracemi stále. Dalo by se asi říci, že je člověk inspirován vším, s čím se kdy setkal. A ovlivněn i tím, s čím se ani nikdy přímo nesetkal. Ať už o tom ví, či nikoli.

1 *Časopis Český lid I.* [online]. [cit. 2016-10-23]. Dostupné z: <http://www.nulka.cz/ek-obsah/ceskylid/html/knihy/ceskylid11/texty/0244-0487.htm>



Obr. 1. Ano, i Cvrček a housličky od Zdeňka Milera mě inspirovali. Je jistě zřetelné, kteráže pasáž filmu byla tímto příběhem ovlivněna.

1.2 Námět a cílová skupina

Vlastně od začátku jsem měl v úmyslu vytvořit něco se strašidelnou atmosférou, zároveň ale pro dětského diváka. Tím se samozřejmě použitelný rozsah děsivosti značně omezuje. Nechceme přece, aby se pak děti pomočovaly. Jako u *Sněhurky*. Na druhou stranu, trochu té hrůzy rády mají. Rozhodl jsem se tedy udělat pohádku, kterou bych jako malý sám rád viděl. Pokud vím, že by se dětem něco vyloženě nelíbilo, dávat to tam asi nebudu. Neznamená to ale, že by se jim měl člověk podbízet. Pořád se to musí líbit mně – když už je ten film můj, že?

„...já dělám film především pro sebe...“² - Jurij Norštejn

Stanoviv si tedy vše výše uvedené, navíc v kombinaci s vodníkem, celkem logicky se nabídl téma překonání strachu. Původně mělo být dalším obsaženým motivem i čekání na hrdinu – záchránce, který ale nepomůže. Avšak ten se nakonec tak přetransformoval, až víceméně zmizel. Řekl bych, že ku prospěchu věci. A když se zpětně ohlédnu za celou výrobou, myslím, že nezmizel-li by tento motiv, měl by můj film minut tak dvanáct.

Aby se mohli diváci s příběhem snadněji sžít, vyrazí hlavní postava – malá holčička – na cestu do školy – namísto zprvu zamýšleného trhu. Tam by sice šla prodávat hrnečky, což by byl prvek hezky provázaný s vodníkem, dnes by ale už takový trh asi nikomu nic moc konkrétního neříkal.

Po cestě se objevily i další varianty – podobné kulisami, jinak vcelku odlišné – které se do finále nepropracovaly, ani na něj neměly nějaký přímý vliv.

Vymýšlet více námětů naráz je taková zvláštní činnost – ne snad proto, že by se

2 NORŠTEJN, Jurij Borisovič. *Sníh na trávě: ve dvou dílech*. s. 120 V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.

člověku pletly dohromady, ale proto, že všechny musí chtít použít a zároveň být ochotný každický z nich zahodit, jelikož vyrábět se bude jen jeden. Chce-li tedy být poctivý a nezařídít to tak, že bude mít jeden oblíbený a ty ostatní přihodí jen tak do počtu – případně vymyslí ty ostatní tak špatně, že se v té hrozné společnosti jeho favorit bude skvět jako vyložený majstrštyk.

Buď jak buď, když je námět ujasněn, přichází na řadu:

1.3 Scénář

Jelikož na bakalářském filmu pracujeme z větší části sami, projdeme v průběhu výroby mnoha profesemi – nyní se například stáváme scenáristou.

Poté co byla námětem stanovena základní myšlenka, dostáváme se ke konkrétnějším problémům. Ty nemusí být, a obvykle také nejsou, vyřešeny hned – scénáře se proto často a hodně přepisují – někdy i různými lidmi, čímž může docházet ke sporům o autorství³ - to našťástí u této mé sólopráce (ač s notnou podporou vedoucího a dalších) nehrozí.

Různé změny scénáře se mi ale už rozhodně nevyhly – obzvlášť u animovaného filmu je totiž důležité mít vše důkladně a dopodrobna připraveno. A čím později během produkce se potřeba úpravy vyskytne, tím náročnější a zdlouhavější taková oprava bývá. Respektive je pak zahozeno mnoho práce, která byla v důsledku provedena víceméně zbytečně – třeba takový střih je vcelku důležité konzultovat ještě před samotným animováním. Natočit několikavteřinové přesahy u hraného filmu je přeci jen jiné než je pracně fázi po fázi kreslit.

Pro mě, jakožto začátečníka, je v tento moment největším problémem vyjádřit myšlenku tak, aby byla divákovi co nejjasnější. Tím nemyslím, že vše musí být jednoznačné. Pokud je mnohoznačnost naším záměrem, pak je to určitě v pořádku. Ale řekl bych, že by mělo být zřetelné, že se o záměr skutečně jedná. A že to není jen chyba, která sa za úmysl posléze akorát vydává.

Zrovna v případě mého filmu jsem se ale o žádná mnohoznačná poselství nepokoušel. Přesto se bojím, že k určitým nedorozuměním dojít může. Hlavně divák nepoučený – tj. normální divák – se často zaměří na detaily zcela nepodstatné, případně přehlédne věci z mého pohledu – tedy z pohledu člověka pohybujícího se v branži – vyloženě do očí bijící.

Navíc zde nepracuji s mluveným slovem, které, jakožto primární prostředek lidské komunikace dovede osvětlit mnohé, co se dá obrazem vyjádřit jen stěží. Zejména, myslím, motivace postav mohou být řeči sděleny zdaleka snáze.

Aby se veškerým nejasnostem co nejvíce předcházelo, není scénář pouze jeden (a několik jeho upravených verzí), ale existuje více druhů – nejen, že je možné je využít, většinou na všechny také dojde – každý má svá specifika a některé se zaměřují na větší, jiné na menší detaily – logicky se proto tedy začíná tím nejstručnějším.

1.3.1 Bodový

A tím je scénář bodový. Ano, je to přesně to, co si pod takovým názvem představíme – scénář skládající se z bodů. Ty se vztahují ke hlavním momentům příběhu. Beze všeho balastu kolem je tedy samozřejmě jednodušší stanovit základní strukturu děje. Tu můžeme srovnat s různými příběhovými schématy, jako je klasické americké tříaktové

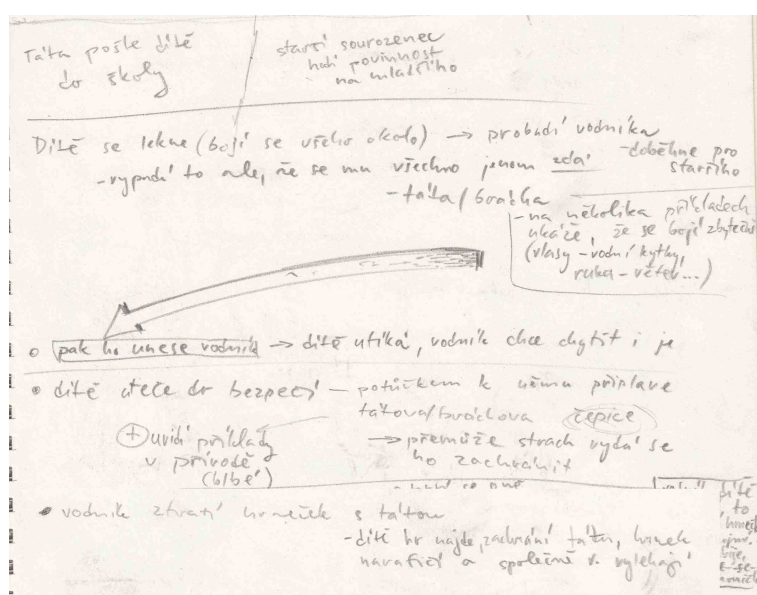
3 BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. s. 39 V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

nebo ještě klasičtější aristotelovské schéma, které jsem také se svým, sice krat'ouнкým, příběhem naplnil.

