

DINOSAURI

Dao Thi Thuy Linh

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Thuy Linh DAO THI**

Osobní číslo: **K10002**

Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Klasická animovaná tvorba**

Forma studia: **prezenční**

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

**2. praktická část:
Dinosauri – kreslená animace**

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 práce 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,

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

Seznam odborné literatury:

Animovaný filmá-úvod do scenáristiky animovaného filmu Dutka Edgar, ISBN 80-85883-94-5, Akademie múzických umění Praha 2002

Výtvarníci animovaného filmu Poš Jan, Odeon, Praha 1990

Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3

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

Jak rozumět komiksu McCloud Scott, BB art 2008, ISBN: 978-80-7381-419-9

Vedoucí bakalářské práce: Ivo Hejcman
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 3. prosince 2012
Termín odevzdání bakalářské práce: 13. května 2013

Ve Zlíně dne 3. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

deřanka



MgA. Libor Nemeškal
ředitel 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

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

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

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

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

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

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

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

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla 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 práce se zabývá průběhem výroby kresleného filmu Dinosauři. Dokumentuje celý proces tvorby od počáteční myšlenky, její zpracování, až po vzniku hotového filmu.

Klíčová slova: kreslená animace, dinosauři, meteorit

ABSTRACT

The theoretical work deals with the creation of animated film Dinosaurs. The whole proces is documented from the first idea, its treatment down to the completed film.

Keywords: hand-drawn animation, dinosaurs, meteorite

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

OBSAH

ÚVOD	7
I TEORETICKÁ ČÁST	8
1 NÁMĚT A INSPIRACE	9
2 PŘÍPRAVA	14
2.1 SCÉNÁŘ A STORYBOARD	14
2.2 ANIMATIK.....	18
2.3 VÝTVARNÉ NÁVRHY	19
II PRAKTICKÁ ČÁST	21
3 ANIMACE	22
4 POSTPRODUKCE	23
4.1 STŘIH.....	23
4.2 HUDBA A ZVUK.....	23
5 O NÁPADU A JEHO SMYSLU	25
ZÁVĚR	28
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	29
SEZNAM OBRÁZKŮ, SEZNAM PŘÍLOH	30

ÚVOD

Mám podezření, že většina bakalářských filmů začíná takhle:

Profesor (doplňte libovolné jméno): „Tak co máte?“

Student (anonym): „eeh...“

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT A INSPIRACE

„Téma! O čem? Problematika tématu zajímá a často mučí rovným dílem scenáristu hraného i animovaného filmu. Jak víme, umělecké dílo by nám vždy mělo odkrýt nějaký nový, nečekaný pohled na naši ubohou existenci.“ [1]

Ubozí studenti.

Nevím jak ostatní, ale já nemám doma skříň nacpanou nápady, nemluvě o tom, jestli „odkrývá nějaký nový, nečekaný pohled“.

I když nápad vypadá nadějně, že by se z něj dal rozvinout příběh, často ještě dlouho plave v polospánku a u mě má tendenci se vypařit ve chvíli, kdy mi zazvoní budík.

Takovou plovoucí věcí byl i můj nápad naanimovat si knihu na bakalářský film, ne jako adaptace, ale animovanou knihu, něco jako kombinace ilustrací, animací a motion graphic. Vznikl sloučením tří prací:

- animovaný trailer na dětskou knihu, kterou už si nepamatuji (viděla jsem ho už hodně dávno), měla zajímavou typografii.

- estonský animovaný film Ptáci (Hallógija/ The Great Grey Shrike, Chintis Lundgren) pro jeho zvláštní humor v popisu života ptáků.

- moje maturitní práce Atlas mraků (shoda názvu s románem Atlas mraků od Davida Mitchella je zcela náhodná), kde jsem pomocí barevných papírů ilustrovala mraky a změny počasí.

Takže jsem chtěla animovat knihu. Ale jakou knihu? Atlas mraků? Atlas stromů? Atlas ptáků? Možností bylo mnoho, ale k žádnému si nedokážu představit kloudné zakončení.

Múza létá v oblacích a zřejmě nemá v úmyslu sestoupit.

Při hledání námětů se často vracím ke knihám, zvláště pak staré literatury, různé mýty a pohádky. Snažím se najít něco víc příběhového. Grimmové? Složitě. Vietnamské pohádky? Samý krvák. Čínské? Často promíchává prvky buddhismu a taoismu, příliš filosofické, studium by nezdravě protáhl. Indické? Přečetla jsem, zajímavé, vzdávám se. Američtí indiáni? Cože, cože, cože?

V seznamu byl ještě J. Luis Borges a Rudyard Kipling, oba byli moji oblíbení autoři. Když vynechám Borgese a jeho silně surrealistické práce (v seznamu je jenom proto, že ho

mám ráda, ale jako surrealistický animátor se moc necítím), zbývá Kipling. Teď si vzpomínám, že jsem si přičiněním Borgese pořídila pětidílný překlad Tisíce a jedné noci (staré vydání od nakladatelství Odeon), na které jsem při hledání zdrojů úplně zapoměla. Od Kiplinga bych zpracovala jednu povídku z jeho sbírky pro děti Povídky jen tak, které mě fascinovaly imaginací i jazykově.

„In the sea, once upon a time, O my Best Beloved, there was a Whale, and he eat fishes. He ate the starfish and the garfish, and the crab and the dab, and the plaice and the dace, and the skate and his mate, and the mackereel and the pickereel, and the really truly twirly-whirly eel. All the fishes he could find in all the sea he ate with his mouth – so!“ [2]

“Kdysi dávno, drahoušku, žila v moři velryba, a ta jedla ryby. Jedla hvězdici i jehlici, koryše i měkkýše, bělici i parmici, ostnorůžky i jejich družky, makreličku, sem tam štičku i opravdického úhoře, co se kroutí do uzlíčku. Jedla všechny ryby ze všech moří, jak jen na ně přišla, a hltala je tlamou – takhle!“ [3]

Ale než jsem se dostala k hlubšímu studiu, tak sedím u počítače, prohlížím si obrázky a narazila jsem na tohle:



obr. 1

Text na obrázku říká: „to se zlepší, že jo?“

Mo na konci filmu nepokládá otázku, ale říká přímo: „Bude líp.“

Dinosaurů. Jistě. Animovaná encyklopedie dinosaurů.

Zaujala mě tragikomičnost té situace.

Mám konec filmu, teď bylo potřeba vymyslet k tomu prostředek a začátek.

Předpokládám, že běžní diváci ví, že se má za to, že dinosaurů vymřeli následkem dopadu meteoritu na zem kdysi dávno.

V O psaní píše Stephen King, že věří, že „*příběhy jsou nalezené věci, tak jako fosilie v zemi*“ ... „*jsou relikvie, součásti neobjeveného světa, který tu byl před námi. Spisovatelskou prací je použít nástroje ve své bedničce, aby každou z nich vykopal co nejzachovalejší.*“ [4]

Kromě O psaní jsem od S. Kinga nic jiného nečetla (mám nevysvětlitelnou averzi vůči jeho knihám), film Útěk z věznice Shawshank (1994, The Shawshank redemption) mě také nezaujal přes veškeré chvály, ale jeho myšlenka o fosiliích mě chytla. Mnozí jiní spisovatelé mluví spíš o vybudování příběhu, než o vykopání příběhu, ale třeba myslí totéž.

Dinosaurů byl pro mně takový náhodný fosilní nalezenec, měl svou katastrofu i humor již v sobě.

Shromážďuji informace o dinosaurech, různé encyklopedie, televizní dokumenty a samozřejmě internet, přestože v tomhle případě trochu zklamal. Byla tu spousta jmen, ale víme toho velmi málo o způsobu života dinosaurů. Sepisovala jsem vše, co mi připadalo nějak důležité nebo zajímavé, velikost, barva, chování... V papírnictví jsem našla gumy ve tvaru dinosaurů, modrý brontosaurus a žlutozelený, něco, co nerozpoznávám. Spolubydlící mi přinesla z hračkářství katalog miniaturních dinosaurů modelů.

Hledala jsem také inspirace ze starších filmů jako Cesta do pravěku (1955, Karel Zeman), Jurský park (1993, Steven Spielberg) a Země dinosaurů (1988, The land before time, Sullivan Bluth Studios, Amblin Entertainment, Universal Pictures). Velmi blízký mi byl již zmíněný Ptáci (Chintis Lundgren), tematicky byl podobný mé počáteční představě (je samozřejmě o ptácích, ne o dinosaurech) a hlavně mě ovlivnil styl zpracování hudby (Kristjan Raidna).

V Cestě do pravěku využil Zeman kombinace animované techniky s hraným reálem. Čtyři kluci se vydají po proudu řeky zpět v čase do jednotlivých geologických období Země, poznávají pravěkou přírodu a její první živočichy. Po výtvarné stránce byl film velmi realis-

tický (Zeman si jako odborného poradce našel paleontologa Josefa Augusta). Vysílání v televizi „*tak zaujalo členy Přírodopisného historického muzea, že se uspořádalo uzavřené představení, na němž mohli vědci celý film prostudovat. Výsledek vyobrazení živočichů v Zemanově filmu je velmi cenný... Vše, co se v něm udělalo, bylo uděláno dobře. Dá se říci, že film má zaručenou skvělou budoucnost. Měl by se také co nejvíce promítat ve školách.*“ [5] Mě zaujalo, jak Zeman dokázal zábavně a jednoduše podat názorné vysvětlení o vzniku a vývoji Země, nemohu mu však odpustit pro ten začátek nezačátek, konec nekonec, jeskyně? Jaká jeskyně? Kde? Kde? Jak? Taky chci jít na výlet do pravěku!

V Jurském parku, natočeném podle stejnojmenného románu od Michaela Crichtona, se podivínskému miliardáři podaří znovu vzkřísit dinosaury, jenž mají být atrakcí zábavního parku. Před oficiálním otevřením přijíždí tři vědci a dvě děti, aby posoudili kvalitu rezervace, kvůli lidským i technickým chybám se však skupina ocitá v životu nebezpečné situaci.

I v Jurském parku si tvůrci dali velmi záležet na věrohodnosti dinosaurů. Využili řadu tradičních technických i počítačových postupů. Pro útok velociraptorů v kuchyni si Spielberg nechal vyrobit pro náhled plastelínové animace a při natáčení se podíleli loutkáři, kteří modely manuálně ovládali. Postavili také šestimetrového, hydraulicky ovládaného robota tyranosaura a modely triceratopse a velociraptora v životní velikosti. Premiéra Jurského parku v roce 1993 pak spustila celosvětovou vlnu zájmu o dinosaury a paleontologii, jíž jsem se úspěšně vyhnula (vzhledem k malému věku).

