

ROMEO A JULIE

Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše

Hana Kotlářová



ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Hana KOTLÁŘOVÁ**
Osobní číslo: **K09353**
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:
Romeo a Julie, animovaný kombinovaný 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: viz zásady pro vypracování

Rozsah příloh: viz zásady pro vypracování

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

Seznam odborné literatury:

Výtvarníci animovaného filmu, Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Animace a doba 1955–2000, Sdružení přátel odborného filmového tisku, FILM A DOBA, Praha 2004, ISSN 0015-1068

Animovaný film, Dutka Edgar, AMU, Praha 2002

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

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

Animator's survival kit, Richard Williams, 2001

Scénáristika animovaného filmu, Edgar Dudka ,AMU, 2006

Animation Now, Anima Mundi, Julius Wiedemann, Taschen

Vedoucí bakalářské práce: **Ivo Hejcman**
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 15.2.2011.....

HANA KOTLAŘOVÁ 
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 nevýdělečně 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 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). Odpírá-li autor takového díla udělení 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 jím 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.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím odborné literatury a pramenů uvedených v seznamu literatury.

Ve Zlíně dne 28. 4. 2011



Hana Kotlářová

ABSTRAKT

Bakalářská práce mapuje průběh vzniku animovaného filmu, který satiricky a s nadsázkou komentuje lidské vztahy. Jedná se o kombinaci technik kreslené počítačové animace, stylizovaných fotografií a videa. Text se zaměřuje se na analýzu inspiračních zdrojů, hledání výtvarného řešení, tvorbu scénáře, animatiku a věnuje se řešení problémů vzniklých při výrobě filmu. Popisuje charakterové vlastnosti jednotlivých postav, střihovou a zvukovou skladbu i tvorbu hudební složky. Součástí práce je technický scénář a výtvarné návrhy.

Animovaný film je přiložen na datovém nosiči.

Klíčová slova: animace, 2D animace, kreslený film, kombinace technik, postprodukce, kresba, Romeo a Julie, Hana Kotlářová, TvPaint, Adobe Photoshop, Adobe After Effects

ABSTRACT

Bachelor's thesis deals with the process of making a short animated movie called "Romeo and Juliet". It is a combination of cartoon, stylized photography and video. This work describes searching for theme, character and background design, creating a storyboard and animatic. Text analyzes characters as well as postproduction, sound design and problems solved during the realization. The work contains technical storyboard and designs.

Animated movie is attached on DVD.

Keywords: animation, 2D animation, cartoon, combination of techniques, postproduction, drawing, Romeo and Juliet, Hana Kotlářová, TvPaint, Adobe Photoshop, Adobe After Effects

PODĚKOVÁNÍ:

Zde bych chtěla vyjádřit svůj vděk mé mamince a bráchovi za laskavý a velkorysý přístup, se kterým přijímali mé pracovní nasazení a odepřený čas, který jsem místo s nimi trávila u počítačové obrazovky. Film věnuji všem, kteří si váží lásky, především však Vítkovi, který mi byl oporou i inspirací. Děkuji hercům, kteří se na filmu dobrovolně podíleli, Davidovi Věžníkovi a Kláře Jaškové za hudební a zvukovou postprodukci, Liborovi Nemeškalovi za ochotnou pomoc při stříhové skladbě a pedagogům za cenné rady i vedení.

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A FORMOVÁNÍ NÁMĚTU	12
2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA.....	15
2.1 TĚMA	15
2.2 NÁMĚT.....	15
2.3 SYNOPSE.....	15
2.4 APROXIMATIV.....	17
3 POSTAVY.....	20
3.1 PROČ ZUBNÍ KARTÁČKY.....	20
3.1.1 Kartáček.....	21
3.1.2 Kartáčka.....	21
3.1.3 Ostatní obyvatelé koupelny.....	21
3.2 PROČ REÁLNÍ LIDÉ	22
3.2.1 Lidské charaktery	22
II PRAKTICKÁ ČÁST	24
4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ.....	25
4.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE.....	25
4.2 POSTAVY.....	27
4.3 POZADÍ – SPOJENÍ DVOU VÝTVARNÝCH POJETÍ.....	28
4.4 CELKOVÝ VZHLED	28
5 TVORBA FILMU	29
5.1 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA	29
5.2 STORYBOARD.....	29
5.3 ANIMATIK	29
5.4 ANIMAČNÍ PŘÍPRAVA	30
5.5 KAMERA.....	30
5.6 STYLIZACE V ANIMACI	31
III PROJEKTOVÁ ČÁST.....	32
6 PODNĚTY KE ZVOLENÍ TECHNOLOGICKÉHO ŘEŠENÍ	33
7 REALIZACE FILMU	34
7.1 LIDÉ.....	35
7.1.1 Průběh zpracování a stylizace videa.....	36

7.2	PŘEDMĚTY	37
7.3	POZADÍ.....	37
7.4	ANIMACE	38
7.5	POSTPRODUKCE	38
7.5.1	Obraz.....	38
7.5.2	Hudba a zvuk.....	39
7.6	SHRNUTÍ PRŮBĚHU REALIZACE FILMU	39
	ZÁVĚR.....	41
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	42
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	43
	SEZNAM PŘÍLOH	44

ÚVOD

Téma mé bakalářské práce jsem si v hlavě ujasňovala již několik měsíců předem. Je výsledkem potřeby reagovat na svět okolo nás a vyjádřením vlastního názoru.

Filmy vytvořené v předchozích semestrech byly sice animačně hravé, ale téma i pointa neměly moc velkou hloubku - a proto bylo mým úmyslem vybrat si aktuální a všem srozumitelný námět vážnějšího charakteru. Rozhodla jsem se postavit vedle sebe do jedné roviny dva přístupy k lidem okolo nás. Kvůli omezenému časovému prostoru bylo nezbytné celkovou situaci zjednodušit a zachovat pouze hlavní charakterové rysy.

V průběhu dvou absolvovaných let studia animace jsem postupně získávala představu o tom, jak pojmout animované médium jako funkční prostředek pro vyjádření mého záměru. Zjistila jsem, že je pro mě důležité se u každého filmu učit novým postupům, které podpořím již nabytými zkušenostmi. Kreslenou animaci vnímám jako nejsvobodnější techniku, která umožňuje vytvořit si vlastní svět bez hranic a bariér – a proto jsem při pomýšlení realizace z tohoto postupu vycházela. Zvolené téma mi poskytlo ideální podmínky pro kombinování zmiňované „kreslenky“ s dalším animačním postupem. Cesta k nalezení toho správného byla dlouhá a přinesla nepřeborné množství návrhů. Rozhodla jsem se pro stylizované video, které mi umožnilo nejen delší stopáž filmu, ale zároveň mě nutilo vypořádat se s novou výzvou. Díky pečlivým přípravám byl celkový výsledek nad mým očekáváním a přesně vystihoval to, co jsem od zvolených postupů očekávala.

Jako cíl jsem si stanovila vytvoření originálního, harmonického a syntetického díla, které diváky osloví svým výtvarným pojetím i tématem.

Tato práce dokumentuje přípravu, realizaci a rešerši animovaného filmu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE A FORMOVÁNÍ NÁMĚTU

Největším inspiračním zdrojem mi byl život sám. Shakespearovská témata se někdy mohou jevit jako klišé, ale přesto se neustále v různých formách objevují u současných knih i filmů – dají se tedy považovat za stále aktuální. Důležité pro mě bylo nadsazenou formou vyjádřit svůj názor na měnící se žebříček lidských hodnot a poukázat na ty, které jsou pro mě nejdůležitější. Nechtěla jsem koncipovat svůj film poučně a vnucovat divákovi můj postoj, ale naopak pozorovatele nechat, aby z něj odnesl individuální pocit.

Při hledání tématu jsem se řídila několika pravidly. Jednak jsem chtěla využít jedinečných možností animovaného média, které na rozdíl od jiných audiovizuálních forem dokáže oživit „neživé“ a ukázat skrytý svět, o jehož existenci nemají lidé ani ponětí. Dále jsem zamýšlela zkombinovat kreslenou animaci s jiným způsobem tvorby – nejlépe fotografií.

Inspiraci jsem též našla v knížce „Scénáristika animovaného filmu“ od Edgara Dudky [1]. Autor zde popisuje dva základní přístupy. Jedním řešením (hra) je vytvoření pro diváka nových pravidel, která umožní vytvoření imaginárního světa, ve kterém pozorovatel přistoupí na režisérova nová dogmata. Druhou alternativou (narativně-dramatickou) je divákovo spoluprožívání děje, který se ale opírá o realitu.

Rozhodla jsem se vytvořit hlavní postavu z obyčejné věci, jejíž duši by mohlo tušit snad jen dítě. Pokusila jsem se vybudovat vztah mezi divákem a touto postavou takovým způsobem, aby pozorovatel soucítil s jejím utrpením a bylo mu jí líto. To se pro mě stalo velkou výzvou a zábavou – ošálit diváka a vyvolat v něm psychické procesy založené na mé imaginaci.

Inspirovala jsem se u animovaných filmů *Beaus* od Bruna Bozzetta, *Toy Story* od studia Pixar, *Who Framed Roger Rabbit* od Roberta Zemeckise a Richarda Williamse, *Flatworld* od Daniae Gravesa a *The brave little toaster* od Jerryho Reese z roku 1987. Některé z nich zmiňuji v dalších kapitolách.

Snímek *Beaus* vypráví o broukovi, který vnikne do domu dvou manželů zrovna ve chvíli, kdy – evidentně neprávem – našťvaný manžel odchází se sbaleným kufrem a žena zůstane vzlykat u stolu. Brouček se do ní zamiluje a snaží se jí všemožně vyjádřit lásku, ona ho ale nevidí. Až přijde na myšlenku použít knihu kouzel a sám se promění v člověka. V okamžiku, kdy man-

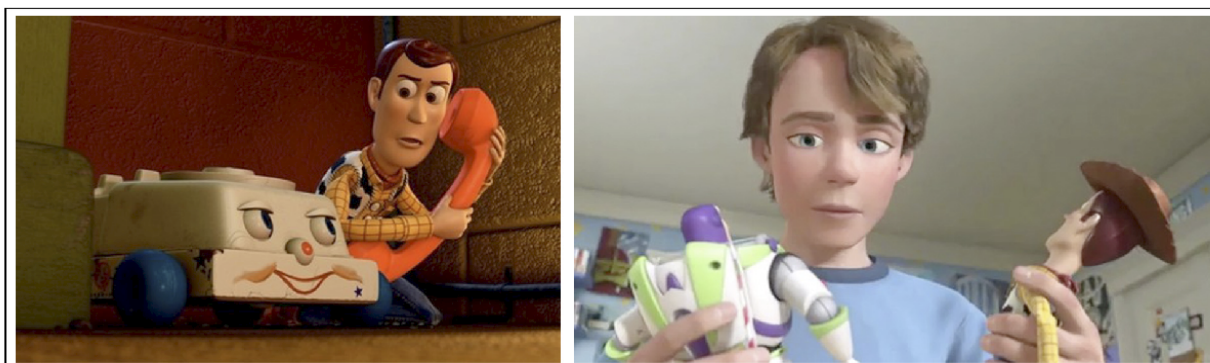
želku obejmě, se muž vrátí a ze vzteku chce svou ženu zastřelit. Ona ale pronese kouzelnou formuli a promění ho v brouka.

Autor zde používá záběry se sníženou perspektivou z pohledu hmyzu a často ukazuje jen detaily nebo části lidských postav. Stejný postup jsem použila i já. Další společnou vlastností tohoto a mého filmu je důležitost hudební složky. Bruno Bozzetto dokresluje pohyb brouka roztomilou melodií, bez které by některé záběry nudily, já pro každý předmět použila určitou sadu zvuků, které je prezentují. Lidské počínání je mnohdy též zachyceno pouze zvukem, aniž bychom postavám viděli do tváře – stejný postup jsem použila i já.



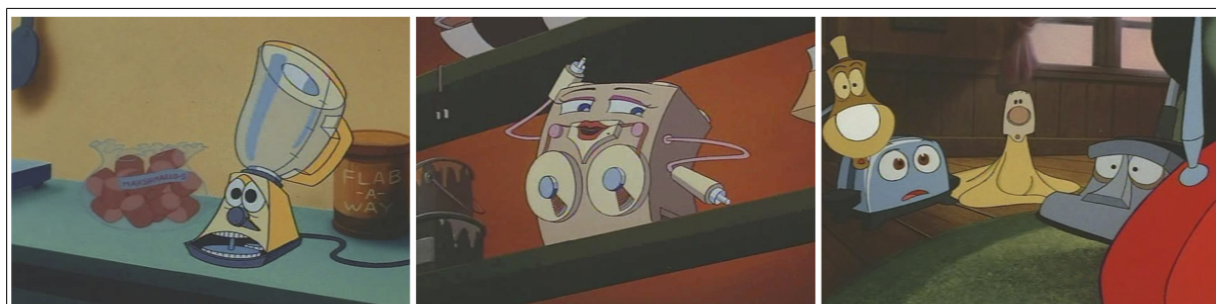
Obr. 1. Ukázky z filmu *Beaus*

Ve filmu *Toy Story* se setkáváme s předměty, které, podobně jako v mém filmu, ožívají v nepřítomnosti člověka. Autoři vypráví o prostoru, který je nám tak blízký a přesto tak vzdálený. Vytváří to jakousi tajemnou hranici dvou světů, přičemž ten lidský o tom druhém netuší. Tento prvek zachovává reálnost filmu v mezích dětinského vidění okolí. V případě, že by předměty žily i za lidské přítomnosti, by se film překulil do žánru fikce a divákovi otázky typu „Co když to tak opravdu je?“ by ztratily smysl.