Zajímavé je, že víceméně bezděky – rozhodně to nebylo mým cílem, který bych si předem snad vytyčil. Ale už jen tím, že člověk viděl tolik filmů a filmečků – případně i něco četl (!) – už jen tou zkušeností získá člověk určitý cit a sám k něčemu podobnému třeba i nevědomky směřuje; jak jsem zmiňoval již v kapitole o inspiraci.

Díky bodovému scénáři je dále snadné ujasnit si vztahy jednotlivých postav, jejich motivací, ale i vztahy rekvizit nebo lokací a dalších činitelů v ději.

V tomto okamžiku je možné si všechny výše uvedené věci uspořádat pomocí myšlenkové mapy, která je na zobrazování takovýchto problémů vyloženě ideální, já ji sice nevyužil, ale ideální je. V mém případě došlo pouze na body a spoustu šipek.



Obr. 2. Zde je možno vidět část bodového scénáře k filmu. Jak si můžete povšimnout, nejedná se o nic příliš složitého.

Tento výstup je pak třeba uhladit do čitelné varianty – pořádek je věc docela důležitá během celé tvorby (i tvorby samostatné, o týmové nemluvě) – a tím jsme s bodovým scénářem víceméně hotovi.

Během tvorby toho mého literárního scénáře byly postupně zavrhnuty ostatní varianty příběhu a vykryštovala podoba finální.

Největším problémem se stalo vyústění děje. Pokud je právě pointa tím základním kamenem, před který teprve zpětně stavíme příběh, máme závěr jasný už od začátku. Otázkou pak může být, jestli je taková pointa schopna unést celý příběh. Já na to tentokrát šel takřikajíc od lesa. Víceméně doslova od lesa – od atmosféry, prostředí a postav. A právě to se, co se pointy týče, stalo takovým menším kamenem úrazu.

Z dětství si pamatuji dva momenty v nakládání se „záporáky“, které mi byly vcelku nepříjemné – první z nich je vysmívání. Ať byla postava sebesthorší, neměl jsem (a myslím, že stále nemám) rád, když se jí hrdinové posmívali – to by přece klad'asové dělat neměli. Nelíbilo se mi ale ani, pokud se nikdo vyloženě nevysmíval, jen byla záporná postava zesměšněna celkovou výstavbou situace – jako například ten chudák, kterého sežrali v Jurském parku na záchodě.

Druhý typ trestu bych pro účely tohoto pojednání nazval *nucené práce* – antagonistu je na konci příběhu zajat či jinak zpacifikován a, nejspíš aby se poučil, ztrestán galejemi na statku, zámku nebo prostě tam, kde je třeba. To by ještě bylo vlastně v pořádku, jenže v pohádce se už většinou nenajde prostor k tomu, aby ho, polepšeného, zase pustili. Na mou dětskou maličkost taková situace tedy působila, jakoby trest neměl nikdy skončit, leda snad smrtí.

Tomuto jsem se tedy snažil vyhnout. Zdali úspěšně, nevím. Ono být ve skříni také není úplně nejpříjemnější. Natožpak v hrnku ve skříni. Alespoň spolu tedy dvě strašidla hrají karty. To ovšem příliš čitelné asi není.

1.3.2 Literární

Když je základní kostra příběhu hotova, postupujeme ke scénáři literárnímu a – když už jsme u těch lehce morbidních anatomických průměrů – přidat maso. Propojit body v jeden celek.

Čím dále se v přípravě posouváme, tím je rovněž snazší odhadnout výslednou délku filmu. V tuto chvíli je to s nějakým tím cvikem možné určit již vcelku přesně. Já ten cvik nemám.

V rámci literárního scénáře se děj již neměnil, došlo skutečně jen k propojení bodů z předchozí etapy.

Mně jakožto autorovi se tento postup příliš výrazným nezdál (jak je možno si povšimnouti z rozsahu textu literárnímu scénáři věnovaného), je ale nutno si uvědomit, že ačkoli já už toto propojení dávno docela přesně viděl – natožpak u takto krátkého pětiminutového formátu – ostatní znali opravdu jen ty body.

Nejpodstatnějšího rozpracování se dočkala atmosféra. Na tokajícího tetřeva, zkroucené větve ani plovoucí ryby se v bodovém scénáři místa nedostalo. Dalším aspektem, jenž byl nyní rozvíjen, byly, v mém filmečku podstatné, hloupé vtípky. Těm jsem, jak už to tak bývá, věnoval zvláštní pozornost a péči. Bohužel, to jestli fungují, či nikoli, bude patrné (minimálně pro mne) až mnohem později.

Cílem literárního scénáře není ani tak krásný samostatně fungující exemplář krásné literatury (myšleno beletrie), ale útvar, ve kterém bude prostě a jednoduše popsáno a určeno v podstatě vše, co by se mělo ve finále dostat na obrazovku. Právo na drobné či větší úpravy je ale stále vyhrazeno.

1.3.3 Obrázkový

Scénář obrázkový, neboli anglicky a moderně storyboard, je vlastně scénář technický ale s obrázky. Je již – oproti literárnímu – rozčleněn podle záběrů a obsahuje především technikálie – pohyby kamery, zvuky, dialogy a akce odehrávající se na plátně. Protože v něm nejsou žádná dovysvětlení, motivace, důvody, lze z něj odhadnout srozumitelnost konečného díla.

Musíme proto tedy volit správné kompozice, úhly záběrů, střih – tedy věci, kterými se člověk v literárním scénáři ještě nezabýval.

U animovaných filmů je storyboard důležitější než u filmů hraných – tam často nastupuje jen v případě trikových scén (čímž se opět často dostáváme k animaci). Určit střih přesně je dobré již takto předem v preprodukcii – jak už jsem zmiňoval, animování přesahů není jen tak a vystříhnout něco, na čem se dlouho pracovalo, také není zrovna příjemné. A jelikož mluvíme o animovaném filmu, tak se na tom určitě pracovalo dlouho.

Přesná délka záběrů se samozřejmě takto určit nedá, alepsoň přibližně to ale možné je – případně lze statické obrázky ofotit a vytvořit jakési referenční video.

K mému překvapení jsem v tomto bodě výslednou délku odhadl vcelku přesně. Před stříhačovým zákrokem byla délka filmu bez úvodních a závěrečných titulků asi 5 minut a 40 vteřin, což se od mého předběžného měření lišilo o pouhých 20 sekund.

Po dokončení obrázkového scénáře při následném rozpracovávání záběrů se často zaseknu u schématu, které jsem rychle načrtnul do storyboardu. Jak si totiž jednou představím nějaký záběr, nejsem s to představit si ho ještě jinak. Problém je, že ta první představa většinou za moc nestojí. A ještě navíc, co se jevílo jako vhodné do miniaturního okénka scénáře, může být příliš velké na celou obrazovku – či zbytečně veliké. Na druhou stranu se člověk nemůže od skici zcela odpoutat, aby byla připravená kontinuita zachována i ve filmu. O tom ale více v kapitole o animatiku a výtvarné přípravě.