Země dinosaurů je irsko-americký celovečerní kreslený film, který si pamatuji z dětství. Když jsem začala pracovat na Dinosauři, musela jsem ho znovu najít. Příběh se odehrává na konci věku dinosaurů, kdy zemětřesení a sucho způsobí, že stáda zvířat musí opustit své bydliště a vydat na cestu k Velkému Údolí, oáze, kde ještě rostou zelené stromy. Malý apatosaurus Nožička ztratí matku v boji s tyranosaurem a s novými kamarády, kteří také byli odděleni od svých rodin, šli hledat Velké Údolí. Přestože je film zacílen na děti a končí happy endem, stejně mi připadá, že je to vlastně velmi smutná pohádka, protože všichni víme, jak dopadne.

Za zmínku stojí také různé anime seriály a filmy jako Pokémon, Digimon, Godzilla..., kde se často objevují modifikované dinosauří postavičky. Na rozdíl od západních autorů japonští tvůrci vůbec neváhají nad personifikací, přidáním nadpřirozených schopností, „upgrade“ do různých stupňů vývoje atd.

Godzilla (poprvé ve filmu Godzilla, 1954, Ishiro Honda), obří zmutovaná příšera, kombinace tyranosaura, stegosaura a iguanadona, vyhnaná z mořských hlubin následky testů vodíkových bomb, se svým ohnivým, radioaktivním dechem, má za sebou již 28 filmů (čeká na další). Pokaždé bojuje s neméně gigantickým nepřítelem (MechaGodzilla, Mothra, Megalon...), jednou také s King Kongem a Fantastickou čtyřkou. Byly na něj vytvořeny počítačové hry, komiksy, hračky... a stal se jednou z ikon japonské popkultury.

Ve výběru vzorů jsem se nijak žánrově ani stylisticky neomezovala, jediná kritéria byla, aby tam byli dinosauři. Zajímalo mě hlavně jejich výtvarné zpracování a úloha v příběhu.

2 PŘÍPRAVA

2.1 Scénář a storyboard

„scribomaniacs fill pages as fast as they can type, film writers cut and cut again, ruthless in their desire to express the absolute maximum in the fewest possible words“ [6]

„skribomaniaci plní stránky tak rychle, jak dokáží psát, filmoví spisovatelé krátí a znovu krátí, nelítostní v jejich touze vyjádřit absolutní maximum v nejméně možných slovech“ (volný překlad)

To není výmluva, proč bývají moje psané práce krátké (po revize mají sklon být kratší a kratší). Příběh, jak známe již z Poetiky (Aristoteles), by měl mít začátek, prostředek a konec, a podle mě by měl končit ve chvíli, kdy je na svém přirozeném konci, ne na nějaké nešťastné x-té straně podle protokolu. Psaní na předepsanou délku pro mě představuje hroovou katastrofu vzhledem k množství mých blábolů, jejichž jediný účel je nafouknout text do daného počtu stran. Celý tenhle odstavec bych třeba s klidným srdcem vyhodila, kdyby nezabíral tolik místa.

Z poznámek jsem si vybrala několik druhů dinosaurů, ne nutně nejzajímavějších, ale jaksi na sebe navazovali a tvořili prvotní děj.

Nemám ráda konzultace v téhle fázi, snažím se jim vyhnout jak se dá, příběh je ještě spíš taková mýdlová bublina, než aby se o tom dalo mluvit jako o příběhu. Dokud nemám alespoň hrubý bodový scénář, nemá pro mě v podstatě cenu vůbec něco konzultovat.

Nadále pracuji na první verzi děje. Začínalo to nějak takhle:

(komentář)

„Malí dinosauři se rodí z vajec, malé děti nosí čápi, malí čápi se rodí z vajec (zpětná jízda), takže malí dinosauři se rodí z vajec.“

Zjistila jsem, že moderní ptáci se vyvinuli z dinosaurů, takže ten čáp dává docela smysl.

(komentář pokračuje)

„Někteří umí létat, jako čápi.“

Krátce po tom jsem se dočetla, že létaví pterosauři jsou s dinosauři příbuzní, normální dinosauři neumí létat.

I když jsem měla v úmyslu používat encyklopedické údaje, obsah filmu celkově neměl budit dojem vážného vědeckého dokumentu, ale jeho volnou, humornou parafrázi. Asi tak, jak se z dnešního pohledu díváme na Cestu do pravěku, který nejen že byl zábavný, ale ve své době byl považován i za seriózní dokumentární film, jelikož Zeman pracoval s tehdy nejnovějšími vědeckými poznatky.

Cesta do pravěku byl celovečerní, Dinosauři pětiminutový animák. Připadalo mi, že pracuji na malé ploše s příliš velkým množstvím informací, které snadno vedou ke zmatku a překombinování.

Vymýšlení příběhů mi jde nejlíp před spaním, takže většinou musím jít spát, abych na něco přišla (tohle je dobrá výmluva pro spavé dny). Po několika neprobdělých nocích se obrysy děje upevnily, vyjasnily se hlavní postavy a téma: Bude líp, život, vesmír a vůbec (mám ráda Douglase). Charakter obsahu se podstatně změnil, už není rozvětvený vědecký dokument, ale jeden příběh. Komentář se ve finále zkrátil do téhle podoby:

- 1/ malí dinosauři se rodí z vajec
- 2/ vajíčka bývají zahrabaná pod pískem nebo listím, aby se schovala před predátory a udržela potřebnou teplotu k vylíhnutí
- 3/ dromiceiomimové se živí hmyzem a drobnou kořistí
- 4/ někteří dinosauři jsou velmi společenští
- 5/ například protoceratopsové tráví veškerý čas ve velkých skupinách
- 6/ pachycephalosauři a stygimolochy jsou tvrdohlaví
- 7/ tyranosaurus je samotář
- 8/ bývá poněkud agresivní
- 9/ mláďata rostou rychle
- 10/ průměrně velký diplodocus dosahoval délky kolem 25 m
- 11/ quantassaurus dostal jméno po letecké společnosti quantass
- 12/ pterodaktylové jsou létaví příbuzní dinosaurů
- 13/ jsou různě velcí
- 14/ leaellynasauři obývali jižní polární oblasti
- 15/ život v chladném a temném období zimy byl těžký

Velkou změnou byl vstup druhé hlavní postavy – holčičky (říkám jí Mo), která náhodou najde dinosauří vejce, ze kterého se vylíhne první hlavní postava – dromiceiomimus (zkráceně Dro). Dro a jiní dinosauři jí svým přirozeným chováním neustále působí nějaké potíže, až nakonec spadnou s letadlem na polární ostrov, kde na kraji útesu přihlíží, jak nad mořem přelétá meteorit. Ačkoli se zdá, že se děj točí kolem Mo, není aktivní silou příběhu, akce inicializuje Dro a ostatní dinosaury, Mo reaguje na výsledek těchto akcí, nebo je pasivně přijímá, je zamotaná do děje bezděčně.

Ve výběru dinosaura, který by byl první hlavní roli konkuroval *Tyrannosaurus Rex* s *Dromiceiomimem*. V první verzi příběhu dominoval *T. Rex*, byl univerzálně známý díky účasti v Jurském Parku, prostě měl dobrou pověst. Ale v druhé verzi scénáře, kde se objevila Mo, bylo v mém zájmu, kromě jiného, zajistit, aby přežila přinejmenším až do konce filmu, což by bylo u *T. Rexe* komplikované. Potřebovala jsem nějakého býložravce, nebo alespoň méně nebezpečného masožravce.

Po pár škrtech v poznámkách jsem si vybrala *Dromiceiomimuse*.

Vědecká klasifikace:

Říše: živočichové (Animalia)

Kmen: strunatci (Chordata)

Třída: plazi (Sauropsida)

Nadřád: dinosauři (Dinosauria)

Řád: plazopánví (Saurischia)

Podřád: Theropoda

Infrařád: Ornithomimosauria

Čeleď: Ornithomimidae

Rod: *Dromiceiomimus*

„Ornitomimidi (=napodobující ptáky) byli dlouhonozí dinosauři se štíhlými těly, kteří pravděpodobně žili a lovíli v malých smečkách. Živili se menšími plazy a hmyzem, stejně jako rostlinami a vejci, a chováním se podobali dnešním nelétavým ptákům. V případě nebezpečí dokázali vyvinout rychlost až 70 km/h. Ornitomimidi měli bezzubé zobákovité čelisti a štíhlé "paže" k uchopení potravy. Byli bystrí a na svou velikost měli relativně velký mozek.“

„Kosterní zbytky dromiceiomimů dokazují, že tento plaz musel být jedním z nejbystřejších dinosaurů své doby. Jeho velké očníce vedou k závěru, že to byl pravděpodobně noční lovec a relativně dlouhé spodní kosti končetin naznačují, že mohl být mimořádně rychlý; pravděpodobně dosahoval rychlosti kolem 65 km/h. Slabými čelistmi zřejmě chytal hmyz a sbíral jinou malou potravu, kterou nejspíš vyhrabával tříprstými předními končetinami. Široká pánev může znamenat, že byl živorodý nebo kladl velmi velká vejce.“ [7]

Maximální délka: 3,5 m

Období: pozdní křída

Fosilní nálezy: Severní Amerika (Alberta, Kanada)

Byl malý, chytrý, dalo se ho rozumně nakrmit.

Znalost základních vlastností dinosaurů, kteří se mají ve filmu objevit, mi pomohla vymyslet různé situace a poskládat jednotlivé scény.

S přepsaným komentářem vznikla druhá verze bodového scénáře, kterou jsem roze-psala na literární scénář. Po hrubém odhadnutí času jsem několik záběrů vypustila a film se zkrátil na přibližně 5 minut. Znovu jsem přepsala bodový scénář a podle toho nakreslila storyboard.

Preferuji jednodušší storyboard s horizontální i vertikálními políčky, ke kterým mohu podle potřeby přidat poznámky a vizuálně obsáhnou větší část příběhu, než podrobným technickým scénářem s vertikálními panely, jenž v mém případě znamená obrázky nalevo, prázdno napravo, zbytečná ztráta papírů a musím ještě k tomu pořád obracet listy, protože se pod sebe na jednu A4 nevejde víc jak 5 políček, aby to přitom vypadalo reprezentativně.

Nemám ve zvyku piplat s kresbou ve scénáře. Řešila jsem hlavně kompozice, velikosti záběru a návaznost jednotlivých scén. Načrtnutý storyboard jsem předělala na podrobnější technický scénář s informacemi o komentáři a zvuku, podle kterého vznikl animatik.

2.2 Animatik

Ozvučený animatik mi pomohl hlavně s odhadováním délky záběrů a plynulosti střihu. Animatik jsem také ukázala panu Hejčmanovi a Malíkovi ke konzultaci, abych se ujistila, že děj je srozumitelný. Již tehdy vznikla dlouho trvající neshoda o tom, zda má ve filmu zůstat komentář nebo ne.