Obr. 2. Ukázky z filmu Toy Story

Celovečerní animovaný snímek *The Brave Little Toaster* mě uchvátil již v dětství. Statečné hrdiny zde ztvárňují kamarádi z opuštěného bytu, kteří se vydají hledat svého majitele. Kromě klasického příběhu si film získal srdce mnoha dětí i díky úžasně zanimovanému topinkovači, stolní lampičce, vysavači nebo třeba klimatizaci. Podobně jako v *Toy Story* předměty ožívají pouze pokud je nevidí lidská osoba. V námětu jasně rozpoznáme základní lidskou potřebu blízkosti milé osoby, pro kterou jsme schopni překonávat veškeré překážky.



Obr. 3. Ukázky z filmu *The Brave little toaster*

Další inspiraci jsem hledala v knihách *Animace a doba* [3], *Minimum z dějin světové animace* [4], *Úvod do estetiky animace* [5], *Animation Now!* [6], *Animovaný film* [7] a *Timing for animation* [8].

2 LITERÁRNÍ PŘÍPRAVA

2.1 Téma

Dva kontrastní pohledy na vztah ženy a muže. Oslava svobodné, čisté lásky, která vychází ze srdečné radosti a rčení „S tebou stan a kůrku chleba“. Zároveň skryta kritika, netolerance, slepoty a pokrytectví lidí dnešní doby.

2.2 Námět

Život předmětů v koupelně je plný lásky a přátelství – bohužel ale koupelnu vlastní pár lidí, jejichž vztah občas provázejí bouřlivé hádky. A právě na ty doplatí i dva zubní kartáčky, kteří jsou díky odchodu našťavané manželky odloučení. Ten, co zůstal, je otřesen a snaží se spáchat sebevraždu, protože bez toho druhého nemůže žít. Ostatní předměty se mu v tom pokouší zabránit. Před smrtí ho zachrání návrat manželky i s kartáčkou – následuje šťastné shledání lidí i kartáčků. Avšak netrvá dlouho a žena se na manžela opět našťve – a znovu se chystá k odchodu. Kartáčky, kteří leží po dlouhém utrpení rozdrbaní a nalomení na zemi, jsou hozeni do odpadkového koše. Následně se dostanou na smetiště, kde konečně mohou svobodně žít ve štěstí a již se nemusí obávat dalšího jednání nenapravitelných manželů.

2.3 Synopse

Je brzké ráno, pomalým švenkem projíždíme potemnělou koupelnu, vidíme skupinky (spících) předmětů, které se občas pohnou, pootočí nebo zívnu. Míjíme podřimující zrcátko a natačky, manikúru a najíždíme na pohyblivé stíny pokrytou horní desku pračky. Záběr se zastaví na dvou zamilovaných kartáčcích, choulících se v kelímku. Slyšíme zvonění budíku a ihned se přeneseme k nočnímu stolku, kde budík „vyvádí“. Malátná ženská ruka ho hrubě zamáčkne. Kartáčky v koupelně se objímají, ale uslyší šramot vstávající ženy, blížící se ke koupelně, a nehybně strnou. Osoba rozsvítí a vejde dovnitř. Zničeně se protáhne před zrcadlem a nahmatá kartáč, kterým se začne česat. Mezitím někdo potichouku otevírá domovní dveře a vkrádá se dovnitř – je to manžel. Vplíží se do koupelny a bafne na svou ženu. Ta se rozčílí a žene ho ven. Slyšíme následnou hádku a stížnosti ženy, která si hystericky začíná balit tašku. Všem uťuká a bojácně přihlížejí předměty z koupelny, ve které se občas mihnou lidské stíny. Rozjetá žena vrazí do koupelny a začne rychle brát své věci a hází je do zavazadla, ani si nevšimne, že rozbila lak na nehty. Uchopí i kartáčku a odchází z koupelny. Kartá-

ček se jí snaží odvážným skokem zachytit, ale dopadne na zem ve chvíli, kdy se přibouchnou dveře. V pozadí slyšíme naříkajícího muže a nekompromisní ženu, která zabouchne dveře od domu a hlasy utichnou – odešla. Kartáček se v záchvatu beznaděje zmítá na zemi v pláči (pěně ze zubní pasty). Koupelnové dveře se opět pomalu otevrou – kartáček ztuhne – a vejde zničený muž. Všimne si předmětu na zemi, zvedne ho, uloží do kelímku a omývá se v umyvadle. Kartáček se „probudí“ a ve snaze se rozbít se i s kelímkem převáží z poličky na zem. Muž ho opět zvedne. V zrcadle vidíme jeho odraz – oplachuje si vodou obličej, vrtí hlavou a odchází z koupelny. Předměty z poličky ožijí a vystrašeně pohlédnou do umyvadla – kartáček se snaží nacpat do výlevky. Zubní pasta s dentální nití však zasáhnou a kartáčka zachrání. Jsou to ale trošku nešikovné a oba spadnou na zem. Kartáček s pevně zavřenými očima zjistí, že byl zachráněn, což ho naštvě a ze zbytku nití, použité při jeho záchraně, si uváže okolo krku smyčku. Vrhne se k zemi, ale lanko se přetrhne. Rychlým švenkem se přesuneme skrz klíčovou díрку do místnosti s domovními dveřmi, kde sedí s hlavou v dlaních smutný manžel. Dveře se pomalu pootevrou a vejde manželka, ze které evidentně všechna zloba již vyprchala. Muž ji spatří, radostně k ní přiskočí, objeme a odnese si ji v náručí ze záběru. Dále pár slyšíme jen ve zvuku. Kamera sjede k dolní hraně koupelnových dveří, v nichž se se zlomenou nožkou potácivě objeví kartáčka. Na zemi spatří štetinky – vyděšeně se rozhlíží po koupelně a najednou ustrne. Kartáček se snaží přiskřípnout do nůžek, ostatní předměty mu v tom horko těžko brání. Otevře oči a spatří svou lásku – oba na sebe chvíli přihloupě a vylekaně koukají a pak se k sobě šťastně vrhnou. Ve zvuku slyšíme, že lidský pár něžností už zanechal a schyluje se k další hádce. A žena se opět balí – vrazí do koupelny (kartáčky na zemi rychle strnou) a nepoužitelné kartáčky zlostně sebere. Žena ještě chvíli chodí po bytě, muž se jí neúspěšně snaží zastavit, a opět opustí domácnost. Těsně před odchodem ještě pohlédne na kartáčky, co drží v ruce a s pohrdáním je hodí do odpadkového koše. Muž zůstane opuštěně a se sklopenou hlavou klečet uprostřed místnosti, obraz zakryje černá. Po chvíli slyšíme zvuk motoru nákladního auta a ze tmy vykouknou oči kartáčků. Zmateně se rozhlíží po prostoru, naleznou se a políbí. V tom okamžiku jsou ale vysypání – společně s dalším harampádím – z popelářského auta na skládku. Překvapeně se rozhlíží po okolí a spokojeně s novým domovem se k sobě šťastně přitulí. Jejich pohled směřuje na město za soumraku, kde se v rozsvícených oknech míhají lidské páry. Většina se hádá, někteří se ale usmířují či objímají. Příběh končí záběrem na zničené, polámané, rozdrbané, špinavé, ale přesto šťastně se objímající kartáčky ve staré krabici uprostřed skládky.

2.4 Aproximativ

Záměrem mého bakalářského filmu je s nadsázkou komentovat a poukazovat na mezilidské vztahy, vyjádřit smutek a rozhořčení z toho, že mnoha lidem slovo láska ve své čisté podstatě již nic neříká, což já osobně považuji za jeden z velkých problémů dnešní společnosti. Vyzdvihuji zde okamžiky štěstí a radosti, které nezávisí na tom, jestli je člověk obklopen luxusem. Snažím se poukázat na rozdílnost dvou zobrazovaných světů a k tomu jsem použila odlišné výtvarné a technologické. Hlavní cílovou skupinou budou diváci ve středním věku, výtvarné zpracování ale zaujme i mladší generace.

ČASOVÝ HARMONOGRAM PRÁCE:

Září: Hledání inspiračních zdrojů v oblasti námětu, zpracování námětu, literární příprava, hrubé skici postav, kontaktování dalších členů štábu a konzultantů

Říjen: Hledání výtvarných i příběhových inspiračních zdrojů, výtvarné návrhy v počítači, storyboard

Listopad: Technický scénář, převedení storyboardu do animatiku, upravení příběhu do konečné formy

Prosinec: Animatik, pořizování fotografií koupelny, výběr technologie zpracování, oslovení herců, zvolení místa natáčení, kamerové zkoušky, hrubé rozepsání teoretické části

Leden: Snímání lidí, animační příprava, práce na teoretické části

Únor: Animační příprava, práce na teoretické části

Březen: Animace, zvuková postprodukce, práce na teoretické části, konzultace se střiháčem, předložení animační přípravy, technického scénáře a výtvarných návrhů zvukařce

Duben: Animace, zvuková postprodukce, práce na teoretické části, případné dotázky, tvorba zvukové složky

Květen: Postprodukce, příprava prezentace, tvorba plakátů a prezentačních materiálů, vazba teoretické části

Již v první fázi vzniku filmu je nutné stanovit si prostory, ve kterých se děj bude odehrávat a pořídit množství fotografických skic, vycházejících ze storyboardu. Záměrem je seznámení se s úhly pohledu a především poměrem velikostí předmětů a člověka. Tyto snímky jsou pro další práci nezbytnými podklady.

Na základě již vytvořených materiálů vznikne velice hrubý animatik, který ukazuje jednotlivé scény v čase. Lidé jsou zde prozatím rozkresleni pouze ručně, ale jejich postoj a velikost vychází z fotografií.

V následující fázi se pořídí čistší snímky koupelny, které se vloží do pozadí animatiku. Po pečlivé přípravě a rozkreslení lidí v jednotlivých záběrech je možné přistoupit k fázi snímání člověka. Kvůli zamýšlenému vyklíčování pozadí je potřeba zajistit místnost se zeleným plátnem a pomocí světel vytvořit dostatečný kontrast mezi postavou a greenscreenem. Dalším vybavením je stativ, fotografický aparát, kamera, televize, do které se bude pouštět přímý náhled, notebook s animatikiem a technický scénář. Místnost, ve které budou herci snímání do filmového formátu, je lepší rezervovat na celý den. Úprava počtu snímků za sekundu proběhne až v počítači.

U další, časově náročné fáze - zasazení lidí do animatiku, je zapotřebí upravit rychlost a velikost záběrů, hrubě vyčistit nedokonalosti a skloubit scény se současným výskytem lidí a předmětů.

Dále se přejde k animační přípravě, která slouží střihači - a následně zvukaři - jako klíčová předloha. Pevně dané délky záběrů a hrubé fázování jsou podmínkou, protože další větší úpravy již nebudou možné. V technickém scénáři se jasně stanoví představa zvukové složky, která se bude vytvářet od poloviny března.

Současně s postprodukcí se film překreslí do finální výtvarné podoby. Fáze lidí jsou jasné již z animační přípravy, u lidí se jen vyladí nedokonalosti vzniklé při klíčování. Kartáčky se zaměřují v zápětí. Následně se vykreslí pozadí, vycházející z fotografií, nakonec se naanimují stíny. V postprodukcii se dokreslí celková atmosféra a doladí ostrost kamery. U všech fází je nezbytné dodržovat časový harmonogram, čímž se předejde časovému skluzu. Nelze vyloučit nerovnoměrnou intenzitu práce, obzvláště v posledních měsících je na místě počítat s větší intenzitou.

Po technické stránce je vhodný počítač s výkonnou grafickou kartou s vlastní pamětí, dostatečná paměť RAM, dvoujádrový procesor a dostatek úložného prostoru a to nejen na harddisku počítače, ale také u externího záložního disku, kam se budou pravidelně zálohovat veškeré materiály. Pro kreslené části, prováděné v programu Tv Paint Pro, by vystačil i menší výkon počítače, nicméně práce s videem ve velkém rozlišení v programu Adobe After Effects CS3 má vysoké hardwarové požadavky. Dalším nezbytným softwarem je Adobe Photoshop CS2, kde se vytvářejí výtvarné návrhy a vykreslují se pozadí. Pro pořizování fotografií je nejvhod-

nější digitální zrcadlovka a objektiv s dobrou světelností, rozsah ohnisek stačí malý, ale měl by se pohybovat kolem 15-40 mm. Ostatní příslušenství stačí vypůjčit na dobu natáčení.

3 POSTAVY

Záměrně zde nepřirazuji ani jedné z postav jména z titulu. Chci nechat diváky, aby si sami vybrali, kterým z hrdinů toto oslovení náleží. Celkový počet vystupujících je na takto krátký film nadprůměrný, avšak ne všichni mají možnost „zahrát“ si více než několik sekund.

3.1 Proč zubní kartáčky

Hlavní postavy zde mají v kontextu s lidským soužitím i symbolický význam. Představují, mimo jiné, každodennost. Stejně, jako si denně čistíme zuby, tak se i páry ve společné domácnosti při odchodu se ze zvyku políbí, večer se baví o prožitém dni a podobně. Někdy je to rutina, někdy na sebe zapomínají, někdy si věnují extra péči.

Dalším významem je postupné opotřebenání. Podobně, jako vztah muže a ženy je v počátcích plný lesku a pozornosti, tak i kartáčky nejprve září novotou, ale po čase začnou „chátrat“ až jsou vyměněny za nové.

Individualita je další společnou vlastností. Každý člověk je jedinečný a má svůj zubní kartáček, který ale ostatním připadá obyčejný a tuctový. Říká se ale, že „Žena a zubní kartáček se nepůjčují“, což mi připadá jako nenápadné, ale výstižné rčení.