1.4 Výtvarné řešení

Jelikož je celý film, celý příběh, značně naivní, hledal jsem formu, která by tomu odpovídala. Nutno ale podotknout, že si nemyslím, že by cesta, kterou se vydává řada ilustrátorů dětských knížek a časopisů, byla úplně správná – totiž kreslit pro děti jako děti. Ono by to na první pohled třeba i smysl dávalo, jenže to kouzlo naivity je sympatické asi spíše rodičům, nebo prostě dospělým, než samotným dětem. Ty vidí akorát, že je to špatně nakreslené a divné. Ne snad, že bych obcházel školky a dělal průzkum, ale děti z příbuzenstva obvykle třeba ilustrace *Hobita* od Jiřího Šalamouna⁴ moc nepřitahují. I takové ilustrace s Maxipsem Fíkem v tom jdou dost daleko, večerníček je mnohem umírněnější. Už třeba jen tím, že pes vypadá v každém záběru stejně.

Například mně se tenhle styl začíná líbit až teď, jako malý jsem jednoznačně preferoval Buriana a podobně realistické výtvarno. Tak bych film ovšem pojmout asi nedokázal a ani by se to nehodilo; pokusil jsem se tedy vabalancovat naivitu s takovým klasickým animovaným, jak bych tak řekl, *lookem*.

Onen dětský přístup se obrazil převážně ve výběru výtvarné techniky: pořídil jsem si pastelky, všehovšudy asi devět. Tvarosloví tolik naivní, nebo alespoň dětské, není.

Abych ale šetřil čas – a hlavně přírodu! - samotnou animaci jsem se rozhodl provést v počítači, nikoli na papír. Zprvu jsem si nebyl jistý, jak se podaří zkombinovat pastelková pozadí s digitálními postavami, nakonec se to ale sladit vcelku povedlo.

Priit Pärn měl při své návštěvě ve Zlíně takový vtipný postřeh: v éře před počítači se všichni snažili o co nejčistší obraz bez škrábanců a smítek. A nyní, když je to snazší, než kdy dřív, autoři pro změnu baží právě po texturách a nedokonalostech. Na to ale počítače dělány úplně nejsou a při exportu takových ušmudlaných záběrů může docházet k problémům při kompresi, v důsledku čehož pak obraz bývá značně neostrý.

1.4.1 Výtvarná inspirace

Holčička musí projít bažinatým lesem. Kdo jiný by mě měl tedy inspirovat než Julius Edvard Mařák. Původně jsem plánoval využít přímo překreslené obrazy, nakonec ale, stejně jako on vybíral prvky z plenérových kreseb a ze svých starších obrazů a spojoval je do nových (což mimochodem komplikuje dataci jeho děl⁵), tak já zase z jeho maleb

4 TOLKIEN, J.R.R., [PŘELOŽIL FRANTIŠEK VRBA a Jiří Šalamoun ILUSTROVAL.]. *Hobit: aneb cesta tam a zase zpátky*. 2. vyd. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0262-8.

5 BLAŽIČKOVÁ-HOROVÁ, Naděžda, ed. *Julius Mařák a jeho žáci: [katalog výstavy]* : Národní galerie v Praze, Jizdárna Pražského hradu, 19. 10. 1999-30. 1. 2000. s. 23 Praha: Národní galerie, 1999. ISBN 80-7035-184-5.

pouze občas někde něco vyjmul a použil. Hlavně jsem snad konečně začal chápat, jak vypadají stromy. Nebo spíš jak vypadají strašidelné stromy.

Ačkoli Mařák maloval obrazy klidné, intimní (to je – hovoří-li se o něm – mezi kunsthistoriky oblíbený termín), já na nich cosi lehce děsivého nacházím - všechny ty zkroucené větve a kmeny. A ta tma kolem!

Další inspirací – tentokrát převážně co se charakterů týče – mi byly staré animované filmy z 20. let. *Mickey Mouse* i *Silly Symphonies*. Zejména *Tanec kostlivců*. Právě ten byl dokonce prvotním impulzem, který mě popostrčil směrem ke strašidelnému dětskému filmu. Při skicování mě také ovlivnil jeho žák Jaroslav Panuška – jeho obrazy se vyloženě hemží nejroztodivnějšími strašidly a dalšími kreaturami, které určitě nějakým způsobem výsledek spoluutvořily.

Když jsme u postav, nesmím také zapomenout na seriál *Čas na dobrodružství*, jehož vliv se ve výsledku s vlivem těch starých filmů dost překrývá, jelikož z nich v určitých ohledech taky vychází. A protože jsem se do toho všeho pustil pastelkami, čerpal jsem také trochu z pozdější tvorby Frédérica Backa.

Co se týče stylu, potýkám se s tím, že jsem se stále ještě nepropracoval k nějakému vyloženě svému. Nevím, jestli je to příčina, či důsledek, ale jak je přede mne postaveno nějaké téma, většinou ho už vidím v rukopise nějakého jiného výtvarníka nebo malíře. A tak, místo toho abych pouze upravil pro potřeby onoho tématu styl svůj, snažím se naopak cizí styl tak nějak ohnout pro sebe. Třeba to zas tak špatné není, ale úplně spokojen s tímto stavem nejsem.



Obr. 3. Julius Mařák: Šumavský prales – významná inspirace pro výtvarno filmu, ač to možná není na výsledku příliš znát

1.4.2 Postavy

Jak už jsem zmínil, vzezření postav bylo inspirováno hrdiny starých animovaných grotesek a jejich hadicovitými končetinami, které sice Richard Williams úplně nepreferuje⁶, zato mně se zamlouvají. Navíc jsem chtěl, aby vodník působil jako ze žele, nemotorně, mimo svou přirozenou vodní niku.

Jelikož on nejenže nemá „*zelené šaty, botky rudé*“⁷, ale vůbec je ztvárněn spíše jako nestvůra než člověk. Nestvůra asi není úplně přesné vyjádření, ale můj vodník k ní má blíže než k normální lidské bytosti. Minimálně tedy blíže než vodníci obyčejně mívají. Přesto je to ale, myslím, v základu stále klasický vodník, který sbírá duše do hrníčku.

Zároveň, aby připomínal žábu nebo rybu dostal do vínků veliké, vypouklé oči. Abych jejich velikost (stejně jako vypouklost) zdůraznil, mají ostatní postavy naopak očička jako špendlíčky. Tatínek, učitelka i holčička.

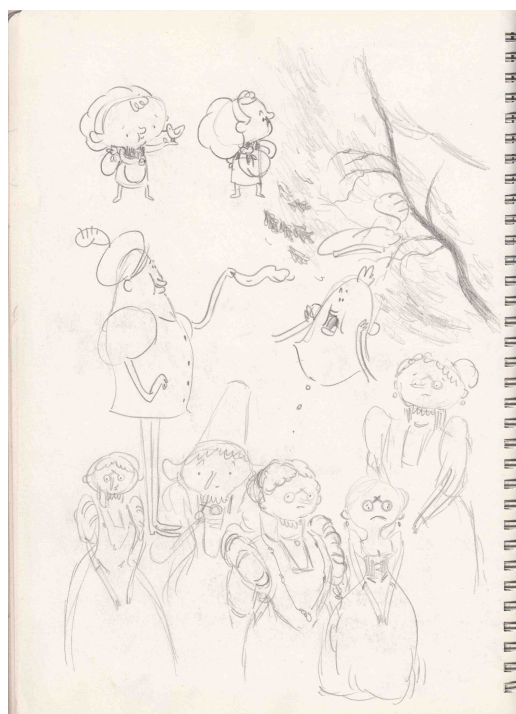
U poslední jmenované vyvstal – alespoň pro mne – docela nečekaný problém: nakreslit ji tak, aby nevypadala jako babička. Po několika úpravách se toho snad dosáhnout podařilo, ačkoli si stále nejsem jist jak vlastně. Čím je postava stylizovanější, tím jednodušší může být se s ní identifikovat, protože je pravděpodobnější, že je nám či někomu známému podobná⁸, je ale také snazší vyložit si tu či onu linku jinak a přiřknout ji odlišný význam, než bylo zamýšleno. Naducané dětské tvářičky tak mohou lehce působit jako hluboké ztuhlé vrásky. Nebo učitelčiny brýle mohou zase působit jako zamračené obočí – a z laskavé učitelky se tak stane postrach žactva.

