

Sytý hladovému nevěří

Dokumentace průběhu přípravy a realizace bakalářské práce a rešerše

Klára Novotná

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Klára NOVOTNÁ**
Osobní číslo: **K09357**
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše
2. Praktická část:
Sytý hladovému nevěří, kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD – výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio – dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1,067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 – 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD – pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk – rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999

Timing for animation Whitaker Herold, Halas John, Focal Press, ISBN 0240517148

Jak napsat dobrý scénář, Field Syd, ISBN 80-87067-65-7

Animovaný film Dutka Edgar, AMU, Praha 2002

Minimum z dějin světové animace, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0 160

Úvod do estetiky animace Kubíček Jiří, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8

Škola kresleného filmu Dovnikovič Borivoj, Praha Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST, 1986

Vedoucí bakalářské práce: **doc. ak. mal. Michal Zeman**

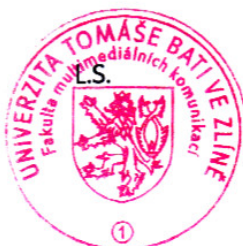
Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Ing. Eva Šviráková, Ph.D.
ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně 14. 2. 2011

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

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

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

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

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

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

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

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

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářská práce popisuje přípravu, průběh vzniku a realizaci filmu „*Sytý hladovému nevěří*“. Film je krátkou animovanou groteskou vytvořenou technologií dvourozměrné počítačové animace. Práce se věnuje inspiračním zdrojům, popisuje řešení stavby příběhu, výtvarného pojetí a vysvětluje technologii digitálního zpracování animace a postprodukce. Součástí práce je obrázkový scénář a výtvarné návrhy. Animovaný film společně s plakátem je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, kreslený film, animovaný film, 2D animace, počítačová animace, groteska, pohádka, bajka, myš

ABSTRACT

This bachelors thesis describes the process of arrangement and making of the animated movie „*Sytý hladovému nevěří*“. The film is a short cartoon created completely by 2D digital technologies using computer. The theoretical work consists of inspirational sources, describes the process of making of the storyboard, art-designing, technology of animation and postproduction. The part of bachelors thesis is also the screenplay. The movie and official poster is included on the compact disc.

Keywords: animation, cartoon, 2D animation, animated movie, computer animation, cartoon comedy, fairytale, fable, mouse

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila odbornou literaturu a jen pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

datum: 16. 5. 2011



Klára Novotná

OBSAH

ÚVOD	8
1 NÁMĚT	9
2 ŽÁNŘ	10
2.1 ZAMĚŘENÍ NA DĚTSKÉHO DIVÁKA.....	10
2.1.1 Bajka.....	11
3 SCÉNÁŘ	15
3.1 POKRAČOVÁNÍ.....	15
3.1.1 Nový myšák.....	16
3.1.2 Hudební duo (trio).....	16
4 INSPIRAČNÍ ZDROJE	17
4.1 MICKEY MOUSE.....	18
4.2 TOM A JERRY.....	19
4.3 VELKÁ SÝROVÁ LOUPEŽ.....	20
5 STYLIZACE	22
5.1 VÝTVARNÁ STYLIZACE.....	22
5.1.1 Charakterová stylizace.....	22
5.1.2 Stylizace pozadí.....	22
5.2 POUŽITÁ HUDBA.....	23
6 TECHNICKÉ PROVEDENÍ	24
6.1 TVPAINT ANIMATION PRO.....	24
6.2 ADOBE AFTER EFFECTS.....	24
6.3 ADOBE PREMIERE PRO.....	25
6.4 POSTUP PŘI PRÁCI V PROGRAMU TVPAINT ANIMATION PRO.....	25
6.5 POSTUP PŘI PRÁCI V PROGRAMU ADOBE AFTER EFFECTS.....	26
6.6 POSTUP PŘI PRÁCI V PROGRAMU ADOBE PREMIERE.....	26
ZÁVĚR	27
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	28
SEZNAM OBRÁZKŮ	29
SEZNAM PŘÍLOH	30

ÚVOD

Teoretická část bakalářské práce dokumentuje realizaci animovaného filmu „*Sytý hladovému nevěří*“. Zaznamenává celý proces od prvotních nápadů při hledání námětu, popisuje zvolený žánr a tvorbu scénáře a úskalí, které bylo nutné vyřešit při jeho vytváření. Zabývá se inspiračním zdrojem, který mne ovlivňoval při rozvíjení námětu do konkrétní podoby, při psaní scénáře a typologii aktérů. Dále se věnuje výtvarné a charakterové stylizaci a technickému provedení do konečné podoby animovaného filmu.

1 NÁMĚT

Při hledání námětu pro svou bakalářskou práci jsem zvažovala různé možnosti a varianty. Mezi nimi byla mimo jiné i filozofická úvaha o identitě člověka jako jednotlivce ve společnosti, vyjádřená v románu *Uno, Nessuno e Centomila*, který napsal italský spisovatel Luigi Pirandello. Tento námět, který jsem později zavrhl jako příliš abstraktní, mě ale přiměl zamyslet se nad tím, co od svého „správného“ námětu obecně očekávám.

Usoudila jsem, že raději vytvořím jednoduchý příběh se snadno sledovatelnou dějovou linií, než abstraktní pocitový film s hlubokou a těžko uchopitelnou myšlenkou, která se ve výsledném tvaru může ztratit a zůstane tak divákem nepochopena nebo neoceněna. K tomuto závěru mě vedlo několik skutečností. Jednak v krátkém animovaném filmu není příliš prostoru pro rozehrání složitějšího příběhu a zároveň ani moje scénářistické zkušenosti a schopnosti nejsou takové, abych se pokoušela komplikovanější scénář vměstnat do poměrně omezeného prostoru, který poskytuje krátký animovaný film.

2 ŽÁNŘ

Pokud jde o žánr, zvolila jsem na základě předchozích úvah grotesku, která je pro krátký animovaný film asi nejnepřítomnější. Také je to oblast, ve které se snadno tvoří původní scénář - obvykle stačí nápad na jednoduchý příběh, důležité je, aby obsahoval zápletku a pointu. Na něm se poté vystaví zbytek příběhu pomocí gagů. Výhodou je, že u autorského filmu, který tvoří jeden člověk, lze gagy snadno přidávat v průběhu celého tvůrčího procesu, aniž by to mohlo ohrozit celistvost a srozumitelnost příběhu. Takový nápad, který by fungoval a bylo by možné na něm postavit zajímavý příběh, ovšem nepřichází jen tak a už vůbec ne v okamžiku, kdy ho člověk potřebuje, a tudíž se jej snaží usilovně najít. Většinou je potřeba projít si dlouhým procesem pokusů a omylů, zvažování různých variant a kombinací. Aby se scénárista v takové spleti cest, kterými je možné se ubírat, neztratil, je dobré si pro začátek vytyčit nějaké ohraničení, kudy se příběh bude ubírat. Jedním z prvních takových ohraničení pro mě bylo vytvoření postavy – hlavního hrdiny mého příběhu.

Po zralé úvaze jsem se rozhodla zvolit jako hlavního hrdinu – zvíře, čtyřnožce, malého savce, hlodavce, *myš*. Toto rozhodnutí má několik opodstatnění. Jednak mám zvířata ráda a zatím jsem v žádném filmu zvířecího hrdinu nepoužila. Využila jsem této příležitosti a obsadila *myš* do hlavní role svého animovaného bakalářského filmu. Zabývám se chovem hlodavců již od dětství, mám dobře odpozorované jejich zvyky, chování a způsob jakým se pohybují. V neposlední řadě se zvířecí hrdina do mého příběhu – animované grotesky pro děti - hodí lépe než lidský hrdina. Již Ezop, který žil v 6. století před naším letopočtem, ve svých bajkách používal zvířecí postavy, kterým přiřazoval lidské vlastnosti.

2.1 Zaměření na dětského diváka

Příběh je určen primárně pro dětského diváka, tomu jsem přizpůsobila způsob humoru, vyprávění a výtvarnou stylizaci, ke které patří i zjednodušené pozadí, díky kterému se malý divák může plně soustředit na postavičku. Tvorba pro dětského diváka se obvykle vyznačuje několika specifiky - musí mít nápadité výtvarné provedení, rychlé tempo, jasné sdělení, obvykle s morálním poučením a požívá jednoduchý děj s jasnými charaktery. To souvisí s tím, že dětská mysl ještě není schopná chápat drobné nuance v nabízených

charakterech a jejich konání. Poměrně svižné tempo souvisí s tím, že děti mají velice často nestálou pozornost, pro jejíž udržení je potřeba se snažit více ne u dospělých, až postupem času se starší děti lépe a déle soustředí.¹

2.1.1 Bajka

Bajka je literární útvar, jehož základem je alegorie, kdy zvířata jednají jako lidé, respektive jsou nositeli lidských vlastností. Cílem autora je obvykle vyjádřit nějakou kritiku negativních lidských vlastností či dění, k čemuž mu jako výraznější ilustrace slouží právě použití zvířat. Velmi často pak bajka logicky pracuje se satirou a ironií.

Navzdory dnešnímu převládajícímu názoru nebyly původně bajky určeny pro dětské čtenáře², ale pro dospělé. A nepoužívala jako prostředek sdělení jen zvířata, ale i rostliny, či dokonce neživé předměty. Bajka je spolu s mýtem jedním z nejstarších žánrů slovesného umění, na rozdíl od mýtu však neodpovídá na otázky o původu světa, nicméně poskytuje popis, jak svět funguje či jak by fungovat měl - v tomto ohledu pak sdílí společný smysl například s příslovími či pořekadly, do určité míry i s pohádkami, od těch se liší v postavě hlavních hrdinů - lidí.

