

**Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na  
téma "Cookies" z pohledu animátora a režiséra**

Antonie Urbancová

---

Bakalářská práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Vyšší odborná škola filmová Zlín

akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Antonie URBANCOVÁ**  
Osobní číslo: **K08020**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Téma práce: **Tvorba, reflexe a poučení z vytváření bakalářského filmu na téma "Cookies" z pohledu animátora a režiséra.**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část bc. práce

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

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

Povinně odevzdat: -1 ks v pevné vazbě, vč. 1 ks ve formátu PDF na CD nebo DVD nosiči  
-2 ks v měkké vazbě. -1 ks ve formátu PDF elektronicky odeslat knihovně UTB.

### 2. Praktická část bc. práce

Vytvoření bakalářského filmu na téma "Cookies"

Povinně odevzdat: -3 ks na nosiči DVD -formát video DVD v pevném obalu s přebalem. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a celé jméno autora /autorů. -1 ks ve formátu nekomprimované.avi se zvukem na nosiči DVD v pevném obalu. Na DVD nosiči musí být uveden název filmu s podnadpisem "bakalářský film" a "nekomprimované .avi"

S bakalářským filmem povinně odevzdat složku na jednom DVD nosiči:-1 ks kompletně vyplněná titulková listina ve formátu .doc (Word) -1 ks grafický návrh přebalu DVD (přední i zadní strana) k obalu k vašemu bakalářskému filmu ve formátu PDF (CMYK, 300 dpi)  
-1 ks plakát k vašemu bc filmu ve formátu PDF (A2, CMYK, 300 dpi) -min. 10 ks foto z průběhu realizace vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -min. 10 ks foto z vašeho bakalářského filmu ve formátu .JPEG -1 ks technický scénář ve formátu PDF - výtvarné návrhy (postavy, rekvizity, pozadí) ve formátu PDF (RGB, 300 dpi)

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

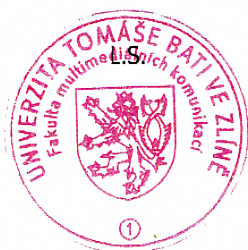
Seznam odborné literatury:

Úvod do estetiky animace; Jiří Kubíček; Praha, 2004  
Minimum z dějin světové animace; Edgar Dutka; Praha, 2004  
Výtvarníci animovaného filmu; Jan Poš; Praha, 1990  
Jak číst a psát odborný text ve společenských vědách; Jadwiga Šanderová; Praha, 2006  
Jak číst film; James Monaco; Praha, 2004  
Dějiny filmu; David Bordwell; Praha, 2007

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Zdeněk Krupa**  
Ústav animace a audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2010**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2011**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2010

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*děkanka*



*mi*  
doc. Vladimír Malík  
*vedoucí oboru Klasická animovaná tvorba*

# PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- I** odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- II** beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- III** na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- IV** podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- V** podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci

k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);

- VI** pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně .....

.....

.....

Jméno, příjmení, podpis

---

*1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:*

*(1) Vysoká škola 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 vzdělávacího zařízení (školní dílo).*

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

*(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Od-pírá-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 škol-ského 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**

V mé teoretické bakalářské práci bych ráda reflektovala práci studenta animace s formátem krátkého animovaného filmu.

Na pozadí svého bakalářského filmu *Cookies* se pokusím vysvětlit a přiblížit mou pozici scénáristky, režisérky a animátorky. Vedle jinak nutné dovednosti plynule animovat postavu, chtěla bych zdůraznit také nutnou znalost pravidel filmové skladby, užití rozzáběrování, práce s velikostmi záběrů, jejich dynamikou, návazností či s pohybem kamery. Jestliže jsou tyto prvky neodmyslitelné pro klasický narativní film, ráda bych ve svém textu pojednala, nakolik zásadní význam by měly mít i pro funkční animovaný film, třebaže studentský.

Pomocí příkladů z filmu *Cookies* bych zároveň ráda podala svědectví o naší práci s klasickou a počítačovou animační technikou.

**Klíčová slova:** *filmová řeč, animovaný film, 2D počítačová animace, kreslená animace, groteska, western, Douglas Addams, Adobe After Effects*

## **ABSTRACT**

In the theoretical part of my thesis I would like to reflect on an animator's work in making a short animated film.

Using my graduation project *Cookies* as a background for my reflection, I will attempt to explain my responsibilities as a screenwriter, director and animator. Apart from the necessary animation skills, I would like to highlight the necessity of possessing other skills and knowledge in the area of film composition, arrangement and assembly of different types of shots, camera angles, shots dynamism, editing flow and camera movement. If these are important in classical filmmaking, I would like to reflect on their importance in animated film, including student animation projects.

Using examples from the film *Cookies* I would like to exemplify our work with various classical and computer animation techniques.

**Keywords:** *Film language, animated film, 2D computer animation, drawn animation, slapstick, western, Douglas Adams, Adobe After Effects*

## Poděkování

Ráda bych zde poděkovala lidem, díky nimž vznikl náš animovaný film. Předně svému příteli, kamarádovi a šikovnému zvukaři Honzíku Hálovi, za podporu a pomoc na jakékoliv úrovni. Zároveň děkuji svým kolegyním, Brigitě Linerové a Ivance Libiakové, a lidem, kteří se dále na našem filmu podíleli, Radovanu, Mathewovi, Liborovi.

Dále bych chtěla vzdát dík mým supervizorům, Ivo Hejcmanovi, za jeho promluvy do duše v budově U4 ve třetím patře, a MgA. Zdeňkovi Krupovi za urgentní a vlídnou konzultaci této teoretické bakalářské práce.

Také bych ráda poděkovala všem, u nichž a díky nimž jsem se vůbec naučila animovat, tedy Ondrovi, Milanovi a Adamovi.

## Motto

Jestlipak víte, co dělá medvěd Koala když hoří les? Hoří taky.

Prohlašuji, že jsem na celé bakalářské práci pracovala samostatně a použitou literaturu jsem citovala. Film „Cookies“, který je v této práci popisován, jsem vyrobila ve spolupráci s Brigitou Linerovou.

Ve Zlíně dne \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Antonie Urbancová



# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>12</b>
<b>1 PŘÍPRAVA /NEJEN/ ANIMOVANÉHO FILMU COOKIES</b> .....	<b>13</b>
1.1 NÁMĚT A PRAMENY INSPIRACE.....	14
1.2 SCÉNÁŘ .....	16
1.2.1 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ, STORYBOARD, TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	18
1.3 ANIMATIK.....	25
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>28</b>
<b>2 ANIMAČNÍ TECHNOLOGIE /NEJEN/ VE FILMU COOKIES</b> .....	<b>29</b>
2.1 DVOUROZMĚRNÁ POČÍTAČOVÁ ANIMACE.....	32
2.2 KOMBINACE KRESLENKY A PLOŠKOVÉ ANIMACE.....	33
2.2.1 KAMERA A EFEKTY.....	35
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>36</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>37</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>38</b>

## ÚVOD

Zadáním pro tuto teoretickou bakalářskou práci mělo by být poučení a tedy také zpětné hodnocení průběhu vzniku našeho bakalářského filmu. Tou jest **krátkometrážní animace**, kterou jsme vytvořily s mou kolegyní *Brigitou Linerovou* a k jejímuž vzniku nám také pomohlo spousta přátel viz v poděkování výše.

Při úvaze nad skutečným tématem tohoto textu, nad jeho písemnou formou a především smyslem, jaký by zde, v řadě jiných bakalářských prací s podobným zadáním měl text mít, bude mou snahou předat srozumitelné sdělení o možném průběhu animační přípravy a následně samotné animace. Tehdy také za pomoci drobných příkladů z **filmové historie a literatury**.

Nerada bych prezentovala tento text jako univerzální návod pro přístup k **animačnímu médiu**<sup>1</sup> či jako základní pravidla postupu práce s animovaným filmem, zejména proto, že jsem si vědoma mého jednostranného úhlu pohledu na problematiku **animační tvorby**. Přesto však mohl by tento text posloužit těm, jenž stojí na počátku svého projektu a poněkud tápou a hledají cestu. Poněvadž i já se svou kolegyní jsme na tomtéž místě stály. Ale snad jsme část jisté cesty směrem k poučení ušly.

Je pravdou, že animovaný film /a nejen ten/ podléhá již delší dobu určitým změnám. Tedy v případě animačních technik, na bázi animační kamery či počítače, stále vycházíme z principů, jakými jsou v souhrnu **animace kreslená, plošková** a s ní spřízněná **poloplastická, stop-motion ohebných** či **neohebných modelů** nebo přímo lidských **bytostí**. Avšak na základě dnes cenově dostupné a snadné manipulace s elektronikou /**počítačem, fotoaparátem, scannerem, tabletem**/ a softwaru určenými k profesionální práci s filmem a grafikou, může dnes tvořit animovaný film v podstatě kdokoliv.

---

<sup>1</sup> *Terminus technicus* v oboru filmové vědy, respektive *odborný termín* v kontextu uměleckých disciplín a filmového prostředí, často užívaný coby označení animovaného filmu jako prostředku k uměleckému vyjádření.

„Přitom je však **recepte** animovaného filmu pro diváka svým způsobem náročnější než u běžného hraného filmu, jelikož neumožňuje snadnou **identifikaci** ani s postavami, ani se zobrazeným světem a jeho zákony. Tuto jednoduchou úvahu dokazuje mimo jiné také dělení Marshalla McLuhana na **horká** (hot) a **chladná** (cool) **média**, přičemž fotografický obraz jakožto horké médium obsahuje větší hustotu informací, zatímco **klasický animovaný film (zejména kreslený a loutkový)** obsahuje jakožto **chladné médium** menší hustotu informací, a vyžaduje tudíž od diváka větší pozornost, vlastní aktivitu a zúčastněnost.“

Cit. Úvod k tématu: Animovaný film, *Kamila Boháčková*, <http://cinepur.cz/article.php?article=16>

O médiu animace dále také na <http://www.pifpaf.cz/cs/component/content/article/113-non-fikce-animace-pribeh-fakta-a-chaos>

Vedle profesionálních děl vzniká s jakousi lehkostí nepřeborné množství děl amatérských rozličné vizuální podoby a jejich autoři je mohou během několika minut veřejně prezentovat jejich „vystavením“ na stránkách internetu. Zároveň se s více než krátkým formátem animace potýká reklamní průmysl. A zde na povětšinou krátkém časovém poli záleží na tvůrci, předá-li informaci s pomocí příběhu se začátkem a koncem.

Vraťme se k rychlému technickému vývoji společnosti a uvažujme o literatuře a o materiálech, které jsou v českém prostředí /nejen/ k výuce tohoto prazvláštního odvětví **po-  
hyblivého obrazu** k dispozici. Pravdou jest, že vzniká literatura, která se zabývá dějinami animace a technikou **klasické kreslené** či **loutkové animace**. Zmiňme velmi užitečná a místy hravá skripta vydaná *Katedrou klasické animované tvorby na Filmové a televizní fakultě AMU*.