Celý jejich malý svět byl inspirován renesancí a barokem, ale pouze velice volně. Spíše se odehrává v takovém klasickém pohádkovém bezčasu. Což by mi ale možná – ve věku cílové skupiny – bylo vadilo, jak nad tím tak uvažuji. Porovnal bych totiž, jakožto odborník na slovo vzatý, jejich módu s vyobrazeními v knihách dětské edice *Dějiny v obrazech* a shledavše velký časový rozptyl, byl bych asi poněkud zklamán.

6 WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. 1st pub. s. 232 London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0-571-21268-9.

7 ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice: [komiks]*. s. 109 Praha: Garamond, 2006. ISBN 80-86955-25-7.

8 MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. s.31 Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.



Obr. 4. Návrhy holčičky, tatínka a paní učitelky

1.4.3 Prostředí a atmosféra

Děj se odehrává víceméně na třech místech – v domku a na zahrádce, v bažině a ve škole. Ačkoli z posledního místa toho moc nevidíme, pokusil jsem se všechna pojmout odlišně.

V okolí domu je zeleno a svítí slunce, celá obrazovka je vyplněna pozadím. Je to totiž prostředí známé a přátelské, kde se není čeho bát. Naopak v bažině jsou patrné jen určité prvky, zbytek je skryt (jakoby?) v mlze, která umocňuje strach, zmatení, nejasnost cesty⁹. Mlha vlastně funguje stejně jako tma – jen má přesně opačnou barvu. Odevšad z ní může něco vyskočit. Případně zatokat. Navíc je ale mlha vlhká, tudíž jde s vodníkem lépe dohromady. Všichni přece víme, že si vodník šije boty v mlze, a ne za tmy. Natožpak při měsíčku!

V interiéru školy jsem pak – v těch třech záběrech, abych byl přesný – chtěl vyvolat dojem tmavého trochu zatuchlého chladného prostoru, jaký člověk zná z prohlídek zámků či hradů. Budova sama byla pak inspirována skutečnými starými školami – většinou dřevěnými. Převážně tou v Polici nad Metují. Ne, nebyl jsem tam, znám ji jenom z internetu.

Kde jsem ale naopak byl, je naše rodinná letní chalupa. Ta ovlivnila jak školu, tak domek. Tma, plíseň, tlusté zdi a za každým rohem smrtelné nebezpečí. S tím posledním jsem to už přehnal. Jinak ale naše chalupa taková opravdu je.

9 FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vyd. 3. Přeložil Kristina ČERNÁ, přeložil Jan ČERNÝ. s. 96 Praha: Portál, 2011. Spektrum (Portál). ISBN 978-80-7367-894-4.

II. REALIZACE A POSTPRODUKCE

2 REALIZACE A POSTPRODUKCE

Po několika měsících příprav se dostáváme k samotné realizaci. Tedy k výrobě stoličky, jak víme. Když byl scénář dokončen a postupně ve všech svých verzích dokonale vybroušen (jak jinak?), přichází čas na animatik - vlastně ano, doslova přichází čas, se kterým se dosud pracovalo pouze teoreticky, nyní už ovšem bude téměř hmatatelný - a poté dojde konečně na produkci a postprodukcí. Prostě už stačí film vyrobit.

Produkce je výroba filmu, to znamená natáčení či animování. Čím důkladněji je vše promyšleno tím snazší se pak taková výroba stává. Člověk totiž nemusí nikde tápat, ale ví, co přesně má dělat. Může hrozit, že je pak všechno až příliš jasné, tak mechanické, že to začne odpuzovat a výroba je pak opravdu jen výrobou. Pokud ale zůstane v jasně daném scénáři a rozzáběrování dostatečný prostor, je to naopak radost. Je jasné, co je třeba, avšak člověk není svázán.

S procesem animování se částečně kryje i ten následující, tedy postprodukce, kam patří střih, zvuk a případně i speciální efekty a úprava obrazu.

Výroba animovaného filmu se od výroby filmu hraného liší, kromě toho, že je animován a nikoli natáčen, tím, že je postprodukce - nebo by měla být - více provázána nejen s produkcí, ale hlavně už s preprodukcí. Střih jsem zmiňoval v podkapitole (přesněji podpodkapitole) *Obrázkový* (scénář). Stejně tak je tomu (již od roku 1927¹⁰) i s další důležitou částí filmu – zvukem. Ten by měl být nejen promyšlen už ve scénáři, ale rovněž bývá přítomen i v jakési přechodové části z preprodukcí do produkce, v animatiku.

2.1 Animace

2.1.1 Animatik

Je to takové zvláštní slovo, neznalé většinou dost rozhodí. Nevím proč. Jedná se více méně o rozpočítaný storyboard. Je to tedy už video. Záběry jsou lehce rozhybané – vždy ale mají jen pár fází; tolik, aby bylo jasné, co se děje.

Logicky jsou tedy zakomponovány už i pohyby kamery – tedy všechny švenky, jízdy i zatmívačky nebo roztmívačky. Stejně tak i zvuk – obvykle hlavně dialogy. Ty jsou totiž velmi důležité i pro animaci – nejprve jsou nahrány a teprve poté se animuje. Jedině tak je možné docílit dokonalé synchronizace pohybů úst a zvuku.

Jelikož je ale většina u nás vysílaných filmů a seriálů zahraniční provenience a jsou dabovány, toto kouzlo se stejně vytrácí. A v české animaci se s lipsyncem (jak se této synchronizaci říká) obvykle příliš nepracuje. Nevím, jestli pouze kvůli rozpočtu, nedo zdali je to dědictví Jiřího Trnky a jeho divadelně strnulých loutek. Sám Trnka se toho v rozhovoru¹¹ s Jaroslavem Brožem lehce dotknul:

„V mých filmech proto vystupují vždycky jen živé loutky, tedy loutky jako takové. To platí ostatně i pro kreslený film, a právě tady je třeba hledat kořen mých dávných uměleckých sporů s lidmi z Kresleného filmu: vytykal jsem jim, že se snaží zachytit lidi 'jako živé'.“

10 BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. s. 608 Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

11 BROŽ, Jaroslav. *20 let československého filmu*. Film a doba, 1965, s. 284 – 291. In ULVER, Stanislav. *Animace a doba*. Sborník textů z časopisu *Film a doba 1955 – 2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 31



Obr. 5. Jiří Trnka: Špalíček – mají radost? Pláčou? Jsou zoufalí?
Jako malý jsem z těchto otázek zoufalý byl já, neschopen vyčíst, co se na obrazovce vlastně odehrává.

Animatik je dobrý zejména proto, že je díky němu možné si udělat docela dobrou představu o tom, jak bude nakonec film fungovat, jestli dává smysl, je zajímavý – zkrátka jestli je dobře připraven. Tohle všechno se z něj dá vcelku snadno vyčíst, a zároveň se v případě změn ušetří spousta času, který by jinak byl třeba vynaložen na animování zbytečných, nefunkčních záběrů či celých scén.

V mém případě byla výroba animatiku dost úzce svázána jak s obrázkovým scénářem, tak se samotnou animací. Nejprve jsem totiž z naskenovaného scénáře vytvořil video, které jsem dále pouze upřesnil několika přidáním fázemi a pohyby kamery. Úplně stejně jsem pak zase rozvinul animatik konkrétnější hrubou animací a pak i animací finální.