V obecném povědomí je synonymem pro bajky řecký spisovatel Ezop (což je jeho počestlé jméno, jeho správné řecké jméno je Aisópos), jenže bajky existovaly dlouho před vznikem či rozšířením psané literatury. Již pravěcí lidé uctívali zvířata a rostliny (animismus a totemismus) a připisovali jim specifické vlastnosti, vytvářeli z nich události a příběhy. A právě tyto příběhy nesly morální ponaučení a také z té doby pochází zvyk připisovat zvířatům ustálené povahové vlastnosti - liška bývá lstivá, vlk zákeřný a násilnický, beránek mírný, havran ješitný, mravenec pracovitý a podobně.³

¹ SKÁCELOVÁ Marcela. Vliv animovaného filmu na dětského diváka. Zlín: Univerzita Tomáš Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, 2006, 64 s. Strana 30.

² BARTOŇKOVÁ Dagmar. Svět ezopských bajek. Překlad Václav Bahník, Rudolf Kuthan a Jiří Valeš. Praha: Svoboda, 1976, 594 s. ISBN 25-136-76, strana 9.

³ BARTOŇKOVÁ Dagmar. Svět ezopských bajek. Překlad Václav Bahník, Rudolf Kuthan a Jiří Valeš. Praha: Svoboda, 1976, 594 s. ISBN 25-136-76, strana 10.

Ezop tedy není prvním autorem bajek, nicméně je považován za jejího klasika, už jen protože začal tvořit v době, kdy již bajka v antickém řecky vykrystalizovala do literárního útvaru tak, jak jej známe (6. století před n.l.).⁴ Zajímavostí je, není naprosto jisté, že Ezop je skutečná historická postava, nicméně takové spekulace se objevují například i u Williama Shakespeara, na samotnou hodnotu díla to však vliv nemá. Sám Ezop byl zřejmě thrácký (odpovídá přibližně území současného Bulharska) otrok, údajně velmi ošklivý, které však díky své chytrosti dosáhne svobody, a dokonce se stane poradcem několika vládařů městských států.

Nejstarším souborným dílem tzv. „ezopových bajek“ (v té době ještě s malým „e“) je pravděpodobně sborník sestavený filosofem a řečníkem Démétriem Falérským na rozhraní 4. a 3. století před n.l.⁵ Lze se jen dohadovat, do jaké míry odpovídá tento soubor tomu, co vlastně původně napsal či sestavil sám Ezop. Tento soubor se však nedochoval, nejstarším dochovaným je tak edice z 1.-2. století před n.l., která obsahuje 230 prozaických bajek.⁶ Toto i další vydání obvykle začínají příhodami samotného Ezopa, který reaguje na problémy tehdejšího světa, to znamená zejména krutost a nutnost se spolehnout zejména sám na sebe.

Ezopa následoval řada dalších antických autorů, mezi významné patří například Řek píšící latinsky Pheadrus (1. polovina 1. století n.l.) a Babrios, Říman, který naopak psal řecky (2. století n.l.). Tito dva veřejnosti téměř neznámí autoři přispěli k tomu, co se budoucím generacím dochovalo jako „ezopovy bajky“ a v současnosti vydávané sbírky pro děti jsou pravděpodobně mixem děl zmíněných třech autorů, kteří své poznatky a inspiraci kombinovali a dochovanými staršími materiály.

Dnešní podobu bajek, kdy už jsou určeny zejména pro dětského čtenáře, dostaly v 18. století, kdy se z nich staly krátké příběhy s jasným morálním poučením, doprovázené

⁴ BARTOŇKOVÁ Dagmar. Svět ezopských bajek. Překlad Václav Bahník, Rudolf Kuthan a Jiří Valeš. Praha: Svoboda, 1976, 594 s. ISBN 25-136-76, strana 11.

⁵ BARTOŇKOVÁ Dagmar. Svět ezopských bajek. Překlad Václav Bahník, Rudolf Kuthan a Jiří Valeš. Praha: Svoboda, 1976, 594 s. ISBN 25-136-76, strana 12.

⁶ BARTOŇKOVÁ Dagmar. Svět ezopských bajek. Překlad Václav Bahník, Rudolf Kuthan a Jiří Valeš. Praha: Svoboda, 1976, 594 s. ISBN 25-136-76, strana 13.

většinou ilustrací - zpočátku dřevorytem. V českých zemích je vydal roku 1815 nakladatel Václav Matěj Kramerius, kdy příběhy doplňovalo 159 dobových dřevorytů.⁷

Bajka se dočkala dalšího velkého rozkvětu v novověku, známými autory jsou francouzský bajkař a básník Jean de La Fontaine. Jak bylo u bajky zvykem, reagovala na aktuální situaci ve francouzské společnosti a podobně se účelu bajek drželi i novější autoři, například ruský Ivan Andrejevič Krylov. Jeho dílo proti La Fontainovu nabývá spíše jednodušší podoby a každý příběh doprovází malá poučka, příklad:

„*Statečný osel*“

Liška potkala osla. Osel vypráví, že jde od lva. Lev byl dříve zlý, i osel se bál jeho řevu, ale teď leží jako mrtvý a je s ním velmi zle. Všechna zvířata, která se ho dříve bála, se sbíhají, aby se mu pomstila a mlátí ho hlava nehlava. Liška se ptá, zda ho osel nechal na pokoji. Osel odpovídá, že je stejně odvážný jako ostatní, a také ho pořádně kopl, aby poznal, jaká jsou oslí kopyta.

Naučení: Zbabělci si netroufnou na toho, kdo je právě u moci. Jestliže se však jeho osud změní, dovolí si na něj i ti nejzbabělejší a nejhloupější.“⁸

Z autorů 20. století si drží svébytné postavení Farma zvířat anglického spisovatele George Orwella. Nejde o klasickou bajku, jak ji dnes vnímáme, dílem kvůli svému románovému rozsahu, dílem kvůli obtížnosti tématu, kterého se chopila. Nicméně jde o bravurní ukázkou zvířecí alegorie, kde každé zvíře představuje typizovaný lidský charakter, který se projevuje v prostředí komunistické sovětské diktatury.

Rozvoj filmu, a zejména toho kresleného, poskytl bajce nové, do té doby netušené možnosti rozvoje. Krátké animované filmy, u nás tak známé večerníčky, jsou přímo ideálním místem pro stručné příběhy s jasně vymezenými charaktery a s jednoduchou zápletkou. Bylo by přitom velmi obtížné najít takové, které znázorňují zvířata s jejich realistickým chováním, nakonec kdo by chtěl animovat tvora, který většinu času stráví

⁷ VSEVOLOD Sato: heslo Krylov, Ivan Andrejevič in: Slovník spisovatelů, Sovětský svaz, svazek I (A-K), Odeon, Praha 1978, 615 s.

⁸ KRAMERIUS, Václav Rodomil: Obnovený Ezop aneb Nové Ezopovy bajky. Upravil, poznámkami opatřil a doslov napsal Rudolf Havel. Praha: Odeon, 1986, 215 s. ISBN 875-35.

spaním, popřípadě ustrašeným pobíháním po lese? Vždyť mnohem zajímavější je využít zvířata jako nositele lidských vlastností, jako představitele syntézy klasické bajky a moderní animované grotesky.

3 SCÉNÁŘ

Prvotním nápadem, jakousi nosnou myšlenkou pro základ scénáře bylo postavit hlavního hrdinu – *myš domácí* před nějaký konflikt.

Rozhodla jsem se, že tímto konfliktem bude kontrast mezi životem divoké myši domácí a životem myši laboratorní, která žije v zajetí. Vytvořila jsem proto druhou postavu laboratorní myši. Děj filmu je založen na jejich setkání a konfrontaci a toho jak na sebe reagují. Přestože se zásadně odlišují ve způsobu života a mnoha dalších věcech, jsou si v mnoha věcech zároveň velmi podobné. Původně jsem se chtěla zabývat tím, jak v okamžiku jejich setkání u stěny terária vzájemně vidí na životě toho druhého výhody a nikoli nevýhody, a proto si závidí. Na tomto konfliktu by se dalo vystavět hodně gagů, ale zároveň jsem si stále nevěděla rady s výraznou pointou, kterou by příběh končil. Tato výrazná pointa mě napadla v okamžiku, kdy jsem se rozhodla celý příběh přesunout z myšího terária do terária hadího a přidala do příběhu společného nepřítele pro oba hrdiny.

Hlavním, i když zdánlivě nepodstatným problémem, kterým jsem se v této fázi vývoje příběhu zabývala, byl míra, (ne)realističnosti toho, co se ve filmu odehrává. Uvažovala jsem nad tím, jestli jednotlivé části děje, které se odkloňují od reality, budou pro diváka přijatelné, nebo ne. Například jsem dlouho váhala, jak se vyrovnat s tím, že zvířata používaná jako krmivo pro plazy ve skutečnosti v hadím teráriu již žádnou potravu nedostávají. Zároveň jsem však nechtěla vypustit ani charakter tlusté laboratorní myši, ani náhlý zvrát v ději v okamžiku, kdy se divák dozví, kde se oba hrdinové nacházejí. Musela jsem proto začít příběh již od začátku stavět na drobných prvcích, které nejsou zcela v souladu s realitou, aby divák akceptoval pravidla filmového vyprávění. Základ bodového scénáře jsem poté vytvořila poměrně rychle.