Máme na mysli;

*Scénaristika animovaného filmu- Minimum z historie české animace a Minimum z dějin světové animace<sup>2</sup>;*

*Úvod do estetiky animace a Slovník pojmů z oblasti animovaného filmu<sup>3</sup>;*

*Škola kresleného filmu<sup>4</sup>*

Velmi rychle se mění oblast, kde získat spíše než hodnotné, tak aktuální informace o animované tvorbě. Z publikací a skript se tyto přesouvají do časopisů a na internet. Tu nalézáme mnoho o nových animačních programech a návodech na způsob jejich užití, o dostupných výrobních materiálech a lidech, kteří se touto výrobou a také, a to zejména, animací samotnou, zabývají. Vlivem uspěchané doby a širokém poli výběru se pak často nedostává prostoru pro nauku pouze a jen základních pravidel **filmové řeči**. Jakožto animátoři pak tápeme, jaká je naše role v oboru. Máme-li ve čtyřčlenném týmu vytvořit animovaný film, často pak neznáme /pouze cítíme/ přítomnost určitých pravidel **stříhové skladby**, ačkoliv bychom na stříh měli pamatovat již od počátku své animace. Nemusíme mít ovědomí, jak psát scénář a taktéž o významu dramaturgie ve filmu jako takovém.

---

2 autorem Edgar Dutka; vyd. FAMU, v Praze 2006 a FAMU, v Praze 2004

3 autorem Jiří Kubíček; vyd. FAMU, v Praze 2004 a FAMU, v Praze 2005

4 autorem Borivoj Dovnikovič; přeložil Jiří Jaroš, vyd. FAMU, v Praze 2007

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 PŘÍPRAVA /NEJEN/ ANIMOVANÉHO FILMU COOKIES

*The Cookies* je bakalářským filmem, na kterém jsme spolupracovaly s mojí kolegyní a spolužačkou *Brigitou Linerovou*. Dokončen byl v květnu roku 2011 ve třetím ročníku *Katedry klasické animované tvorby Fakulty multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně*. Jelikož jeho námět jsme začaly připravovat již v zimním období roku 2010, dalo by se říci, že film vznikl přibližně jeden rok.

V tomto dvoučlenném tvůrčím týmu jsme si spravedlivě rozdělily jednotlivé funkce při výrobě a postprodukcii filmu a podílely jsme se na něm také stejnou měrou, je to tedy společné tvůrčí dílo týmu *Brigita Linerová / Antonie Urbancová*.

Délka tohoto filmu je přibližně sedm minut, je zde užita kombinace techniky **ručně kreslené animace** a **2D počítačové animace**, za pomoci které se ve filmu s kreslenými **animačními sekvencemi** i jednotlivými obrázky zachází jako s **ploškami**.

Výtvarné řešení a **ručně kreslené a kolorované animační fáze** vytvořila má kolegyně. Já jsem s nimi následně pracovala na počítači v programu *Adobe Photoshop* a *Adobe After Effects*. Z animovaných fází a samostatných obrázků jsem vytvářela různě dlouhé a dynamické sekvence, plošně s nimi hýbala a obohacovala jsem je o případné **efekty**. Tyto sekvence jsem společně s pozadím umísťovala do **kompozic** ve **vrstvách** a následně i s těmito vrstvami hýbala tak, aby zde bylo dosaženo dojmu „**prostorového pohybu kamery**“. Tak vznikaly jednotlivé **záběry**.

Děj krátké animované hříčky podle povídky *Douglase Addamse* /dále jen Douglas/, *The Cookies, Sušenky*<sup>5</sup> se odehrává v nádražní kavárně. Hrdina, jenž vypráví svůj příběh /text povídky zazní pomocí **voiceoveru**/, přichází na nádraží příliš brzo před odjezdem vlaku a proto se rozhodne si v tamní kavárně vyluštit křížovku a dát si sušenky a kávu. U stolu se náš hrdina posadí k muži, o němž se posléze domnívá, že mu začal ujídat jeho sušenky. Muž naproti však pojídá sušenky ze svého vlastního balíčku, to jen náš hrdina je popleta a své sušenky kamsi založil. Oba muži se začnou přetahovat o každou sušenku a celá situace končí zděšením všech v kavárně a prázdným balíčkem zprudka vzlétlým nad stůl. Druhý muž odchází pryč a náš hrdina, jen co zůstane sám, zjistí, že jeho balíček sušenek byl celou dobu pod novinami. Takto zostuzen, avšak s pocitem, že je obohacen o novou historku, odchází náš hrdina na vlak.

---

<sup>5</sup> Douglas Adams, *Ještě jednou a naposledy stopem po galaxii aneb Losos pochybnosti*, vyd. Aurora, Praha 2003

Film se pohybuje ve dvou výtvarně a dramaturgicky odlišných rovinách a pro nás takto i ve dvou žánrech. Ačkoliv jsme pojaly snímek a priori jako **grotesku** a styl, jakým je napsaná povídka, nás k tomu vlastně vybízel, kdykoliv se hrdina s druhým mužem ocitnou v napětí, groteska přechází do žánru **westernu**, či do jakési **parodie na western**. Užívaje některých **výrazových prostředků**, pomocí nichž dusnou **atmosféru** westernu vyvolat, se mezi hrdiny či v jejich pozadí dějí věci spíše úsměvné<sup>6</sup>.

## 1.1 Námět a prameny inspirace

Stojíme tedy na prahu vzniku animovaného díla delšího, nežli je jedna minuta. Ač budeme chtít vytvořit náš vlastní, specifický, třebaže existenčně nejistý film, jistě nyní hledáme inspiraci v počinech nám známých a oblíbených, kterým se máme a stále budeme pro co klanět. Namátkou pojďme nahlédnout na mistrovské dílo, animovaný seriál *Potkali se u Kolína* a také film *Pojďte pane, budeme si hrát /1965- 1973, Břetislav Pojar*<sup>7</sup>. Po boku komického vyprávění zde velmi dobře funguje technika ploškové animace, místy kombinovaná s kreslenou. Tu je provedena s jakousi lehkostí a **precizností**, přestože jen pro medvěda je zapotřebí několik podob jeho loutky, jakmile se na ploše neustále otáčí a převážně se stále proměňuje v cokoliv se mu zachce.

Určeme si tedy, do jaké míry chceme rozvinout téma v našem animovaném filmu. Budeme-li pouze rozšiřovat obsah animačního cvičení, v němž v různé intenzitě skáče míček, či budeme-li jako nositele tohoto formátu chápat srozumitelný příběh s pointou, zahrnující v sobě vztah postavy k jiné postavě či k předmětu. Tak či tak, naším prvním úkolem bude dostatečně tvárná **animační příprava**.

Samozřejmě, animační příprava bývá považována za důležitou součást **dokumentace** k našemu filmu. Avšak **námět, literární scénář, obrázkový scénář a animatik** nevytvářejme jen proto, aby byly, či abychom je případně odevzdali někomu, kdo je po nás bude požadovat. Hledáme-li význam a smysl v této přípravě, mohli bychom si ji kupříkladu vysvětlit jako jednu z možností, jak nahlédnout podoby našeho filmu, dříve nežli začneme film skutečně animovat. Chystáme-li se vytvořit film pro určitou skupinu lidí, ale nejprve těmto lidem nabídneme k nahlédnutí animatik, můžeme si tak ověřit, jestli už z něj pochopili příběh či alespoň náladu toho příběhu a zda-li by je tedy mohl samotný film zají-

<sup>6</sup> Snad je to již českou tradicí takto nahlížet na žánr westernu v animovaném filmu, považme kupříkladu *Trnkovu a Brdečkovu Arii prerie /1949/*

<sup>7</sup> Ukázka z animace *O pardálu, který voněl* <http://www.youtube.com/watch?v=qxWEskiTzD8&feature=related>

mat. Na animační přípravě bychom měli pracovat pečlivě, ale ne tak, abychom jí měli coby povinnou součást dokumentace vyhotovenou. Vytvářejme ji, protože je převážně pro NÁS a NÁŠ ŠTÁB důležitá a MY bychom se v ní měli být schopni orientovat, z ní vycházet a podle ní realizovat náš animovaný film.

**Námět** chápeme jako útvar, který má určité ambice. V našem případě státi se v budoucnu podkladem pro animovaný film. Námět je kupříkladu **krátká historka**, která může být autorská stejně tak jako převzatá z literatury. Při psaní námětu předpokládáme, že ho budeme rozšiřovat ve scénář, v němž se budeme snažit být popisnější, zabývat se již konkrétními scénami, záběry a akcemi v nich. V námětu samotném bychom si měli spíše stanovit základní body našeho příběhu. O čem budeme chtít vypovědět, kde se to odehraje, kdo tam přijde a kdo odejde, co se přitom stane a jak by to mohlo dopadnout, abychom se zasmáli, či posmutněli.

S námětem pro vznik filmu *Cookies* přišla má kolegyně Brigita. V námětu jsme si vytyčily několik podmínek, kterým jsme musely přizpůsobit scénář i výtvarnou stylizaci. Ač to bylo to náročné, stanovených podmínek jsme se držely a animaci to dodalo určitou originalitu. Námět, z kterého později vznikl scénář, měl tuto podobu;

Ve filmu *Cookies* chceme zachovat původní Douglasovu myšlenku a potenciálněm divákům našeho filmu ji předat. Příběh filmu by měl odpovídat příběhu v povídce, která bude ve filmu sdělena v úplném znění pomocí mluveného komentáře /voiceover/.

*Douglas, náš hrdina, přijde do nádražní kavárny, koupí si kávu a sušenky. U stolu se setká s jiným mužem /dále jen John/.*

*John má tytéž sušenky a mezi muži dojde k jejich k záměně a trapnému společenskému faux-pas. Douglas i John začnou ujídat sušenky z jednoho otevřeného balíčku, přetahovat o se o ně, dokud není balíček prázdný.*

*John se zvedne a rozpačitě odejde na vlak. Douglas teprve teď zjistí, že jedl cizí sušenky<sup>8</sup>.*

---

<sup>8</sup> *Douglasova* povídka je vhodnou ukázkou klasicky vystavěného dramatu, jehož stanovy určoval již *Aristoteles*. Výstavba dramatu by se měla opírat o tyto body:

**1 expozice** uvedení do děje

**2 kolize** rozpor, konflikt, zařazení dramatického prvku, který vyvolá napětí

**3 krize** vyvrcholení dramatu

**4 peripetie** obrat a možnosti řešení

**5 katastrofa** rozuzlení a očista (**katarze**) <http://cs.wikipedia.org/wiki/Drama>

Ve filmu bychom se neměli vzdálit od poetiky soudobé, konzervativní Anglie, ve které se příběh odehrává. Tomu podřídíme výtvarné a animační řešení; návrh architektury nádražní budovy, typologie postav, jejich vystupování a gesta, styl jejich animace. Nastíníme toto prostředí pomocí komentáře /čtený primárně v britské angličtině/. Postava Douglase bude vypadat jako *Douglas Adams*. Postava *Johna* bude povahově jiná, chladný, vypočítavý ekonom vs. citlivý básník, dramatik.