Mnoha lidem se také kartáčky jeví jako prostředky hygieny. Nejen domácnost a zuby, ale hlavně duši potřebujeme pravidelně pročišťovat. Moje postavy se na konci filmu sice vyskytnou špinaví a rozlomení na smetišti, ale jejich mysl je bez poskvrnky. Zde znovu narážím na reálný život, kde není výjimkou, že se duše lidí úhledného vzhledu ztrácejí v nepořádku a chaosu. Naopak hlavy špinavých vandráků mohou připomínat vyleštěnou kuchyni pilné hospodyňky.

V neposlední řadě musím zmínit mou snahu vyjádřit „krásu obyčejnosti“. Kartáčky by si mohli stěžovat, proč jsou „jedni z davu“ a v lidském měřítku by nepředstavovali nic jiného než uklízečky. Ale oni svou roli přijímají s radostí a optimismem. A protože nikdo není dokonalý, tak ani kartáček se nevyhne pocitu ukřivdění a místo rozumu dá přednost emocím, což ho málem stojí život. U takových případů, jako je láska, se takové počínání samozřejmě toleruje a jen vyzdvihuje podstatu příběhu.

3.1.1 Kartáček

Ve středním věku, v našem měřítku okolo třiceti let, povahovými rysy se řadí pod znamení berana – oddaně miluje, ale neubrání se emocím. V jeho chování převažují rysy teenagera, chybí mu dostatek životních zkušeností, ale má životní nadhled a srovnaný žebříček hodnot, na jejímž vrcholu je láska. Kartáčku miluje nadevše (přestože není dokonalá) a by byl ochoten udělat první, poslední, ale někdy ztratí hlavu. Imponuje mu její šarm a smyslnost, má k ní úctu a rád ji baví svými vtípky.

Snadno se pro nějakou činnost zapálí a vykonává jí pak na sto procent. Pokud ho aktivita omrzí, chybí mu vytrvalost a raději ji vzdá a hledá jinde. Ve filmu se nám představí jako nejemotivnější postava na scéně. Je ukázkou toho, jak tenká je někdy hranice mezi štěstím a neštěstím. Pokud by se mu jeho milá nevrátila – a on zůstal na živu – chvíli by trvalo, než by se z tragédie vzpamatoval. Stal by se z něj moudrý, čestný, dospělý „muž“, na první pohled vyrovnaný, ale se šrámem na duši.

3.1.2 Kartáčka

Taktéž ve středním věku, ale umírněnější, s vybraným chováním. Kartáček ji přitahuje svou bezprostředností, bouřlivostí a ztřeštěnými nápady. Ráda se situuje do upravené, cudné a obskakované krásky, ale ve skutečnosti je to silná a odolná osobnost, toužící žít život naplno. Je protikladem roztěkané povahy svého milého, dává jejich vztahu řád a stabilitu.

3.1.3 Ostatní obyvatelé koupelny

V místnosti panuje příznivá atmosféra, srovnatelná se školní třídou. Jsou tu silné osobnosti i černé ovce, dušičky citlivé i statečné. Nejzásadnější vedlejší role určitě hrají dentální nit a zubní pasta. Jsou to upřímní přátelé s čistým svědomím. Pasta je trochu strašpytel, ale při troše podpory se klidně vrhne i do rozbouřeného moře v umyvadle. Nit je zase typickým příkladem, že i v malém těle se může skrývat velký duch.

Podobně, jako školní třídy mají svoji skupinu „slečinek“, tak i v koupelně narazíme na líčidla a voňavky, jejichž jedinou denní činností je klábosení a šminkování a při náznaku strachu začnou pištět. Mimo jiné se tu dále vyskytují pohodáři – flákači, představující opalovací krém a ústní vodu, psí tuláček – špunt do výlevky, psychologicky jednodušší, ale nerozlučná dvojka tužidla a laku na vlasy, od pohledu autoritativní a nebezpečné, ale ve skutečnosti nevinné a poddajné nůžky aj.

Povahu postav jsem se snažila vyjádřit v typických situacích, nicméně – jak už bylo zmíněno výše – časové důvody a snaha neodběhnout od hlavního příběhu mi nedovolily poskytnout jim více prostoru.

3.2 Proč reální lidé

Příčin zde bylo hned několik. V první řadě mi šlo o vyjádření odlišnosti od světa předmětů, o čemž se zmiňuji v následujících kapitolách. Dalšími důvody jsou zobecnění postav a podtrhnutí jejich lidskosti. Tento postup měl také jedno obrovské pozitivum, a to úsporu času. Lidské tělo je samo o sobě na animaci náročné, a pokud bych jednotlivé fáze ručně kreslila, nemohla bych si dovolit takovou minutáž. Otevřela se mi tedy možnost více se věnovat animaci dalších postav, gradaci příběhu a zároveň vnést do filmu inovaci, která si udržuje svou výtvarnou hodnotu. Zároveň jsem si, jako vždy když tvořím animovaný film, dala za cíl naučit se něco nového a nyní to byla kombinace více technologií a využití fotografického přístroje jako prostředku pro vytvoření jednotlivých pohybových fází.

3.2.1 Lidské charaktery

Lidské prostředí je klíčové ve vytvoření zápletky. Na základě kontrapunktu dvou vztahů vzniká pro diváka dostatečně patrná rozepře, která nese poselství celého filmu.

Moje postavy představují současný pár ve středních až starších letech. Jejich domácnost se hodí spíše do Itálie – rychlé vzplanutí kladných i záporných citů a emocí jsou u nich na denním pořádku. Nejenže mají zmatek v tom, co cítí, ale zároveň jim chybí pochopení a vzájemná tolerance. Počáteční jiskra lásky už dávno potemněla a s ní se vytratila i srdečnost a vzájemný respekt. Přestože spolu ti dva již dlouhou dobu žijí, vzájemně jsou si stále cizejší. Uspěchaná doba je nutí přemýšlet nad jinými věcmi, než nad vzájemným soužitím, což má za následek pozvolný rozpad partnerství/manželství.

Nedá se určit, kdo vlastně stojí na začátku jednotlivých konfliktů, protože se jedná jen o špičku ledovce. Nevyřešené situace a „brouci“ z minulosti se kupí a stačí jen poslední kapka, aby pohár trpělivosti přetekl. Žena zde může působit, jako hysterická fúrie, která nebohého a snaživého muže odměňuje jen svou nenávisť, ale nesmíme zapomenout, že to byl on, který přišel až nad ránem a navíc se choval, jako by se nic nestalo. Třeba ho žena chtěla potěšit společnou večeří, měli koupené lístky do divadla, či snad musela odvolat návštěvu. Muž ve filmu si smutní a stěžuje nad nespravedlností, možná se dostavují i drobné výčitky, ale to je k ničemu, když se nerozhodne změnit své chování.

Místy zábavné pojetí animace je pouhým odlehčením, nikoliv však popřením ve své podstatě smutné životní situace, která se dnes týká mnoha z nás.

Prostřednictvím těchto postav chci divákům v podobném rozpoložení položit otázky typu „Jak chceme, aby ve stáří náš život vypadal?“

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

4.1 Inspirační zdroje

Předmět jako zubní kartáček sám o sobě nenabízí moc prostoru pro anatomii (jediným prvkem je páteř, chybí tu ruce a nohy), řešila jsem proto způsob, jakým mu dát výraz a jaké pomocné prvky použít. Uvažovala jsem i o přikreslených končetinách, ale nakonec jsem se rozhodla stylizovat pouze horní část kartáčku se štětinami – veškeré mé soustředění se tak přesunulo na obličej. Použila jsem velké oči, které umožňují více exprese a srozumitelnosti gesta. Jak můžeme pozorovat i u jiných filmů a seriálů – například Sponge Bob, Brave little toaster či Ice Age – velké oči jsou v tomto ohledu velkým pomocníkem.

Dále jsem pátrala po filmech, kde se vyskytují v reálném světě nehybné předměty. Pozorovala jsem koncepci a anatomii a snímky navzájem porovnávala. Za zmínku dále určitě stojí Alenka v říši divů.



Obr. 4. Příklady použití velkých očí jako emočního prvku ve filmech Ice Age, Sponge Bob



Obr. 5. Oživení předmětů ve filmech Alenka v říši divů a The Brave little toaster

Velice mi záleželo na dynamice a nadsázce animace, což bylo důvodem hledání podnětů u dětských animovaných filmů s neobvyklými hrdiny, které mi ji dříve utkvěly v paměti. Z celovečerních snímků bych jmenovala Alenku v říši divů od Walta Disneyho či The brave little toaster od Jerryho Reese, kde jsou mistrovsky rozpohybované šálky, lampičky či vysavače. Snažila jsem si uvědomit způsob, jakým předměty „ožijí“, co se stane s jejich vzhledem, kde se nachází těžiště a především jak animátor pojal anatomii a mimiku, která musí respektovat přirozený vzhled předmětu a zároveň poskytnout plnohodnotnou škálu výrazů, které postava dokáže vyjádřit.

Můj snímek a film Daniela Gravesa, Flatworld, sice ve výsledku moc podobné nejsou, ale nemohu tento film nezmínit. Velice mě zaujal svou animační technikou, kde jsou jednotlivé fáze pohybu vystřihávány do tvrdého papíru, pokresleny a zasazeny do trojrozměrného papírového prostředí. Každá fáze je nasnímána na fotografický aparát a výsledný efekt působí jako kreslená animace. Avšak díky důmyslnému osvětlení a momentům, kdy je tato forma příznána, divák jen žasne nad precizností a skvělým nápadem. V prvních momentech vzniku bakalářské práce jsem se snažila této technice přiblížit, ale díky časové a technické náročnosti jsem od ní musela upustit. Hledala jsem tedy jiné netradiční způsoby, kterými svůj film pojmout, nejlépe s využitím jak kreslené, tak fotografické metody.



Obr. 6. Jedinečná výtvarná atmosféra ve filmu Flatworld

Who Framed Roger Rabbit mě oslovil díky kombinaci dynamické kreslené animace a reálných lidí. Je pravda, že postavičky jsou zde komponovány do reálného videa, nicméně interakce obou technik je pojatá stejným způsobem. Režii hrané části prováděl Robert Zemeckis, animovanou část měl na starost autor knihy, ze které jsem též čerpala – Richard Williams [2].



Obr.7. Who Framed Roger Rabbit – ukázka spojení animace a videa

4.2 Postavy

Pro odlišení lidského a nelidského světa a vyjádření „prázdnoty“ citů jsem použila jednoduché černé siluety bez detailů, okolo kterých se objevují průhledné vrstvy kopírující či napodobující jejich pohyb. Tito „duchové“ mají své odůvodnění. Často jsou zabíráni z pohledu předmětů a ty je vidí v této podobě – nejasně a nesrozumitelně. Zobrazení je metaforou povahy postav a jejich rozpolcených duší.

Naproti tomu kartáčky i další předměty mají jasné barvy, značící až dětskou čistotu citů.

Při řešení výtvarné přípravy lidí jsem se rozhodovala mezi několika pojetími, některé byly bez použití fotografického snímání obrazu. Uvažovala jsem nad částečně ploškovou, vystříhávanou formou, u které by ale bylo nutné zkrátit celkovou délku filmu alespoň o polovinu. Rozhodla jsem se tedy využít zkušeností z předchozích prací a zpracovat předměty kreslenou metodou. Soustředila jsem se na „krásu jednoduchosti“ a dynamickou animaci v prostoru.

4.3 Pozadí – spojení dvou výtvarných pojetí

Pozadí je propojovacím prvkem jednotlivých výtvarných prostředí. Zvolila jsem kombinaci dvou forem s reálnými i kreslenými prvky. Kompozice, vzhled objektů a barevnost jsou založeny na fotografickém snímání obrazu, které se přibližuje lidským postavám. Dokreslené kontury a stíny jsou zase snáze zařaditelné do světa kartáčků. Postupu stylizace fotografií v pozadí si můžeme všimnout u mnoha dalších animovaných filmů. Sama jsem ho použila u své semestrální práce z druhého ročníku, Bourák.

Přestože používám plošné prvky – siluety, u kterých nemůžeme prostor naznačit stínováním – nechtěla jsem sklouznout ke graficky plošnému (či ploškovému) projevu, ale naopak zachovat hloubku prostoru. U kresleného pozadí je možné perspektivu přehánět, ale fotografie nám nic takového nedovolí. Zvolila jsem tedy jiný postup, ostré světlo. Kontrast mezi světlem a tmou je v mnoha obrázcích nadsazený, časté použití a zvýrazněný význam stínů může připomínat film „noir“. Tato metoda také umožňuje naddimenzovat malý prostor (v reálu by roh umyvadla neobsahoval mnoho světelných přechodů) a přesvědčit diváka, že předměty by klidně mohly mít velikost člověka.

4.4 Celkový vzhled

Stejně, jako velké množství dalších tvůrců, tak i já jsem se snažila o originalitu. Nechtěla jsem, aby můj film zapadal do typologických škatulek, ale na druhou stranu jsem se snažila udržet si svůj osobitý, styl kreslené animace. Neodepřela jsem si tedy jednoduché postavičky, kde jsem se mohla animačně „vyřádit“ a doplnila jsem je neobvyklým prvkem. Hodně jsem pracovala se stylizovanými obrazy snímanými fotografickou metodou, což dnes není tak neobvyklé, ale ve filmech se mnohem častěji setkáme s kombinacemi počítačové a klasické animace, 2D a 3D či fotografie a ploškového pohybu. Věřím, že se mi podařilo vytvořit neobvyklou podobu, která neprojde divákovým okem bez zanechání jediné stopy.