2.3 Výtvarné návrhy

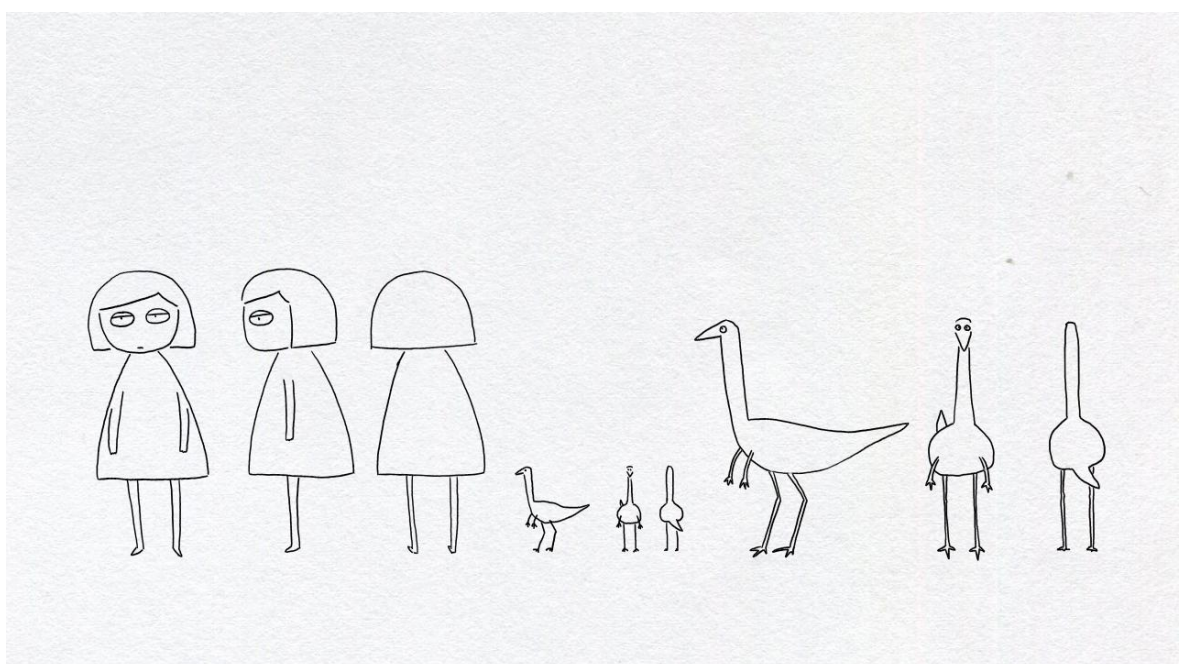
Výtvarnost filmu se měnila s vývojem příběhu. Na prvních návrzích byli dinosauři pouze v siluetách a škále hnědé, inspirované ilustracemi od Jona Klassena. Hodily se spíš pro papírkovou techniku, což mi zas tak nevadilo, počítala jsem s kombinací kreslenky a papírku.

V pozdější verzi příběhu bylo potřeba vykreslit mimiky v tváři dinosaurů, hlavně pro Mo a to v siluetách nešlo. Prostředí se také přesunulo z pralesa do města. Černobílá stylizovaná kresba v lince se pro mě jevila jako nejlepší a nejpřirozenější volba. Figury jsou zjednodušené, snažila jsem se přitom u dinosaurů zachovat rozpoznávací znaky každého druhu. Vytvořila jsem i barevnou verzi návrhu s lehce vybarveným pozadím a linky, kterou jsem nakonec nepoužila, připadalo mi, že jen zbytečně odvádí pozornost od děje a zatěžuje kresbu.



obr. 4

obr. 5, 6



II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANIMACE

Na animaci jsem zvolila techniku digitální kreslenky pomocí tabletu v programu TVPaint animation Pro s občasnou kombinací s After Effectem, protože s touto technikou mám nejvíce zkušeností, a vzhledem k časovému omezení je také rychlejší a pohodlnější než klasická kreslenka na papíře, jelikož odpadá zdlouhavé skenování a čištění kreseb.

Předtím, než jsem začala animovat, musela jsem si udělat pořádek v různých verzích storyboardu. Poslední, který byl vlastně výtažek z animatiku, měl 75 záběrů, během animace jsem některé sloučila a na jiném místě zase něco přidala, takže celkový počet zůstal stejný. Mám tendence protahovat čas, když neslyším k obrazu zvuk, takže jsem občas nasadila do rozpracovaných sekvencí provizorní ruchy, aby mi šlo lépe pohyby načasovat.

S postavou Mo jsem vyrobila krátkou animační zkoušku, abych viděla, jak se bude pohybovat a jak moc se přitom deformuje. Když teď koukám zpětně, zjišťuji, že jsem Mo v čelním pohledu nakreslila nohy do O a že to vypadá docela hloupě. Kromě několika chůzí se Mo ve většině scén vyjadřuje pouze drobnými pohyby a jednoduchou mimikou. Některé záběry jsou zcela statické. Po několika pokusech jsem také zjistila, že nevypadá dobře, když mrká, a tak v celém filmu ani jednou nemrkla.

Pro Dro bylo potřeba vytvořit jeho vlastní způsob běhu, který by ho odlišil od ostatních dvounohých dinosaurů a přitom aby ukázal jeho bezstarostný, hyperaktivní charakter, něco jako štěně, jen ne tak chlupatý.

Protože Dro logicky běhá rychleji než Mo, měla jsem často problém koordinovat jejich vzájemnou rychlost na scéně. Dro vždycky velmi rychle předběhne Mo a vyjde ze záběru dřív, než byla Mo v půlce. V takových případech mi nezbylo než aplikovat pokus omyl, dokud jsem nedosáhla relativní vyváženosti.

Některé záběry byly nečekaně komplikované, např. 9. když se velký pterodaktyl snese a znovu vyletí, představovala jsem si, že jeho křídla budou jednoduše mávat nahoru a dolů, ale původní rozpětí křídel bylo tak velké, že se do ulic prostě nevešel, aniž by nezničil všechny budovy kolem, navíc vypadal divně. Nepotřebovala jsem, aby byl realistický, ale aby byl přirozený v jeho stylizaci. Nakonec jsem musela najít různá videa ptáků a odkoukat si způsob, jak mávají křídly a podle toho animovat. Vypadá pořád divně.

Animace mi celkově trvala déle, než jsem očekávala. Rozhodnutí typu posunutí obočí Mo o pár pixelů výš nebo níž zabírala překvapivě mnoho času.

4 POSTPRODUKCE

4.1 Střih

Střih, nebo v mém případě spíš editace délky záběrů, se snažím řešit už ve fázi storyboardu, abych nemusela zbytečně animovat něco, co pak vyhodím, animace je přece jenom časově hodně náročná práce. Po dokončení posledního záběru jsem spojila všechny dohromady a dělala poznámky o tom, kde jsou potřeba změny, ubrat nebo přidat výdrže atd. některé se musely doanimovat. Jako v případě záběru, kde Mo kouká na pokousanou ruku a v dalším byla ruka obvázaná, oba ze subjektivního pohledu. V animatiku jsem použila prolínačku, byla jednoduchá a rychlá řešení, ale v konečné animaci nezapadala do celku, protože po zbytek filmu jsem měla ostrý střih. Vyřešilo se to tak, že jsem tam ponechala ostrý střih, a v druhém záběru místo subjektivního pohledu doanimovala protipohled na Mo, jak si prohlíží ruku, který pak plynule navazuje na záběr následující. Většinou se naštěstí nemusely dělat žádné velké změny.

4.2 Hudba a zvuk

S hudbou byl problém. Velký problém. Hudba pro mě představovala nejkomplicovanější část práce jednak proto, že moje hudební vzdělání je skoro nulové a radši bych mluvila o astrofyzice, než četla noty, a z toho vyplývá, že budu muset spoléhat na někoho jiného. Za druhé proto, že najít někoho, kdo je schopný složit vhodnou filmovou hudbu je těžké. Skládání hudby je samo o sobě náročné a pro mě nepředstavitelné. Kvůli tomuto nedostatku jsem se na začátku semestru zapsala do předmětu Hudba ve filmu, ale nemám pocit, že by mi to nějak pomohlo v praxi.

Byly tady dvě cesty: s hudbou, nebo bez hudby.

Moje představa byla nejdřív taková, že hudba bude ve filmu převažovat a hrát úlohu jak doprovodní tak ruchovou. Prostě místo realistického ruchu tam bude znít nějaká nota. Na doporučení pana Hejcmana jsem kontaktovala jednoho hudebníka, aby mi k animaci improvizoval doprovod, ale ani po třetím pokusu jsme se stále nemohli shodnout, museli jsme spolupráci přerušit.

Nejbližší vzor byla práce Kristjana Raidna na filmu Ptáci, kde klavír a nakrátko i housle podtrhly celkový humor obrazu, byla použito jen velmi málo ruchů. Napadlo mě, že bych si oslovila rovnou jeho (ji?), ale nemohla jsem na něj najít přímý kontakt ani žádné

informace o tom, zda se hudbě stále věnuje. Stopovat ho přes animátorky se mi moc nechtělo (Chintis Lundgren v pozdějších pracích spolupracuje s jinými hudebníky).

Na začátku semestru se konal pitching, kde jsme měli prezentovat svůj projekt a „nabídnout“ střihače a zvukaře, ale asi jsem velký dojem neudělala. Poptala jsem se mezi přáteli, ale vypadá to, že zvukařů je málo a animátorů až moc, a ne každý zvukař umí skládat hudbu. Stejně by to byla rána naslepo, protože jsem práci žádného z nich neznala, a vkusově se můžeme velmi lišit.

Gildu Garcia jsem objevila na stránkách Stage 32 (internetové fórum, kde se shromažďují lidé různých profesí se zájmem o film, skoro neznámá v ČR), kde měla ukázky vybraných prací, zeptala jsem se jí, jestli by nechtěla film ozvučit (zabývala se hlavně sound designem, nikoliv hudbou). Na moje požádání se pokusila k animaci složit i jednoduchou melodii, ale pak jsme se dohodli, že půjdeme raději druhou cestou, a to vypustit úplně hudbu a používat jen ruchy.

Kromě zpracování ruchu bylo zapotřebí ještě nahrát komentář. Chtěla jsem mladší dívčí hlas, takový, jak by asi mohla Mo znít. První verzi jsem si nechala namluvit Lucií Uhlířovou, mojí bývalou spolužačku. Potíž byl v tom, že studuje v Brně a při nahrávání jsem přítomná nebyla. Zvuková stopa nebyla příliš kvalitní, ale pro pracovní účel stačila. Pro konečnou verzi komentáře jsem oslovila Elišku Chytkovou, na doporučení pana Hruďa, aby mi text namluvila, protože nebylo praktické tahat Lucii do Zlína na nahrávání na neurčitý čas.