## 1.2 Scénář

Před vytvořením scénáře, pro animaci tedy nejen literárního, ale i toho obrázkového, měli bychom si rozmyslet, jak dlouho na něm budeme pracovat, nakolik detailně se jím zabývat, poněvadž by nám před mezním termínem vyhotovení filmu mělo vystačit dostatek času pro samotnou animaci a také na její **postprodukci**. Literatura, která by nám mohla být nápomocná při psaní literárního a technického scénáře, je zejména pro začátek psaní v animovaném filmu již zmíněná publikace *Edgara Dutky*, nicméně jakási „učebnice scénaristiky“ mohla by dobře posloužit publikace z pera amerického autora, odkazující se na způsob psaní zejména pro narativní<sup>9</sup> film a to jest publikace *Jak napsat dobrý scénář- Základy scenaristiky*<sup>10</sup>.

*„Dá se tedy říct, že animovaný film je přibližnou (výtvarnou) reflexí reality s obecným významem. Tato zásadní 'obecnost' oproti fotografické realitě hraného filmu, kterou se nejen Disney snažil vymazat, je naopak tou nejoriginálnější a naprosto nedocennou vlastností animace...*

*...Břetislavu Pojarovi stačilo 14 minut, aby beze slov a přitom barvitě a působivě povyprávěl rozsochatou Erbenovu pohádku a ještě přidal kunshistorickou exkurzi po české gotice /Jabloňová panna, 1973/, Jiřímu Bartovi stačily obyčejné rukavice a 16 minut, aby povyprávěl celé dějiny hraného filmu jako metaforu existence naší civilizace /Zaniklý svět rukavic, 1982/ a Pavel Koutský nám za pouhé 2 minuty ukázal, jak trestuhodně směšně se stavíme k řešení zásadních problémů našeho bytí /Dilema, 1985/.“<sup>11</sup>*

9 (lat.) vyprávěcí <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/narativni-naratyvni>

10 Syd Field, přeložil Lukáš Houdek, vyd. Rybka publishers, Praha, 2007. Její zajímavou recenzi *Vita Janečka* můžeme nalézt v časopise *Cinepur* nebo na tomto odkazu: <http://cinepur.cz/article.php?article=1415>

11 cit. *Edgar Dutka, Scénaristika animovaného filmu*; str. 44, vyd. FAMU, v Praze 2006 a FAMU, v Praze 2004



Budeme-li psát pro narativní animovaný film, už v našem literárním scénáři měli bychom pamatovat na jeho uplatnění tohoto textu v animaci, již tehdy tedy volit vhodnou animační techniku a vymýšlet příběh, který ji bude dobře vystihovat. V české **pixilaci** se zejména u *Jiřího Barty* a *Jana Švankmajera* ustálilo určité **surrealistické** pojetí této techniky. U obou tvůrců spatřujeme výraznou výtvarnou stylizaci a „poetiku ošklivosti“, zručného vzezření postav, přičemž k žádné z nich nás neváže citové pouto a není průvodní postavou filmu, jsou často němé a nebo je doprovází zadumané mrmlání. Tématy jsou pohádky */Poslední lup; Něco z Alenky, Otesánek/*, ale je v nich a nebo je samotným tématem jakási „deziluze“ ze současného konzumního způsobu života */Klub odložených, Spiklenci slasti/*. Jinak bychom tedy jistě psali scénář k ohebnému a **metamorfóznímu** kreslenému filmu a jinak k pixilaci se živými herci, jestliže každý takový film má jinou **poetiku**. Pišme náš scénář pro animovaný film tak, aby předal svému publiku smysluplné sdělení. Přemýšlejme také, v jaké **žánrové** oblasti se budeme chtít pohybovat.

*„Od žánrových filmů jsme zvyklí očekávat sekvence nejvyššího diváckého požitku- chvíle vzrůstajícího 'žánrového potěšení': Indiáni pronásledují dostavník, Tony a Maria zpívají 'Tonight'...*

*...jsou to narativní jádra, při kterých se koncentruje emoční energie příslušného žánru a kolem nichž krystalizuje každý žánrový film; právě na tyto momenty se divák těšil, když šel do kina...“<sup>12</sup>*

Zmiňujeme zde magické slovo „**žánr**“. Animovanému filmu jsou některé žánry vlastní, sluší mu a vnímavý člověk by jich měl několik znát a umět je charakterizovat. Zde odkazují k textu *Jiřího Kubíčka*, který se ve svém textu konkrétními žánry animovaného filmu zabývá<sup>13</sup>. Žánr mohl by v našem filmu představovat **atmosféru**, v jaké se budeme my, coby diváci, při jeho sledování ocítat. Jaký na nás bude mít nejen příběh, ale i výtvarná stylizace, cokoli, co v naší animaci žánru podřídíme, učin. Budeme-li se nepřetržitě smát **grotesce** o bezradném červíkovi nemožně zápasícím s novým bydlením v jablku */Co se děje v trávě, B. Bozzetto, 1980/*, či budeme-li s dojetím sledovat křehkou, lyrickou **pohádku**, *Císařova slavíka /Jiří Trnka, 1948/*. Žánry mezi sebou můžeme mísit, pracovat s prvky tragiky a komiky zároveň. Začněte zvesela, ale nechte si místo pro moment překvapení, pro mráz po zádech či pro dojetí. Pamatujte však stále na práci s krátkým a zejmé-

<sup>12</sup> *Žánr ve filmu*, kap. Žánrové aspekty filmových masakrů, *Jaromír Blažejovský*, str. 113; vyd. NFA, 2004

<sup>13</sup> *Jiří Kubíček, Úvod do estetiky animace*, kapitola 10. Animace a žánr, str. 58- 62; vyd. FAMU, v Praze 2004

na animovaným filmem. To, co by mělo zanechat dramatický prožitek, může nakonec vždy působit jinak. Podaří se nám sice vytvořit dobrá animace, její příběh však bude působit pateticky, protože v divácích nevyvolal žádné **emoce**, divák se s filmem neztotožnil. Za krátkou dobu nemusí mít divák možnost vcítit se do postavy, jejíž vzhled i projev jejího chování mu nic nepřipomíná. Ve výše zmíněné knize o estetice animovaného filmu<sup>14</sup> se můžeme dozvědět, že sdělit v animaci opravdu **silné emoce** je nesnadné. Nehledě na četná zasazení animovaných filmů do **iracionálních prostředí** s fantaskními postavami. Kapitola z výše zmíněné publikace dále komentuje, že snad PRÁVĚ vzhledem k „**slabým emocím**“ animovaného filmu je jeho metráž krátká a nemusí to znamenat, že tvůrce neměl dostatek potenciálu vytvořit delší film.

*„Pro vznik emoce - zvláště silné – je nutný čas. Krátké filmy, i ty animované, však většinou nejsou natolik dlouhé, aby poskytly dostatek času na 'emocionální rozehrání'... tím je možné vysvětlit, proč je drtivá většina animovaných filmů krátkých. Vždyť délka filmu je výrazem využitelného emocionálního potenciálu a nikoli pouze vnějším, 'technickým faktorem'.“<sup>15</sup>*

### 1.2.1 Literární scénář, storyboard, technický scénář

Cílem našeho literárního scénáře mohlo by být prohloubení již nastíněného námětu a to ať už píšeme scénář podle **námětu autorského** nebo vycházíme z **knížní** nebo jiné **předlohy**. Vždy bychom si měli k čistému textu dopsat několik **charakteristik** našeho prostředí a objektů, kterým se v textu primárně věnujeme. Tyto charakteristiky pak pomohou nejen nám /ale také výtvarníkům aj./ udržet si jednotu času a místa a jednotnou typologii postav, předmětů. Rozepišme si několik stručných údajů o tom, kdo nebo co jsou postavy a předměty, o nichž vypovídáme, odkud pochází, co mají rády /píšeme třeba i o rodinném zázemí, byť bychom si ho vymysleli jen pro nás a ve filmu o něm nebude zmínka/, jaký je vztah a nálada mezi postavami. Rozmysleme si, budeme-li chtít na příběh nahlížet očima některé z postav a budeme-li toho v **záběrech** využívat pomocí **point-of-view** pohledu kamery. I kdybychom neměli v úmyslu animovat povídku o mladém Mozartovi, kdy nám bude nejspíše předem dané, do které doby a místa bychom měli náš příběh situovat, přesto není na škodu si o době našeho příběhu udělat několik poznámek. I pro „bezčasí“

<sup>14</sup> Jiří Kubiček, *Úvod do estetiky animace a Slovník pojmů z oblasti animovaného filmu*, str. 58- 60, vyd. FAMU, v Praze 2004 a FAMU, v Praze 2005

<sup>15</sup> Jiří Kubiček, c.d.

bude výtvarník volit nějakou stylizaci, ať už abstraktní, nebo inspirovanou nějakou dobou či třeba jen *Kubrickem*<sup>16</sup>.