Animatik tedy není jen kontrolním videem, byť užitečným, které by stálo mimo produkční proces a nedalo se již nijak použít, ale regulérním stádiem výroby animovaného filmu.

2.1.2 Samotná animace

A konečně se dostáváme k animaci. Ač by se to u animovaného filmu možná nezdálo, není zas o tolik důležitější než všechny kroky předchozí. Jen času zabere víc. Mnohem víc.

Poté co je animatik hotový, rozpracuje se dál do hrubé animace, která se pak ještě začistí a vybarví. Pokud se tedy, jako v mém případě jedná o kreslenou animaci. U ostatních druhů (ploškové, loutkové, 3D) se tyto kroky vlastně slévají dohromady.

Já osobně bych loutku ani 3D nezvládl – byť se obě odehrává ve třech rozměrech, nejspíš by tak bylo z rozdílných příčin – a animace plošková se mi většinou zdá být příliš ztuhlá. To by mě pravda mohlo naopak pobídnout k tomu, abych to udělal lépe, nicméně nestalo se, a já jako naprostá většina ostatních zvolil kreslenku. Z těchto nejběžnějších animačních technik je to právě ona, jež nejvíce a nejsnáze umožňuje porušovat pravidla hmoty, objemu, perspektivy. Což může být vnímáno jako klad i zápor zároveň. Člověk si totiž může dělat, co chce, ovšem s tím rizikem, že výsledek pak nebude dávat smysl. Na druhou stranu, to samo o sobě nemusí vždy vadit...

Subjektivně mi z tohoto hlediska nejobtížnější připadají scény, které bych nazval

klidové. Prostě takové, kde se toho moc neděje, ale vyloženě statické nejsou. V těch akčních, kde pořád někdo skáče a běhá – tam se nepřesnosti ztratí. U klidnějších ne. Navíc se na rozdíl od těch dynamických nedají animovat stylem *statická póza – rychlý pohyb – statická póza*, kterýžto mi je celkem blízký. Může ale působit poněkud strojevě, a tak, abych se naučil animovat i plynuleji, rozhodl jsem se pro více klidných scén a celkově jsem se pokusil pojmout animaci o něco méně akčně než obvykle.

Stejně tak barva a linka je jemnější. Najít ten správný přístup trvalo dost dlouho, nakonec se ale digitální postavy vcelku pěkně zapíjejí do tradičně (tedy na papír) kresleného pozadí.

Nejdůležitější (a nejzávažnější) je ale hra postav. I když slovo postav může být lehce zavádějící. Taková postava nemusí v animaci znamenat jenom tatínka nebo paní učitelku, ale i strom či potok. Narozdíl od hraného filmu tu totiž není nic bezděčného, každý pohyb, zvuk, zkratka všechno musí být vytvořeno záměrně – nebo minimálně omylem – na začátku totiž není nic. A tak se musím vtělit nejen do holčičky prchající před vodníkem, ale také do větví a domácího zvířectva.

Kromě vlastní motorické zkušenosti a pozorování skutečného života je obrovskou studnicí nápadů také nemá groteska, kde se s pohybem pracuje neustále, jelikož humor při absenci zvuku může vycházet jen z obrazu.

Při tom všem se ještě animátor snaží zakomponovat Disneyho principy animace, které – ať si říká, kdo chce, co chce – obrovsky přidávají na „uvěřitelnosti“.

Poté už přicházejí ty méně zajímavé činnosti, kdy se jen překresluje a začíšťuje už jednou nakreslené, přičemž všechno velice precizně. Nejdříve jsem takto skutečně postupoval, poté jsem ale z časových důvodů obě fáze spojil dohromady. To s sebou nese určitá rizika. Naštěstí můj načmáraný styl do určité míry dokáže nepřesnost prodat jako záměr.

A nakonec se všechno koloruje – zde se zase objevuje nevýhoda mého načmáraného stylu. Nemohu vybarvovat automatickým vyléváním, protože počítač kvůlivá neuzavřeným, nedokonalým tvarům nedokáže odhadnout, co vlastně vybarvit chci. Musím tedy okénko po okénku, barvu po barvě ručně. Naštěstí není při této činnosti zapotřebí takového soustředění, a kolorování se tedy může stát až téměř meditativním. Tedy pokud člověka nepronásledují termíny.

2.2 Střih

Ač jsem již zmiňoval, jak důležité je střih konzultovat již v preprodukční fázi, jakýmsi řízením osudu jsem se ke skutečnému, opravdovému střihači z masa a kostí dostal až vcelku pozdě. Nějaké výrazné zásahy naštěstí nebyly nutné. Co mě ovšem na spolupráci se střihačem překvapilo nejvíc, byl fakt, že namísto toho, aby mi: „Ten, ten a ten,“ ukazoval, jaké záběry jsou zbytečné a co vůbec animovat nemusím, naopak ještě nápady na záběry přidával. Do určité míry to ale bylo, myslím, způsobeno právě až onou pozdní konzultací.

Dalším překvapením, tentokrát již příjemnějším, byla výrazná pomoc s vyjasněním některých méně srozumitelných momentů filmu. Menší sekvence byla zrcadlově převrácena, aby byl dodržena stranovost doprava ke škole, doleva domů. Pořadí záběrů lehounce přehozeno a přidáno několik prostřihů. Zejména detail na ulomené ucho od hrnku byl záběr, který, pevně věřím, znatelně vyjasnil jeden z původně méně čitelných momentů filmu. Zato jeden z nejdůležitějších momentů.

Odborněji provedený střih tedy také samozřejmě uhladil návaznost záběrů a vůbec plynutí filmu. Akčnější sekvence střihač zdynamizoval a celý film zkrátit téměř o minutu. Ale tak šikovně, že ani já, jakožto autor, jsem nebyl schopen zcela jistě říci kde.

2.3 Zvuk

Přestože vím, že to není úplně správné, o zvuku jsem předem příliš nepřemýšlel. Pouze na několika místech nesl zvuk informaci důležitou pro příběh. Na mou obhajobu musím ale říci, že i tak jsem zvukové dramaturgii věnoval mnohem více času než v předcházejících ročnících.

Nějaký svůj záměr jsem samozřejmě zvukaři předestřel, většinu jsme ale řešili až společně v postprodukční fázi. Ruchy jsou nakonec pojaty spíše realisticky než nějak skutečně silně stylizovaně. To podle mého docela sedí ke všem těm zvířatům a přírodě ve filmu zobrazeným.

O hudbě jsem ale na rozdíl od ruchů nějakou základní představu měl už od začátku.

2.3.1 Hudba

Vzhledem k povaze příběhu jsme se rozhodli pro hudbu improvizovanou přímo k jednotlivým záběrům - „mickeymousing“¹² - tedy hudbu synchronní s obrazem, často užívanou v grotesce a celkově v animovaném filmu. Jak už žánry napovídají, takovéto použití strhává pozornost k pohybu a vytváří většinou komický efekt – což byl zčásti také můj záměr.

Zároveň zní fagot chvílemi teskně a jindy zas téměř hrozivě, tudíž byl tento samotný nástroj schopný – alespoň doufám – unést celý film sám bez použití jiných nástrojů. Vystala obava, zda to bude stačit. Zvukař ale rozprostřel krátké úseky hry na fagot napříč dějem orámovaným v úvodu a závěru o něco delší melodií a povedlo se. To rovněž díky krátkometrážnímu formátu, kde není příliš mnoho prostoru pro celý orchestr. Či big band.