3.1 Pokračování

Animovaný film „*Sytý hladovému nevěří*“ lze považovat za pilotní díl seriálu pro děti. Obsahuje to, co je potřeba, tedy uvedení obou hlavních myších hrdinů, představují jejich charakterů i základní rysy, které je mohou dalšími díly provázet a na kterých lze stavět zápletky. Následující náměty jsou jen zlomkem z toho, co všechno by šlo vytvořit a rozhodně neomezují další vývoj. Jde o sled nezávislých epizod, které za sebou mohou být skládány více-méně nezávisle, pozor je nutné dát jen na případy, kdy by do myšího týmu přibyl třetí člen.

3.1.1 Nový myšák

V současném složení představují oba myšáci dvojici typického aktivnějšího hubeňoura a línějšího a žravějšího myšáka, potenciálně i toho méně bystrého. Doplnit je může další bytost, a nemusí to být nutně myš, například někdo bojácný, nešikovný, v určitém směru by do úvahy přicházela i myší slečna, tu bych ale spíše volila jen jako epizodní postavu.

3.1.2 Hudební duo (trio)

Myšáci najdou nějaký předmět, například prázdnou plechovku, která při zaťukání vydává zvuk. Jednoho z nich napadne, že by bylo zajímavé složit dohromady hudební duo (či trio), načež se myšáci vydávají do okolí, přinášejí na scénu různé předměty a vydávají na ně zvuky, což vede ke komickým situacím. Fantazii se v tomto ohledu meze nekladou, může jít o kusy dřívěk, brčko, chrastítka, píšťalku atd. Výjimkou je tlustý myšák, který místo aby se aktivně zapojoval do hledání nových nástrojů, tak má tendenci předměty konzumovat, což může vést například k tomu, že omylem vypije bublifuk či po neznámé tabletce zezelená.

4 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Hlavním inspiračním zdrojem mi byli moji potkani, kteří se jmenují Mao, Řepa a Černá. Tito laboratorní potkani jsou velice společenská a inteligentní zvířata, která mezi sebou neustále komunikují a jejich vztahy a vzájemná interakce mi poskytly mnoho nápadů.

Po formální stránce vychází příběh, jakožto krátká poučná povídka, kde jsou lidské vlastnosti přisouzeny zvířatům, z Ezopových bajek. Další inspirací mi byly filmy jiných autorů. Při stylizaci postav jsem porovnávala své nápady s postavami myší v animovaných filmech, abych docílila požadovaného výrazu stylizace, ale zároveň jsem se snažila zachovat originální výraz.

Nejznámější a také nejstarší myší postavou v historii animace je Mickey Mouse Walta Disneyho, která je zároveň jednou z prvních slavných animovaných charakterů. Mezi populární světové filmy s hlodavcem v hlavní roli je celovečerní titul Rattatouille (krysák Remy) studia Pixar a krátký animovaný film Myší příběh (La Queue de la Souris) animátora Benjamin Rannera.



Obrázek 1: Moji potkani Řepa, Mao a Černá

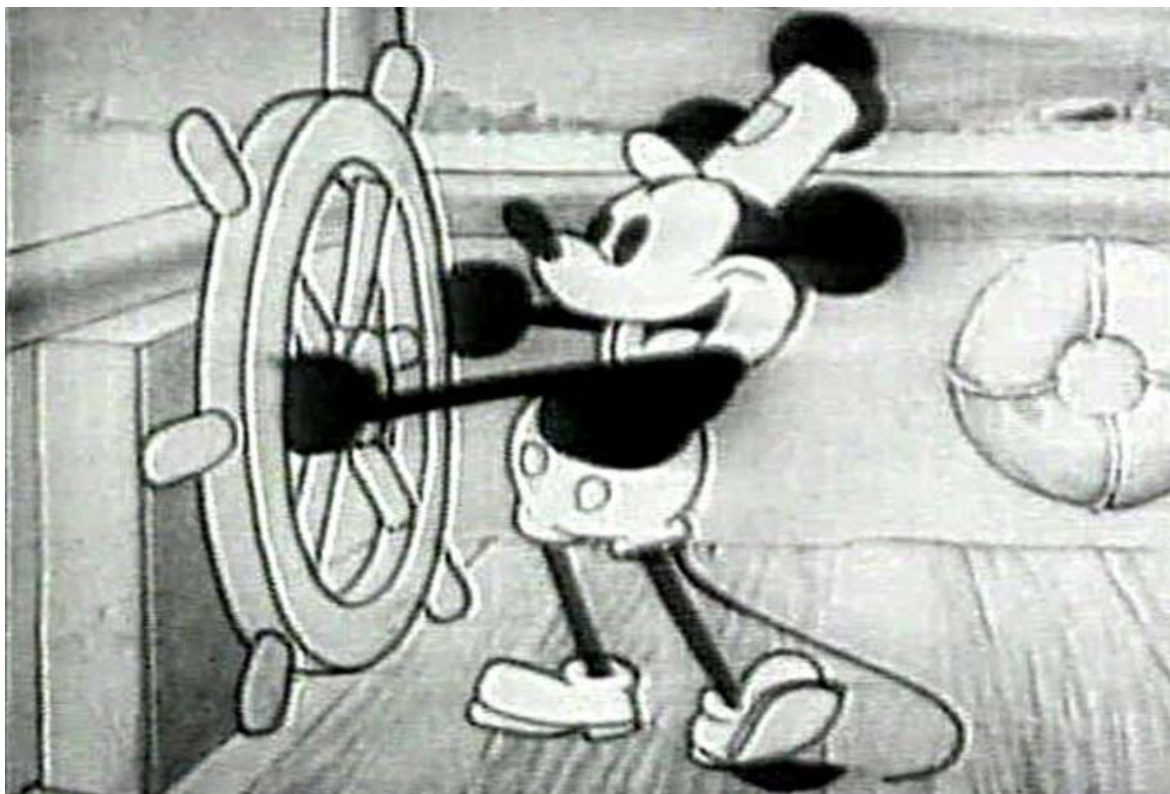
4.1 Mickey Mouse

Pokud se řekne „filmová myš“, většině lidí se vybaví postavička veselého *Mickeyho Mouse*, česky někdy řečeného – *Myšák Mickey*, z dílny světoznámého tvůrce Walta Disneye. Postava vznikla roku 1928 ve spolupráci Walta Disneye a Uba Iwerkse, což byl první animátor, který pro Walta Disneye kdy pracoval⁹. Úplně první dílo s Mickey Mousem měli možnost diváci spatřit 15. května 1928, kde myšák účinkoval spolu se svou partnerkou myškou Minnie Mouse v krátkém filmu *Plane Crazy*. Testovací promítání bylo bez zvuku a možná i to přispělo k tomu, že diváci byli velmi zklamáni, ani distributoři neprojevíli o novou postavičku zájem. Podobně dopadl i další němý film *The Gallopin' Gaucho*. Úspěch se dostavil až s titulem *Steamboat Willie*, tentokrát ozvučeným a se synchronizovaným zvukem. Na veřejnosti byl promítán 18. listopadu 1928¹⁰ jako předfilm ke gangsterce *Gang War*. Zatímco ta byla zapomenuta, Mickey Mouse nastoupil svou úspěšnou cestu světem filmového plátna, k velkému štěstí Walta Disneye, který do realizace *Steamboat Willie* vložil všechny své finanční prostředky. Walt Disney také myšákovi propůjčil jako první svůj hlas a činil tak až do roku 1947.

Myšák Mickey byl již od začátku polidštěným zvířetem, to znamená, že chodil po zadních a všeobecně se choval jako člověk. V počátcích své tvorby projevoval Mickey řadu rozporuplných lidských vlastností jako prohnanost, či dokonce zlomyslnost, však také měl představovat spíše kreslenou grotesku pro dospělé, než zábavu pro děti. I v tom je možné vysledovat podobnost s vývojem bajek. Nicméně postupně se důraz přenesl z dospělého publika na dětské a spolu s tím se tomuto publiku přizpůsobila i postava myšáka, který se stal jednoznačně kladným, takřka dětským hrdinou. Nicméně časy se mění a v roce 2009 oznámila společnost Walta Disneye, že aby obnovila slávu této postavičky, posune důraz z jeho milé a hrané stránky zpět směrem ke zlomyslnému hlodavci, výsledek se jako první projevil v počítačové hře *Epic Mickey*.