*„...Anglie 60.- 70. let, úvodní záběr je exteriér, stojíme na rušné městské ulice v podvečer, v pozadí této ulice je městské nádraží. Pouliční lampy se rozsvěcejí, po silnici před nádražím projedou dvě až tři auta. V interiéru mohutné budovy nádraží je mumraj, postávají tu lidé- cestující, poletují tu holubi, po kolejnicích projíždějí vlaky. Zde by se měl již objevit Douglas, nemusí být na něj ještě upozorněno.*

*Douglas, muž středního věku a vysoké postavy, stojí uvnitř nádraží zády ke vstupním dveřím, dívá se na hodinky.*

*Na jedné ze stěn haly je ukazatel příjezdů a odjezdů vlaků, mechanicky se na něm otáčí informace o vlacích, výraznější je nápis, který značí údaj odjezdu Douglasova vlaku. Douglas stojí pod ukazatelem, vidíme čas na jeho hodinkách a čas na ukazateli odjezdů. Tak se dovídáme, že Douglas je na nádraží o hodinu dříve, nežli má odjet jeho vlak.*

*Douglas stojí pod informační tabulí, krčí rameny a odchází směrem dovnitř nádražního mumraje. ...*<sup>17</sup>

Rozkreslení **literárního scénáře** do obrázků nazýváme nyní **storyboardem**, je možné, že tento nám začal vznikat již paralelně vedle literárního scénáře, kdy nás neklid donutil začít si naše představy o záběrech a animacích skicovat. Pro kreslenou animaci si takto vlastně můžeme připravit již **klíčové animační fáze**, zatímco kupříkladu u loutkového filmu si připravíme představu o podobě a realizaci **pozadí** a **kulis**. Pomocí storyboardu vlastně získáme přehled o prostoru v záběru a již zde si navrheme do rámečků, pomyslných filmových okének, bude-li nám kupříkladu pro dojem, že jsme „v lese“, stačit umístit před kameru pouze několik zelených geometrických objektů značících stromy, nebo budeme-li potřebovat les umocnit podrobněji. Přesto je pravdou, že fotograf reálného lesa v daném prostředí zaznamená objektivem viděnou skutečnost, pokud nebudeme chtít také v onom reálném prostředí naši animaci realizovat, měli bychom si již ve storyboardu určit perspektivu v naší **misé- an- scéně**<sup>18</sup>. Do jaké výše umístíme v naší animaci **pohled** /kamery/ na les, v jaké výši budeme mít zem a kde nám začne nebe. V **dvourozměrné anima-**

---

<sup>16</sup> Stanley Kubrick, film *2001: Vesmírná Odysea* /1961/

<sup>17</sup> ukázka třetí verze literárního scénáře k bakalářskému filmu *Cookies* ze dne 23.12.2010, autorem *Antonie Urbancová*

<sup>18</sup> mise en scene jest výrazem užívaném v oboru filmu coby označení pro veškeré viděné před kamerou, pro vše objektivem, zahrnujíc sem nejen předměty, ale i herce

ci, tedy zejména v kreslené a papírkové, do jaké výše umístíme postavy stojící v popředí a jak vysoko budou stát postavy vzhledem k pozadí.

Spíše nežli co rámeček, to nový záběr a v něm pouze **fragment** našeho filmu s informací, že jakýsi „pán je na požadovaném místě a něco tam dělá“, pokusme si storyboard připravit pečlivěji a nebojme si rámeček rozkreslit do více takových, pakliže potřebujeme o akci „pána“ získat více informací, vidět její průběh. Jakým způsobem se pán dostane na požadované místo, jak se vyvine jeho akce tam a jak pán z onoho místa odejde /přesto se nám může podařit toto zakreslit pouze do jednoho rámečku, prolíneme-li několik stěžejních fází pána do sebe a vývoj této akce znázorníme také šipkami či švunky, čarami naznačujícími pohyb/. Rozkreslujme si tedy do více rámečků takové akce, jejichž animační přesnost je pro nás v našem filmu skutečně stěžejní. Tedy kupříkladu měníme-li v jednom záběru úhel pohledu kamery, velikost záběru, pokud rotujeme s kamerou kolem postavy a vykonává-li tato postava něco důležitého. Naše analýza akce mohla by vypadat třeba takto, jako příklad si vezmeme animovaný večerníček *Maxipes Fík*, přesněji díl *Maxipes Fík za volantem* /1976, *Václav Bedřich*<sup>19</sup>. Zde jsou pohyby postav řešeny spíše cyklením jejich fází a to fází chůze, ohybů v loktech, trupu, což je kombinováno s pohybem dalších vrstev obrázků a to zejména pozadí. Zásadní roli tu poskytuje výrazný voiceover *Josefa Dvořáka* /k tomuto tématu později/, který veškeré dění ve filmu i mimo něj komentuje:

Fík právě vjel autem do hejna hus a jednu z nich přejel a zběsile pokračoval autem dál. Pán stojí u placaté husy a poněkud paralyzován na ni kouká. Do jednoho rámečku ve storyboardu si zakresleme přejetou husu na silnici a posmutnělého pána stojícího opodál. V dalším rámečku můžeme zakreslit pána, který zploštělou husu ze silnici roluje do ruličky, v posledním rámečku ponechme místo na se silnicí prázdné, již bez pána, který odešel, chceme-li můžeme zde ještě naznačit jeho odchod, po pravé straně rámečku nakresleme nevýrazný obrys pána mizejícího s přejetou husou v podpaží.

Storyboardem si rozmysleme postavení kamery a velikosti záběrů a zejména kdy hodláme takového záběru užít v závislosti na ostatní, čímž budeme uvažovat nad **střihovou skladbou**. Je možné, že budeme-li pracovat s technikou kupříkladu **totální animace** /o ní později/, nebudeme potřebovat jediného střihu a veškeré záběry budou se do sebe prolínat, i to si ve storyboardu rozmyslíme, přesto se však v něm nevyhneme úvaze o velikosti mise-an-scény před kamerou. Pro loutkový film budeme posuzovat, kolik **kulis** pro

<sup>19</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=RO8d9JjKmU8>

naši scénu, ať už město či pokoj, budeme skutečně potřebovat vyrobit. Jindy ale pro několik záběrů budeme potřebovat mít v pozadí jen **detail** kohoutku, z nějž kape voda. Sebevětším zoomem celé kuchyňské linky nedosáhneme požadované, ostré podoby toho detailu kohoutku a proto si budeme muset takové pozadí, detail na kohoutek, vyrobit zvlášť. Jestliže pro nás bude v každém záběru pozadím pouze kuchyňská linka, avšak v jednom záběru z **podhledu** a v jiném z **nadhledu**, pro kresbu či pro ploškovou animaci je to zásadní záležitost. V loutkovém filmu můžeme umístit kameru tu nad stůl a tu pod stůl /pokud jsme neodbyli podobu stolu/, avšak v kreslence budeme potřebovat oba tyto úhly stolu znova nakreslit a taktéž v tomto úhlu pohledu kreslit postavu, bude-li u stolu sedět.

Uvažujme o našich scénách, neboť již ve storyboardu jsme tvůrci těchto scén. Zakreslujme si do něj včetně akcí jednotlivých animací také pohyb kamery a velikost v záběru a s tímto dodržujeme také podobu a velikost pozadí, jeho pohyb, nezapomeňme na jednotu místa, /také **času**- neměla by se nám během krátkého časového úseku změnit několikrát barva a **intenzita světla**/, jinak pro nás dochází k mnohým nejen **skriptovým nepřesnostem**<sup>20</sup>

V **technickém scénáři** se pokusme propojit to podstatné z literárního scénáře a storyboardu a dodejme podstatné technické údaje. Budou to **parametry**, kterých bychom chtěli dosáhnout za „ideálních podmínek“, je však možné a pravděpodobné, že během vzniku filmu se naše požadavky budou proměňovat. Za takových podmínek nebojme se do technického scénáře zasahovat a jeho podobu měnit, vpisovat do něj poznámky.

K technické části scénáře přistupujeme jako k **dokumentu**, který bude náš animovaný film, ještě než vznikne animatik, reprezentovat. Především bychom měli dbát na **formální čitelnost a jednoznačnost** tohoto dokumentu, aby se v něm mohl orientovat kdokoliv, externí zvukař, střihač či produkční. Aby v něm tedy bylo zapsáno všechno to, co by se o našem filmu tyto spolupracovníci měli dozvědět.

Pro technický scénář k animovanému filmu bývá zpravidla přístupná univerzální **šablona** /s hlavičkou té které školy či animačního studia/. Nemáme-li takovou šablonu, vyrobme si ji. Technický scénář má podobu **tabulky** s řádky a sloupci. Jednotlivé kolonky v tabulce jsou prostorné. Tabulka bývá orientována na šířku na **papíře A4**<sup>21</sup>.

<sup>20</sup> Kap. 2, str. 28, obr. 1; ukázka návrhu půdorysu scény a rozmístění kamery pro film *Cookies*

<sup>21</sup> Kap. 2, str. 29, obr. 2 a obr. 3; ukázka několika podob technického scénáře

Vkládáme sem /v pořadí/ obrázky ze storyboardu, zastupující tu podstatné informace o dění v záběru. Tyto obrázky jsou také podle toho, jaký záběr zobrazují, číslované a řazené pod sebou. Kolonky, ve kterých jsou obrázky umístěné, by měly mít formát **filmového okénka a poměr stran 16:9** či **3:4**. V dalších šesti, sedmi kolonkách vedle filmového rámečku bývají vepsané informace o „**timingu**“, tedy po jak dlouhou dobu by měl samotný záběr trvat /odhad pro celkový čas filmu počítaje úvodními i závěrečnými titulky by měl být vepsaný v hlavičce tabulky/, a dále stručné informace o ději, velikosti záběru, o **zvucích, dialozích a hudbě**. Doplňujeme sem také údaje o **montáži** záběrů, užití **prolínáček, stmívaček** atp. Technický scénář pro náš animovaný film mohl by již být jakousi „vstupní bránou“ k naší samotné animaci a to ať už v počítači, či na **place**.

Literární scénář k *Cookies* jsme se pokusily uchopit jako „opěrnou páteř“ celého filmu. Pro příběh z Douglasovy povídky jsme zvolily čtyři místa, do kterých budeme film situovat. Jsou to **scény Před nádražím, Nádražní hala, Nádražní kavárna, Perón**. Samotné dění, jak je psané Douglasem, jsme do scénáře abstrahovaly spíše volně. Toto však až ve třetí verzi scénáře, v předchozích verzích jsme převážně opomíjely fakt, že *Cookies* je povídka obrazově- popisná a budeme- li počítat s poutavým hlasem pro voiceover a neodlišíme příběh povídky a příběh scénáře, můžeme pohyblivým obrazem nakonec pouze ilustrovat<sup>22</sup>. Douglasovo vyprávění poskytuje dostatečně informací o situacích, ve kterých se Douglas ocitá či alespoň jak se v nich cítí. Zde jen ukázka:

*„...Přišel jsem trochu moc brzy, protože jsem si spletl čas odjezdu. Šel jsem si tedy koupit kafe, sušenky a noviny, že si vyluštím křížovku. Pak jsem se posadil ke stolku. Chci, abyste si dokázali tu scénu představit. Je velmi důležité, abyste měli přesný obrázek. Máme tady stolek, noviny, pohárek kávy, balíček sušenek. Naproti mě seděl nějaký člověk, na-*

---

22 Zmíňme animované filmy, ve kterých je popisný literární text parafrázován pomocí výrazného voiceoveru a která s tím ta která animace naložila.

V *Muži, který sázel stromy /Frédéric Back, 1987/*, užívají autoři **totální kreslenou animaci**, pro kterou je specifický **expresivní** dojem, ale také dojem z jakéhosi nepřetržitého mihotání. Fáze v totální animaci jsou v každém okénku kreslené stále nanovo a většinou ne ve vrstvách, tedy nanovo se kreslí vše, nejen postava, ale i předměty okolo. Kresby nejsou uhlazené, nedbá se u nich na jistou „disneyovskou přesnost kontur“.