5 TVORBA FILMU

5.1 Literární příprava

Příběh se všemi dějovými liniemi a popisy postav jsem si nejdříve rozepsala v základní verzi, kterou jsem obohacovala o nové nápady, postupně přemýšlela nad časovou náročností a podle toho představu upravovala. Mnoho podnětů zatím byly jen vzájemně nepropojené vize scén a 80% jsem v konečné verzi nepoužila.

Detailně jsem si popsala povahové i fyzické vlastnosti všech postav, což mi pomohlo v určování, jak se budou ve filmu chovat a vypadat. Součástí přípravy byly i skici, které měly korespondovat s popisem.

Následně jsem si sestavila bodový scénář, kde jsem hrubě popsala všechny na sebe navazující scény.

5.2 Storyboard

Na základě bodů ve scénáři vznikl hrubý storyboard, jehož okýnka jsem si naskenovala a seskládala za sebe v počítači. Byla to pro mě důležitá vizuální a dramaturgická pomůcka, díky které jsem mohla odhalit hlavní scénáristické, dramaturgické, ale i kompoziční chyby, s jejichž opravami nebyl problém. Postupně jsem každou scénu předběžně načasovala, zatím se v nich ale neodehrával žádný pohyb. Pozvolna jsem takto přešla k další fázi vzniku bakalářského filmu. Zároveň jsem experimentovala a hledala koncové výtvarné řešení. Vzniklo velké množství variant, které jsem průběžně přepracovávala, až jsem se dobrala k finálnímu vzhledu animace.

5.3 Animatik

Přímo do načasovaného obrázkového scénáře jsem začala načrtávat postavy, pohybující se v prostoru. Zpracovala jsem je jen jako pouhé „kostry“, schematické figurky v lince, vycházející z výtvarna, což bylo pro tyto účely naprosto dostačující a časově nenáročné. Lidé zde byli nejprve hrubě nakreslení, později jsem je nahradila upravenou a vyklíčovanou sekvencí obrázků z videokamery. Mnohdy se ukázalo, že jsem čas špatně odhadla, a proto se celková délka filmu měnila.

5.4 Animační příprava

Jednotlivé scény jsem postupně profázovávala a pohyby předmětů se stávaly charakterističtějšími. Tato úroveň definitivně určila délku celého filmu a stala se předlohou pro čistokresbu. Finální podobu získaly nejprve kreslené figurky, později lidé, stíny a pozadí.

5.5 Kamera

Používám dva typy – jedna je reálná (fotografie koupelny, snímání lidí), druhá z té reálné vychází, ale není tak „přísná“. Při animaci předmětů bylo velice důležité si neustále uvědomovat úhel kamery, kterým byl brán záběr na pozadí a postavy lidí. Mohla jsem si dovolit prokreslovat jednotlivé fáze, jako kdybych používala „jiný objektiv“, nicméně pořád bylo nutné respektovat hraniční linii (obzvláště v případech výskytu postav i kartáčků), aby se obraz perspektivně nerozpadl a každá postava si nehrála svůj vlastní film před svou kamerou.

Velice užitečným prvkem pro dosažení lepší perspektivy je využití hloubky ostrosti. Lidské oko samo o sobě není schopné vidět najednou ostře popředí i pozadí. Pokud takový jev spatří na obrazovce, docílí se jen toho, že neví, na co se zaměřit, co je vlastně důležité a jak daleko se od sebe jednotlivé objekty nacházejí. Efektu ostrosti a neostrosti jsem mohla docílit několika způsoby. Nafotit a natočit obrazy ve vyžadující ostrosti, což by bylo sice autentičtější, ale problémy by nastaly ve chvíli, kdy bych zjistila, že jsem míru rozostření neodhadla správně, o odstraňování zeleného pozadí bez zrnitých kontur siluet nemluvě.

Daleko vhodnějším postupem je tedy postprodukční rozmazávání. Veškeré animace i pozadí vznikaly, jako kdyby byly hlavní objekt na scéně a až následně jsem jejich ostrost upravila několika jednoduchými filtry. Velkou výhodou byla možnost zpětné úpravy a libovolné přechody v míře rozostření.

Metodu rozmazání obrazu používám především při švenkování. Mezi dva záběry vložím několik snímků se špatně patrnými obrysy, jejichž úkolem je především barevný přechod. Podklady nemusí být nutně zabrány mezi dvěma obrazy, lidské oko by stejně nerozpoznalo věrohodnost, a proto si můžeme pomoci fotografiemi z odlišných prostor.

5.6 Stylizace v animaci

V malé míře jsou stylizovány i lidské postavy, ale jejich pohyb je omezen možnostmi našeho těla, a proto se animace podobá reálnému pohybu. Je zde využito přirozených stylizací pomocí perspektivních triků a pohybů kamery, stejně jako úprava pohybu odmazáním správných mezifází. Nadsázku podporují víceexpozice, které umocňují nejdůležitější okamžik pohybu. Opticky mohou postavu zpomalit, zdůraznit určitou část těla nebo vysvětlit nejasnosti.

Předměty a kartáčky žádná kostra neomezuje, což umožňuje pohybovat s nimi daleko dynamičtěji, živěji a s větší nadsázkou. Inspirovala jsem se tu u amerických kreslených seriálů nebo např. u Loony Toones. Emotivnost a napětí v situacích podporují simulaci širokoúhlého objektivu, kde se při mírném pohybu předmětů směrem ke kameře jejich velikost přehnaně zvětší.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

6 PODNĚTY KE ZVOLENÍ TECHNOLOGICKÉHO ŘEŠENÍ

V momentě, kdy jsem se rozhodla ve svém filmu použít reálné lidi, jsem stanula před dalším problémem – a sice zvolení techniky snímání. Pixilace pro mě byla velkým lákadlem, protože umožňuje animace reálných postav stylizovat a vytvořit zajímavou hru. Hlavními důvody, proč jsem se pro ni ale nerozhodla, byla kombinace s kreslenou animací, u které je sice pohyb také stylizovaný, ale založený na reálném, i když extrémním pohybu. Tyto nedostatky se mi potvrdily při zkouškách, které jsem v rámci přípravy provedla. Naopak animace vycházející z videí korespondovaly s rozpohybovanou kresbou dokonale a zamýšlené víceexpozice působily věrohodně. Mezi další důvody patřila nezkušenost s technikou pixilace a výtvarné řešení černých siluet, které by postavy učinilo špatně čitelnými.

U videa jsem cítila „pevnější půdu pod nohama“. Od klasického filmu jsem se ho snažila odtrhnout stylizovanými hereckými výkony a upravením počtu snímků za sekundu. realizace filmu

7 REALIZACE FILMU

V momentě, kdy jsem se rozhodla ve svém filmu použít reálné lidi, jsem stanula před dalším problémem – a sice zvolení techniky snímání. Pixilace pro mě byla velkým lákadlem, protože umožňuje animace reálných postav stylizovat a vytvořit zajímavou hru. Hlavními důvody, proč jsem se pro ni ale nerozhodla, byla kombinace s kreslenou animací, u které je sice pohyb také stylizovaný, ale založený na reálném, i když extrémním pohybu. Tyto nedostatky se mi potvrdily při zkouškách, které jsem v rámci přípravy provedla. Naopak animace vycházející z videí korespondovaly s rozpohybovanou kresbou dokonale a zamýšlené víceexpozice působily věrohodně. Mezi další důvody patřila nezkušenost s technikou pixilace a výtvarné řešení černých siluet, které by postavy učinilo špatně čitelnými.

U videa jsem cítila „pevnější půdu pod nohama“. Od klasického filmu jsem se ho snažila odtrhnout stylizovanými hereckými výkony a upravením počtu snímků za sekundu.

7.1 Lidé

Hlavní natáčení proběhlo v polovině ledna, ve studiu se zeleným pozadím. Velkou pozornost jsem věnovala nastavení světel, které musely dostatečně osvětlit pozadí a nedopadat na herce. Zároveň bylo důležité eliminovat stíny vrhané postavami i nerovnostmi plátna. Přes veškerou snahu se však následné odstraňování pozadí neobešlo bez retušování nedostatečně vyklíčovaných ploch. Natáčené scény byly točeny podle technického scénáře a každý úkon několikrát zopakován, což zaručilo dostatek materiálu pro víceexpozice. Výstupní formát bylo nekomprimované avi ve formátu 1440 x 1080, 25 snímků za sekundu. Kreslené postavičky byly animovány na 12,5 snímků za sekundu, musela jsem tedy ručně některé snímky vymazávat, aby rychlost pohybu zůstala zachována i po vsazení lidských sekvencí do kresleného základu. Tuto skutečnost jsem využila pro další stylizaci. Vytvořila jsem u jednotlivých pohybů akcenty, některé části zpomalila či zrychlila, což zvýšilo dynamiku.



Obr. 8. Fotografie z natáčení postav na zeleném pozadí

7.1.1 Průběh zpracování a stylizace videa



Obr. 9. Snímek z originálního záběru



Obr. 10. Vyklíčované pozadí a zbylý obraz obarvený na černo. Stále jsou vidět chyby v místech, kde stíny byly moc tmavé.



Obr. 11. Vyretušované nečistoty, zdvojení expozice, upravení velikosti lidí



Obr. 12. Dosazení pozadí

7.2 Předměty

Jak již bylo zmíněno výše, nehodlala jsem úplně upustit od svého osobitého stylu animace. Mám ráda jednoduché, jasné tvary, veselé barvy a pohybovou nadsázku, což jsem se zde snažila rozvíjet a zlepšovat. Přestože všechny postavy zde vycházejí z reálných předmětů, jejich materiálu, který je většinou plast, jsem změkčila pevnost a tím jim dala živější ráz. Pevné spoje v určitých situacích pruží, aniž by se zlomily a celá figurka dostává novou anatomii. Při stylizaci jsem se snažila respektovat přirozený vzhled předmětu a využívat některé prvky účelově. Například tužidlo a lak mají kníry vytvořené z designového prvku na láhvi – ženské vlasy, na ústa žiletky je použito ostří a obočí zubních kartáčků určuje tvar čistící hlavy. Nepohybují se klasickou chůzí, ale každý má svůj typický „krok“, jaký mu jeho stavba těla umožňuje.

7.3 Pozadí

Fotografické předlohy bylo potřeba nejdříve upravit. Používala jsem program Adobe Photoshop, kde jsem obrazy ořízla, upravila odstíny, jas, sytost a kontrast. Pomocí potexturovaných ploch a kreslicích nástrojů jsem vytvořila digitální vzhled. Kontury a šrafury bílou a černou tužkou daly obrazu jasnější ráz a zvýraznily detaily. V dalších vrstvách jsem vykreslovala atmosféru, stíny a odlesky.



Obr. 13. Původní fotografie pozadí



Obr. 14. Upravený a překreslený obrázek

7.4 Animace

Inspirace Disneyem je zde více než patrná, a to díky pohybové nadsázce a barevné čistotě. Důraz na kvalitu provedení jsem se snažila klást již v přípravných fázích, protože při realizaci čistokresby mám tendence držet se předlohy. Navíc vzniklé chyby se daleko rychleji opravují u schematických postaviček, vyvedených jednou barvou (v mém případě kartáček tvořil obdélník a linka) než u prokreslených figur, kde je autorovi líto kresby nekompromisně smazat. Sama jsem se přesvědčila, že čím pečlivěji jsem provedla animační přípravu, tím lépe pak finální záběr vypadal.

Jak už jsem několikrát zmiňovala, snažila jsem o důkladnou, dynamickou animaci. Té jsem dosáhla, mimo jiné, pomocí animace v perspektivě – předmět se při pohybu ke kameře přehnaně zvětší a naopak, což u delších scén s opakujícím se typem pohybu udržuje divákovu pozornost a potlačuje monotónnost. Dalším mocnitem dynamiky byla pohybová nadsázka, vycházející z reálného prostředí, ale přehánějící jednotlivé akcenty. Podobně působí i efekt deformace – při leknutí se obličej figury až dvojnásobně protáhne, oči se zvětší a dostanou oválný tvar.

V animační přípravě jsem vždy nakreslila tolik mezifází, kolik bylo nutné k bezproblémové čitelnosti – někdy stačila jedna, jindy jsem musela načrtnout všech 12,5 za sekundu.

Pro čistokresbu jsem použila barevné, tenké linie, ohraničující barevné plochy. V samostatných vrstvách jsem pak animovala oči a ústa.

Pro všechny animované části jsem používala program TV Paint a tablet Wacom. Technické údaje výstupu: rozlišení 1280 x 720 px, 25 snímků za sekundu.

7.5 Postprodukce

7.5.1 Obraz

Prováděna byla v programech Adobe After Effects a Premiere Pro a spočívala především ve střihu a barevných korekcích. Některé scény se složitější kamerou (falešné švenky a smyky, zoomy) dostaly svou finální podobu až v této fázi, kdy jsem spojila vyexportované sekvence pohyblivých obrázků s průhledností a rozhybané pozadí. Světelné a barevné odchylky, které jsem předtím ignorovala, byly odstraněny a celý film získal celistvý vzhled.

7.5.2 Hudba a zvuk

Tento film je zároveň bakalářskou prací zvukařky, a proto bylo nezbytné zvolit netradiční postup práce. V naprosté většině případů jsou zvuk a hudba na film nasazovány až po dokončení všech animací a finálním střihu. Mé schopnosti ovšem neumožňovaly odevzdat hotový film s předstihem dvou měsíců, a proto jsem zvukařce předložila pracovní verzi, která sice nebyla v koncovém výtvarné podobě, ale již prošla střihnou. Dodržení předem stanoveného časového harmonogramu bylo pro spolupráci nezbytné, protože po nasazení zvukových stop by sebemenší změny v animaci a délkách záběrů rozhodily celou zvukovou složku.