⁹ Filmová databáze IMDb, heslo Ub Iwerks (<http://www.imdb.com/name/nm0412650>)

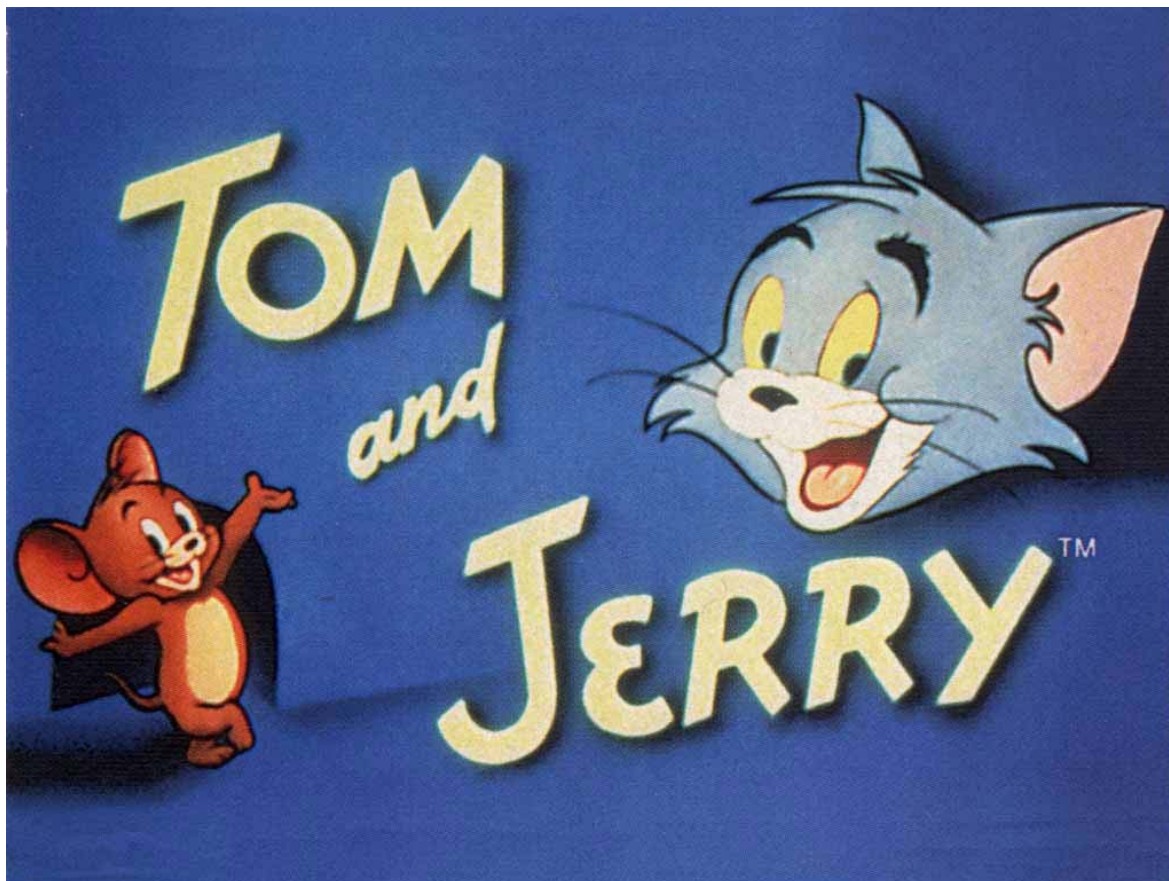
¹⁰ Databáze animovaného filmu The Big Cartoon Database, heslo Mickey Mouse (http://www.bcdb.com/cartoon_synopsis/7-Mickey_Mouse.html)



Obrázek 2: Mickey Mouse ve filmu *Steamboat Willie*

4.2 Tom a Jerry

Tom a Jerry je animovaný seriál, jehož 161 dílů bylo natočeno mezi lety 1940 a 1967. Pro filmovou společnost MGM (Metro-Goldwyn-Mayer) vytvořili obě známé postavičky tvůrci William Hanna a Joseph Barbera. Toma a Jerryho jsou typickou filmovou dvojicí protivníků, i když s ohledem na dětské obecnstvo je jejich vztah upraven i do pozice jistého nevyjádřeného přátelství. Tom je kocour, který se (snad) v každém díle snaží ulovit myšáka Jerryho, nicméně prakticky vždycky mu v tom něco zabrání. Většinou je to zásah nějaké další osoby, přítomnost nevhodného předmětu či chytrost samotného Jerryho. V dílech se kromě hlavních hrdinů objevují i epizodní postavy - šedý myšák Tuffy, kačátko, či dva buldoci – Spike a Tyke (česky někdy též Bulda a Bulínek).



Obrázek 3: Úvodní obrazovka k seriálu Tom a Jerry

4.3 Velká sýrová loupež

Hlavní postavou u nás občas neprávem opomíjeného animovaného filmu *Velká sýrová loupež* režiséra Václava Bedřicha. Jak již název napovídá, jde o dobrodružný film, kde se trojice myšáků rozhodne vyloupit obchod se sýrem. Ačkoli to zní banálně, jde o velké dobrodružství, které není určeno jen dětem, ale pobaví i dospělé diváky. Myšky inspirované gangsterskými filmy přitom neodradí ani to, že obchod je hlídán velkým, zlým a nebezpečným (alespoň z pohledu myší) kocourem. Hrdinové představují tři typizované charaktery - odvážného, pohodlného a ustrašeného a třetího sečtělého „knihomola“.

Za pozornost stojí, že *Velká sýrová loupež* vznikla v koprodukcí Československa a Spolkové republiky Německo, což bylo v roce 1982 nevídané. Bylo to zásluhou tehdejšího

ředitele Krátkého filmu Kamila Pixy, jinak velmi rozporuplné osobnosti českého animovaného filmu.¹¹



Obrázek 4: Velká sýrová loupež

¹¹ DUTKA Edgar. Animovaný film: Úvod do scenáristiky animovaného filmu, Minimum z historie české animace. Praha: Filmová fakulta Akademie múzických umění v Praze, 2002, 100 s. ISBN 80-85883-94-5, strana 53.

5 STYLIZACE

5.1 Výtvarná stylizace

Postavy a všechny ostatní prvky animované v TVPaintu mají lineární konturu, na rozdíl od pozadí, které se skládá z kontrastních světlých a tmavých ploch bez kontury – světla a stínů. Pokud jde o barevnost, využívám pouze černé, bílé a odstíny šedi. Obrysovou linku postavy jsem přizpůsobila tomu, aby se dobře animovala.

5.1.1 Charakterová stylizace

Při vytváření postav jsem se musela rozhodnout, jak moc zvířecí hrdiny polidštit. Pokud jde o hada, jeho jsem, na rozdíl od postav myši, ponechala bez lidských vlastností. Tato skutečnost má své opodstatnění. Zatímco u myších hrdinů bylo mým zájmem, aby se s nimi mohl divák nějakým způsobem ztotožnit, u hada jsem tento zájem neměla, chtěla jsem dokonce spíše docílit opaku, a proto jsem se rozhodla jej ponechat v jeho původní, pro člověka děsivé podobě.

Jak jsem již naznačila výše, myši hrdiny jsem zbavila některých zvířecích rysů – například jsem jim přidala lidská gesta a mimiku, vzhledem k tomu, že příběh je beze slov, jsou gesta a mimika hlavním nástrojem pro vyprávění příběhu. Pro diváka jsou lidská gesta a mimika srozumitelnější a také se díky nim s postavou lépe ztotožňuje. Opět z důvodu lepší srozumitelnosti a více možností vyjádření emocí, mají myši oči s bělmem. Tyto oči se více podobají lidským očím, než očím, jaké mají myši ve skutečnosti.

5.1.2 Stylizace pozadí

Při stylizaci pozadí jsem se usilovala, aby vznikl určitý kontrast mezi samotným pozadím a postavami. Příběh se odehrává v blíže neurčeném interiéru, v lidském obydlí. Chtěla jsem, aby se pozornost dětského diváka mohla plně soustředit na postavičku, proto je pozadí vždy jen velmi schematické a abstraktní. Výjimku tvoří předměty, které jsou pro vývoj děje důležité, zároveň je pro vývoj děje podstatné, aby byly rozpoznány - tyto předměty jsou zde naopak znázorněny hodně konkrétně. Jedná se například o sýr, který se změní na houbičku na nádobí, nebo o iluzi špaget, měnící se na klubko drátů.

5.2 Použitá hudba

Jako hudbu v animovaném filmu jsem použila skladbu, které se řadí do kategorie tzv. „balkánské dechovky“, což je osobitý hudební styl, který vznikl v 19. století v Srbsku. Tento hudební styl se později rozšířil v okolních zemích, zvláště pak v Makedonii a Bulharsku, v posledních letech nabývá na oblibě i mimo místo svého vzniku také díky jejímu použití v soundtracku filmů Emira Kusturici. Jde rytmičtější hudbu, která vychází z balkánských lidových tradic, kde se mísí prvky slovanské, středoevropské, středomořské i blízkovýchodní asijské.

Tento hudební žánr jsem zvolila, protože se svou veselostí a živostí dobře hodí k charakteru animovanému filmu, který kombinuje grotesku a bajku.

6 TECHNICKÉ PŘEVEDENÍ

Film je vyroben technologií 2D počítačové animace pomocí programů TVPaint Animation Pro 8.5.4, Adobe After Effects CS4 a Adobe Premiere CS3. Výtvarné návrhy jsem kreslila tužkou na papír, protože se mi při takovém způsobu práce lépe přemýšlí a napadají mě lepší nápady. Tužkou na papír je kreslen i obrázkový scénář, který jsem po naskenování naimportovala do programu TVPaint a použila jako základ pro animatic.

Samotnou animaci jsem ale z časových a prostorových důvodů vytvořila kompletně v počítači pomocí kresby tabletem v programu TVPaint. Co se týče filmového formátu – poměru stran, zvolila jsem širokoúhlý formát 16:9, který je vhodnější z hlediska kompozice záběru než formát s poměrem stran 4:3.

6.1 TVPaint Animation Pro

TVPaint je profesionální program pro tvorbu klasické rastrové animace, tento proces však zjednodušuje díky použití řady nástrojů a možnostem přidávat efekty. Na TVPaint se lze v základní podobě dívat jako na modernější verzi klasického animátorského stolu. V mé práci jsou animace vytvořené v TVPaintu základem pro většinu animovaného filmu.