Pro náročnost takové animace je v tomto filmu hojně uplatněn „**prolínáčkový pohyb**“, jakési prolnutí jedné fáze do druhé, přičemž dochází k vizuálnímu i časovému posunu. Prolnutí tu splňuje úlohu jakési zasněné atmosféry, podobně jako i samotný příběh je jaksi zasněný a neuvěřitelný. <http://video.google.com/videoplay?docid=395108833019987494#>

Animovaná pohádka *O zlaté rybce* z knihy *Fimfárum* autora *Jana Wericha* byla namluvená právě tak jím samotným a jako animace vznikla v roce 1951 decentně doprovázená *Trnkovými* statickými obrázky. A tyto zde mají svou poetiku a pomocí hbytého střihu a posunu kamery po těchto obrázcích vzniká vedle mluvené komentáře dramatické i komické vizuální. Považme rybářovo stále náročnější stoupání po útesu za rybou, kdy jsou obrázky v různém úhlu natáčeny a za doprovodu ruchů rozechvělé bouře, či popis, kteří vážení hosté byli přítomni na korunovací rybářky a my vidíme menší a ještě menší postavy „maharádžů, radžů, džů, ů“. [http://www.youtube.com/watch?v=sVr\\_BBNzuqQ](http://www.youtube.com/watch?v=sVr_BBNzuqQ)

*prosto obyčejný chlápek ve formálním obleku a s aktovkou. Nevypadal, že by se chystal vyvádět něco divného...*<sup>23</sup>

Chtěly jsme, aby momenty, při kterých se Douglas přetahuje s Johnem o sušenky, byly **napínavé** a v kontrastu s momenty, kdy je v příběhu Douglas spíše zadumaný a nečinný. Při animaci napínavých scén jsme si zároveň přály jít za hranice **reality** a únosnosti a také tu zobrazit více, než co říká samotná povídka. Rozhodly jsme se tato napínavá místa pojmout coby Douglasovy **vidiny** a každý takový napínavý moment přenést ze staré Anglie do Ameriky, na **divoký západ**<sup>24</sup>. Ve scénáři jsme usilovaly o žánr **grotesky** a **parodie na western**. V druhém případě jsme pro film chtěly užít **filmový jazyk**, jímž tento žánr komunikuje, pravda však, že jsme si nebyly jisté, nakolik mu my samy rozumíme, natožpak zda-li jsme schopné ho dál předat.

Určily jsme si tedy pouze základní pravidla, podle kterých se, dle nás, dá žánr westernu rozpoznat. Jakákoliv formální chyba, ať už nepřesná **perspektiva** v záběru nebo nedodržení pravidel **osy** a **stříh po ose**<sup>25</sup> by tu mohly stále ještě působit jako cosi půvabného, zvláště jednalo-li se o parodii toho žánru<sup>26</sup>. Důležitý pro nás byl tedy spíše výsledný dojem z takto uchopeného westernového žánru.

Zda si „divák“ všimne, že jedna z **dějových rovin** je skutečně westernová a zda v ní bude možné rozeznat jednoho pistolníka od druhého<sup>27</sup>.

23 výňatek z povídky *The Cookies*. *Douglas Adams*, c.d.

24 Toto „přesouvání“ od počátku nechápeme jako bezpředmětné, *Douglas Adams* sám pobýval tu v USA /Kalifornie/, tu ve Velké Británii /Londýn/ a jako svůj domov chápal obě tyto země. [http://cs.wikipedia.org/wiki/Douglas\\_Adams](http://cs.wikipedia.org/wiki/Douglas_Adams)

25 **Filmová osa**, jakási pomyslná „čára“, na jejíž zanedbání bývají pozorní filmaři citliví. V *Cookies* se nám k datu odezdání tohoto textu nepodařilo vyřešit potíž s dvěma posledními záběry, kdy je celek „nastříhnutý“ na jeden a tentýž záběr zabírající tutéž situaci, ale v polocelku. V jednom případě sedí John ve svém coupé a v druhém vidíme Johna sedět naprosto ve stejné poloze a výšce v pozici ke kameře, sledujeme ho však již z Douglasova coupé, které je naproti tomu Johnovu. Došlo tedy nejspíše ke stříhu „po ose“, po jedné linii, aniž bychom mezi oba stejné záběry vklínili kupříkladu detail na libovolný předmět z Douglasova coupé.

Pro pochopení, jak zacházet s pravidly filmové osy, podívejme se někdy byť na obyčejný, ale řemeslně kvalitní film, kde dochází k dialogům mezi postavami. V *Ženách v pokušení* /2010/ kamera s každým novým záběrem obchází *Lenku Vlasákovou* kol dokola, ale hlídá si, aby se hrdinka, při pohledu na její záda, ocitala stále v pravém dolním rohu filmového rámu. Vidíme-li na hrdinku zepředu, jakoby očima její matky, ocitá se hrdinka v zrcadlově obrácené pozici a tedy v dolní části rámu, což by mělo být přirozené. Jestliže by se herečka ocitla i v protizáběru stále na stejné /pravé/ straně rámu, budeme se možná domnívat, že mluví sama se sebou, či se na sebe dívá do zrcadla.

26 Všimněme si, že polemika s žánrem westernu v *Cookies* je pouze na poli vizuálním a stříhovém, Douglas, ačkoliv je agresivnější, by měl zůstat tímtež Douglasem, nemění se jeho poslání v příběhu. Způsob, jakým tu tento žánr komunikuje, je kupříkladu montáž užších záběrů na oči obou mužů, kdy se dále pomocí pomalých jízd dostáváme ke stále širším záběrům a k celkům. Kamera často nahlíží na jednoho muže zpoza ramen toho druhého. Jakmile dochází k akci, John si vezme sušenku /symbolizuje výstřel na soupeře/, spatříme nejprve v detailu, co se stalo, vidíme roztrhnutý balíček sušenek /může symbolizovat prostřelený klobouk/.

27 Kap. 2, str. 29, obr. 4; náhled na rozdíl mezi dvěma dramaturgicky odlišnými scénami filmu *Cookies*

Pojítka mezi těmito dvěma rovinami je příběh o dvou mužích a sušenkách, který platí v obou rovinách, jestliže jsou mezi nimi stále tytéž sušenky, ať už v Anglii či na Západě. Také, ač jsme jednou v Americe, jindy v Evropě, se nacházíme stále v kavárně se stejnými kavárenskými hosty. Ve westernové rovině by však mělo být citelné značné **napětí**, v té druhé spíše komika s nádechem trapnosti. Co by mělo dále propojovat dva světy, je užití totožných **jízd kamery**, pomalých, ale i rychlých nájezdů. Scény jsou nahlížené i ze stejných **úhlů** a **velikosti** záběrů. Až na výjimku **velkého detailu** tváří obou mužů by měly být tyto záběry taktéž obdobné.

Přesto jsme si chtěly ještě prostudovat práci **profesionálních tvůrců hraného filmu**. Kolik záběrů by měl tvořit „úvod“, než získáme skutečné ponětí o prostředí, do kterého je příběh umístěn a o němž vypráví. Kdy přichází moment pro upozornění na přítomnost hlavní postavy /Douglas je už v 2. záběru, ale skutečně vidět je až ve 3. záběru/. Zajímalo nás, jakým způsobem pracují profesionálové s **detailem**. Kdy ve filmu detailní záběr podá o předmětu určitou informaci a kdy posouvá děj kupředu. Jakou funkci má v **montáži**, kdy se detailní záběry vnášejí mezi **celky**, **polocelky** /Douglas z **profilu** stojí na nádraží s cizí ženou, zvedá ze země noviny, následuje detail- **frontální záběr** na Douglasovu ruku zvedající ze země noviny. Poté se vracíme zpět do záběru z profilu na Douglase, žena však zmizela- stříháme na sebe dva totožné záběry, vkládáme mezi ně detail<sup>28</sup>/.

Inspirovaly jsme se krátkým anglickým filmem o staré paní, *The Lunch Date*<sup>29</sup>, která si v bufetu na nádraží koupí salát, jenže ho položí na jiný stůl, než k jakému si sedne, a tam začne ujídat salát cizímu pánovi před jeho očima. Včetně mnohého, tento snímek nám napověděl, kterak kupříkladu z několika nepatrných situací vyčíst, byť nevědomky, Douglasův **charakter** /slušně vycovaný Brit, zvedne noviny ze země a podává je ženě, pozdraví v kavárně<sup>30</sup>/ . Také jsme v krátkém filmu o paní mohly nahlédnout, jak nejlépe umocnit **dojem** z nádražních prostor /interiér nádraží nahlížíme zprvu z celku a z **nadhledu**, následně se v několika záběrech objevuje tabule s příjezdy a odjezdy vlaků, na nádraží také postávají anonymní cestující, prochází jím vandrák atd., jak podprahově upozornit na sušenky /všude v hale jsou plakáty s reklamou/, kolik **vedlejších postav** do příběhu zapojit a nakolik budou aktivní, aby nenarušovaly vývoj děje /číšník a milenci, ale téměř vždy jsou v pozadí a v záběru s hlavními postavami/. Douglase a Johna jsme pojaly v dějové rovině westernu jako dva **rivaly**, ale jejich boj o sušenky je spíš jakési „špičkování“ o to, kdo je

28 Kap. 2, str. 30, obr. 5; ukázka

29 Adam Davidson /1990/, <http://www.youtube.com/watch?v=epuTZigxUY8>

30 Kap. 2, str. 31, obr. 6; ukázka



troufalejší, má „ostřejší“ výraz a rychlejší postřeh. Takto stylizovat westernový souboj jsme se rozhodly /nejen/ po shlédnutí žánrového filmu *Pro pár dolarů navíc*<sup>31</sup>, ve kterém se dva pistolníci střetnou, ale nezabijí se. Jen si chtějí navzájem dokázat, kdo má „více navrch a přesnější mušku“.

### 1.3 Animatik

**Animatikem**, tedy abychom toto slovo blíže vysvětlili, chápeme filmový formát videa, jenž by měl mít přesně takovou časovou délku, jakou jsme si stanovili pro náš animovaný film. Bavíme-li se o možnosti dnešní počítačové techniky, náš animatik pravděpodobně vznikne v jednom ze střihových či animačních programů, které máme pro práci s videem k dispozici. Na tomto poli můžeme, byť jen v náznacích, pro náš film vyzkoušet budoucí pohyb kamery, pohyb vrstev, prolínačky, střih, dodat sem pracovní zvuky, hudbu, titulky.