Neméně důležitou roli hrál v tomto procesu výroby i hudebník, David Věžník, skladatel původní hudby. K popisu jeho podílu na mé bakalářské práci si dovoluji použít jeho slova:

„Při práci na hudební složce k filmu "Romeo a Julie" jsem vycházel ze základních pocitů, které u mě snímek vyvolával, a těmi byly hravost a jednoduchost. Prostý příběh vykreslený pestrými barvami působí velmi hravě. Hravá tedy měla být i hudba. Za tímto účelem jsem se rozhodl využít převážně akustické nástroje. Jako základ mi posloužila akustická kytara v kombinaci s music boxem, který je sice syntetický (tedy MIDI), který však, dle mého, působí opravdově a s kytarou tvoří příjemný celek. Jen do některých pasáží filmu jsem pak přidal další elektronické klávesy, aby hudební složku ozvláštnily a odlišily. Po nezbytných konzultacích s režisérkou a především s mistryní zvuku pak docházelo k dílčím úpravám jednotlivých kompozic, které v obecné rovině vedly k ještě akustičtější a úspornější variantě, aby bylo dosaženo požadovaného vyznění snímku jako celku.“

7.6 Shrnutí průběhu realizace filmu

Je zajímavé nyní s odstupem hodnotit celoroční průběh vzniku filmu. Počáteční fáze byla plná hledání - v prvních měsících jsem pracovala bez počítače, sepisovala literární přípravu a kreslila výtvarné návrhy. Mnoho času jsem věnovala konzultování – ať už se spolužáky nebo kantory. Vytvořila jsem velké množství materiálů, které bylo nutné předělat, upravit nebo dokonce vyhodit. Po dlouhém procesu jsem se dopracovala k animační přípravě a finálním výtvarným návrhům. Několik dní jsem věnovala natáčení a zpracovávání záběrů dvou hlavních lidských postav a tím začala další fáze, tentokrát o hodně monotónnější než ta předchozí. Celé dny jsem trávila u počítače a vyšperkovala jednotlivé animační fáze do stavu, ve kterém jsem s nimi byla spokojená. Průběžně jsem záběry konzultovala s panem Hejmanem. V dubnu byl film v takové fázi, že se mohla začít řešit postprodukce. Několikrát jsem se sešla se

střihačem, který mi dal mnoho cenných rad, hudebník začal skládat první nahrávky a z filmu se vyklubalo několik finálních záběrů. V posledních měsících byla intenzita mého pracovního nasazení na maximální úrovni, práci jsem věnovala veškerý možný čas, mnohdy i na úkor spánku. Při výrobě filmu jsem se potýkala pouze s několika drobnými technickými problémy, ale vše se podařilo vyřešit a film byl úspěšně dokončen.

ZÁVĚR

Je mi velkým potěšením konstatovat, že výsledný animovaný projekt dopadl lépe, než jsem si při tvorbě scénáře představovala, což považuji za obrovský osobní úspěch. U většiny předchozích prací film nikdy nepřekonal má očekávání, což bylo – mimo jiné – i důsledkem toho, že jsem musela některé fáze uspěchat a nemohla výrobě věnovat tolik času a prostoru, kolik by vyžadovala. Tento projekt byl celoroční usilovnou prací a přinesl mnoho nových zkušeností i poznatků. V první řadě jsem se přesvědčila o správně zvoleném tématu a uvědomila si, že láska je opravdu základní lidská potřeba a ti šťastní, co ji poznali, by neměli usínat na vavřínech.

Práce s herci, střihová skladba, výroba zvuku a spolupráce s ostatními profesemi mi přinesla mnoho cenných „režisérských“ zkušeností, naučila jsem se lépe komunikovat s lidmi a nést odpovědnost za učiněná rozhodnutí. Zvolené technologické postupy mě posunuly zase o krok dál v mých animačních schopnostech a utvrdily v přesvědčení, že pokud se odbude příprava, stojí velké úsilí vzniklé chyby napravit. Naučila jsem hledat nejlepší možnou formu, která zároveň slouží svému účelu.

Především jsem si však po dokončení posledního záběru uvědomila, že více než tisíc pracovních hodin, strávených nad sedmiminutovým dílkem, mělo svůj smysl a pevně věřím, že odezdáním bakalářské práce film neupadne v zapomnění a já budu mít možnost věnovat se tomuto oboru i nadále. S odstupem času jistě na filmu uvidím ještě více nedokonalostí a chyb, ale nyní ho mohu hrdě prohlásit za práci hodnou zakončení mého tříletého studia.

Na závěr musím podotknout, že spolupráce s hudebníkem Davidem Věžníkem a zvukařkou Klárou Jaškovou měla pro film obrovský přínos a oba mají velký podíl na celkovém výsledku - tímto bych jim ráda poděkovala.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] EDGAR DUDKA, *Scénaristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace*, AMU, Praha 2006, ISBN 80-7331-069-4
- [2] RICHARD WILLIAMS, *The Animator's Survival Kit*, Faber & Faber, 2009, ISBN 0-5712-0228-4
- [3] SDRUŽENÍ PŘÁTEL ODBORNÉHO FILMOVÉHO TISKU, *FILM A DOBA, Animace a doba*, Praha 2004, ISBN 0015-1068
- [4] EDGAR DUDKA, *Minimum z dějin světové animace*, AMU, Praha 2004, ISBN 80-80-7331-012-0 160
- [5] JIŘÍ KUBÍČEK, *Úvod do estetiky animace*, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-019-8
- [6] WIEDEMANN JULIUS, *Animation Now!*, Anima Mundi, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3
- [7] EDGAR DUDKA, *Animovaný film*, AMU, Praha 2002
- [8] WHITAKER HEROLD, HALAS JOHN, *Timing for animation*, Focal Press, 1990, ISBN 0240517148

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Ukázky z filmu Beaus.....	13
Obr. 2. Ukázky z filmu Toy Story.....	14
Obr. 3. Ukázky z The Brave Little Toaster.....	14
Obr. 4. Příklady použití velkých očí jako emočního prvku ve filmech Ice Age, Sponge Bob.....	25
Obr. 5. Oživení předmětů ve filmech Alenka v říši divů a The Brave Little Toaster	25
Obr. 6. Jedinečná výtvarná atmosféra ve filmu Flatworld.....	26
Obr. 7. Who Framed Roger Rabbit – ukázka spojení animace a videa	27
Obr. 8. Fotografie z natáčení postav na zeleném pozadí.....	35
Obr. 9. Snímek z originálního záběru.....	36
Obr. 10. Vyklíčováné pozadí a zbylý obraz obarvený na černo. Stále jsou vidět chyby v místech, kde stíny byly moc tmavé.....	36
Obr. 11. Vyretušované nečistoty, zdvojení expozice, upravení velikosti lidí.....	36
Obr. 12. Dosazení pozadí.....	36
Obr. 13. Původní fotografie pozadí.....	37
Obr. 14. Upravený a překreslený obrázek	37