6.2 Adobe After Effects

Adobe After Effects patří k nejznámějším grafickým počítačovým programům. Pochází z dílny softwarového giganta Adobe Systems a je určen primárně pro tvorbu počítačových efektů a pro postprodukci. Nabízí jak základní operace s videem jako změna barev, úprava jasu a kontrastu, tak zejména propojování scén, jejich prolínání, aplikaci nepřeborného množství grafických efektů, z nichž mnohé mohou být zprostředkovány zásuvnými moduly třetích stran.

Umožňuje úpravu a tvorbu jak rastrové grafiky, nicméně jeho silnější stránka je ve vektorové grafice. Ačkoli je After Effects tradičně vnímán jako 2D aplikace, jeho funkce lze hodnotit i jako 2.5D, protože do určité míry simuluje trojrozměrné efekty. Nicméně plně 3D není, proto se vedle klasických 2D animačních a video programů (například TV Paint Pro) kombinuje i s aplikacemi pro 3D modelování a animaci jako 3DS MAX.

Kromě úpravy videa je After Effects využíván i k práci se zvukem zařazování hudby a zvukových efektů, a k finálnímu exportování formátu, popřípadě ke změně kompresního formátu filmu (například z MPEG na AVI).

6.3 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro je známý profesionální program pro nelineární editaci videa, jeho střih, a práci se zvukem. Na rozdíl od Adobe After Effects se jedná program pro práci s rastrovým videem, nepodporuje tedy vektorovou grafiku (v její nerastrové podobě). Nabízí řadu efektů i možnost převodu mezi video formáty různých platforem – Windows i Mac OS X.

6.4 Postup při práci v programu TVPaint Animation Pro

Hlavní část animace je vytvořena v programu TVPaint Animation Pro metodou klasické animace tvořené sekvencí obrázků, jdoucích po sobě rychlostí 25 obrázků za sekundu. Reálný počet skutečně nakreslených snímků v jedné sekundě však nikdy nepřekračuje 12 a půl snímku za sekundu, každý z nakreslených snímků je v sekvenci dvakrát za sebou, protože 12 a půl snímku za sekundu je právě nejvyšší počet, který je lidské oko schopno zaznamenat a rozlišit, více rozdílných snímků v tak krátkém časovém úseku nerozliší a proto je zbytečné jich dělat více.

Při samotné animaci jsem ve velké míře vycházela z postupů popsaných v knize Animation Survival Kit, kterou napsal Richard Williams, známý především jako animátor postavičky králíka Rogera ve filmu Falešná hra s králíkem Rogerem. V knize jsou názorně a podrobně vysvětleny základní principy animace, je zde spousta užitečných rad jak postupovat při časování (timing), použití hlavních fází, mezi které se až později vkládají mezifáze.

Zvolila jsem štětec, který má v nastavení průhlednost 10 procent a jeho stopa má strukturu, která napodobuje stopy tužky na papírovém povrchu. Tento štětec jsem používala v několika různých velikostech, abych odlišila charakter obrysu těla od fousků a aby výsledný obraz působil dynamičtěji. Jednotlivé hotové záběry jsem poté exportovala z TVPaintu jako sekvence obrázků ve formátu targa (TGA).

6.5 Postup při práci v programu Adobe After Effects

Sekvenci obrázků z TVPaint Animation Pro jsem importovala do programu Adobe After Effects. Zde jsem jednotlivé sekvence spojila s pozadím a pomocí klíčů, které určují rotaci, pozici velikost a další parametry vložených objektů dodělala dodatečné animace.

6.6 Postup při práci v programu Adobe Premiere

Z Adobe After Effects vyexportované záběry jsem následně zkompletovala a sestříhala v programu Adobe Premiere, kde jsem k obrazové části také vybraný zvukový doprovod.

ZÁVĚR

Bakalářská práce vychází ze zadání a prochází kroky potřebnými pro vypracování animovaného filmu ve zvolené technologii.

Děkuji vedoucímu práce i ostatním pedagogům a spolužákům, jejichž rady, připomínky a postřehy mi velmi pomohly při práci na bakalářské práci.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] SKÁCELOVÁ Marcela. Vliv animovaného filmu na dětského diváka. Zlín: Univerzita Tomáš Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, 2006, 64 s. Strana 30.
- [2] BARTOŇKOVÁ Dagmar. Svět ezopských bajek. Překlad Václav Bahník, Rudolf Kuthan a Jiří Valeš. Praha: Svoboda, 1976, 594 s. ISBN 25-136-76.
- [3] VSEVOLOD Sato: heslo Krylov, Ivan Andrejevič in: Slovník spisovatelů, Sovětský svaz, svazek I (A-K), Odeon, Praha 1978, 615 s.
- [4] KRAMERIUS, Václav Rodomil: Obnovený Ezop aneb Nové Ezopovy bajky. Upravil, poznámkami opatřil a doslov napsal Rudolf Havel. Praha: Odeon, 1986, 215 s. ISBN 875-35.
- [5] DUTKA Edgar. Animovaný film: Úvod do scenáristiky animovaného filmu, Minimum z historie české animace. Praha: Filmová fakulta Akademie múzických umění v Praze, 2002, 100 s. ISBN 80-85883-94-5, strana 53.

Internetové odkazy


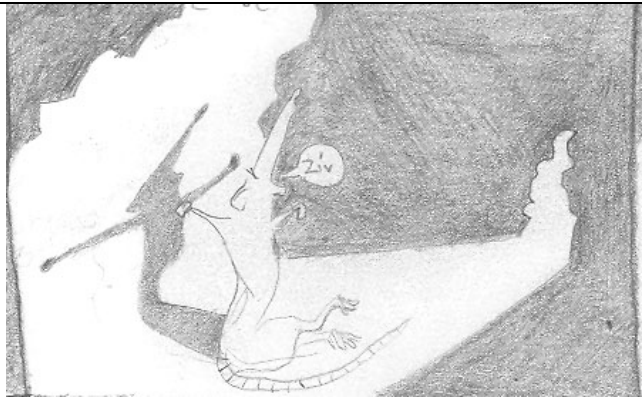
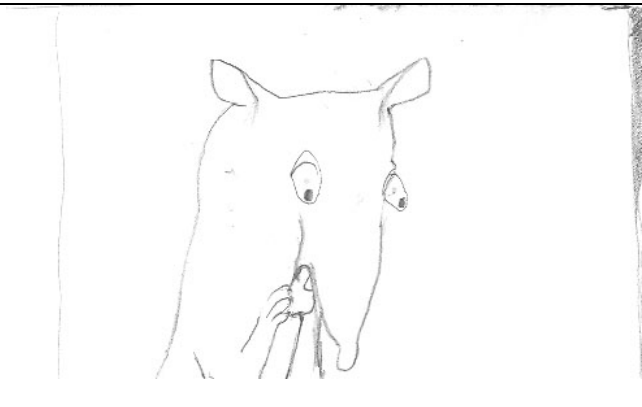
- [6] Filmová databáze IMDb, heslo Ub Iwerks - <http://www.imdb.com/name/nm0412650>
- [7] Databáze animovaného filmu The Big Cartoon Database, heslo Mickey Mouse - http://www.bcdb.com/cartoon_synopsis/7-Mickey_Mouse.html
- [8] Česko-Slovenská filmová databáze - <http://www.csfd.cz/>
- [9] Životopisy osobností - <http://zivotopis.osobnosti.cz/>

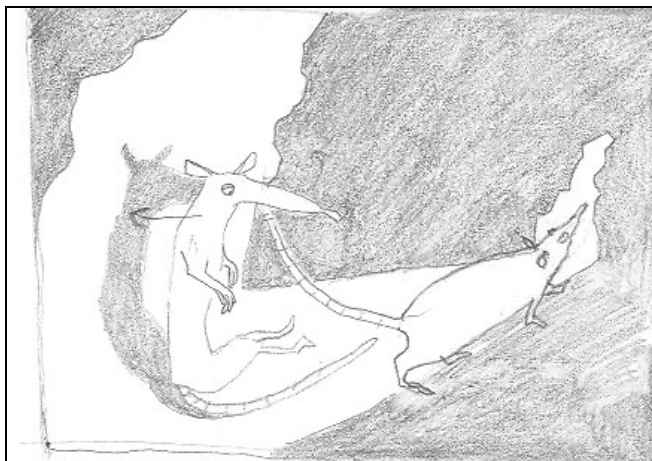
SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Moji potkani Řepa, Mao a Černá	17
Obrázek 2: Mickey Mouse ve filmu Steamboat Willie	19
Obrázek 3: Úvodní obrazovka k seriálu Tom a Jerry	20
Obrázek 4: Velká sýrová loupež	21

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

<p>Úvodní titulky</p>	<p>0</p>
	<p>1.1</p> <p>C</p> <p>akce: Myš domácí spí v myší díře, do které spadne zrnko obilí.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: oddechování, dopadání zrnka na podlahu</p>
	<p>1.2</p> <p>C</p> <p>akce: Probuď se, zívne, promne si oči, zvedne zrnko a očichá jej.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: zívnutí</p>
	<p>2</p> <p>D</p> <p>akce: Jí zrnko.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: hlodání</p>