Ať už tvoříme kreslenku a do naší stopáže vložíme obrázky spíše ze storyboardu, nebo připravujeme pixilaci a bude pro nás vhodnější užít pro animatik fotografie, kde jsou lidé či předměty rozmístěné tak, aby simulovaly akci naší animace v trojrozměrném prostoru /v exteriéru/, vznikne pro nás vůbec první představa o skutečné filmové, potažmo audiovizuální podobě naší animace. Nejspíše zjistíme, kam se nám podařilo dojít při formulaci našeho námětu v animaci. Zda vazby mezi záběry opravdu fungují, příběh bude srozumitelný a my z něj pochopíme smysl konání postav. U prvního animatiku bude zřejmé, můžeme-li už skutečně začít jen animovat a prohloubit storyboard, rozkreslit jeho obrázky do fází, či začít vyrábět loutky, kulisy a s tímto krokem bychom také neměli začínat před animatikem. Může se stát a /nezkušenému animátorovi, jako u filmu *Cookies*/, že v první verzi animatiku zahlédneme nedostatky z předchozích kroků přípravy animace a bude tedy třeba se k nim ještě vrátit a přepracovat je.

Avšak podle animatiku, se kterým jsme spokojeni, začneme tvořit naší animaci a na místo jen statických obrázků ve storyboardu budeme do něj postupně dosazovat hotové dílčí animace. Tento videoformát může již od počátku sloužit jako pomůcka pro zvukaře a pro střiháče a nemusíme se tak setkat se situací, kdy jsou zvukaři a střiháči postaveni před hotový animovaný film týden před odevzdáním výsledné, finální verze animace /*Cookies*/.

---

<sup>31</sup> z roku 1965, pozdější snímek *Sergia Leoneho s Clintem Eastwoodem* v hlavní roli, jedná se spíše o subžánr spaghetti westernu [http://cs.wikipedia.org/wiki/Western\\_%28film%29](http://cs.wikipedia.org/wiki/Western_%28film%29)

V Douglasově povídce vidí Douglas situaci, která se mezi ním a jeho sousedem u stolu odehrává, jako nespravedlivou. V zájmu našeho tvůrčího týmu bylo veškeré dění kromě „nespravedlivé situace u stolu“ pojmout co nejlépe tak, jako ji Douglas vypráví. Respektive příchod do nádraží, zjištění, že jsme v něm brzo, vstup do kavárny, zakoupení kávy, sušenek a luštění křížovky v novinách.

Sem, do Douglasova popisu nastalé situace, jsme vložili naši imitaci westernu, a po vygradování této jsme dále pokračovali opět podle Douglasova vyprávění. Po souboji mezi pistolníky, jeden z nich, druhý muž, vstane a odejde, Douglas zjistí, že mu křivdil a sám se tedy také zvedá a odchází na vlak. Za přítomnosti svědků toho souboje, který je, dle nás, značně pohoršuje /je však pro ně možná jedinou zábavou v té kavárně- vždyť milenci si v reálném prostředí značně chladně a netečně připíjejí vínem/ jak tuto situaci mezi dvěma muži vygradovat? Kromě užití montáže, kdy se postupně doba trvání záběrů z počátečních pomalých nájezdů dramaticky zkracuje. Čím více se blížíme k vrcholnému momentu „rozstřelu“ mezi pistolníky, tím více si oba hrdinové k sobě dovolují, tedy spíše John. Douglas se, pravda, odváží na Johna prstem poukázat /za zvuku výstřelu ze zbraně a úprku splašených koní/, ale z vyprávění se dovídáme, že by pouze rád poukázal, ale neučiní tak, jelikož si to nemůže jako slušný člověk dovolit. Ale John pro každém zastrachání v balíčku sušenek postupuje blíže ke kameře a zároveň přitom leze na stůl, rozkošnický se rozvalující na své židli. A morálka za Johnem sedících milenců také, s blížícím se okamžikem rozstřelu, začíná klesat. Snad opilý, snad zděšený milenec ponejprve spadne ze židle, jakmile se mu v jiném záběru podaří se na ni vysápat, následuje ho milenka. Snad opilá, snad zděšená, omdlévá a milenec ji dobíhá zachytit do náruče.

Inspirací byly tu animované filmy, u nichž jsme mohly vidět, že si libují v určitém přehánění, extrémech, jaké si dvě postavy dovolí k sobě navzájem. Podívejme se kupříkladu na kreslené seriály, *Tom & Jerry* nebo téměř veškeré díly *Loonie Toones*, *Bugs Bunny*, ale zejména *Road Runner* /vzniká v rozmezí let 1966- 1978/. Jestliže má kojot spadnout z výšky, padá na zem z té nejvyšší skály, ze které se ještě uštípne kus kamene a padá tamtéž. My jsme chtěly, aby jeden z dvou pistolníků byl při ujidání sušenek více odvázný a spokojený, ale neměl o nic více sil, nežli Douglas aby si stále byli rovni. Zároveň také, aby mezi ně nevstupovali číšník a milenci, pouze je pozorovali /ačkoliv když je po všem, jsou to milenci a číšník, kteří se na Douglase dívají přísně a s pohrdáním/. Určitou „likvi-

dací navzájem“ také užívá ve svých filmech kupříkladu surrealista Jan Švankmajer<sup>32</sup>, mohli bychom uvést, že tuto jím mnohočetně užívanou poetiku destrukce jsme se jako takovou pokusili pochopit a s citem do filmu implikovat.

---

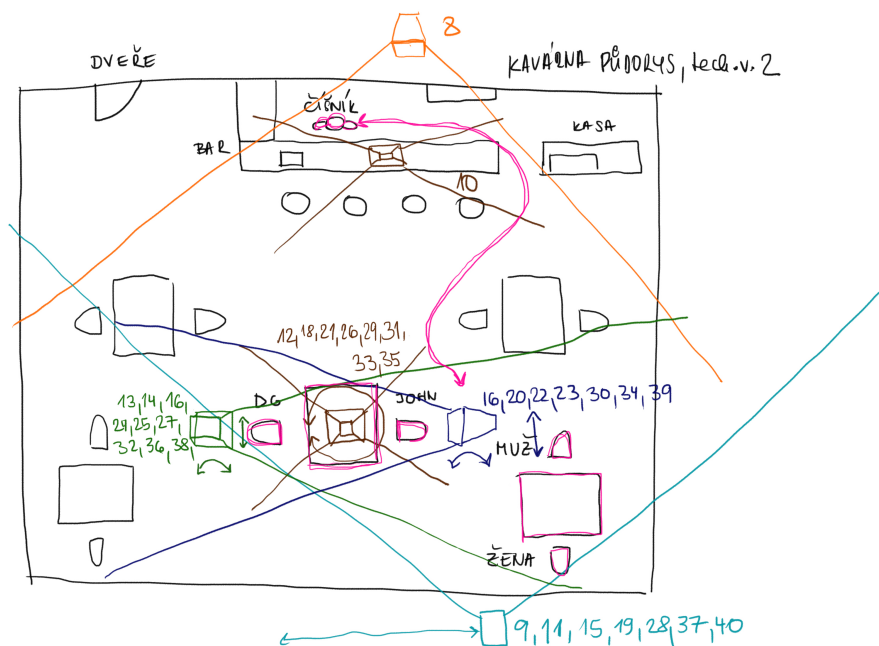
<sup>32</sup> Jan Švankmajer, *Et Cetera- Bič* /1966/, *Možnosti dialogu- Dialog vyčerpávající* /1982/, *Jídlo- Snídaně; Oběd* /1992/ aj. [http://www.youtube.com/watch?v=dxSW\\_WNk2ag](http://www.youtube.com/watch?v=dxSW_WNk2ag)

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 ANIMAČNÍ TECHNOLOGIE /NEJEN/ VE FILMU COOKIES

V této části bakalářské práce měli bychom se věnovat animaci samotné. Jelikož se však nalézáme v kapitole „Praktická část“, formálně ji odlišme od předchozí kapitoly a pokusme se doprovodit tento text spíše pomocí obrázků a to zejména z natáčení filmu *Cookies*. Tímto si doložíme, jak *Cookies* jako animovaný film vznikl a jaká je jeho podoba k datu dokončení tohoto textu.

Dříve, nežli se zaměříme na dané téma, vraťme se v obrazech ještě o několik kroků zpět, ke kapitole 1. Tu jsme věnovali animační přípravě. Připomeňme si technický scénář a o k němu příslušné dodatky, které bychom měli mít během tvorby samotné animace při sobě, abychom dodrželi konstrukci našeho animovaného filmu skutečně takovou, jakou jsme si připravili:



Obr. 1; půdorys kavárny jako součást storyboardu pro film *Cookies*; je zde zakresleno „pomyslné“ rozmístění kamer v kavárně, tedy jaké záběry budeme volit při pohledu na sedícího Douglase či sedícího Johna a stůl s milenci, na vstupní dveře a bar s číšníkem. Čísla představují čísla záběrů určující, kdy bude kamera právě v tomto místě. Dvěma čarami značíme maximální možnou velikost záběru, šipkami směr pohybu či zoomu kamery.

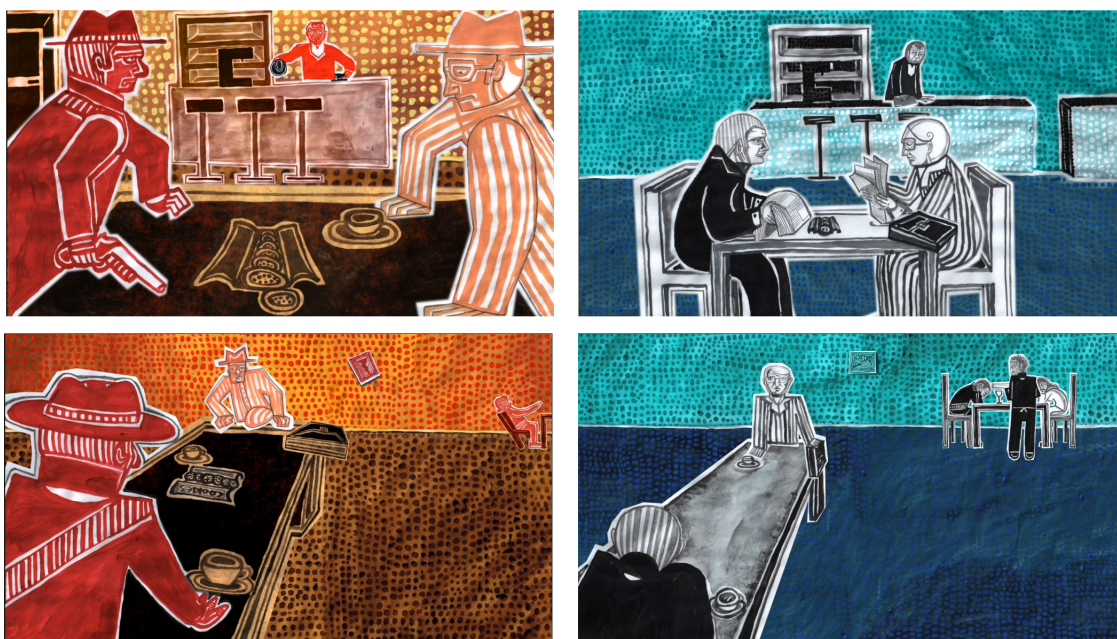
ibér	Rekvizity	1K   2K	Obraz	Dialogy
<b>Scéna 1 (třída základní školy) – OAEL</b>				
A	tabulka 9. B	C	dveře třídy	
B	cechulka	C	žáci rozrazili dveře	
D	časopis	PC	mladý pár sedí na lavici, drží se za ruce	
E		D	číska má na klíně časopis a listuje	
F		D	časopis - slavná zpěvačka	
G		PD	oblíbený dívký	Dívka: „Až budeme mít se bude jmenovat ..... Chlapec: „Ještě žiáká dřív Vřak budeme mít křak D. „No to teda nee! Bu hoříčka a rozhodně ne drží jako ty a navíc bu huudebně nadaná...“
H		PD	oblíbený dívký	CH: „Sim tě, zpěv je ou se žije sportem a tohle druhéj Ronicekej!“
I, J		PD	oblíbený chlápeč	
I, J	batoh, nějaká školní potřeba a učebnice	C	jakmile zazvoní, slezou z lavice, vydávají věci z batohů	
<b>Scéna 2 (před základní školou) – ZŠ Tábořsk</b>				
A		C	děti vyběhají ze školy, mladý pár jde ulicí	