S komentářem byly také komplikace, ze začátku ani panu Hejcmanovi, ani panu Malíkovi se nezdálo nutné ho tam dávat, že film je srozumitelný i bez něj. Uznávám, že mají pravdu a sama jsem si chvílemi nebyla jistá, jestli ho skutečně neodstráním. Po delším váhání jsem se ale rozhodla komentář ponechat. Děj je sice srozumitelný i bez něj a vypadá, jakože nemá ani moc společného s komentářem, ale jeho odstraněním by ztratil svým způsobem podkladovou vrstvu, na které je postaven jeho vtíp tj. humorná encyklopedie dinosaurů. Některé scény navíc existují jen proto, že je tam komentář, bez komentáře není důvod je tam dávat a osobně bych je v takovém případě úplně vystříhla, jenže takto zkrácený děj by zase utrpěl na návaznosti a rytmu. Možná že se mýlím.

Takže tak.

5 O NÁPADU A JEHO SMYSLU

Poznámka autora.: Studenti posledního ročníku mívají v různých frekvencích svoje existenciální záchvaty (zvláště pokud se nepřihlásili na další studium, takže brzká katastrofa je nevyhnutelná). Poslední 3 stránky představuje zoufalý pokus autora najít smysl ve vlastním filmu a ještě zoufalejší pokus vyplnit ty stránky. Přeskočit doporučeno.

Tohle je má oblíbená scéna z filmu *Fantastický pan Lišák*, Lišák stojí na balkóně pod nočním nebem s jezevcem Kylie a povídá:

Lišák: „*Kdo jsem, Kylie?*“

Kylie: „*Jak, kdo? Jako teď?*“

Lišák: „*Proč liška? Proč ne kůň, brouk nebo plešatý orel? Myslím v existenciálním smyslu slova. Kdo jsem, a jak může být liška někdy šťastná bez, s prominutím, kuřete v zubech?*“

Kylie: „*Nevím, o čem mluvíš, ale zní to ilegálně.*“

Lišák: „*Na, nasad' si tu kuklu.*“

(2009, *Fantastic Mr. Fox*, Wes Anderson, podle románu od Roald Dahl)

Dává ten film smysl? Je tam vůbec nějaký smysl? Měl by tam být nějaký smysl?

Mám tu holku (mohl to být klidně kluk, pes, kočka), která žije mezi dinosaury. Koupí si k večeři vejce, ze kterého se jí vylíhne dinosauří mládě. Prožijí spolu nějaké příhody a nehody, a nakonec dojdou až na konec světa, kde přihlížejí letícímu meteoritu.

Vyprávění začíná v supermarketu, takže v lidském městě. Vzápětí zjistíme, že město je obydleno dinosaury. Holčička, jediný lidský obyvatel města, která se ve filmu objevuje, pracuje ve vegetariánské restauraci, kam chodí býložraví dinosauři. Dinosauři jezdí autem, létají letadly, chovají se částečně jako lidi, částečně jako dinosauři (jak se chovají dinosauři?).

Co tím chci říct?

Nevím.

Je to takový tragikomický katastrofický science-fiction nesmysl. Jistě, má to nějaké existenciální nádechy, ale v podstatě nevím. Pořád mi to nedochází. Chybí mi odstup. Možná mi časem dojde, že je to strašný nesmysl. To jsem vlastně už řekla.

Už ani nevím, jak jsem přišla na to, nechat dinosaury žít ve městě. Ale možná je to logické, Mo nemůže přece žít v druhohorách.

Vypadá to jako můj vztah k lidem.

Našla jsem tenhle kousek, jak mluví Bergman o psaní svých scénářů:

„Psal jsem své filmy, aniž bych doopravdy rozuměl tomu, co jsem napsal. Potom jsem je natočil a znamenaly pro mě určité věci. Ale co vlastně znamenaly – to jsem opravdu pochopil až později. Mnohem později. Je-li můj vztah k mému vlastnímu dílu tak prapodivný, je to proto, že když píšu a natáčím své filmy, jsem uvnitř jakési ochranné ulity. Nerozebírám, co dělám a proč to dělám. Zdůvodním si to až potom.“ [8]

To v případě, že ten film opravdu má nějaký smysl.

Komické situace v Dinosaurích jsou založené na přirozené vlastnosti každého dinosaura v přírodě. Tuhle sedím ve vegetariánské restauraci s protoceratopsem, a přemýšlím, jak bych vyjádřila agresivitu tyranosaurů. Je to masožravec, predátor, mohla bych ho nechat vejít a všechny sežrat. Vznikla by panika. Nemám ráda paniku. Všechno se tam pohybuje, musí se toho hodně animovat. Když má hlad, proč si prostě neobjedná jídlo? Vzpomenu na westernovou scénu: vstoupí pistolník do salónu, přijde k baru, objedná, něco krátce řekne, konflikt, střílí, všichni střílejí. Chudák barman, pokud přežije, musí všechno vyklízet.

Když příběhy vymýšlím, netrápím se příliš s tím, co příběhem chci říct. Často mi není jasné téma. V určitém momentě začnou postavy navíc jednat sami od sebe podle jejich charakteru a musím je jaksi respektovat. Taky dělají hlouposti. Prostě se snažím něco odvyprávět.

Jednou jsem vymyslela pohádku, pokračování Ježka v mlze (1975, Yuri Norstein), pracovní název Ježek ve vodě:

Přišel Ježek na návštěvu k Medvědovi, sedí na louce a počítají hvězdy, pijí u toho čaj, když najednou Medvěd zjistí, že konvice je prázdná. Jdou ke studni, ta je taky prázdná. Medvěd je nešťastný, a tak se Ježek rozhodne, že půjde hledat vodu. Ježek na cestě potká Sovu, Tygra a Želvu, nikdo z nich nemá vodu, ale všichni mu ukazují cestu k Šang Jangovi.

Ježek najde Šang Janga a rozbere ho historkou o Medvědovi, Sově, Tygrovi a Želvě, přičemž Šang Jang vyvolá povodeň, a pro Ježka musí dojít Medvěd na voru. Konec. Medvěd a Ježek sedí na voru, s čajem a počítají hvězdy.

Nikdo nevěděl, co to je Šang Jang. Tam jsem se zasekla, ještě jsem to nevyřešila. Nemělo to žádný dvojsmysl, ježek šel hledat vodu a pak se vrátil, takové jednoduché neškodné vyprávění pro děti. Mimochodem, Šang Jang je bájný dešťový pták z čínských pohádek. Borges o něm píše:

„V čase sucha se mohou čínští rolníci obrátit s prosbou o déšť nejen drakovi, ale i k ptáku jménem Šang Jang. Má pouze jednu nohu. Za dávných časů skákaly děti po jedné noze, mračily se a volaly: „Bude pršet, protože Šang Jang poskakuje.“

Tradice říká, že pták vypíjí vodu z řek a potom jí kropí zemi. Jeden starodávný mudrc si ptáka ochočil a nosíval ho v rukávu.“ [9]

Smíchala jsem dohromady dvě věci, které by teoreticky spolu mohly fungovat, ale z pohledu neznalého diváka jsou nepochopitelné. Já myslím na diváka, jen si vyprávím podle sebe.

Moje práce nebývají myšlenkově originální. Jsou často syntézou nápadů jiných lidí, jejichž práce sleduji, nebo náhodně sebraných ze země, z regálů atd., dávám je pak k sobě, občas zapadnou a vznikne nová kombinace, často ne, někdy беру rovnou jejich nápad a předělám ho po svém, nebo se snažím o přesnou kopii, abych přišla na to, jak to dělali. Pak dojdou k tomu, že za a/ jsme odlišní, za b/ protože nejsem v tom dost dobrá, vznikne něco jiného.

Dinosauri vznikli z potřeby udělat bakalářský film, ale je zároveň také velmi osobní projekt. Měl by být souhrnem znalostí, které jsem se naučila o vytvoření animovaného filmu od nejzákladnějšího nápadu až po zhotovení filmu, ale také nově získané zkušenosti v oblasti zvuku, produkce a spolupráce s lidmi z jiných oborů.

ZÁVĚR

Konec. Děkuji za pozornost.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace*. Nakladatelství AMU, Praha 2006, 2. vydání, ISBN 80-7331-069-4
- [2] KIPLING, Rudyard. *Just so stories*. Project Gutenberg Ebook, produced by David Reed and David Widger, dostupné na: <http://www.gutenberg.org/2/7/8/2781/>
- [3] KIPLING, Rudyard. *Bajky i nebajky*. Albatros, 1996, Praha, 2. vydání, z anglického originálu „Just so stories“ Tauchnitz edition, Leipzig, 1902, přeložil Zdeněk Hobzík ISBN 80-00-00469-0
- [4] KING, Stephen. *O psaní*. Beta-Dobrovský, 2002, přeložila Iva Pekárková z anglického „On writing: A memoir of the craft“ ISBN 80-7306-037-X
- [5] Science and Film, leden 1956
- [6] MCKEE, Robert. *Story - substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Harper Collins, 1941, ISBN 0-06-039168-5
- [7] BURNIE, David. *Velká obrazová encyklopedie dinosaurů*. Nakladatelství Svojtka & Co. 2002, vydání 1. z anglického originálu „The Kingfisher illustrated dinosaur encyclopedia“ Kingfisher Publications Plc 2001. ISBN 80-7237-491-5
- [8] LAX, Eric. *Woody Allen*. Portál, 2008, Praha, v.1. z anglického originálu „Conversation with Woody Allen“, přeložila Hana Loupová, ISBN 978-80-7367-373-4
- [9] BORGES, Jorge Luis a GUERRER, Margarita. *Fantastická zoologie*. Nakladatelství Hynek, 1999, Praha, ze španělského originálu „El libro de los seres imaginarios“ přeložil František Vrhel, ISBN 80-86202-61-5