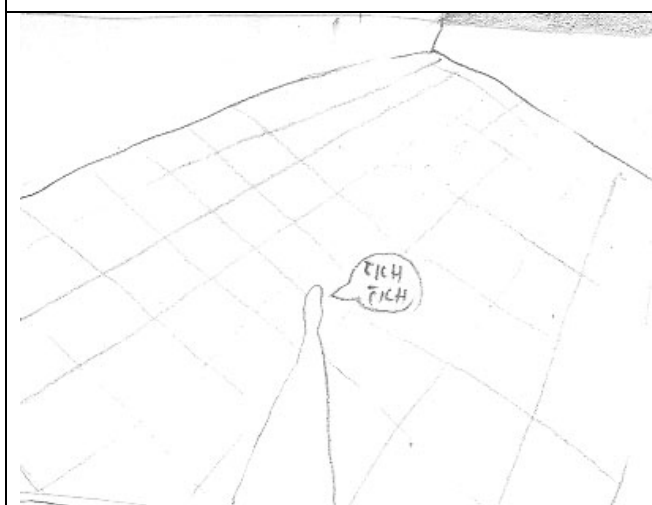
3

C

akce: Čenichá, jestli kolem nejsou další zrnka, potom vyskočí a jde ven.

pozadí: statické

ruchy: čenichání



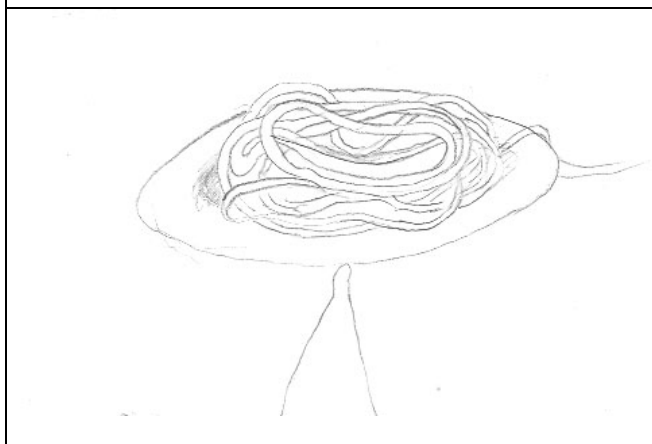
4

D

akce: Chodí a hledá jídlo.

pozadí: pohyblivé

ruchy: čenichání



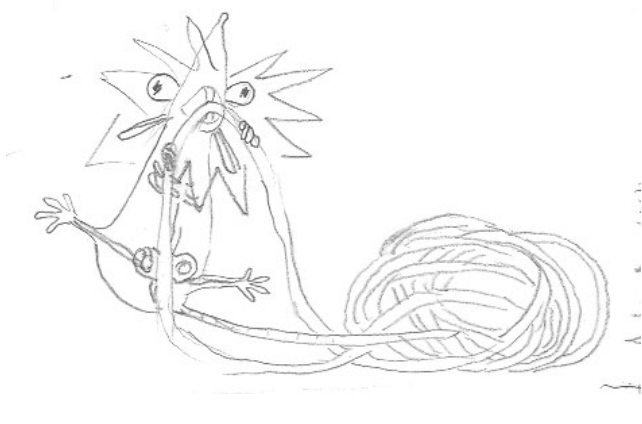
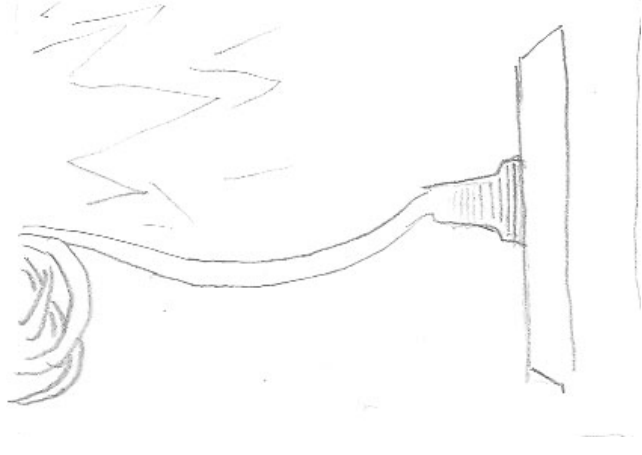
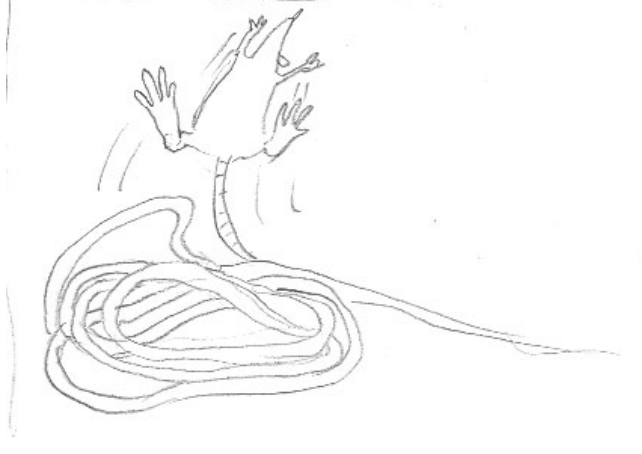
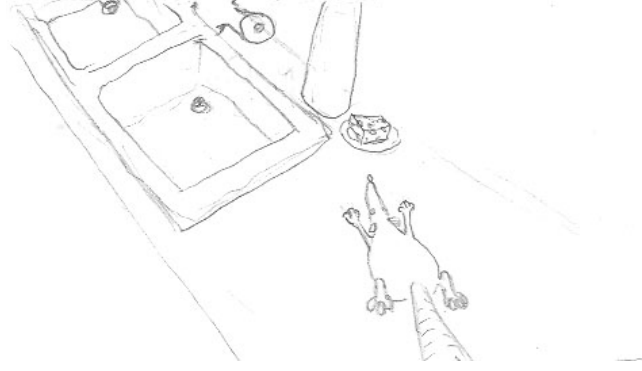
5

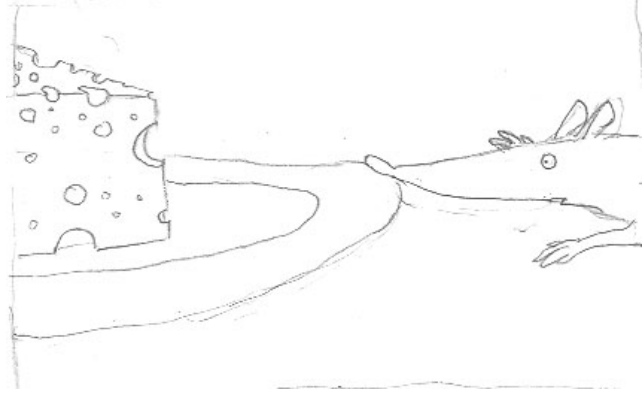
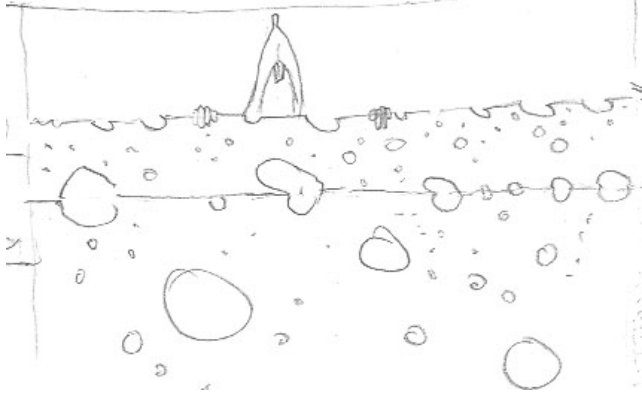
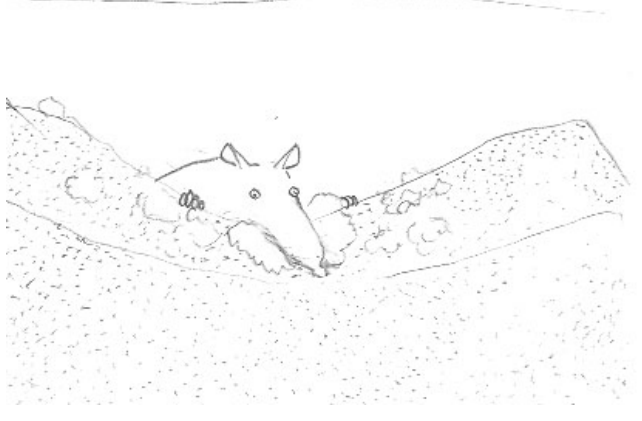