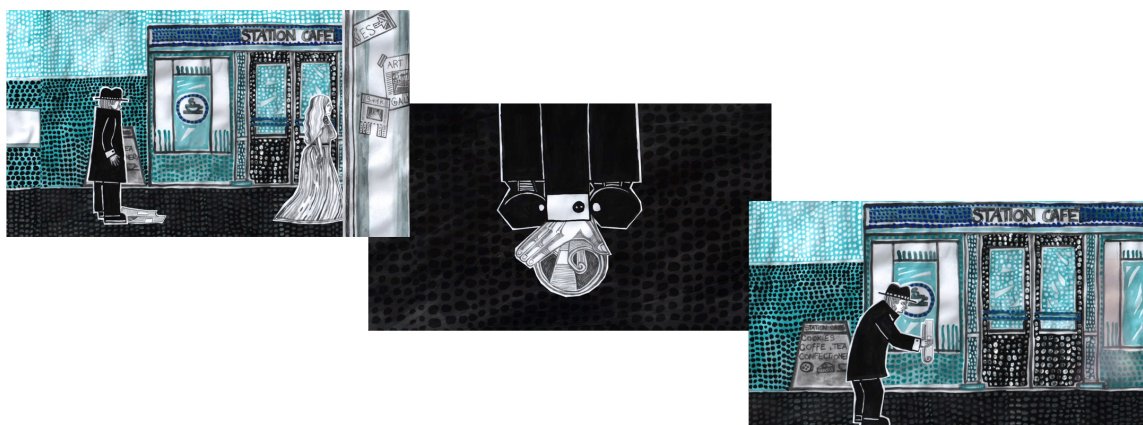
Č. z.	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG
1		úvodní titulky rozmítavačka C (VC) úvodní záběr na nádraží, rozsvítí se lampy projede auto,	
2		X C Douglas prochází nádražní halou je vidět celá	This actually did happen to a real person,
3		X AP, nádraží interiér, Douglas za dveřmi nádraží, dívá se na hodinky	and the real person is m...

Obr. 2; několik podob šablon s technickými scénáři animovaných filmů; zdrojem internetový vyhledávač google po zadání hesla „scénář“. Č. 4 je fragment první strany technického scénáře pro film *Cookies*.

Obr. 3; vývoj obrázkového scénáře, ukázka z úvodu a závěru filmu; vlevo z listopadu 2010, kresba *Brigita Linerová*; vpravo únor 2011, kresba *Antonie Urbancová*; K zásadním změnám ve vyprávění a stříhové skladbě dochází po konzultaci se střihačem.



Obr. 4; výsledek naší představy, jak odlišit a zároveň propojit dvě dějové roviny v *Cookies*; pro ukázkou jsou zvolené záběry téměř totožné velikosti a stejné perspektivy, kde jsou postavy jsou téměř na stejném místě. Ačkoliv zůstáváme v prostředí kavárny, okrově laděné záběry představují dějovou rovinu westernu, modré záběry představují realitu. Včetně toho, že veškeré dění v realitě probíhá méně neuvěřitelně a postavy nemají tolik expresivní reakce, liší se také barevná stylizace a design nábytku a oblečení postav, také podoba balíčku sušenek, kávy a novin se změnila.



Obr. 5; montáž v *Cookies*; je promyšlena již ve storyboardu. Situaci, kterou budeme v běžném životě vidět z jednoho úhlu v jedné velikosti, film popisuje ve třech záběrech a to takto: celek, obě postavy jsou z profilu; detail, postava je v anfasu; tentýž celek, postava opět z profilu, druhá zmizela.

Obr. 6; nepatrné poukázání na povahu Douglase; přijde do kavárny a zvedá klobouk na pozdrav, ačkoliv by mohl jen přijít a rovnou si sednout ke stolu.



## 2.1 Dvourozměrná počítačová animace

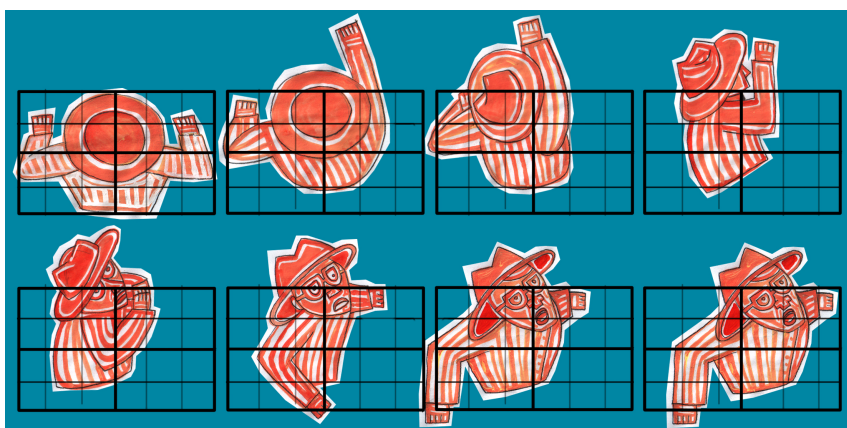
Při práci na animovaném filmu *Cookies* byl k animaci užit počítačový program *After Effects* /dále *AE*/ společnosti *Adobe*. *AE* má podobu spíše **stříhového programu**, načteme-li si v něm projekt, bude mu dominovat **časová osa**. Do ní se vkládají libovolně dlouhé animované sekvence či obrázky. Pohybem po časové ose „jezdcem“ si prohlédneme podobu našich animovaných sekvencí v té které setině vteřiny. Pro animátory není *AE* až toliko vhodný k samotnému kreslení či k **pookénkovému snímání**. Program se spíše užívá pro práci s již animovanými sekvencemi a s jejich postprodukční grafickou úpravou. Můžeme zde vrstvit nad sebe sekvence společně s pozadím a na takto vzniklé kompozice aplikovat libovolné množství námi vytvořených či již přednastavených **efektů**. Výsledný projekt dále **exportujeme** do požadovaných /nejen/ video formátů. A protože *AE* si rozumí s programem *Photoshop* téže výrobní společnosti, je příhodné si v něm obrazový materiál upravit dle potřeb ještě před prací v *AE*. My jsme se snažily ve *Photoshopu* odstranit co nejvíce problémů, které by mohly animaci v *AE* bránit.

Výtvarno pro animovaný film *Cookies* je ručně kreslené na bílý, neprůsvitný papír. S bílým papírem je takto dále **scannované** do počítače. Aby se v *AE* mohly jednotlivé vrstvy klást na sebe, ale navzájem se nepřekrývaly přebytečným bílým papírem, ve *Photoshopu* jsme ze všech obrázků odstranily většinu bílého papíru pomocí **masky**. Maskování jsme neprovedly přesně, obrázky jsou ořezané s viditelným bílým okrajem, což navozuje jistou výtvarnou stylizaci a dojem **klasické papírkové animace**. Scan byl proveden ve velkém **rozlíšení**, abychom měly možnost užití obrázků i ve **velkých detailech**. Pro snadnou manipulaci v *AE* jsme ve *Photoshopu* do každého záběru připravily požadovaně veliký obrázek či jeho fragment a nebo zde z obrázků vytvořily potřebné kompozice a **koláže** /tj. stůl seshora se všemi rekvizitami nebo několik barevně a scénicky odlišných podob původem jednoho pozadí/.



## 2.2 Kombinace kreslenky a ploškové animace

Základem vizuální a z části animační podoby filmu *Cookies* je klasická kreslená animace. V kapitole 2.2 mohli bychom si na obrazové dokumentaci ukázat, kdy se v *Cookies* klasická kreslenka stává ploškou pomocí počítače. Pro *Cookies* bylo nejprve připraveny veškeré kreslené animační fáze a v další etapě byly tyto fáze načteny jako **sekvence** do programu *AE* a umístěny do dvourozměrného **časoprostoru**. Podívejme se na záběr číslo **35** s názvem „Obal vzhůru“:



V obr. 7 jsou k nahlédnutí *kreslené fáze sekvence „John“ v záběru 35*; přičemž díky pomocným osám je zde vidět plošný pohyb Johnovo fázi vytvořený až v programu *AE*. Počet okének zobrazených ze vteřinu je u *Cookies* stanoven na **25<sup>33</sup>** a to vzhledem k lepší práci s ploškou v tomto časování. Počet nakreslených fází, jenž měla Johnova sekvence, byl jen 8. Kdybychom jeho sekvenci ponechaly bez **výdrží**, proběhla by jako animace za 8 milisekund. Vytvářely jsme proto nové sekvence, s každou fází jsme v *AE* pracovaly jako s jednotlivým statickým obrázkem, prodloužily její timing, a vytvořily vazbu s ostatními fázemi pozicí, velikostí a rotací. Každá fáze pak trvá větší počet milisekund, podle potřeby je v kompozici zopakovaná, zároveň se tato statická fáze pohybuje po ploše, rotuje, mění velikost.