SEZNAM OBRÁZKŮ

1/ Sam Brown, http://25.media.tumblr.com/tumblr_m8wja6PTLt1qzs63fo1_500.gif

2/ Býložraví a masožraví dinosauři

3/ Stěhovaví dinosauři

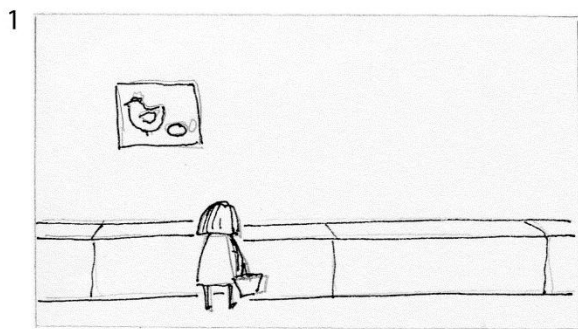
4/ První výtvarné návrhy

5/ Návrhy postavy Mo

6/ Konečný návrh postavy Mo, poměr velikosti

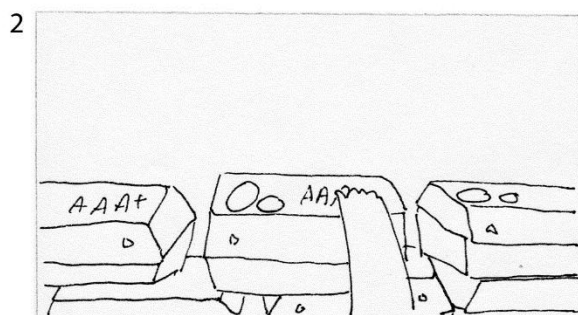
SEZNAM PŘÍLOH

Technický scénář



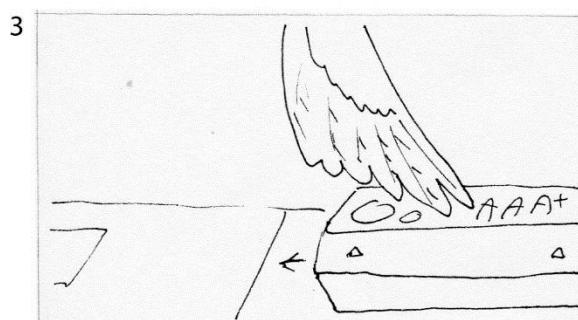
00.00

holčička stojí
v obchodu před
skříňky s vejci,
uklízeč dinosaurus
proběhne přes obraz



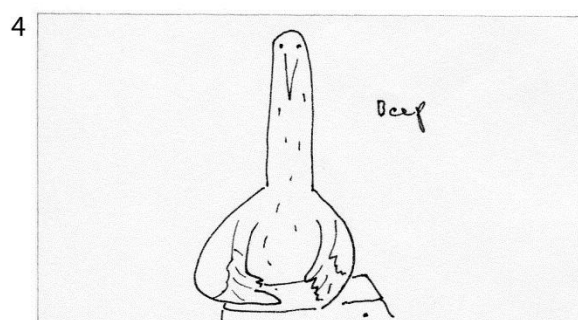
00.03

vezme jednu krabici



00.07

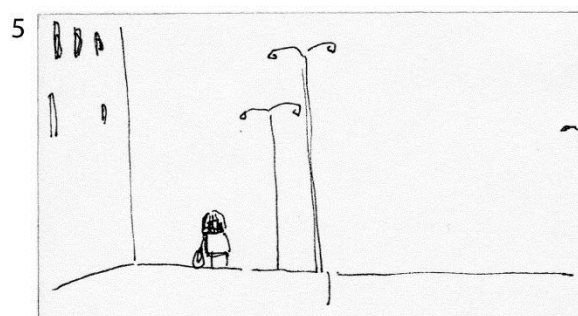
u pokladny



00.08

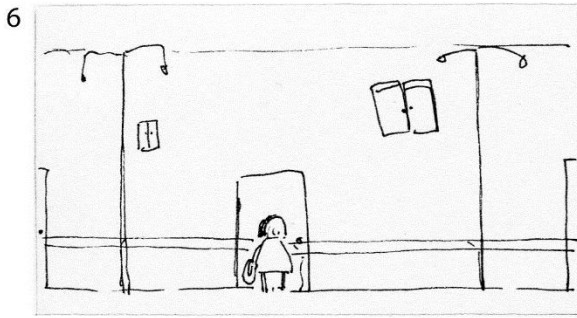
archaeopteryx

beep



00.09

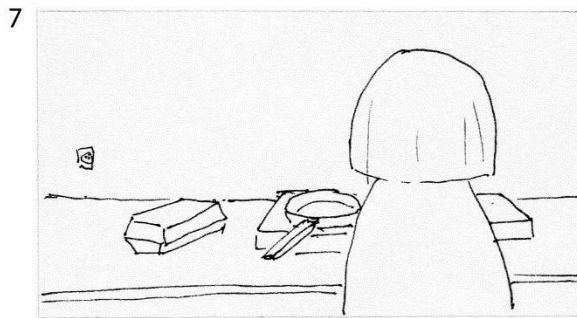
jde domů



00.14

otevře dveře

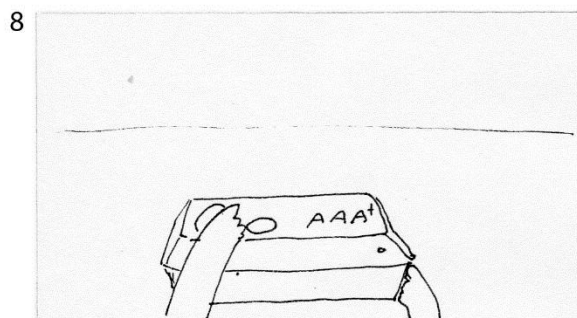
cvaknutí zámku



00.16

v kuchyni,
postaví pánvičku
zapne sporák

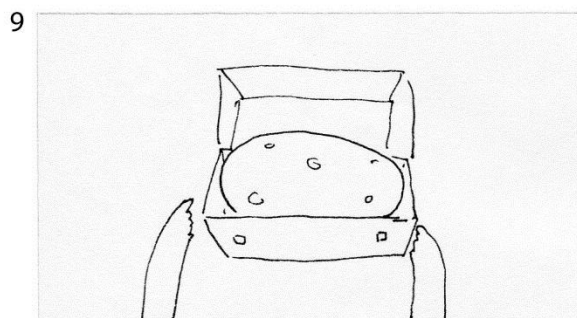
položení pánvičku
zapnutí sporáku



00.18

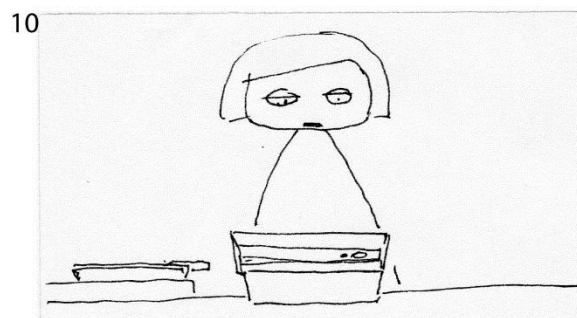
otevře krabici

malí dinosauři se rodí z vajec



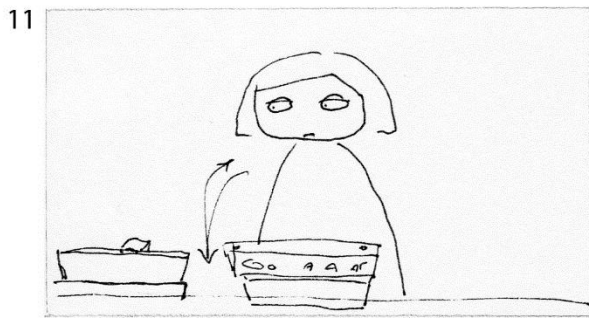
00.19

jen 1 vejce !