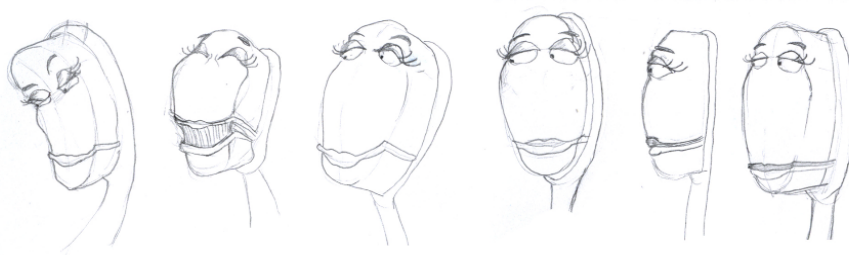
SEZNAM PŘÍLOH

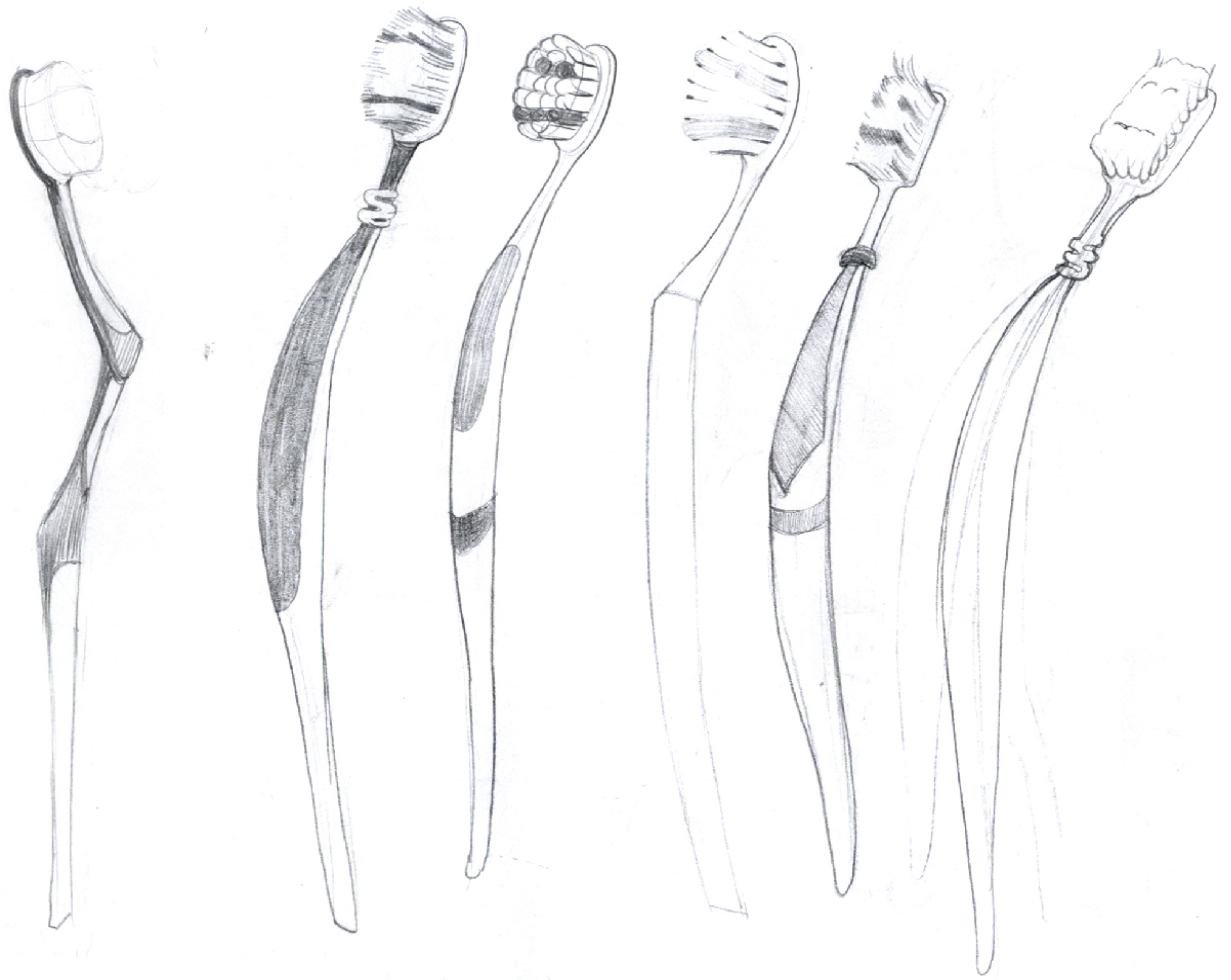
Příloha P 1: Výtvarné návrhy kartáčků

Příloha P 2: Vývoj výtvarných návrhů

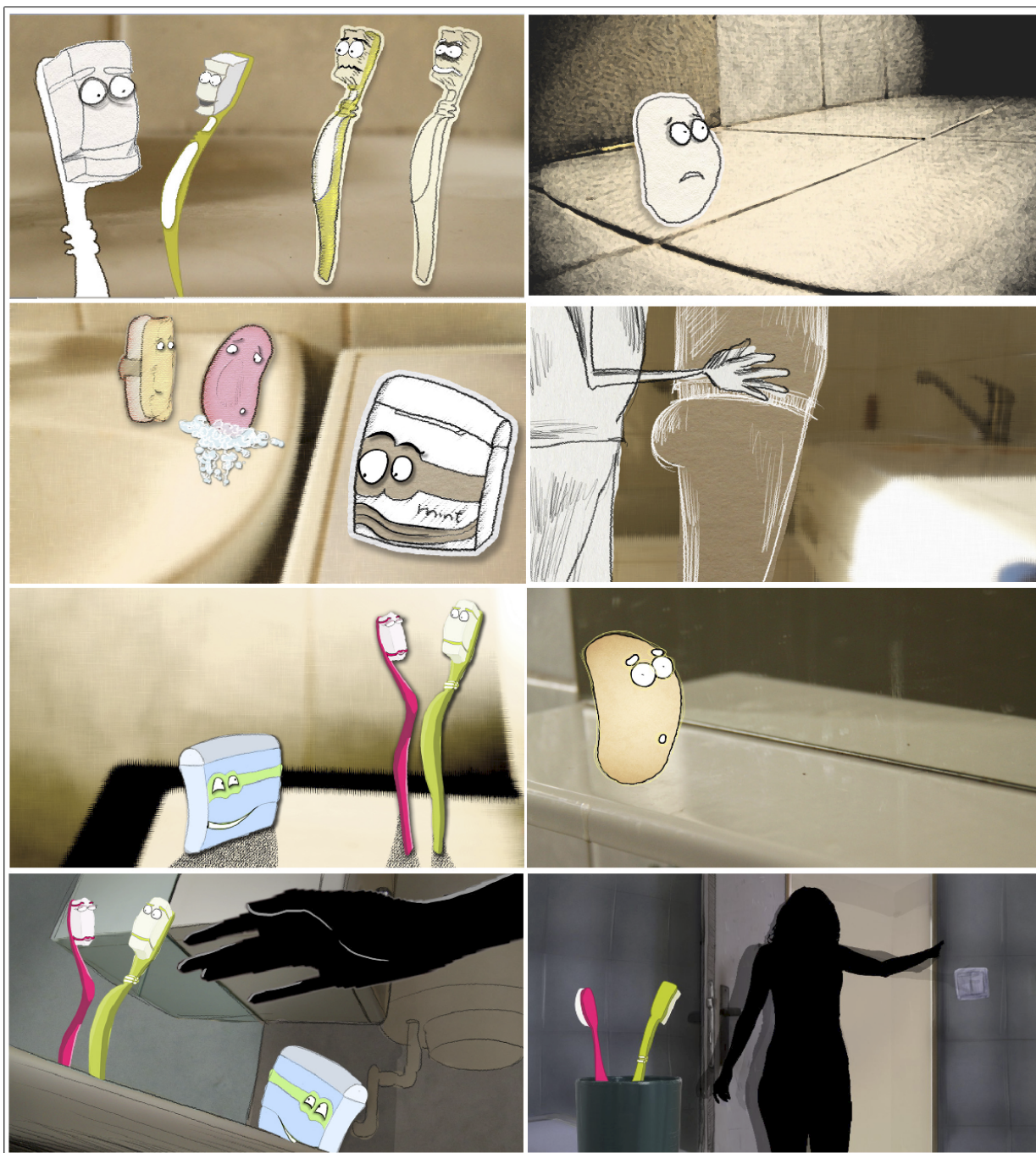
Příloha P 3: Technický scénář

PŘÍLOHA P 1: VÝTVARNÉ NÁVRHY KARTÁČKŮ


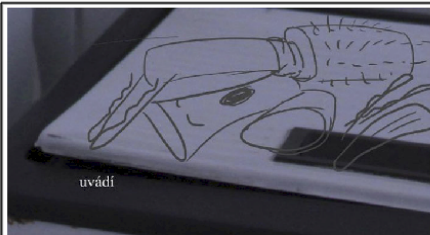
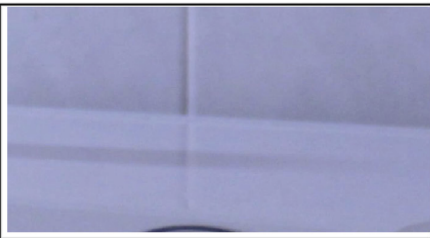
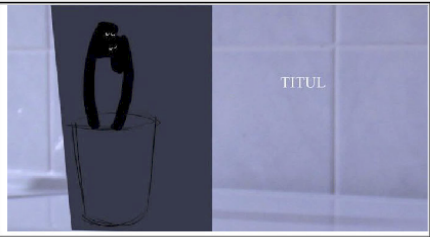
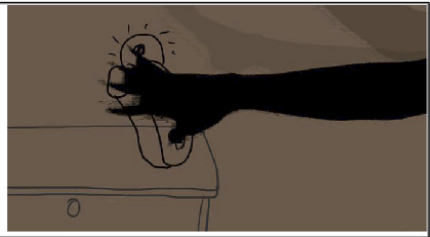

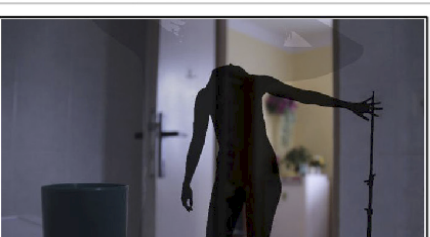




PŘÍLOHA P 2: VÝVOJ VÝTVARNÝCH NÁVRHŮ



PŘÍLOHA P 3: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

1A		<p>Roztříváčka, kamera pozvolna jede od podlahy nahoru. Objevují se titulky "UTB...".</p> <p>Hudba: Začíná hrát nenápadná, něžná melodie. Ruchy: Potiché, ranní šramocení předmětů v koupelně. Spící žena (v pozadí).</p>
1B		<p>Na pračce leží předměty, které se pozvolna probouzí, natáčka zívne a překulí se. Titulek "uvádí".</p> <p>Hudba: nenápadná melodie. Ruchy: Natáčka ze spaní oddychuje, otočí se na plechové pračce, objeví se jí oči, zívne, pootočí se a spí dál. Spící žena.</p>
1C		<p>Kamera vyjede výš na automatickou pračku, kde leží manikúra. Jako ze spacáku z ní vylezou mžourající nůžky. Kamera pokračuje doleva, najíždí na stíny kartáčků a kelímku, které se pohnou.</p> <p>Hudba: nenápadná melodie. Ruchy: tiché šramocení, spící žena.</p>
1D		<p>Kamera odzoomuje a vidíme dva kartáčky, které se objímají</p> <p>Hudba: nenápadná melodie, nápadnější motiv při objevení titulu. Ruchy: Tření kartáčků o sebe, zívnutí, drobné chichotání, zvuk kelímku na automatické pračce. V pozadí začíná zvonit budík, žena se probouzí.</p>
2		<p>Ložnice, na nočním stolku "řadí" budík. Ženská ruka ho nešetrně zamáčkne.</p> <p>Hudba: nenápadná melodie díky budíku skončí. Ruchy: Hlasité zvonění budíku, žena ho s nechuť zamáčkne (budík se zospadne). Odhrne peřinu.</p>
3		<p>Dva "pusinkující se" kartáčky. Žena se blíží ke koupelně, kartáčky se leknou a ztuhnou. Otevřou se dveře a zorsvíť se světlo.</p> <p>Hudba: ticho Ruchy: Kartáčky se pochichtávají a líbají, najednou se pootevřou dveře a oni se uleknou, otočí se v kelímku, (žena se přesouvá z ložnice do koupelny). Rozsvítí se světlo, dveře se otevřou nadoraz, kartáčkům zmizí obličeje. Slysíme ospalou ženu, co stojí ve dveřích.</p>
4		<p>Protipohled na dveře, kde stojí žena s rukou na vypínači. Protahující se vejde směrem na kameru. Kartáčky jsou nehybně v kelímku.</p> <p>Hudba: ticho Ruchy: Ospalá žena, protahuje se, jde ke kameře. Kartáčky v kelímku vydávají tiché zvuky.</p>

5



Žena přijde k umyvadlu, protáhne se, poškrábe na zadku a chmatá pro hřeben. Vezme ho do ruky a začne se česat.

Hudba: ticho

Ruchy: Ospalá žena, poškrábe se na zadku. Nepatrný pohyb hřebenu, polknutí. Chytnutí hřebenu (tření). Zběsilé česání. V pozadí slyšíme odemykat domovní dveře.

6

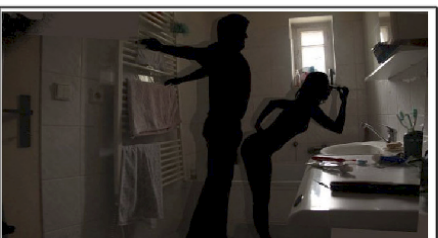


Mezitím se pomalu pootevřou dveře, dovnitř vejde chlápek. Položí opatrně boty dovnitř a jde směrem ke kameře.

Hudba: ticho

Ruchy: V pozadí ospalá žena v koupelně. Otvírání dveří, vrzání podlahy při opatrném našlapování, položení bot, kroky.

7

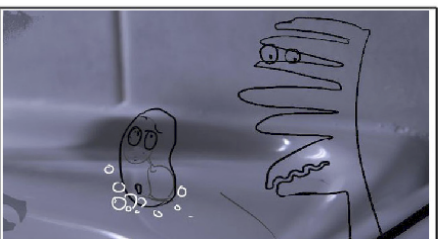


V koupelně stojí před zrcadlem žena, co se líčí. Chlápek potichu vejde, bafne na ni a obejmě ji. Ona se lekne a našte se na něj, vyžene ho z koupelny.

Hudba: ticho

Ruchy: Žena si ospale pobrukuje, maluje se. Otevření dveří v koupelně, tichý pohyb muže, bafnutí, žena zavřeští a začne nadávat (pouze citoslovce, nesrozumitelně). Muž: překvapený, špitá "au, jau, eeh..." Žena zuří, bouchá ho, vyběhnout z místnosti.

8

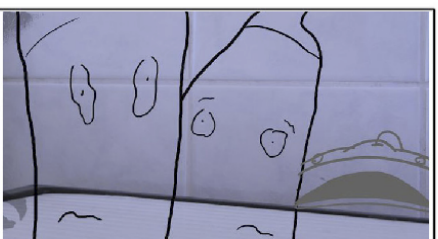


Potemnělá koupelna, míhají se stíny. Mýdlo a hřeben mají strach když slyší lidskou hádku.

Hudba: ?

Ruchy: Žena bombarduje muže nadávkami i předměty. Mýdlo si fouká do bublinek, ale lidé ho svým zvukem vylekají, vystrašeně se podívá ke dveřím. Hřeben se bojí, klepou se mu "ostny".

9

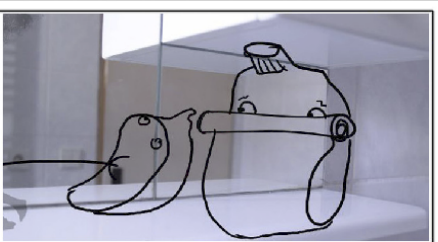


Tužidlo a lak na vlasy se klepou strachy, přiskočí špunt.

Hudba: ?

Ruchy: Žena a muž v rozporu, hádka se stupňuje (muž je spíš jako obět). Tužidlo zanechalo "hromádku" kterou se snaží jako kočka zahrabat. Přikulí se lak na vlasy, nechutně se na tužidlo podívá. U lidí se rozbije váza - v tom se lahve začnou bát, smrsknou se k sobě a klepou se (zvuk dvou kovových nádob). Tužidlo upustí další hromádku. Zprava přiskočí štěkající špunt.

10

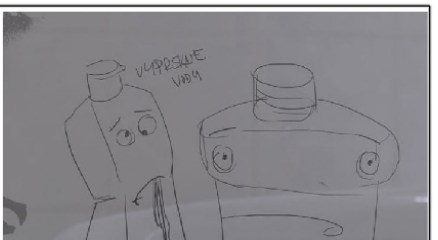


Špunt přiskočí jako pejsek z zubní pastě, která se schovává za vlastní druhý konec.

Hudba: ?

Ruchy: Lidé se přou. Štěkot psiho špuntu, co přiskočí k vystrašené pastě, která se zakryje a začne se třást.

11

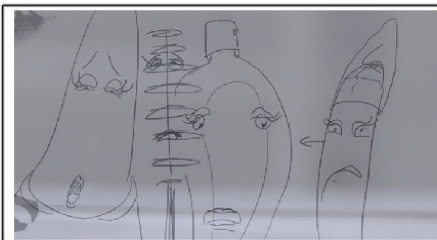


Ústní voda a tuba s krémem se smějí, ale strnou a vyprsknou tekutinu.

Hudba: ?

Ruchy: Lidská pře graduje, postupně slyšíme štrachání po bytě, zvuk zipu od cestovní tašky. Tuba krému a ústní voda se smějí, nalivají si panáka, pijí. Hlasitý zvuk od lidí - leknu se a vodu vyprsknou, vydají zvuk typu "o-ou"

12

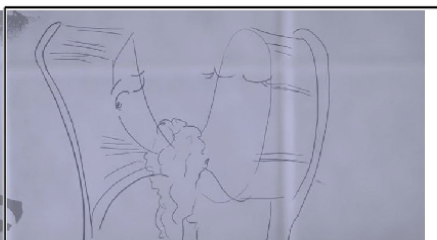


Šminky se leknou a začnou ječet.

Hudba: ?

Ruchy: Lidská pře graduje, postupně slyšíme štrachání po bytě, zvuk zipu od cestovní tašky. Šminky se malují, pak začnou pištět.

13

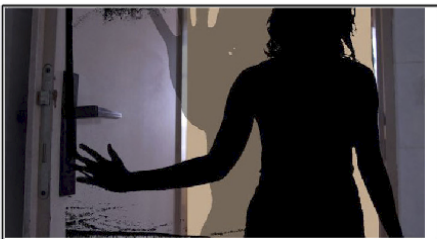


Kartáčky se líbají, jsou do sebe úplně zapasovány, všude jim teče pěna. Oddělí se od sebe a pohlédnou ke dveřím - leknou se. Kartáček leknutím vypadne z kelímku.

Hudba: ?

Ruchy: Žena si balí saky paky, je stále hlasitější, muž se jí v tom snaží zabránit. Kartáčky se o sebe třou, pění, leknou se když spatří bližící se manželku. On zavřeští a vypadne z kelímku na aut. pračku, ona se bojí. I ostatní předměty zavřeští (žena vchází do koupelny).

14



Protipohled ke dveřím, naštvaná žena vchází do koupelny. Natahuje ruku proti kameře.

Hudba: Strašidelný motiv.

Ruchy: Ženu naštváním funí, klape podpadky o kachle, nadávky si mumlá pod vousy.

15



Subjektivní pohled ženy, která bere rychle balík vatových polštářků z automatické pračky.

Hudba: Strašidelný motiv.

Ruchy: Žena soptí. Uchopení vatových polštářků (zvydají zvuk jako kdyby jim někdo ucpal pusu). Zvuk posunutí lahvičky s lakem na nehty přes okraj poličky.