Takto rychle improvizovaná hudba také postrádá složitost komponovaných skladeb, což ovšem právě odpovídá jednoduchosti celého příběhu – který, ač hlubokým lidským dramatem, mnoho rovin neobsahuje – a obrazového provedení, které je vlastně dost hrubé a skicovitě.

Nejsilněji pak fagot podpořil – právě i kombinací komického s děsivým – akční sekvenci úprku před vodníkem, kde fagot určil tempo kroku vodníka nedbajícího překážek a neúnavně pronásledujícího holčičku.

2.3.2 Hlasy

Důležitou roli hrají hlasy – holčičky, tatínka i vodníka. U holčičky pro něco takového nebyl příliš prostor, ale právě hlasem se podařilo dost výrazně vyjádřit charakter obou zbylých postav. Kladná role holčičky spojená s nepřiliš jasnými povahovými rysy (v takto vybudovaném ději, pro nic složitějšího snad ani nebylo místo – i když, kdo ví) ji totiž už tak nějak předurčují k úloze podobné té Mickey Mousově. Tedy k nijak výraznému klad'asovství, dalo by se snad říci. Které ovšem, myslím, může mít své scénáristické místo.

To u vodníka hlas vyvážil jeho víceméně děsivý zevnějšek a přitom zanechal onu nejasnost v jeho emocích – snad kromě momentu ztráty hrnku není vodník ani naštvaný, ani vyděšený, ani veselý, ani smutný. Je takový žabí. Nebo alespoň to je to, oč jsem se snažil. (Že by tedy připomínal Trnkovy loutky?!)

Opravdu jistě by se dal charakterizovat snad pouze tak, že je to vlastně ňouma (popravdě, ňoumové jsou tak trochu všichni aktéři). A právě to vyvažuje jeho strašidelnost.

12 BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. s. 60-61 Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.

Nakonec se z něj ale snad podařilo učinit vcelku působivou postavu, jestli to tak mohu říci. K tomu opravdu značně přispěl právě jeho hlasový projev, který pozvednul i jinak animačně o něco méně zajímavá místa.

Ve filmu absentují slova, postavy až na pár výjimek vydávají neartikulované citoslovce. Nejvýrazněji se z toho vyjímá asi vodníkovo „brekeke“, které ze sebe vydá zcela klasicky v souladu s běžným vodnickým charakterem. To ho společně s hrnečkem asi nejsilněji poutá k tradičnímu zobrazování vodníka, ačkoli vizuálně se docela významně liší.

K mé potěše se podařilo vyvarovat nešvaru častého u animovaných studentských filmů - a to citoslovcím všudypřítomným, kdy postavy ani na chvíli neztichnou a divák má pocit, že se mu ze všech těch „ách“ a „och“ a „chichichi“ rozskočí hlava.

Toho bylo docíleno redukováním hlasů pouze na důležité momenty a jejich ztlumením na úroveň ostatních ruchů. Díky čemuž se neozývají tak razantně, aby se staly otravnými. Někdy jsou možná až příliš nevýrazné, ale celkově se hlasitost snad vybalancovat podařila.

ZÁVĚR

A film je tedy hotov. Ač pouhá stolička, právě teď na mě působí spíše jako Burdž Chalífa. Na rozdíl od ní, ale působí mohutně asi jen na mne.

Původní záměr celkem vyšel, snad jen v průběhu vývoje námětu došlo k výraznějším změnám co se příběhu týče. Od té doby se jednotlivé prvky víceméně pouze dále a dále zpřesňovaly. Výtvarné zpracování postav se příliš nezměnilo, jen zpevnilo a, doufám, zlepšilo. O něco podstatnějšího přepracování se dostalo prostředí.

Ze bych byl nějak zklamán z neprovedení původní ideje, říci nemohu. Tak konkrétní zkratka nebyla a pozdější nápady byly již dost specifické, vázající se ke konkrétním věcem – a takové je zhmotnit jednodušší, tudíž se to i v podstatě povedlo. Lehce jinou atmosféru cítím pouze z těch úplně nejprvotnějších náčrtků.

V závěru tvorby se z *mého* (i když i to je, jak už jsem říkal, nepřesné. Vedoucí i další byli rozhodně značně nápomocni.) stal film *náš*: střihač takovým méně nápadným a zvukař s, řekněme, herci očividnějším (ušíslušnějším?) způsobem spolupvytvořili výsledek, jaký bych sám samozřejmě nezvládl.

A to už je asi, milí čtenáři, vše. Provedl jsem vás celým procesem vzniku krátkého animovaného filmu. Nevím, co bylo více vyčerpávající. Zdali animace pro mne, nebo četba pro vás. Pokud jste se dostali až sem, pak vás obdivuji a gratuluji vám.

A koneckonců, nač být skromný – gratuluji také sobě.



Obr. 6. Jeden ze starších návrhů – snad až příliš děsivé!

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.
- [2] BLAŽÍČKOVÁ-HOROVÁ, Naděžda, ed. *Julius Mařák a jeho žáci: [katalog výstavy] : Národní galerie v Praze, Jízdárna Pražského hradu, 19. 10. 1999-30. 1. 2000*. Praha: Národní galerie, 1999. ISBN 80-7035-184-5.
- [3] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- [4] BROŽ, Jaroslav. *20 let československého filmu*. Film a doba, 1965, s. 284 – 291. In ULVER, Stanislav. *Animace a doba*. Sborník textů z časopisu Film a doba 1955 – 2000. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004
- [5] *Časopis Český lid I*. [online]. [cit. 2016-10-23]. Dostupné z: <http://www.nulka.cz/ek-obsah/ceskylid/html/knihy/ceskylid11/texty/0244-0487.htm>
- [6] ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice: [komiks]*. Praha: Garamond, 2006. ISBN 80-86955-25-7.
- [7] FRANZ, Marie-Louise von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Vyd. 3. Přeložil Kristina ČERNÁ, přeložil Jan ČERNÝ. Praha: Portál, 2011. Spektrum (Portál). ISBN 978-80-7367-894-4.
- [8] MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- [9] NORŠTEJN, Jurij Borisovič. *Snih na trávě: ve dvou dílech*. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.
- [10] TOLKIEN, J.R.R., [PŘELOŽIL FRANTIŠEK VRBA a Jiří Šalamoun ILUSTROVAL.]. *Hobit: aneb cesta tam a zase zpátky*. 2. vyd. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0262-8.
- [11] WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. 1st pub. London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0-571-21268-9.

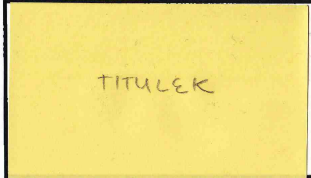


SEZNAM OBRÁZKŮ



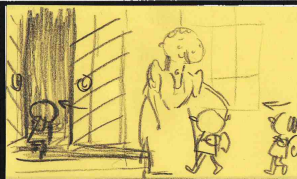
Obr. 1. Cvrček a housličky.....	12
Obr. 2. Bodový scénář.....	14
Obr. 3. Šumavský prales	17
Obr. 4. Návrhy holčičky, tatínka a paní učitelky.....	18
Obr. 5. Špalíček.....	22
Obr. 6. Jeden ze starších návrhů	27

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: Storyboard.