D

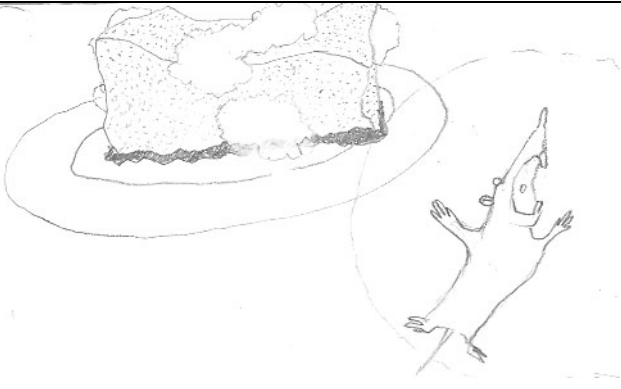
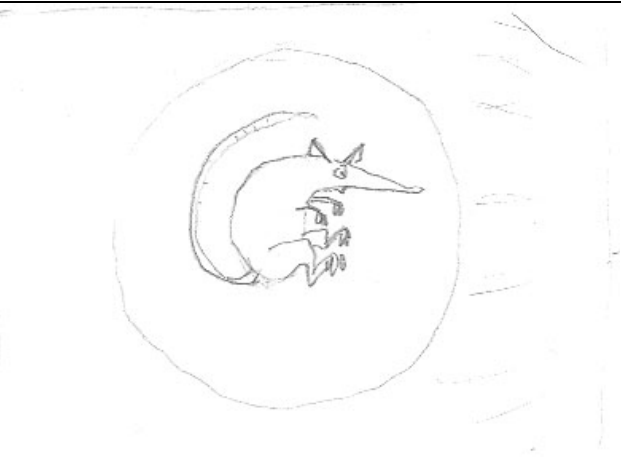
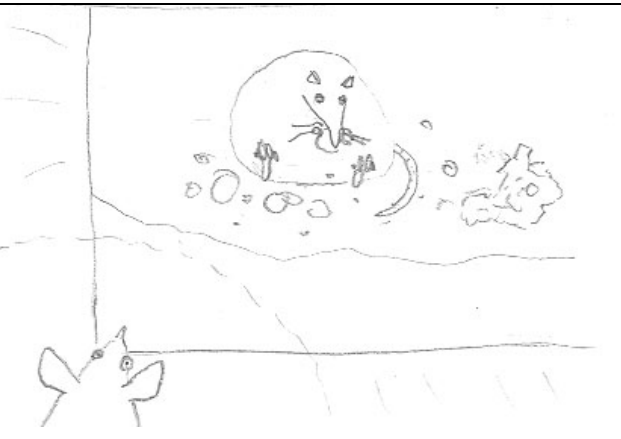
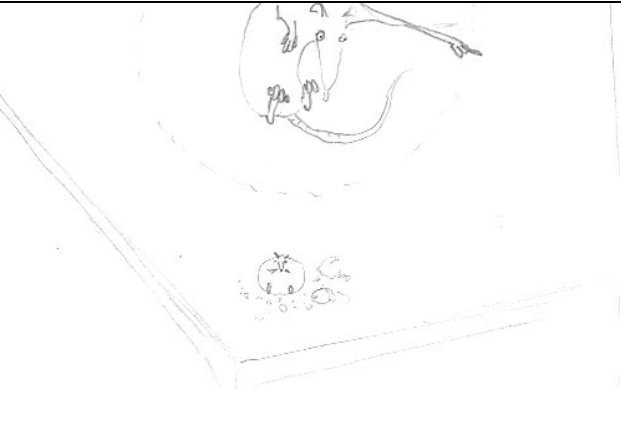
akce: Najde talíř se špagetami.


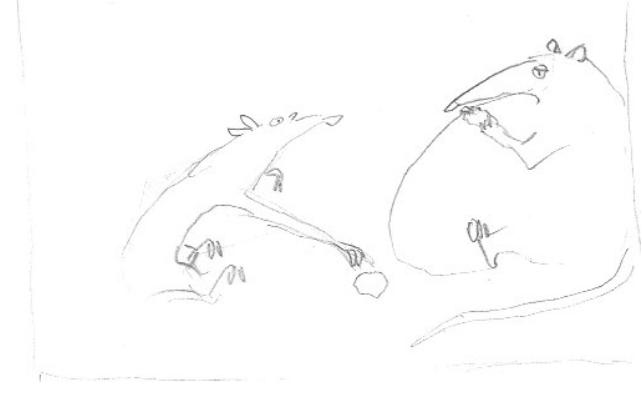
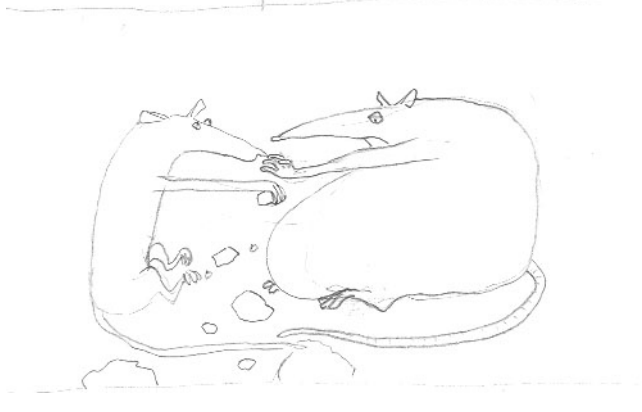
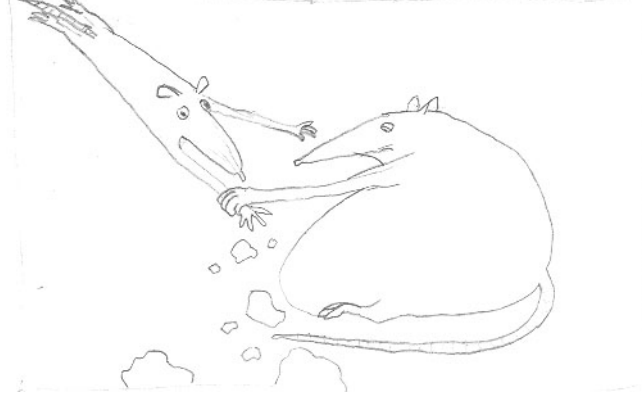
pozadí: pohyblivé


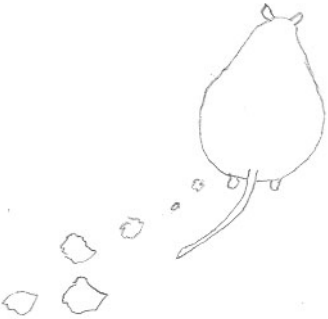


ruchy: čenichání

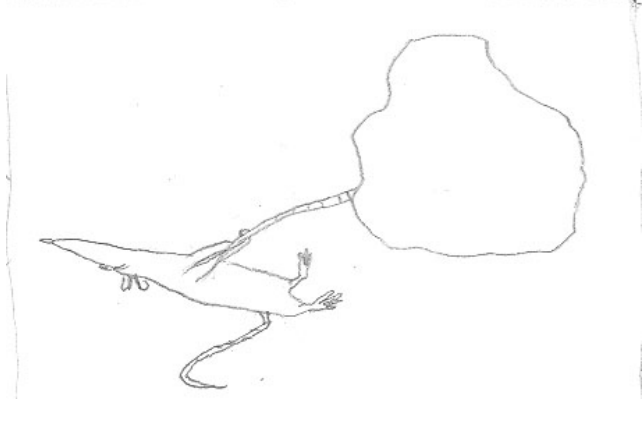
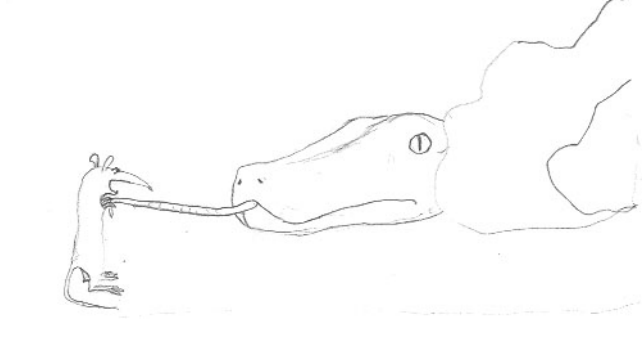
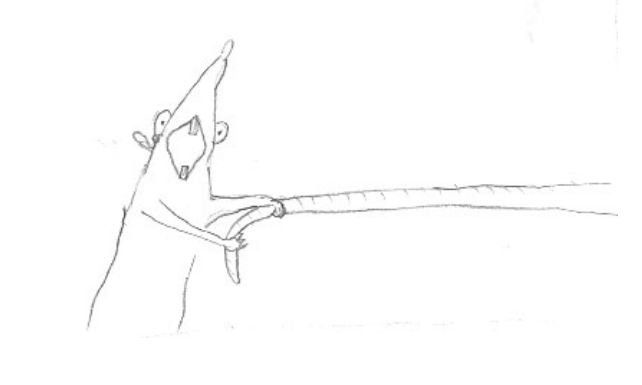
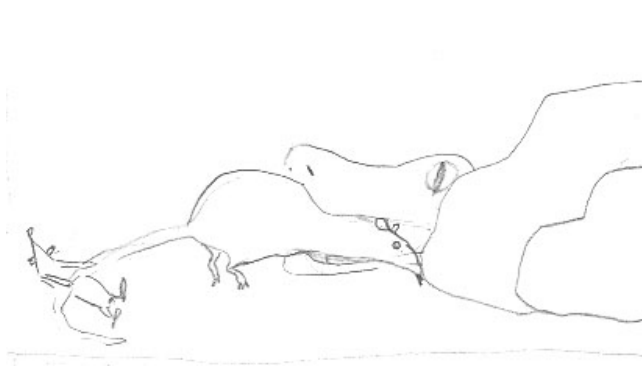
	<p>6.1</p> <p>C</p> <p>akce: Kousne do špagety a je zasažena elektrickým proudem.</p> <p>pozadí: pohyblivé</p> <p>ruchy: probíjení elektrického proudu</p>
	<p>6.2</p> <p>C</p> <p>akce: Kamera se posune tak aby byl vidět konec kabelu zastrčený v zásuvce.</p> <p>pozadí: pohyblivé</p> <p>ruchy: probíjení elektrického proudu</p>
	<p>7</p> <p>C – VC</p> <p>akce: Je odhozena elektrickým proudem.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: zvuk letící myši</p>
	<p>8</p> <p>C – VC</p> <p>akce: Dopadá na kuchyňskou linku.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: -</p>