00.20

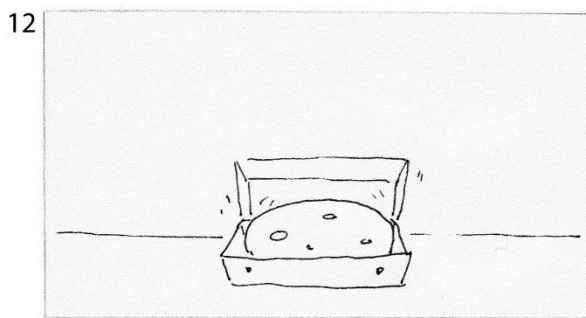
kouká



00.23

shýbne,
vymění malou
pánvičku za velkou

položení pánve



00.29

vejce se třese



00.31

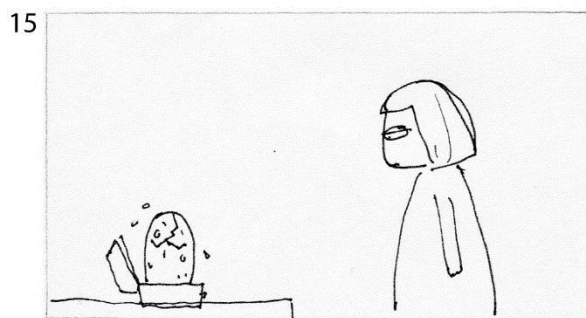
kouká



00.32

postaví vejce do stoje

zvednutí vejce



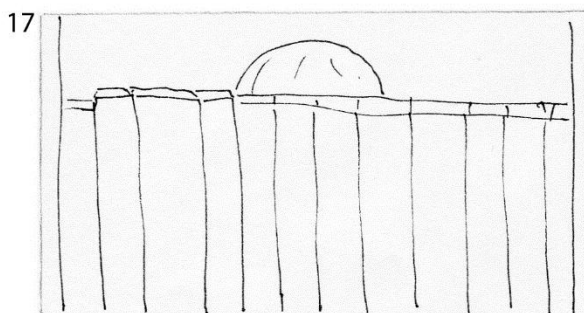
00.35

úporně kouká,
vejce praská

praskání



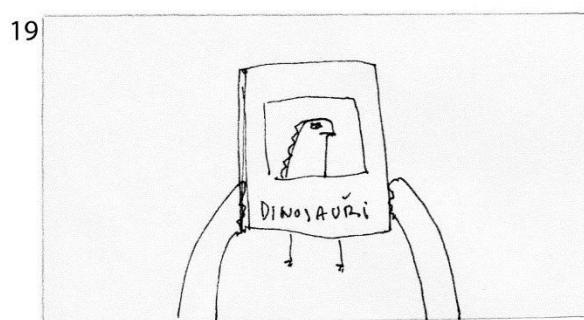
vyláhne dinosaurus



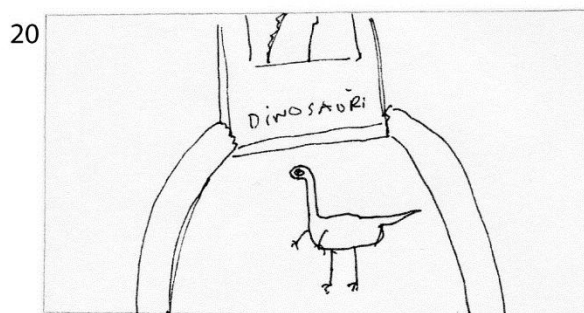
stojí před řadou knih

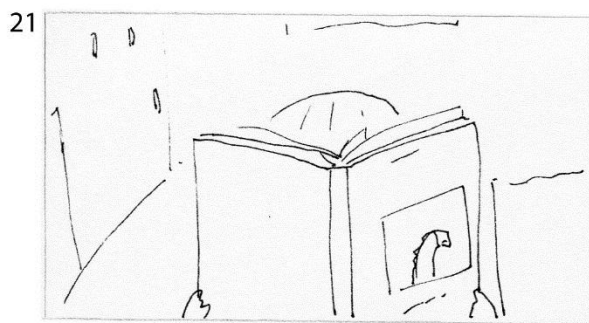


vybere si jednu knihu



porovnává obrázek
s malým dinosaurem





21

01.01

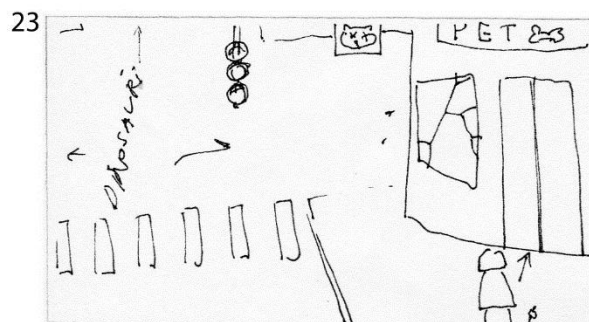
jdou po ulici,
čte



22

01.04

hluk ulice
dromiceiomimové se živí
hmyzem a drobnou kořistí

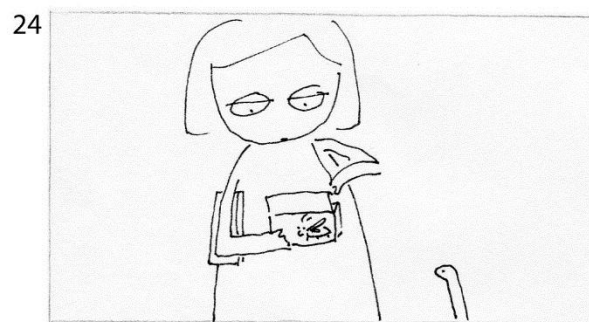


23

01.10

jdou do obchodu s potřeby
pro mazlíčci

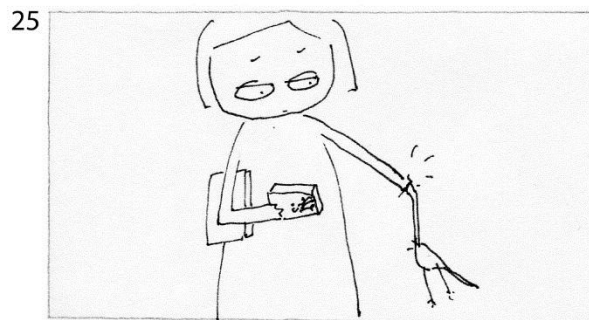
prasknutí skla,
ptáci, rozbití,
padání



24

01.21

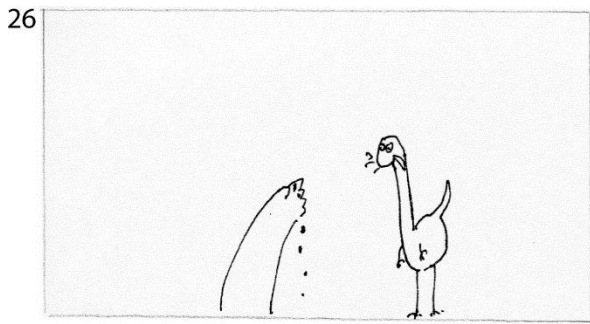
koupí si cvrčky,
vyndá cvrčky,
krmí malého dinosaura



25

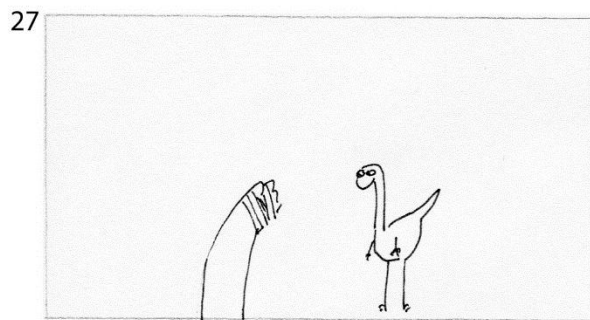
01.25

kousne holčičku do prstu



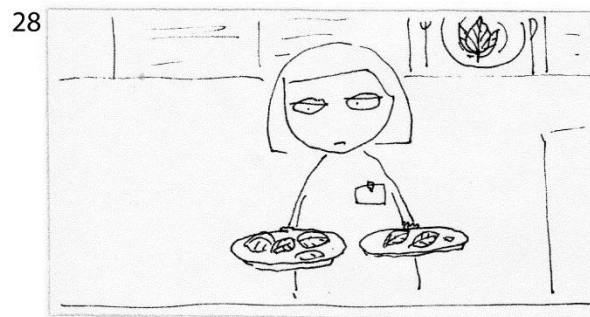
01.31

kouká na prsty



01.34

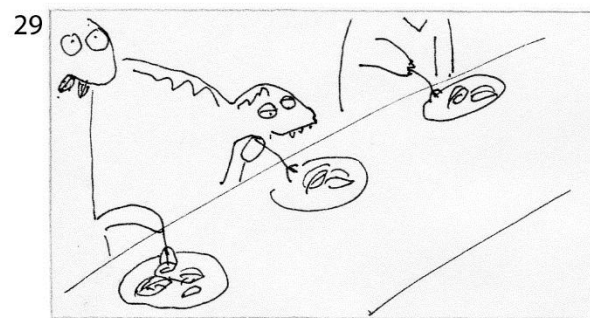
omotané prsty



01.36

roznáší jídlo

restaurační ruch



01.40

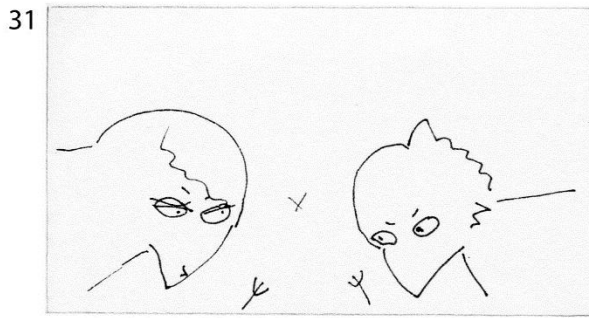
býložraví dinosauři -
zákazníci



01.46

další zákazníci

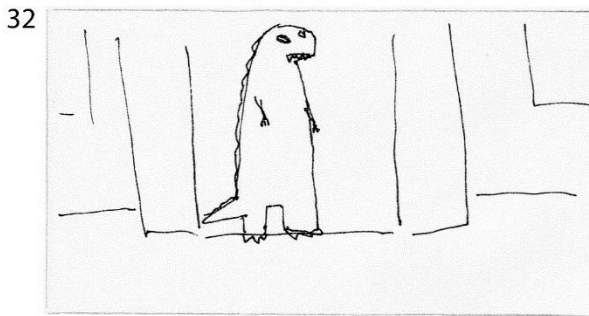
zatímco protoceraptopové
jsou velmi společenští



01.50

pachycephalos
a stygimoloch,
narážejí do sebe

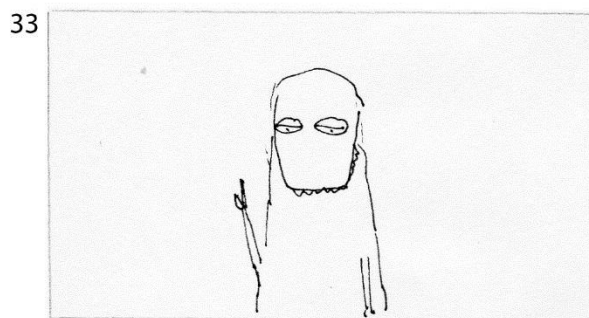
pachycephalosaui
a stygimolochy jsou
tvrdohlaví