PŘÍLOHA P 1: STORYBOARD.

projekt <u>BAKALÁŘSKÝ FILM 1/22</u>			epizoda		
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame
					
	4 sek.	3 sek.			
	TATÍNKOVY RUCE ZAVAZUJÍ UZLÍK NA VESTĚ HOLOČIDLY	HOL. SE MRAČÍ A CENA SEBOU, JAK JÍ TAT. PŘI ZAVAZOVÁNÍ LOMILUJE			
kamera	kamera	kamera			
dialog	dialog	dialog			
ruchy	ruchy	ruchy			

projekt <u>BAKALÁŘSKÝ FILM 2/22</u>			epizoda		
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame
					
	2,5 s.	5 s.		6,5 s.	
	TAT. SE USMÍVÁ	TAT. RADOSTI SPRÁVNĚ RUCE, ZA DVERMI SVÍTÍ SLUNEČ		UČITELKA NAVADÍ DĚTI RUKOU JEDNO PO DRUHÉM KE DVEREM ŠKOLY	
kamera	kamera	kamera			
dialog	dialog	dialog			
ruchy	ruchy	ruchy			

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 3/22

epizoda

záběr

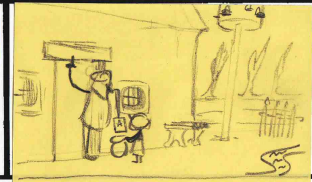
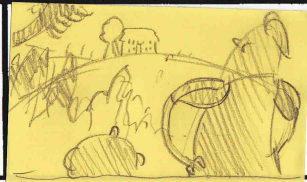
frame

záběr

frame

záběr

frame



1
CELEK ŠKOLY
011

5 n.
TAT. + HOL. SE NÁVŠTÍ
KE ŠKOLE
E2D

TAT. JEŠTĚ VHODÍ HOL.
DO TAŠKY UČEBNICI, ...

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 4/22

epizoda

záběr

frame

záběr

frame

záběr

frame



10 n.
... ZATAVA' A ZABOUCHNE.
VTOP SE ZATAHNE A ZAHODÍ.

8 n.
HOL. SE VIDAVA' NA CESTU
- PŘES BRATA. V DÁLCE
OSVĚTLÍ BLESK ŠKOLY.

6 n.
HOL. SE JEŠTĚ
OHLEDNĚ - NA DŮH SVÍTI PAPERU
- A ZAŽDE DO STÍNU.

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

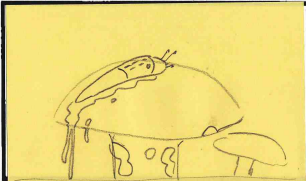

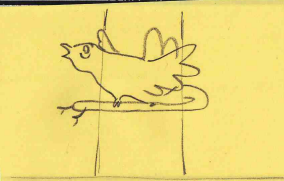
ruchy

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM			5/22			epizoda		
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame	záběr

		
6 n. VĚTVĚ - STRAŠIDELNĚ SE NAKUAKÁ A SKRÝPOU.	4,5 n. PŘES KOLEN STROHU SE MĚKNE STŮH	5 n. NOHY JELENA - ZADUPE A ODFRKNĚ SI.
kamera	kamera	kamera
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy



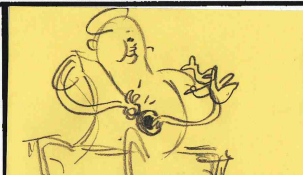
projekt BAKALÁŘSKÝ FILM			6/22			epizoda		
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame	záběr

		
5 n. PŘES HOUBY SE PLAZÍ SLIMÁK	6 n. HOL. SLEDUJE SLIMÁKA, OTŘEŠE SE ODPOŘET, OTOČÍ SE A BY POKRAČOVALA V CESTĚ --	2,5 n. - ZATOKA TETŘEV.
kamera	kamera	kamera
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt	BAKALÁŘSKÝ FILM		7/22	epizoda	
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame

		
11n. HOL. SE LEKNE A ZÁČNE PADAT.	7n. JEN TAK TAK - NESPADNE ZE SRAŽU DO VODY - SESYPOU SE TATI KATIŇKY. HOL. SI ODDYCHNE.	5n. VODA ZÁČINA BUBLAT.
kamera	kamera	kamera
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt	BAKALÁŘSKÝ FILM		8/22	epizoda	
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame

		
3n. KROVÍ SE ZATŘESE. OŽIVA SE BREKEKEKE.	4n. HOL. USTUPUJE Z KROVÍ NA NI COSI ŠNÁTVÉ.	5n. TAT. MÁ NA RUCI HOLEBI A V TLAMĚ KOLAČ. ULOUPNE Z NĚJ DROBEK.
kamera	kamera	kamera
dialóg	dialóg	dialóg
ruchy	ruchy	ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 9/22

epizoda

záběr

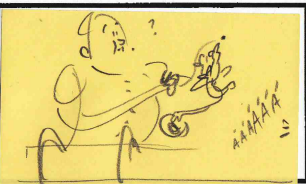
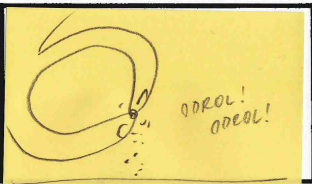
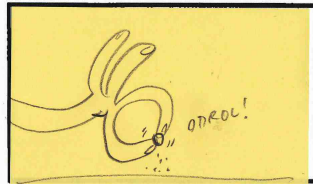
frame

záběr

frame

záběr

frame



217 n.
A ODROLÍ HO NA DROBEČEK.

4 n.
A NA JEŠTĚ MĚNIT DROBEČEK.

- 7 n.
ZPRAVA KĚJK. TAT. VZHLÉDNE DROBEČEK JE TAK MALÝ, ŽE HO LUBOMÍR ULETÍ.

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 10/22

epizoda

záběr

frame

záběr

frame

záběr

frame



317 n.
HOL. PŘÍBÍHA!

5 n.
TAHA' TAT. ZA RUKU A UCAZUJE K BAZÍNÁŘI.

417 n.
DOTČENÉ MÍSTO NA BĚHU: HOL. JI KOLAČ. TAT. SE ROZHLEŽÍ.

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BALACATASUJÍ FILM 11/22

epizoda

záběr

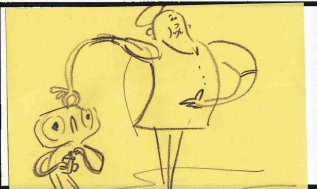
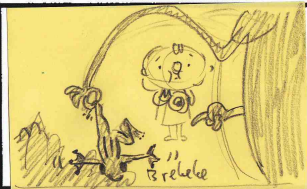
frame

záběr

frame

záběr

frame



4/1_n.
TAT. VYTÁHNE Z KŘOVÍ
ONO COSI - JE TO JEN VĚTVU

4/5_n.
NA DRUHÉ STRANĚ
KVAČAJÍCÍ ZOBŮ.

9_n.
Z BUBVAJÍCÍ VODY - VODNÍKA!
TEN HO VCLUCNE DO HRNKU.

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BALACATASUJÍ FILM 14/22

epizoda

záběr

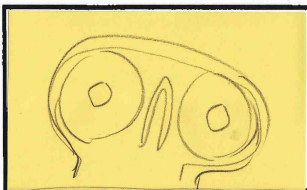
frame

záběr

frame

záběr

frame



2_n.
VODNÍK MĚKNE.

2_n.
HOL. ZAPÍŠTI.

16_n.
HOL. PRCHA, UPADNE ŽI KOLAČI.
VOD. POMALINKU PRILEČA. HOL. SI
PŘETĚMNE KOLMOUT KOL. VOD. VYLÉZA
HOL. SI PŘIBÝHA PRO CELÝ KOLAČI, PRHAČA

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 13/22

epizoda

záběr

frame

záběr

frame

záběr

frame



2Tn.
HOL. BĚŽÍ

4n.
VOD. BĚŽÍ

3n.
HOL. BĚŽÍ. VĚTVIČKY STRÁČÍ
JI JELHAFÍ.