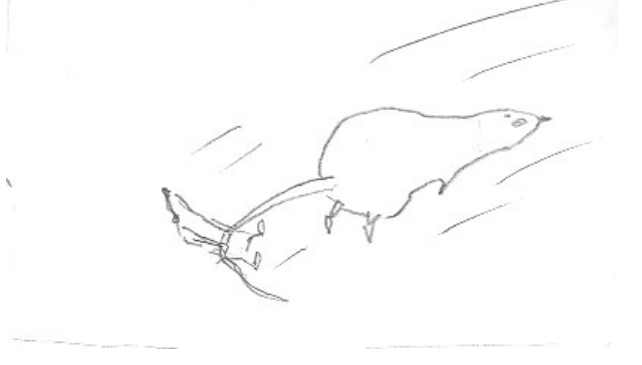
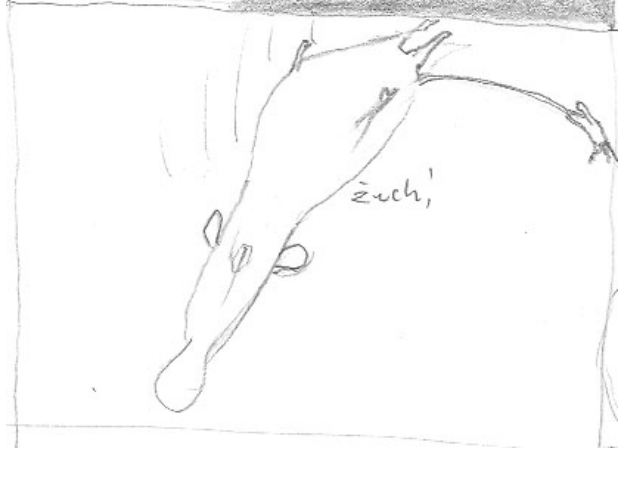
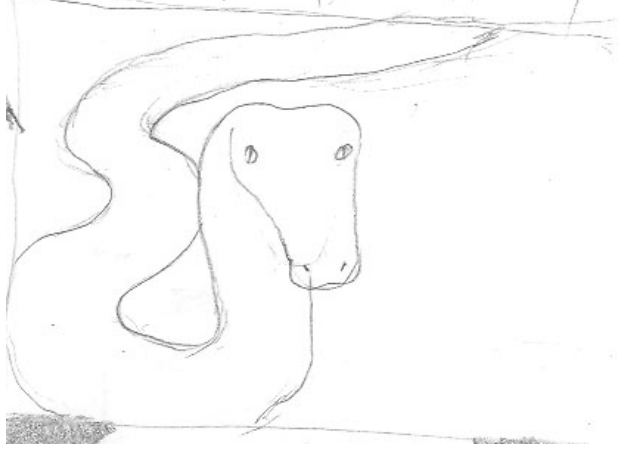

	<p>9</p> <p>C</p> <p>akce: Vidí sýr.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: nadechnutí, mlaskání</p>
	<p>10.1</p> <p>C</p> <p>akce: Kousne do sýra.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: chramstnutí</p>
	<p>10.2</p> <p>C</p> <p>akce: Sýr se promění v houbu na nádobí, myš má plnou tlamu pěny.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: -</p>
	<p>11</p> <p>C</p> <p>akce: Vyfoukne bublinu, která jí pohltí.</p> <p>pozadí: pohyblivé</p> <p>ruchy: -</p>

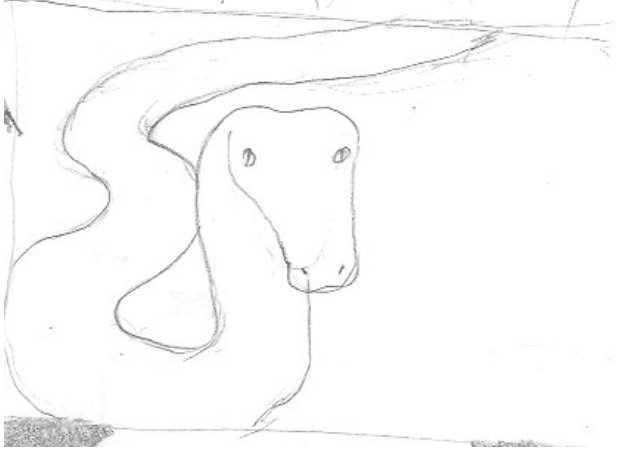

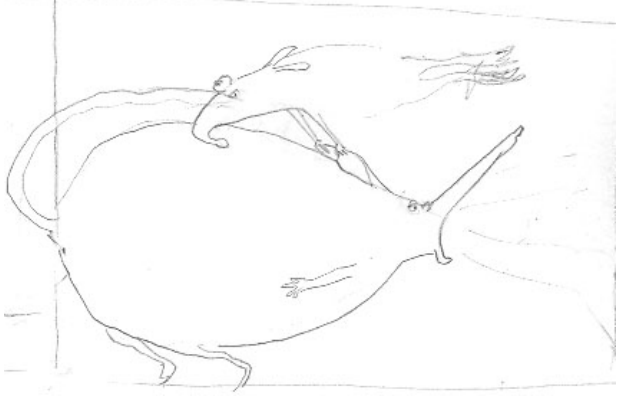

	<p>12</p> <p>C</p> <p>akce: Vznáší se vzhůru.</p> <p>pozadí: pohyblivé</p> <p>ruchy: -</p>
	<p>13</p> <p>C</p> <p>akce: Pluje vzduchem a vznáší se v bublině.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: -</p>
	<p>14</p> <p>D-VC</p> <p>akce: Vidí terárium s laboratorní myší, která něco žere.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: chroupání</p>
	<p>15</p> <p>C-VC</p> <p>akce: Když vystoupá nad terárium propíchne bublinu.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: prasknutí bubliny</p>

	<p>16.1</p> <p>C</p> <p>akce: Spadne vedle laboratorní myši, která přestane žrát.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: žuchnutí myši</p>
	<p>16.2</p> <p>C</p> <p>akce: Myš domácí se natáhne pro jeden z drobků na zemi, přitom s obavami sleduje laboratorní myš. Laboratorní myš se dívá zle.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: -</p>
	<p>16.3</p> <p>C</p> <p>akce: Myš domácí zvedne drobek ze země. Laboratorní myš jí chytne ruku, ve které drží drobek a ruku jí zmáčkne, čímž jí donutí drobek pustit.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: mručení</p>
	<p>16.4</p> <p>C</p> <p>akce: Laboratorní myš odhodí myš domácí pryč.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: svištění vzduchem</p>

	<p>16.5</p> <p>C</p> <p>akce: Laboratorní myš sesbírá ze země všechny drobký do svého převislého břicha a odnáší je pryč.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: -</p>
	<p>16.6</p> <p>C</p> <p>akce: Jak jde, drobký jí padají.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: kroky</p>
	<p>16.7</p> <p>C</p> <p>akce: Myš domácí se mezitím vrátí a drobký za laboratorní myši sbírá a žere.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: chroupání</p>
	<p>17.1</p> <p>VC</p> <p>akce: Myš domácí vidí laboratorní myš schovanou za kamenem, kouká z ní jenom ocas.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: „cha“</p>

	<p>17.2</p> <p>VC</p> <p>akce: Táhne jí ven.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: mručení</p>
	<p>17.3</p> <p>VC</p> <p>akce: Vytáhne hada.</p> <p>pozadí:statické</p> <p>ruchy: -</p>
	<p>18</p> <p>D</p> <p>akce: Vyděsí se.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: citoslovce leknutí se</p>
	<p>19</p> <p>VC</p> <p>akce: Vší silou zatáhne a vytrhne laboratorní myš z hadovy tlamy.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: mručení</p>

	<p>20</p> <p>C</p> <p>akce: Setrvačností letí obě myši na druhý konec terária.</p> <p>pozadí: pohyblivé</p> <p>ruchy: svištění vzduchu</p>
	<p>21</p> <p>C</p> <p>akce: Dopadnou na zem terária.</p> <p>pozadí: pohyblivé</p> <p>ruchy: žuchnutí</p>
	<p>22</p> <p>C</p> <p>akce: Had se blíží.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: -</p>
	<p>23</p> <p>C</p> <p>akce: Myš domácí dává umělé dýchání laboratorní myši.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: dýchání</p>

	<p>24</p> <p>C</p> <p>akce: Had se blíží.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: -</p>
	<p>25</p> <p>C</p> <p>akce: Myš domácí přestane s oživovacími pokusy a místo toho laboratorní myš nafoukne.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: dýchání</p>
	<p>26</p> <p>C</p> <p>akce: Vypuštění stlačeného vzduchu je vymrští ven z terária.</p> <p>pozadí: pohyblivé</p> <p>ruchy: svištění vzduchu</p>
	<p>27</p> <p>C</p> <p>akce: Leží spolu v myší díře, laboratorní myš vytáhne z tváře poslední drobek, rozlomí ho a půlku podá myši domácí.</p> <p>pozadí: statické</p> <p>ruchy: chroupání</p>
<p>Závěrečné titulky</p>	<p>28</p>

PŘÍLOHA P 2: VÝTVARNÉ NÁVRHY