01.54

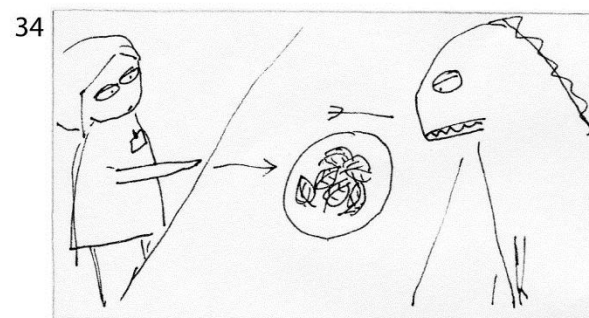
vejde T. Rex

otevřání dveř,
ticho



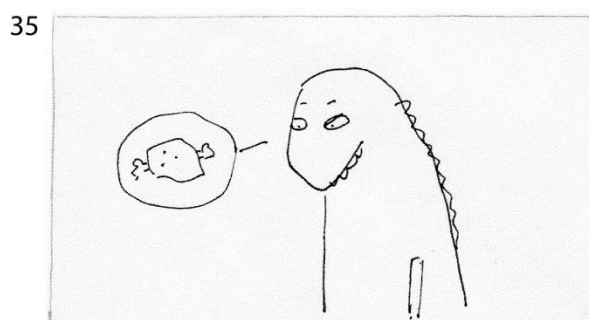
02.00

chce jídlo



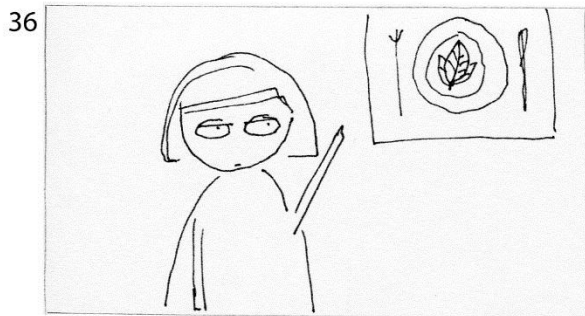
02.02

holčička mu přinese
zeleninový talíř



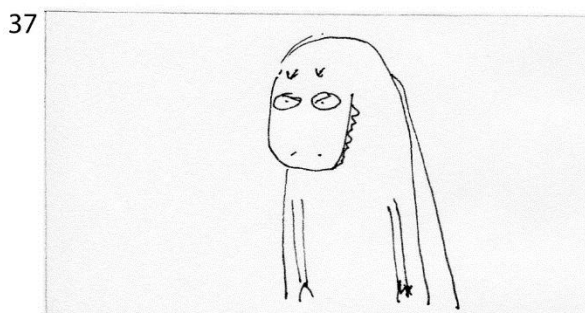
02.07

chce maso



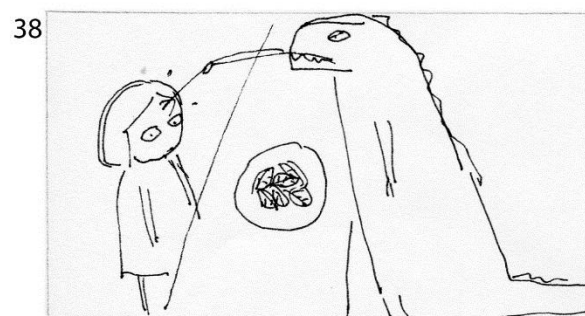
02.10

vysvětlí, že je
v vegetariánské
restaurace



02.13

nespokojený



02.16

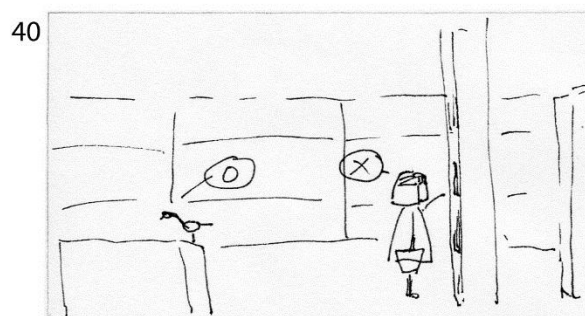
napíchne holčičku
na vidličku

T.Rex bývá poněkud
agresivní



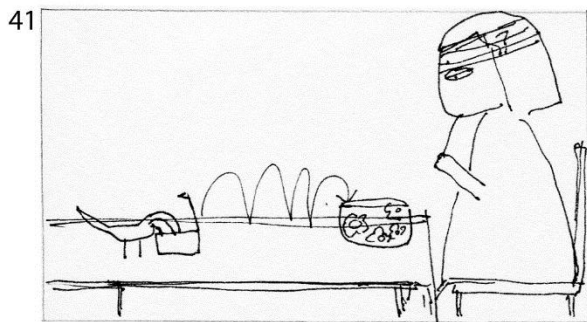
02.20

omotaná hlava,
stojí v obchodu
a vybírá jídlo



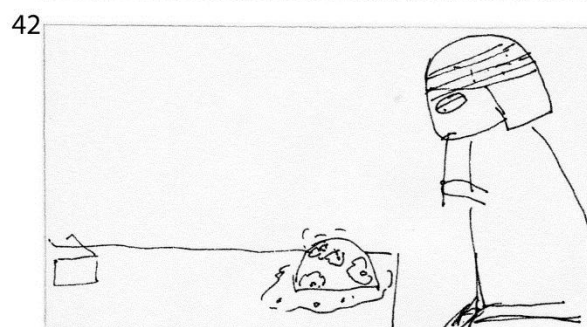
02.26

malý dinosaur chce
vajíčka, holčička řekne ne



02.34

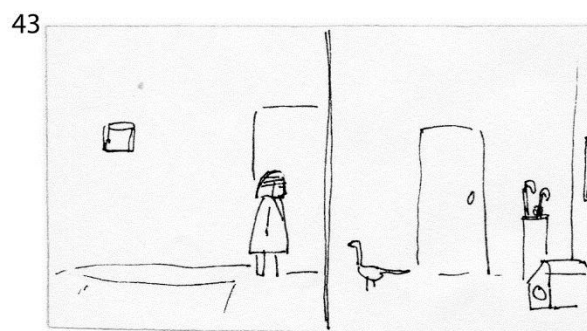
doma u stolu, večere,
cvrčky prchají, malý
dinosaurus se je snaží
chytat



02.43

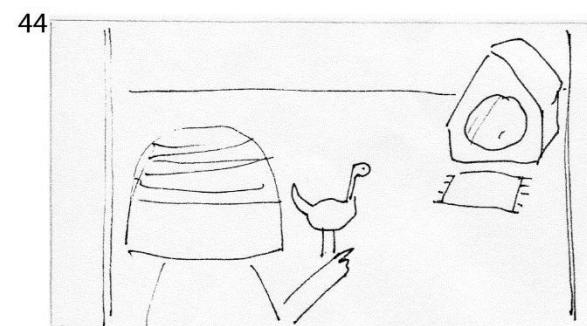
skočí na miskou a shodí ji

převrácení misky

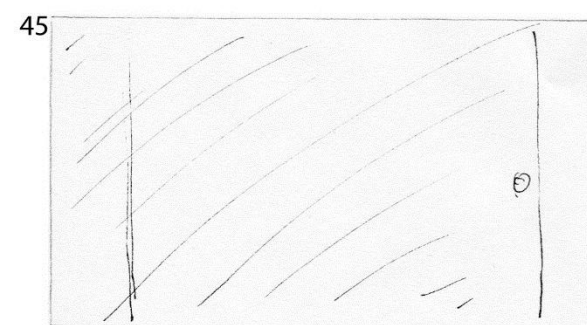


02.46

holčička ukazuje
dinosaurovi že má
spát na chodbě



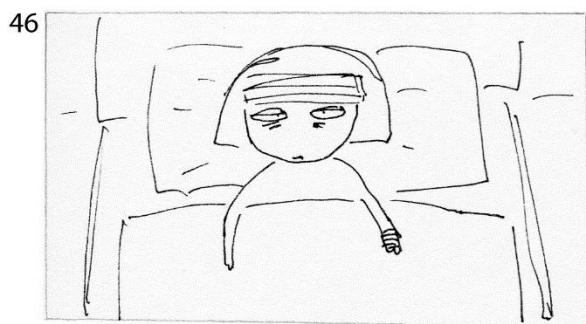
02.49



02.52

zavře dveře,
zhasne světlo

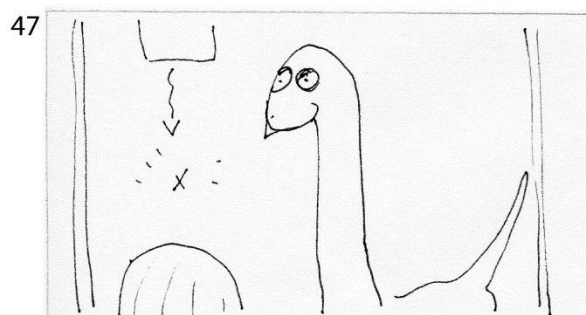
zavření dveře,
vypínač



02.55

malý dinosaurus dělá hluk,
holčička nemůže spát

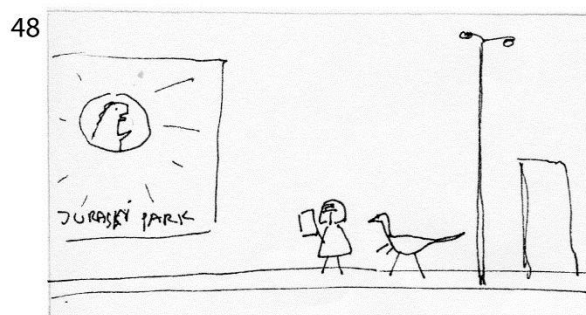
hluk padajících věcí
někteří dinosauri
loví i v noci



03.01

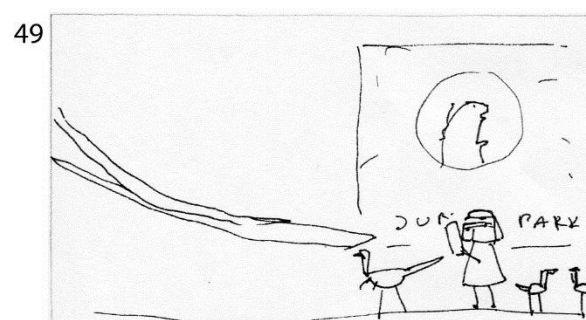
ráno otevře dveře,
najde velkého dinosaura

malí dinosauri
rostou rychle



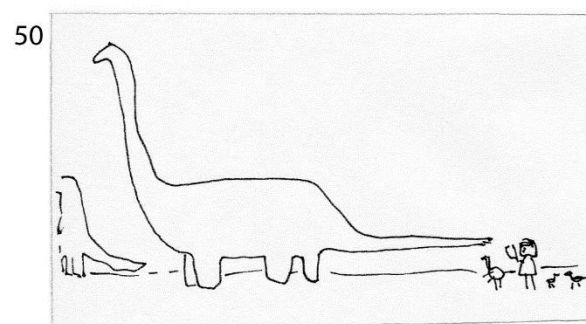
03.04

jdou ven, dinosaurus uvidí
plakát Jurského parku,
chce jít do kina



03.15

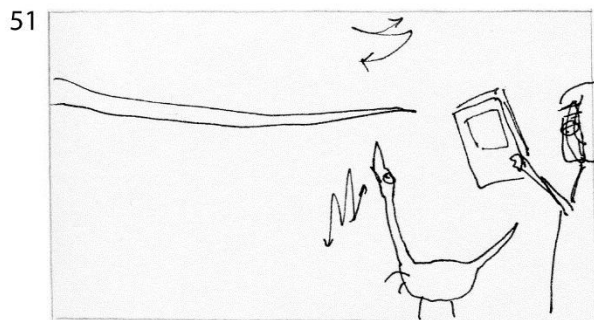
stojí ve frontě



03.19

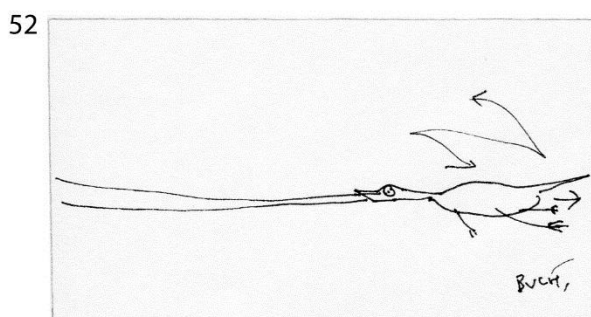
před nimi stojí diplodocus

fronta s diplodocusem
může být velmi dlouhá



03.22

malý dinosaurus
poskakuje,
snaží se chytit
ocas diplodoca



03.26

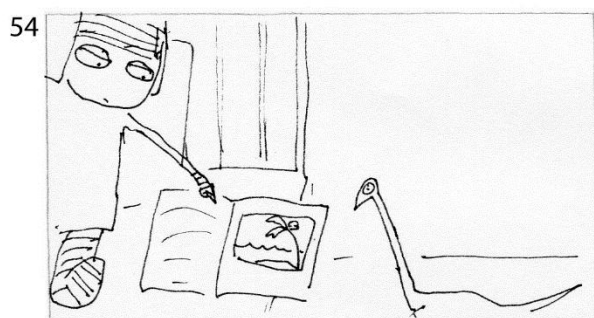
chytne ho,
diplodocus
mává ocasem,
uhodí přitom holčičku