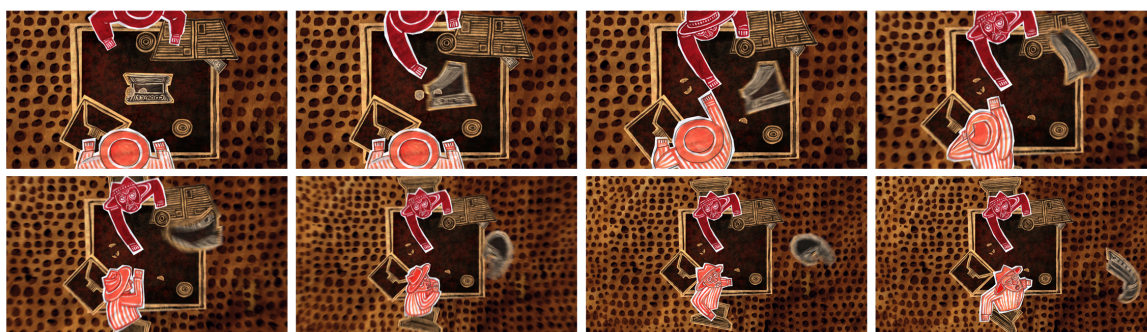
33 V běžné praxi ve filmu a televizních studiích. Pro *Borivoje Dovnikoviče* v publikaci *Škola kresleného filmu* je to o jednu vteřinu méně /24 obrázků za vteřinu/. Pozdržme se u jeho definice této základní „**míry filmové reprodukce**“:

„...bude nám sloužit jako vodítko pro vytváření pohybu. To by znamenalo, že PRO POHYB, KTERÝ TRVÁ 1 SEKUNDU, BUDE POTŘEBA NAKRESLIT 24 KRESEB /počítejme s 25, pozn. A.U./...“

...za minutu proběhne projektorem 1440 obrázků a za 10 minut 14 400 obrázků... tvůrci animace už dávno zjistili, že naše **oko** lze velmi snadno oklamat. Místo jednoho pohybu za sekundu provedeného v 24 kresbách docílíme stejného dojmu 12 kresbami /počítejme 12,5 pozn. A.U./, když každou fázi **sejmeme** dvakrát /á 2/. Oko tento **klam** nezpozoruje. Avšak ani to není nekonečný počet, neboť postavami ve filmu nehýbáme nepřetržitě, ponecháváme je na čas v klidu, tj. Dovolujeme si jednu kresbu snímat v tzv. **VÝDRŽI PO TOLIK OKÉNEK, KOLIK JE TŘEBA**...

...počet kreseb závisí na mnoha **faktorech** /na druhu animace, na počtu postav, na obsahu filmu/ a když dokážeme kreslířské práce rozdělit mezi hlavního **kreslíře** /výtvarníka/, hlavního animátora a **fázaře**- není to tak strašné!“

*Borivoj Dovnikovič*, c.d., str. 15, 16; přeložil Jiří Jaroš, vyd. FAMU, Praha, 2007



Na obr. 8 vidíme vývoj a důsledek Johnovy akce v celém záběru č. 35. John /růžový/ natahuje ruku po stole směrem k balíčku sušenek. Vlivem prudkého pohybu jeho i Douglasova /vínově červený/ se však obal sušenek rychle vznesl a odlétl oběma mužům nad hlavami. John reaguje údivem, překvapením, jeho tělo se pootočí na židli a pohled směřuje vzhůru za prázdným obalem. Plošným pohybem pro Johna je posun těla po stole a prudké odsunutí se na židli, zatímco se jí stále křečovitě drží. Včetně Johna se hýbe v záběru většina vrstev, Douglas, židle, hrnky s kávou a obal sušenek. Sekvence letu obalu má 7 fází od momentu, kdy je obal sevřený na stole až do doby, kdy zcela rozevřený letí nad stolem. Let obalu, jeho rotace a dojem stoupání vzhůru je však již záležitostí ploškové animace. Obal jsme posunuly mimo vrstvu stolu a pomocí zvětšení obalu jsme vyvolaly dojem, že vzlétl blíže ke kameře, vzhůru. Na celou sekvenci letícího obalu je aplikován efekt **rozostření**, jenž tu supluje nedostatek **mezifází** a zároveň dodává pohybu **švunk**<sup>34</sup>. Pro dynamičnost v celém záběru užily jsme zde **zoom** kamery, čehož jsme pro náš film dosahovaly pomocí *AE* jedním ze způsobů viz níže.

### 2.2.1 Kamera a efekty

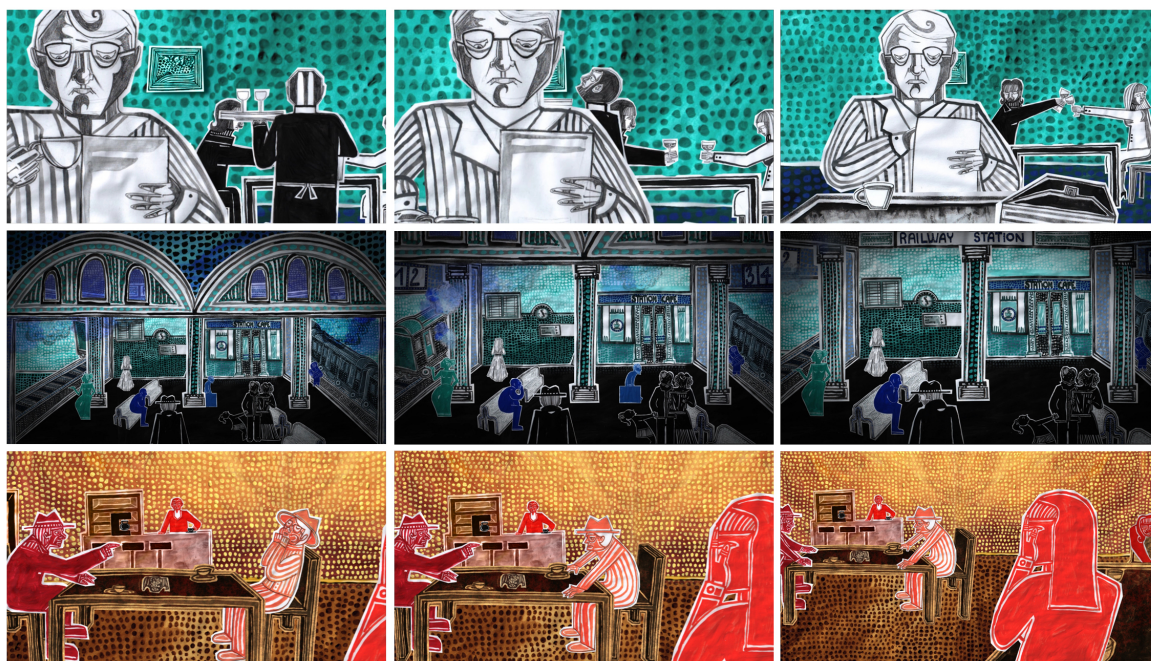
Ve filmu *Cookies* je pocit, že se pohybujeme s pomyslnou „kamerou“ v trojrozměrném prostoru, simulován. Ve skutečnosti s nástrojem „3D kamera“, jenž je v *AE* k dispozici, nepracujeme. Tato animace spočívá v pohybu vrstev a celých kompozic podle zákonů **perspektivy**, tyto se hýbou a zvětšují, zatímco „kamera“ zde zůstává statická a na jednom místě. **Přiblížení** či **oddálení** kamery je činěno pomocí posunu bočních vrstev od sebe či k sobě a zároveň jejich zvětšením/ zmenšením, což umocňuje pocit, že s „kamerou“

34 Původ v německém slovu *Schwung*- rychlý pohyb, mávnutí. Podle *Borivoje Dvorníka* je toto:

„...nejčastější efekt v kresleném filmu, zastupuje značně rychlý pohyb, kdy je **figura** nebo předmět zaznamenány neostře a rozmáznuty po **ose pohybu**... obvykle se provádí tak, že se za pohybujícího objektem rozmázne jeho barva /která se postupně vytrácí/ a to vše se zvýrazní **švunk- liniemi** v kresbě...“ c.d., str. 134, 135

vstupujeme do scény, či se od scény vzdalujeme. Při rádooby **švenkování** záběrem dodržujeme, aby se objekt, který je ke „kameře“ blíže, pohyboval rychleji, než objekt v pozadí. Vrstvy, které jsou zcela vzadu, se hýbou jen nepatrně. Myslely jsme také na to, že pohyb kompozic vůči zamýšlenému pohybu kamery je vždy opačný, to jest chceme-li vyvolat dojem, že kamerová jízda se pohybuje zleva do prava, pohyb vrstev nastavíme zprava doleva.

*Obr. č. 9 posun vrstev- jízdy do stran a do prostoru*



## ZÁVĚR

Pokusila jsem se nastínit, kolik úsilí je v praxi třeba věnovat vzniku animovaného filmu, byť o délce několika minut. Zde bych ráda podotkla, že to důležité, co by mělo být předností animačního média, je jeho schopnost vyjádřit se surreálně a tak se opravdu odlišit od reálného pojetí hraného filmu. Zobrazit animací to, co by se v reálném prostředí jistě nestalo. Je to snad pro hravost a lehkost, která by se animaci měla dovolit a měla by být vítaná. Když se film i v nepatrných náznacích vymyká realitě. Byť jen figura, která v animovaném filmu běží a při tomto cupitání se nadnáší nad zemí.

Neměli bychom i přese všechnu náročnost výroby animace zapomenout, aby se v ní trochu té hravosti a lehkosti zachovalo. Já a moje kolegyně doufáme, že u našeho bakalářského filmu se snad alespoň toto podařilo.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

*Edgar Dutka; Scénaristika animovaného filmu- Minimum z historie české animace; vyd. FAMU, Praha 2004*

*Minimum z dějin světové animace; vyd. FAMU, Praha 2004 a Praha, 2004*

*Jiří Kubiček; Úvod do estetiky animace; vyd. FAMU, Praha, 2004*

*Slovník pojmů z oblasti animovaného filmu; vyd. FAMU, Praha, 2005*

*Borivoj Dovniković; Škola kresleného filmu; překlad Jiří Jaroš; vyd. FAMU, Praha, 2007*

*Syd Field; Jak napsat dobrý scénář; vyd. Rybka publishers, Praha, 2007*

*James Monaco; Jak číst film- Svět filmů, médií a multimédií; přeložil Tomáš Liška; vyd. Albatros, Praha, 2004*

*sborník přednášek Žánr ve filmu; vyd. NFA, Praha, 2004*

*Douglas Addams; Ještě jednou a naposledy stopem po galaxii aneb Losos pochynosti, vyd. Aurora, Praha, 2003*

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- obr. 1; půdorys kavárny jako součást storyboardu pro film Cookies /str. 28/
- obr. 2; několik podob šablon s technickými scénáři animovaných filmů /str. 29/
- obr. 3; vývoj obrázkového scénáře Cookies /str. 29/
- obr. 4; westernová- žlutá a reálná- modrá dějová rovina /str. 30/
- obr. 5; montáž tří záběrů celek- detail- celek /str. 30/
- obr. 6; Douglasova řeč těla, zvedne klobouk na pozdrav /str. 31/
- obr. 7; kreslené fáze sekvence „John“ pro záběr 31 /str. 32/
- obr. 8; vývoj a důsledek Johnovy akce v záběru č. 35 /str. 33/
- obr. 9; simulace pohybu kamery pomocí posun vrstev /str. 34/