16

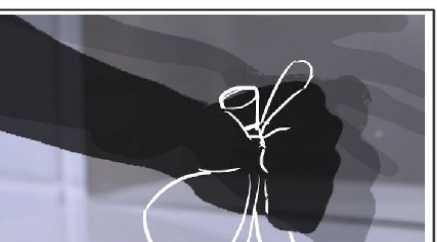


Shodí z poličky lak, který dopadne na zem a rozbije se.

Hudba: Strašidelný motiv.

Ruchy: Žena soptí, balí předměty. Lahvička dopadne na kachle, rupne a "umře", vyteče z ní lak.

17

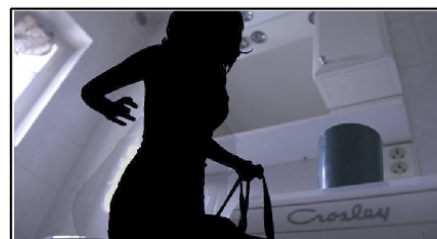


Voňavky se na poličce klepou, žena je rychle uchopí a hodí do tašky.

Hudba: Strašidelný motiv.

Ruchy: Žena soptí, balí předměty - voňavky.

18

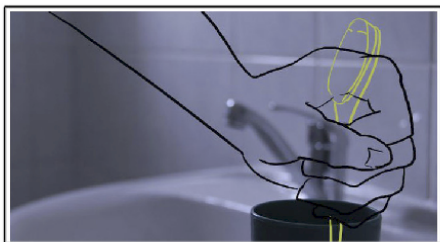


Žena zběsile balí věci z koupelny.

Hudba: strašidelný motiv, graduje.

Ruchy: Naštvaná žena, balí předměty, dupe. Kartáčka se posouvá v kelímku, bojí se.

19



Kartáčka se klepe a bojí. Je ženskou rukou uchopena a vytažena z kelímku.

Hudba: strašidelný motiv, graduje.

Ruchy: Kartáčka se v kelímku klepe strachy. Když je uchopena, tak potíchu bolestně zaúpí.

20



Kartáček, který vypadl z kelímku se probere a vytřeští oči. Vrhne se proti kameře.

Hudba: strašidelný motiv, graduje.

Ruchy: Žena a úpící kartáčka. On se probere na pračce, zděsí se a skočí směrem ke kameře.

22

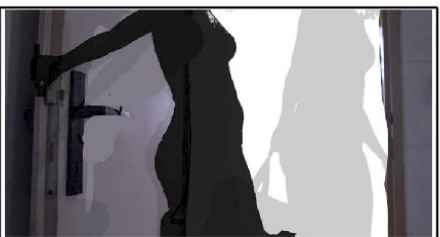


Žena zastrčí kartáčku do tašky a jde ven z koupelny.

Hudba: strašidelný motiv, graduje, je utlumená.

Ruchy: Zasunutí úpící kartáčky do tašky.

23

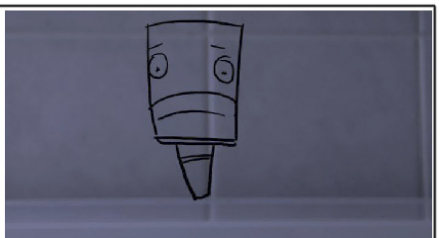


Žena zavírá dveře od koupelny.

Hudba: strašidelný motiv, už vygradovaný.

Ruchy: Uražená žena, dveře se začínají zavírat.

24

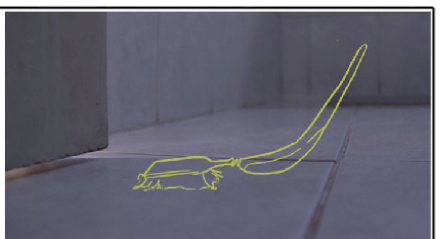


Kartáček ve skoku letí proti kameře.

Hudba: strašidelný motiv, už vygradovaný.

Ruchy: Kartáček se snaží doskočit.

25

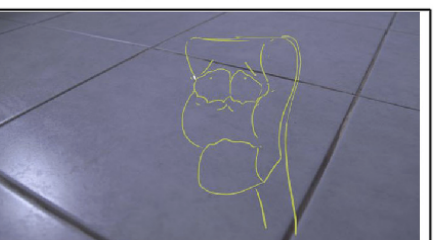


Dveře se dovírají a kartáček dopadne na zem. Od dveří se zvedne obláček prachu a úplně překryje obraz.

Hudba: strašidelný motiv, už vygradovaný, poslední tóny.

Ruchy: Dopad kartáčku na dlaždičky, zavření dveří, odcházející žena, smutný muž, co se jí snaží zadržet.

26



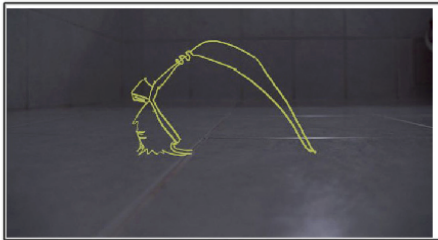
Obláček se rozplyne a celou obrazovku vyplní zornička kartáčkova oka. Kamera se oddálí na polodetail. Kartáček nejdřív nevěřícně kouká, pak polkne, dvakrát popotáhne a propukne v hysterický záchvat.

Hudba: ticho

Ruchy: Prásknutí domovních dveří, lidé utichnou.

Zrychlený dech kartáčka, polknutí, snaha zadržet první slzičku, propuknutí v hysterický záchvat, obličej se mu zakryje пеноu - přidušený pláč, několikrát vzlykne.

27A

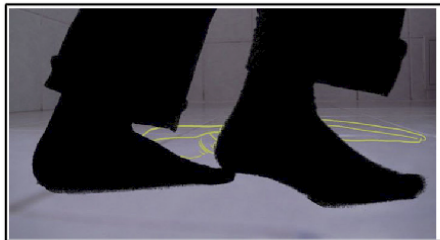


Kartáček hysterčí.

Hudba: ticho

Ruchy: Kartáček šíleně naříká, válí se v pěně na zemi. Otevření dveří, kroky muže, při kterých se otřese země, kartáček nadskočí. Když muž vejde, kartáček se naří tvářit jako neživý, ale je slyšet přidušené vzlykání (když ho ruka zvedne, vzlyk je hlasitější). Muž vzdychá a je smutný.

27B

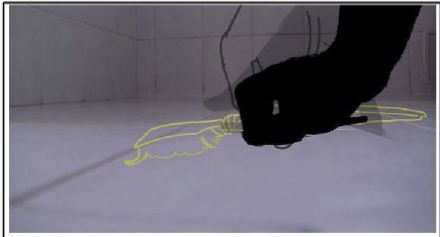


Kartáček hysterčí. Otevřou se pomalu dveře a projde zničený chlápek.

Hudba: Pomalý, smutný motiv.

Ruchy: Kartáček šíleně naříká, válí se v pěně na zemi. Otevření dveří, kroky muže, při kterých se otřese země, kartáček nadskočí. Když muž vejde, kartáček se naří tvářit jako neživý, ale je slyšet přidušené vzlykání (když ho ruka zvedne, vzlyk je hlasitější). Muž vzdychá a je smutný.

27C



Chlápek zvedne kartáček.

Hudba: Pomalý, smutný motiv.

Ruchy: Kartáček šíleně naříká, válí se v pěně na zemi. Otevření dveří, kroky muže, při kterých se otřese země, kartáček nadskočí. Když muž vejde, kartáček se naří tvářit jako neživý, ale je slyšet přidušené vzlykání (když ho ruka zvedne, vzlyk je hlasitější). Muž vzdychá a je smutný.

28

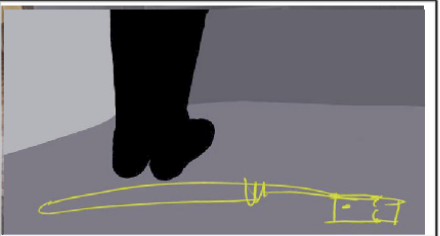


Hodí kartáček do kelímku a otočí se k umyvadlu. Kamera - nájezd na užší záběr kartáčka, kterému se objeví oči, chvíli obhlíží okolí a drkne do kelímku - převáží se na zem.

Hudba: Zrychluje se, smutný motiv, ale více napínavý

Ruchy: Kartáček - nepatrné vzlyky, dopadne do kelímku. V užším záběru je hlasitější, pád kelímku. Muž je smutný, vzdychne. Pustí vodu z kohoutku.

28_2



Kartáček dopadne na zem, v zápětí dopadne kelímek. Vypadá jako mrtvý - ale po chvíli se probere a smutně zjistí, že se nazabil. Muž - všimne si dopadu, po chvíli se pro něj sehne.

Hudba: rychlejší motiv.

Ruchy: Kartáček - převrhnutí a dopad na zem, dopad kelímku, ticho, probírání, vzdychnutí, smutnění. Muž - je překvapený, že kartáček zase spadl. Tekoucí voda.

29



Odráz v zrcadle, před ním polička a tam předměty (nehybné).

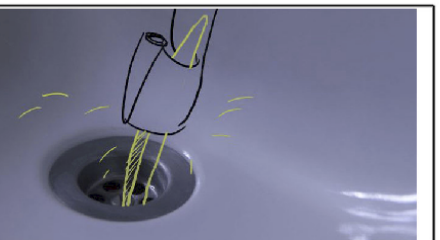
Chlápek zvedne kartáček ze země, dá ho zpět na pračku. Omyje obličej, zavrtí hlavou a odejde. Předměty ožijí, pohlédnou ke dveřím, usmějí se, pak je vyruší ruch kartáčka, sledují, jak se posouvá ke kraji umyvadla, vytřeští oči když se k. vrhne do výlevky

Hudba: Tichá, po odchodu muže uvolnění (ale jen do chvíle, kc kartáček skočí - motiv se změní na napínavý)

Ruchy: Muž se myje vodou u umyvadla, smutně vzdychne, podrbe se na hlavě, zastaví tekoucí vodu, odchází, zavře dveře

Předměty - objevení očí, šťastný oddych, pak vylekání. Kartáč

30



Kartáček se cpe do výlevky, kolem létají štětky. Zubní pasta konec rukojeti omotá a táhá kartáček ven z umyvadla.

Hudba: pokračuje, graduje.

Ruchy: Topící se kartáček (bublínky), který se rve do odpadu, voda, co odtéká do výlevky, pasta, co ho omotá (groteskní ruch)

31

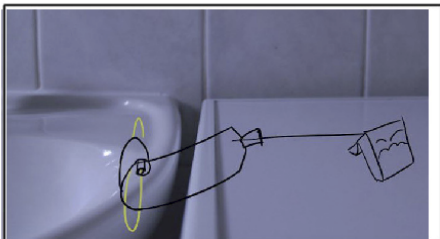


Pasta je přivázaná na nit, která jí táhne přes okraj na pračku.

Hudba: pokračuje, graduje.

Ruchy: Námaha předmětů, které tahají kartáčka z umyvadla, tření pasty, nitě a automatické pračky

32

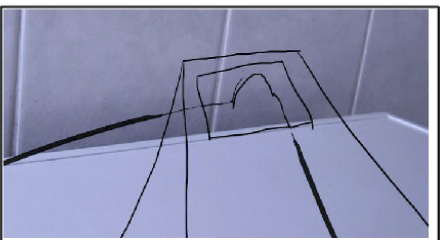


Dentální nit má omotaný špagát okolo pasty a táhne ji na pračku.

Hudba: pokračuje, graduje.

Ruchy: Ještě úpornější námaha předmětů, které tahají kartáčka z umyvadla, tření pasty, nitě a automatické pračky

33



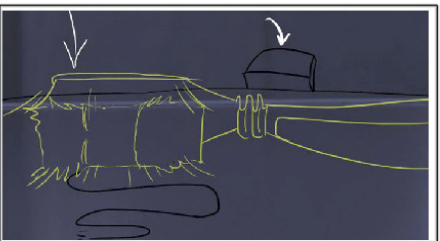
Detail na trhající se špagát.

Detail na trhající se špagát.

Hudba: pokračuje, graduje.

Ruchy: Předměty - námaha, sténají, trhající se špagát.

34A



Kartáček dopadne na pračku a lanko se přetrhne. Nit spadne z pračky na zem a pastu slyšíme zklouznout do umyvadla. Kartáček má pevně zavřené oči (myslí, že umře), po jejich otevření zjistí, že je na živu. To ho našťve, popadne utřeznou nit a začne si vázat smyčku okolo krku. Kamera - švenk, on vyskočí ze záběru

Hudba: zklidní se, ale na pak ještě vygraduje při úvazku.

Ruchy: Předměty - námaha, nit se přetrhne - křik, dopad kamsi do pozadí, dunivý dopad kartáčka na pračku (odpadnou mu další štětky), ještě z něj okapává voda. Tře se, otevře oči a našťve se. Uchopí nit a váže smyčku.

34B

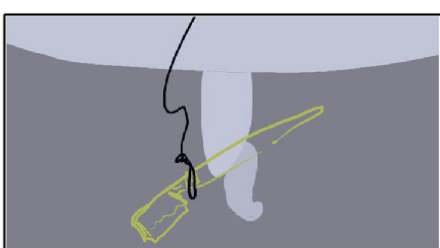


Kartáček si váže smyčku okolo krku a vyskočí doleva nahoru.

Hudba: pokračuje vygradovaná..

Ruchy: Kartáček úporně váže smyčku, odskok.

35

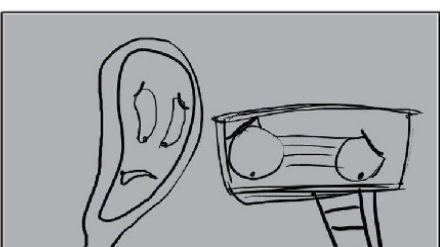


Kartáček se řítí se smyčkou kolem krku dolů z umyvadla. Nit se ale přetrhne a kartáčkovi se nic nestane.