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 14/22

epizoda

záběr

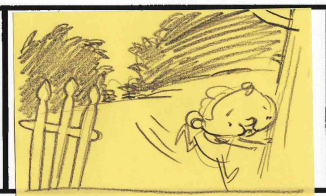
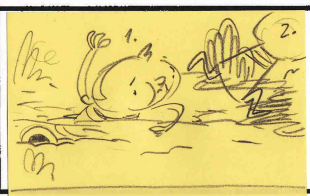
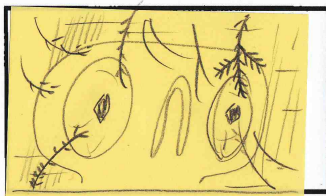
frame

záběr

frame

záběr

frame



4n.
VOD. BĚŽÍ. VĚTVIČKY STRÁČÍ
HO JELHAFÍ. DO ODI.

7Tn.
HOL. ZABĚDÁ DO BAHNA,
SKORO SE NEHŮBE HNOUT, PAK
TO POVOLÍ A ONA VYSKOCÍ
VEN.

2Tn.
HOL. PŘIBÍHÁ NA ZAHRAĐICU

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BAGACARSKÝ FILM 15/22

epizoda

záběr

frame

záběr

frame

záběr

frame



31. r.
VODNÍK VYKROUKNĚ Z HOLEM!
PĚVNE NAD HOLEM RUKOU...

3. r.
...ZJISTI, ŽE NEMÁ HENČEK.
JEN UCHO...

4. r.
... ZÁČNE HČĚ DAT.
NADZVEDÁVA LISTY.

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BAGACARSKÝ FILM 16/22

epizoda

záběr

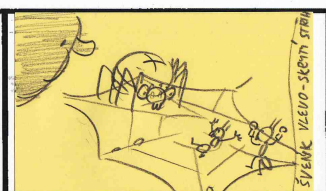
frame

záběr

frame

záběr

frame



6. r.
HOLEM PĚVĚ

7. r.
PO POTŮČKU PŘIPLOUVÁ
TAT. ČEPICE. K JEJÍM NOHÁM.
HOL. SI V TRÁVĚ VÍTHNE PAVOUČKU

7. r.
PRAV. 1. JE CHYCEN. PAVOUČEK
SE BLÍŽÍ. PRAV. 2. MU
NABOXUJE. ZLEVA SLYŠET VRKÁNÍ

kamera

kamera

kamera

dialog

dialog

dialog

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 17/22

epizoda

záběr

frame

záběr

frame

záběr

frame



13n.

OREL SE SNAŽÍ UNĚST
1. HOLUBA. TEN SE DRŽÍ ZOBÁKEM
2. HOLUB ORLA KLOVNE, TEN ULETÍ.
BEZ KÓRISTI. ZPRAVA BRUČENÍ.

kamera

dialog

ruchy



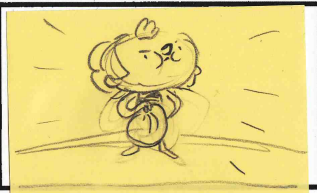
7,5n.

MĚDVED CHCE ZAKOUSNOUT
HUSU. HOUŠE NA NĚJ ZASTYČÍ,
ON SE LÉKNE, HUSU NECHA!

kamera

dialog

ruchy



7n.

HOL. DRŽÍ ČEPICI. NAPĚTÍ
SE. VYHRNE SI RUKÁVY.

kamera

dialog

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 18/22

epizoda

záběr

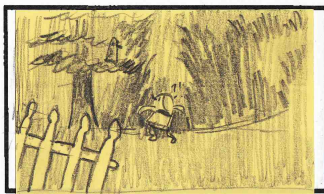
frame

záběr

frame

záběr

frame



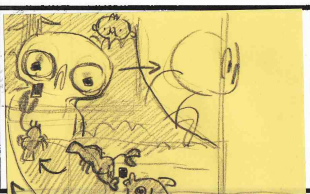
11n.

HOL. RAŽNĚ JDE DO HOUŠTI.
SOVA ZAHOUKÁ. HOL. SE LÉKNE,
PAK ZNOVU RAŽNĚ.

kamera

dialog

ruchy



13s.

RUBA PODA' SKLENÍČKU RAKOVI. TEN
JI PŘINESE VOD. VODNÍK ZAVRTÍ
HLAVOU A ODMODÍ JI - ODEJDE VPRAVO.
TAK ZAHLEDNĚME HOL. V KĚŘI.

kamera

dialog

ruchy



6n.

HOL. SE ROZHLÍŽÍ. VLADU
VOD. - HOL. SE SCHOVÁ DO
KĚŘE.

kamera

dialog

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 19/22

epizoda

záběr

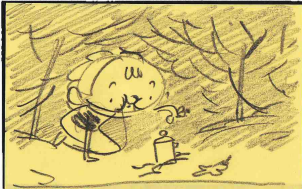
frame

záběr

frame

záběr

frame



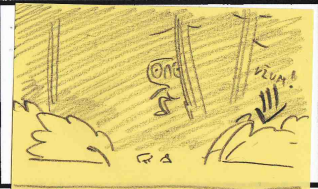
6. n.

TATÍ SPATŘÍ HENĚČEK, OTVÍRÁ HO -



4. n.

- VYSKOČÍ Z NĚJ TATÍ.



7. n.

SCENIOT - TATÍ POPADNE HOL. A SGOČÍ DO HOUŠTÍ. VYLÉČA VODNÍK.

kamera

kamera

kamera

dialóg

dialóg

dialóg

ruchy

ruchy

ruchy

projekt BAKALÁŘSKÝ FILM 20/22

epizoda

záběr

frame

záběr

frame

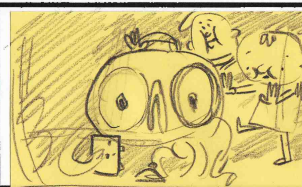
záběr

frame



3. n.

VOD. VOJÍ PRÁZDNÍ HENĚČEK.



8. n.

... ZVEDNE HO. VRAVN SE PUIŽÍ TATÍ + HOL - STREJ HO DO HENĚČEKU.



4. n.

HOL. ZAKLAPNE VÍČKO. HENĚK SE CHVÍLKU ZMÍTA.

kamera

kamera

kamera

dialóg

dialóg

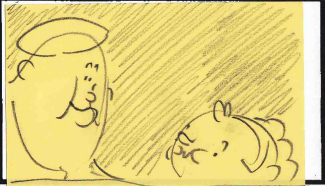


dialóg

ruchy



ruchy

ruchy

projekt		BAKALÁŘSKÝ FILM		29/22		epizoda	
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame

		
3n. HOL. + TAT. SE USTĚJI.	12n. TAT. CHCE ODVĚST HOL. DO ŠKOLY - TA HO ZASTAVÍ, JDE SAMA. ZATÁVÁ SI.	7n. TŘÍDA - ROZEVŘE SE DVEŘE, V NICH HOL.
kamera	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy

projekt		BAKALÁŘSKÝ FILM		22/22		epizoda	
záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame	záběr	frame

		
5n. HOL UKÁŽE UČIT. HONER.	→ jízda vlevo 7, 1n. ... TA OTEVŘE SKŘÍŇKU A VLOŽÍ HO DOVNITŘ.	-350s. SKŘÍŇKA PLNÁ ŽILŮCH POLAPENÍCH PŘÍŠER.
kamera	kamera	kamera
dialog	dialog	dialog
ruchy	ruchy	ruchy