buch



03.29

holčička v nemocnici,
omotané nohy,
čte si časopis



03.32

holčička ukáže
obrázek slunečného
ostrovu dinosaurovi



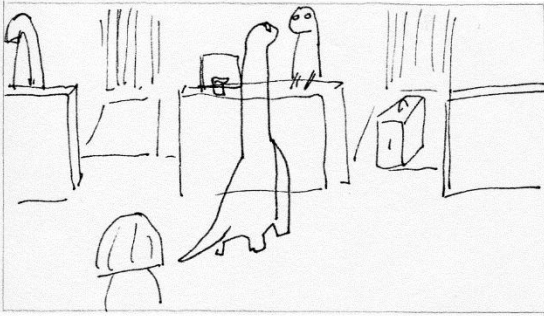
03.35

jdou na letišti

letadlo

qantassaurus dostal
jméno po letecké
společnosti Qantas

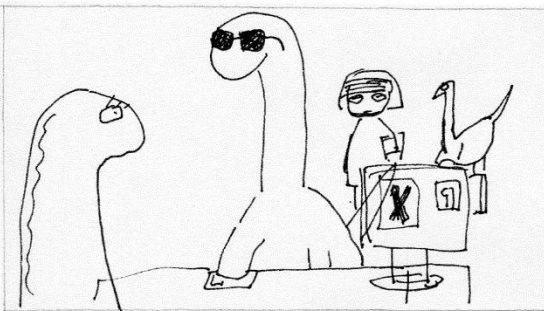
56



03.39

u kontrolního pultu

57



03.43

brontosaurus ukazuje
průkazky

beep beep

brontosaurus se
ve skutečnosti
jmenuje Apatosaurus

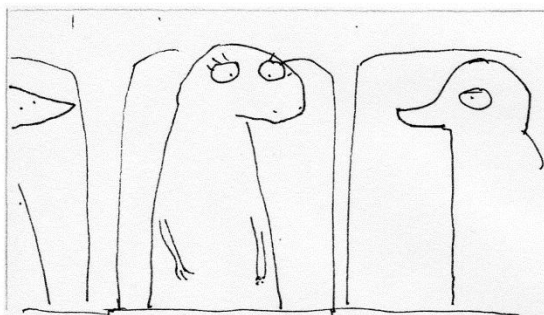
58



03.51

ukáže obrázek

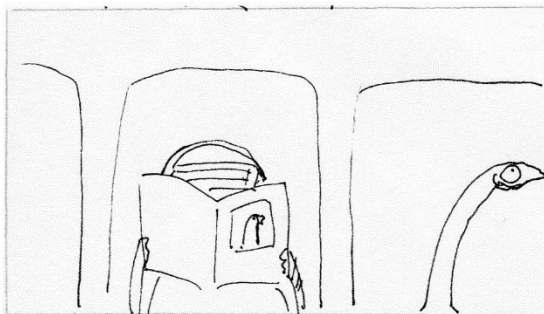
59



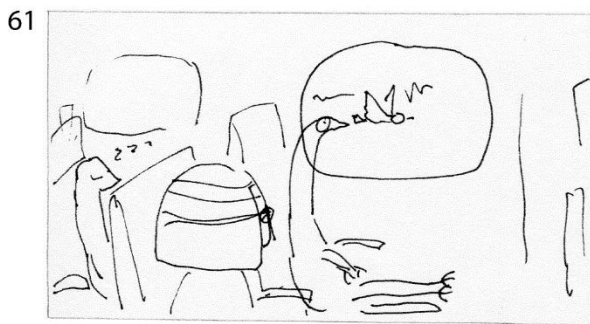
03.55

v letadle

60



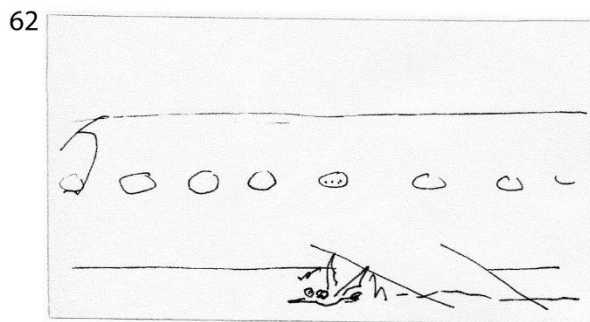
+



04.00

uvidí venku
malého pterodaktyla

pterodaktylové jsou
příbuzní dinosaurů



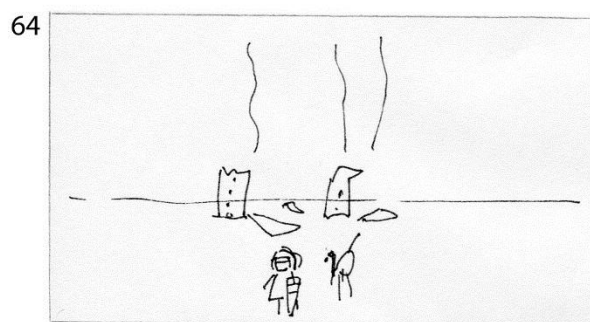
04.04

letadlo



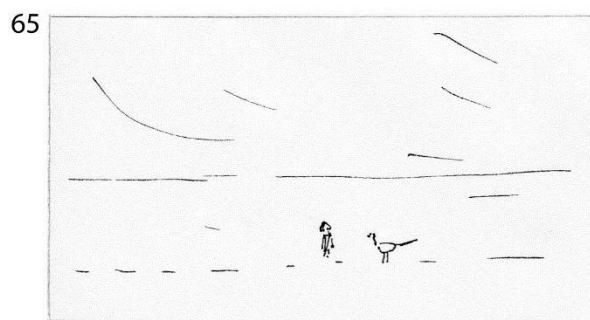
04.09

objeví se velký
pterodaktyl,
útočí na letadlo



04.13

letadlo spadne
na pustý ostrov

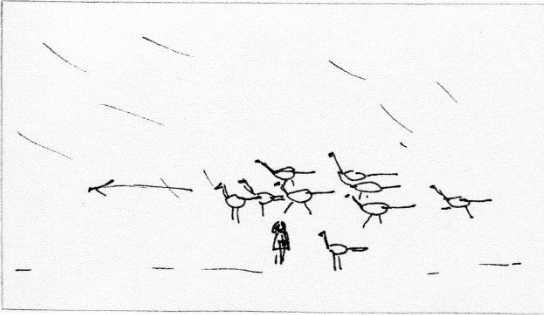


04.17

jdou jdou jdou

vítr

66



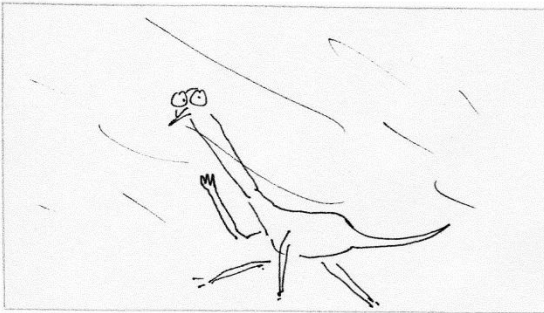
04.22

kolem proběhne
stádo leellynasaurů

vítr, běžící stádo

leellynasauři obývají
jižní polární oblasti

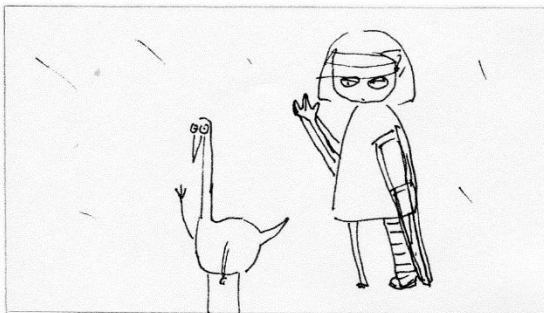
67



04.25

poslední je pozdraví

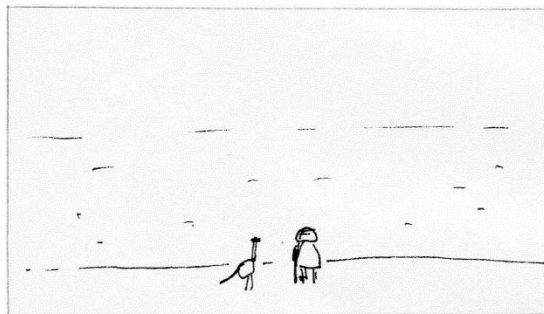
68



04.30

pozdraví zpět

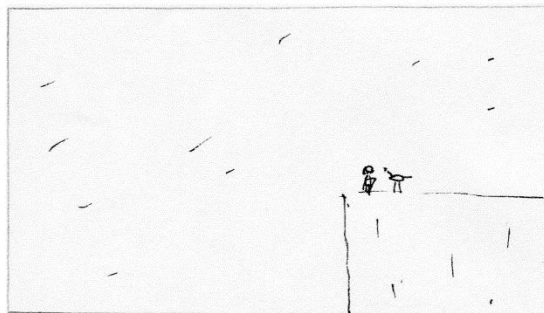
69



04.34

jdou jdou jdou

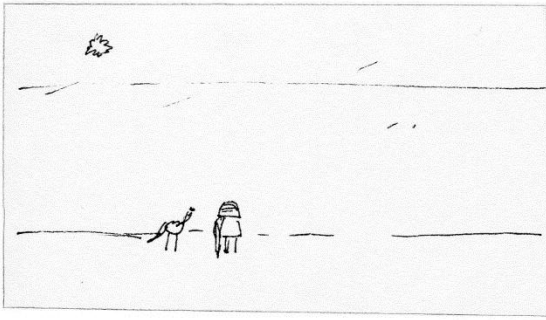
70



04.38

až dojdou na kraj útesu

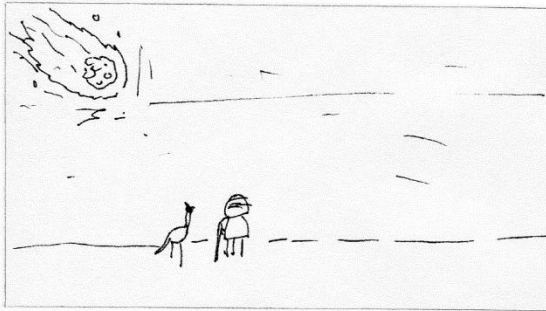
71



04.41

koukají na nebe

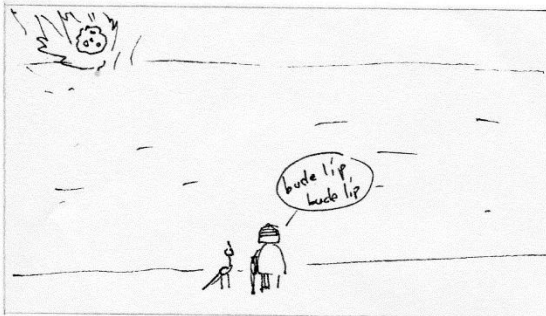
72



04.44

přiletí meteorit

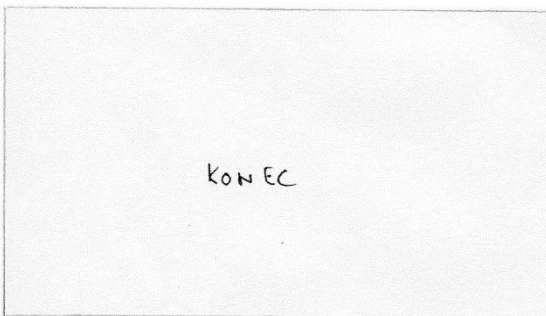
73



04.47

koukají koukají

74



04.52