Hudba: pokračuje vygradovaná.

Ruchy: Nejprve prázdný záběr - kartáček vřeští, přibližuje se, prolitne. Rupnutí nitě, dopad kartáčka, velké našťvání, nadávky, pokračuje v sebevraždách (jen ve zvuku)

35_2



Předměty, co kartáčka sledují jen s obavami přihlíží. Vyruší je ruch z vedlejší místnosti - podívají se ke dveřím.

Hudba: Utluhuje se.

Ruchy: Nadávky kartáčka, další sebevraždy. Klapnutí zámku domovních dveří (?) a reakce předmětů v obraze.

36A



Průlet klíčovou dírkou do vedlejší místnosti. Sedí tam skleslý muž. Po chvíli se ostýchavě otevrou dveře a vejde žena.

Hudba: tichá, smutnější, nenápadná, když se obejmou, změni se v radostnou.

Ruchy: Smutně vzdychající muž, opatrné otevírání dveří, žena pomalu našlapuje, upuštění tašky (vypadne kartáčka), muž ji spatří, běží k ní, šťastně se obejmou. V pozadí sebevraždy kartáčka.

36B

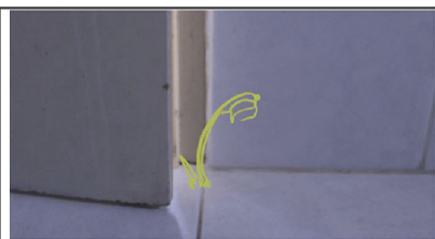


Když ji muž spatří, vyběhne k ní, obejmě ji a v náruči si ji odnese pryč ze záběru.

Hudba: Ztlumení.

Ruchy: Smích a pusinkování lidí, točení po podlaze. V pozadí sebevraždy kartáčka.

37



Kamera sjede níž, ke spodní hraně dveří, do kterých se vpotácí zlomaná kartáčka. Podívá se před sebe na zem.

Hudba: Ticho

Ruchy: Smích a pusinkování lidí v pozadí, těžkopádné poskakování kartáčky, kartáček přidruženě v pozadí, ale jen nenápadně, skoro přeslechnutelně.

37_2

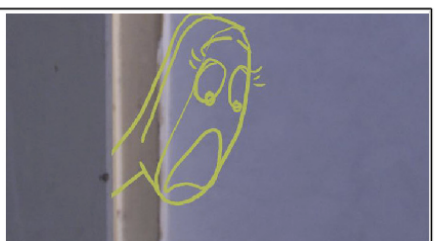


Kartáčka na zemi vidí hromádku štětinek.

Hudba: Děsivá

Ruchy: lidé si povídají v pozadí, dušený kartáček někde nahoře.

38

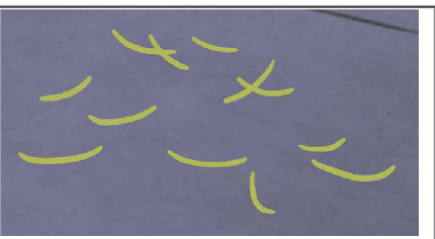


Pohlédne na zem a zděsí se.

Hudba: Děsivá, začíná krátká, úderná, hororová pasáž

Ruchy: Lidé už nejsou tak veselí, povídají si v pozadí, Kartáčka se zděsí po tom, co uvidí na podlaze štětinky.

39



Na zemi se válejí kartáčkovo štětinky. Tři skoky kamery po ose, na úplný detail, do kterého se snese další štětinka.

Hudba: Několik krátkých, úsečných tónů (každý při skoku kamery) - např. falešný tón houslí, které pokračují melodii v pozadí.

Ruchy: Lidé se začínají přít.

40

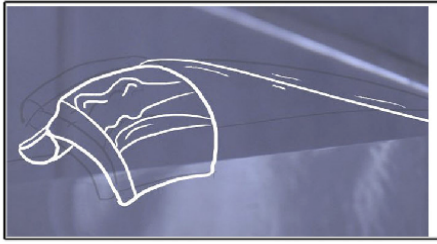


Kartáčka vyděšeně pohlédne nahoru.

Hudba: pokračuje tísnivá melodii v pozadí.

Ruchy: Lidé se hadají, vstávají od stolu a chodí po bytě. Kartáčka se strachuje.

41



Nít usilovně táhne něco od sebe.

Hudba: pokračuje tísnivá melodií v pozadí.

Ruchy: Upěnlivá snaha dentální nitě tahat něco od sebe.

42

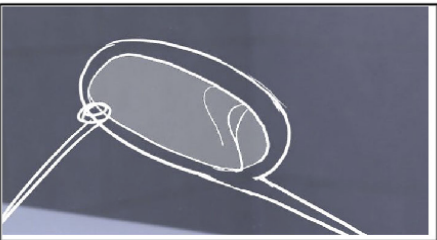


Usilovný výraz zubní pasty.

Hudba: pokračuje tísnivá melodií v pozadí.

Ruchy: Upěnlivá snaha zubní pasty tahat něco od sebe.

43

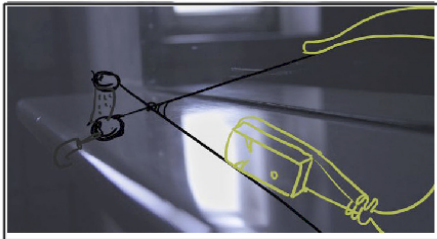


Nůžky s urputným výrazem, mírně křečovitě se hýbe.

Hudba: pokračuje tísnivá melodií v pozadí.

Ruchy: Upěnlivá snaha nůžek nezavřít se.

44



Kartáček se snaží přestříhnout. Otevře oči a spatří kartáčku - ostatní předměty vyletí z obrazu tím, jak kartáček "povolí svaly". Kouká se dolů na kartáčku.

Hudba: Děsivá melodie se ztlumí a uklidní.

Ruchy: Kartáček se úpěnlivě snaží zavřít se do nůžek - funí. Ostatní předměty se tomu snaží zabránit. Lidé se hádají.

45A



Kartáčka se na něj nevěříčně dívá. Kamera - falešný smyk.

Hudba: ztišení.

Ruchy: Kartáčka nevěříčně kouká na kartáčka. Lidé se na pozadí hádají, očas padne i nějaká ta facka, na což manželka reaguje hystericky.

45B



Kamera dojede zpět na udýchaného, oškubaného kartáčka. Ten mrkne. Kamera - opět falešný smyk na kartáčku.

Hudba: Ticho.

Ruchy: Kartáček zběsile oddychuje, kouká na kartáčku, mrkne. Lidé se hrubě hádají.

45C

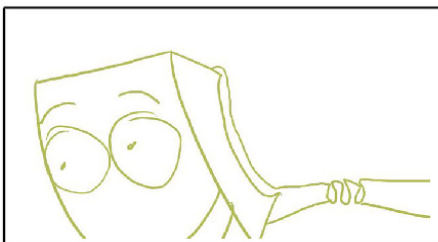


Kartáčka stále nevěříčně zírá. Pak ale pookřeje a usměje se.

Hudba: ? Romantický motiv

Ruchy: Kartáčka, nevěříčně kouká nahoru, pak se usměje, situace se odlehčí. Lidé jsou pořád v hádce, žena bere tašku (slyšíme zip) a dává do ní věci.

45D

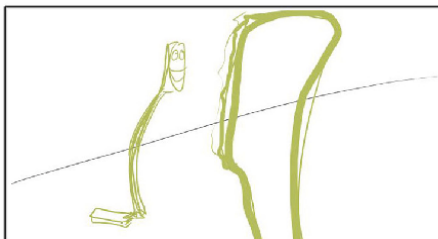


Kartáček se také usměje, odrazí se od poličky a vyletí proti kameře. Ostatní předměty vyletí tím, jak kartáček povolil sevření.

Hudba: ?

Ruchy: Kartáček - pousměje se, šťastně vydechne, vyletí dolů z poličky. Předměty okolo vyletí (groteskní melodie). Atmosféra u lidí by se dala krájet, žena balí.

46A

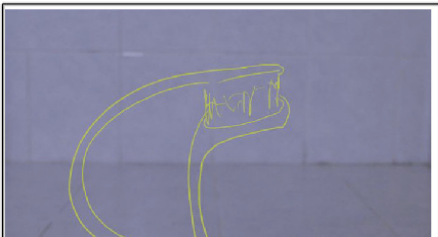


On dopadne do záběru a jde k ní, ona ho sleduje. Kamera se kolem nich otáčí a přibližuje se.

Hudba: Romantický motiv

Ruchy: Kartáček dopadne na zem, tření při přesunu ke kartáče, oba se chichotají. Lidské zvuky se přibližují směrem ke koupelně. Žena už zase balí saky paky.

46B



Konec jízdy kamery (stále stejný záběr). Kartáčky se políbí.

Hudba: Romantika, utichá

Ruchy: Kartáčky se šťastně políbí - tření štětinek. Lidé burácejí, žena se blíží ke koupelně.

46C



Žena už zase odchází a balí si věci - vejde do koupelny, spatří dva nepoužitelné kartáčky na zemi. Zvedne je a odejde s nimi pryč.

Hudba: ticho

Ruchy: Kartáčky se leknou a ztuhnou ve chvíli, kdy žena vejde dovnitř - klapnou o podlahu. Kroky našťvané ženy, rozzlobené mumláni. Naštvaný zvuk když spatří "binec" na podlaze. Dunivé kroky když odchází. Muž v pozadí už zase smutní.

47

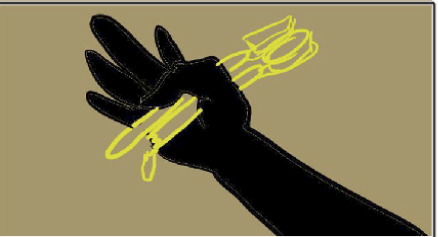


Žena běhá po bytě a hází věci do tašky. Muž se jí bezmocně snaží zadržet. Před tím, než definitivně odejde se zarazí a podívá se na kartáčky, které drží v ruce.

Hudba: ?

Ruchy: Uražená žena a smutný muž.

48



Detail na kartáčky v ruce, sevření v pěst, pohyb ruky doleva dolů.

Hudba: ?

Ruchy: Relativně ticho, dech rozzlobené ženy.

49



Žena hodí kartáčky do odpadkového koše.

Hudba: ?

Ruchy: Víko od koše, zaklapne se, žena odchází ke dveřím (jen pár kroků, pak stříh)

50

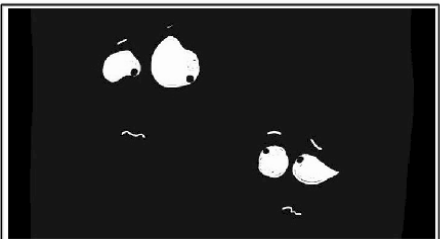


Žena odchází pryč z domu, muž zůstane smutně klečet uprostřed místnosti.

Hudba: ?

Ruchy: Podpadky ženy, bouchnutí dveří, vzdych muže.

52A

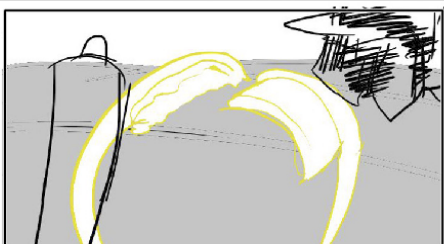


Ze tmy se vynoří oči kartáčků, drkotají (jsou v nákladáku). Nejdříve jsou rozpačtí, pak se usmějí a políbí, v tom ale popeláři vysypávají náklad a kartáčky se vyvalí proti kameře a spolu s dalším bincem dopadnou na zem.

Hudba: ?

Ruchy: Drncání a motor popelářů, atuo se zastaví, zvedá návěs a vysypává odpadky, zvuky kartáčků.

52B



Dopad kartáčků na skládku, kolem padá další binc. Kartáčky si udiveně a zvědavě prohlížejí okolí, pak se k sobě šťastně přitulí. Kamera nejdříve pomalu odjíždí, pak zrychlí.

Hudba: ?

Ruchy: Popelářské auto, dopad odpadků na skládku.

52C

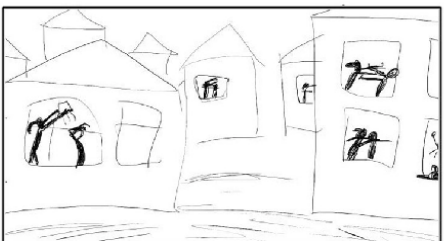


Kamera odjede až na velký celek, vidíme binc na skládce, v pozadí město.

Hudba: Pomalý, romantický motiv.

Ruchy: Ruchy města a skládky.

52D

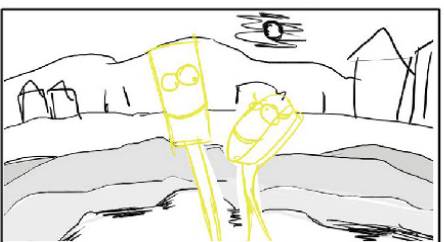


Kamera - nájezd a pomalý. panoramatický švenk na okna domů, ve kterých probíhají hádky i usmiřování různých párů.

Hudba: Romantický motiv.

Ruchy: Ruchy města a skládky. Potiché hádky v domácnostech.

52E



Kamera - otočí se zpět ke kartáčkům, kteří září štěstím, že jsou spolu. V pozadí jede popelářské auto.

Hudba: Romantický motiv.

Ruchy: Ruchy města a skládky, auto vysypává odpadky. Zvuky známého páru za okny.

52F



Zatmívačka, závěrečné titulky.